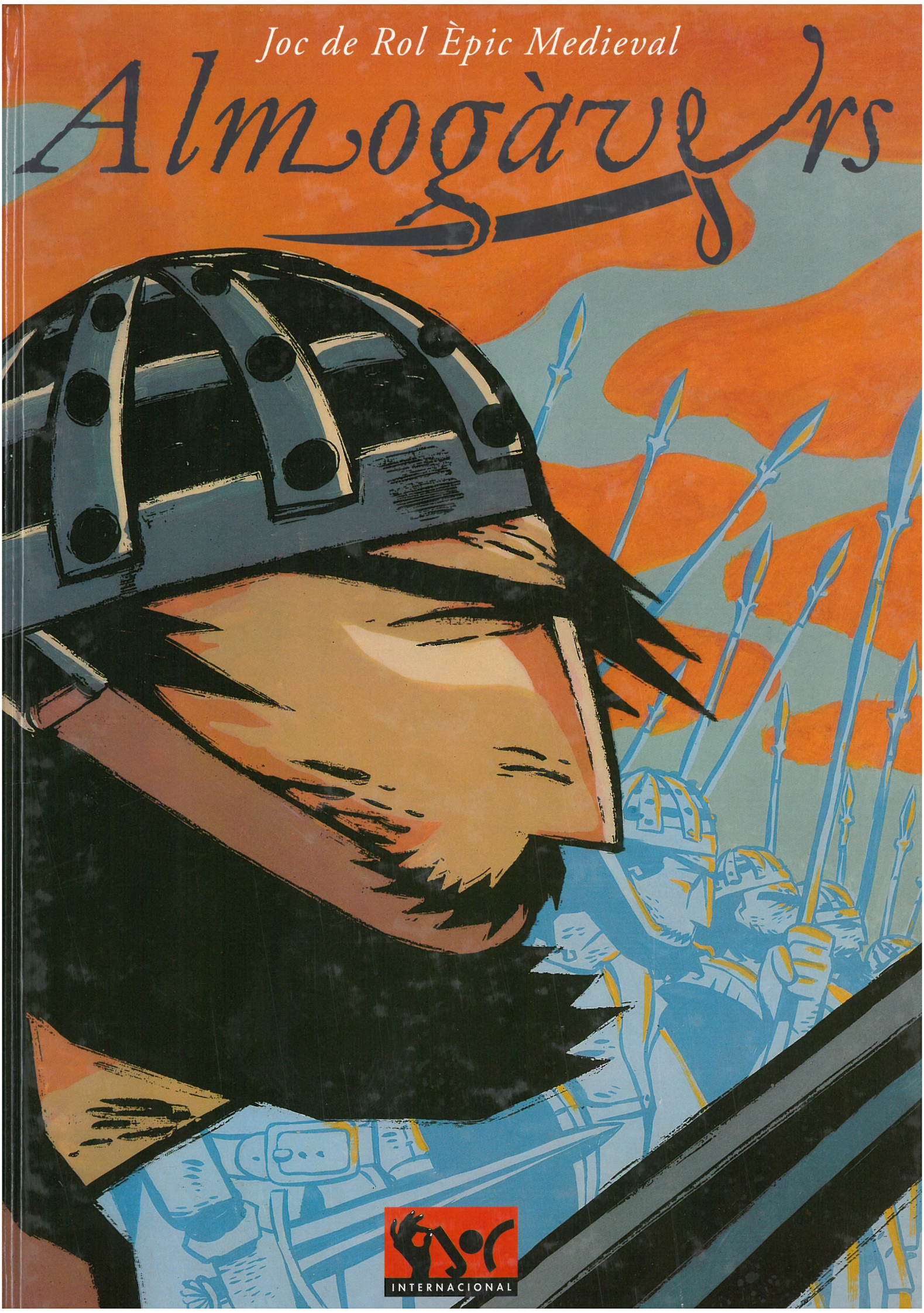
Joc de Rol Èpic Medieval

Almogàvers



INTERNACIONAL

Almogàvers

Per
Enric Grau

Col·laboracions

Eduard Monter	*Història i mòdul "Un crit en la nit"*
Dionisio Barrasa	*Mecànica de joc*
Daniel Julivert	*Full de personatge*
Ricard Ibáñez	*Mòdul "Donjon"*
Jordi Cabau	*Mòdul "Mar Enllà"*

Proves del joc
Cristina, Arturo, Toni, Cristian, Miguel Angel, Ramón, Mercé, Ricard, Dani, David, Eduard, Roger, Alarcón, Guilarte, David Pou i Joan Montri

Il·lustracions
Albert Monteys

Producció
Montserrat Vilà Planas

INTERNACIONAL

Almogàvers,
1a edició març de 1995

Publicat per JOC Internacional, S.A. © 1995
c/. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - Espanya

Amb la col.laboració de

Compaginació: Publitecsa
Imprès a HUROPE, S.L.
c/. Recared, 2 - Barcelona
I.S.B.N.: 84-7831-146-7
D.L.: B-7930-95
Imprès a Espanya - Printed in Spain

SUMARI

INTRODUCCIÓ 5
El Joc de Rol 5
Antecedents històrics 6
La història dels Almogàvers 7

GENERACIÓ DE PERSONATGES 12
El full de personatge 13
Característiques 15
Atributs 15
Modificadors i altres dades del personatge 16
Tipus de personatge 18
Habilitats, coneixements i tècniques 23
Diners, equip i possessions 28
Història personal 33
Progressió del personatge posterior a la generació 34

EL SISTEMA DE JOC 36
Descripció de les habilitats 39
Taula universal de resolució d'accions 40
Descripció dels coneixements 43
Descripció de les tècniques 47

EL COMBAT 48
Definició de termes 48
La mecànica de combat 50
Opcions de combat 53
Tipus de dany, classificació de ferides 53
Efectes de dany 56
Armes i tècniques de combat 61
Armadures 66
Curació de ferides i malalties 71

MÀGIA I ALQUÍMIA 75
Una mica de cosmologia 75
Les energies de la màgia 76
Els procediments màgics: els rituals 78
Rituals màgics 81
Llista de poders 98
El camí de la iniciació 108
El procediment alquímic 108

AVENTURES 110
La Torre de la saviesa 110
El "Donjon" 113
Mar enllà 116
Un crit en la nit 121

BESTIARI MEDIEVAL 123
Animals normals 123
Animals fantàstics 124
Criatures màgiques 125

PERSONATGES NO JUGADORS (PNJ) 128

INTRODUCCIÓ

EL JOC DE ROL

Quan llegim un llibre d'aventures, la nostra imaginació ens fa "viure" les coses que es narren. Estem dins d'un altre món on les coses passen segons ha determinat l'autor. Potser ens agradaria estar en aquell món però sense que ningú determinés el nostre destí i on poguéssim fer el que nosaltres volguéssim. Això és el que intenta fer el joc de rol.

Aquí intentem simular una realitat a part que només podem viure amb la imaginació. En aquest món, les "regles" que regulen les coses que passen són les regles del joc i estan pensades per simular la realitat el millor possible, incloent els fenòmens màgics o tecnològics (depenent del joc) propis del món imaginat.

Anem a explicar alguns conceptes que s'utilitzen en els jocs de rol per poder simular les realitats alternatives.

El Director del Joc de Rol

Suposem que estem en el començament d'una partida d'un joc de rol. Una colla d'amics es reuneixen per jugar. Suposem que són 5 o 6 i que tots s'asseuen al voltant d'una taula. Un d'ells s'ha llegit totes les regles del joc, sap com funciona i, a més, ha ideat o s'ha llegit una aventura del joc. Aquest serà el Director de Joc. La seva funció és explicar què veuen els personatges i portar les directrius de l'aventura segons les regles del joc i allò especificat en l'història que s'ha llegit (o ideat).

El personatge que passa les aventures

En una novel·la existeix, normalment, un personatge principal amb el qual ens identifiquem i altres personatges que formen part de la trama de la història. En el joc de rol cadascun dels jugadors porta un personatge amb qui s'identifica. Diu el que fa i porta un control del seu estat físic, econòmic, etc. Els altres personatges de la historia, els que no estan identificats amb cap jugador però existeixen en el món on passen les aventures, els porta el Director de Joc seguint les línies dictades per l'aventura que es juga.

A vegades, hi ha personatges que no estan especificats en l'aventura però que es lògic que existeixin (la gent del carrer, el taverner d'una fonda qualsevol, etc). Aquests personatges també els porta el Director de Joc, utilitzant el sentit comú segons les directrius històriques i socials del món on es juga.

El món on passen les aventures

En els jocs de rol, el món on viuen els personatges de les aventures pot estar basat en novel·les, pel·lícules o en el passat històric (com és el nostre cas) quemoltesvegadesestàinfluenciatperllegendes,hipòtesis fantàstiques etc. En el cas dels almogàvers, el món és la realitat de l'Edat Mitjana en el segle XIV amb variacions màgiques i llegendes que són reals. Per aconseguir simular l'Edat Mitjana hem ideat una sèrie de regles que són vàlides per a qualsevol època juntament amb una documentació sobre l'any 1303 i unes limitacions com a conseqüència del baix nivell tecnològic i de coneixements. Els elements que tenen a l'abast els personatges i les idees imperants són els d'aquella època i això és una cosa que els jugadors han d'assumir.

Les aventures

Quan els jugadors s'asseuen a la taula per jugar una partida, el Director de Joc comença a explicar l'inici d'una aventura. Aquesta aventura pot ser ideada pel propi Director de Joc o pot trobar-se publicada en alguna revista o suplement al joc (al final d'aquest llibre n'hi ha unes quantes). L'aventura ha de estar immersa en el món on viuen els personatges, que en el nostre cas és l'Edat Mitjana al segle XIV, i pot ser que duri més d'una sessió. Això no importa, si l'aventura no acaba quan els jugadors han d'acabar la sessió (perquè és molt tard o s'han d'anar) la situació es deixa "congelada" i es pot continuar quan tornin a reunir-se.

Les regles

Les accions que el jugador diu que fa el personatge amb el qual s'identifica estan reglamentades per veure si aconsegueix fer-les amb èxit o no. Aquestes regles es basen en superar un determinat valor en una tirada de daus. Aquest valor està especificat en

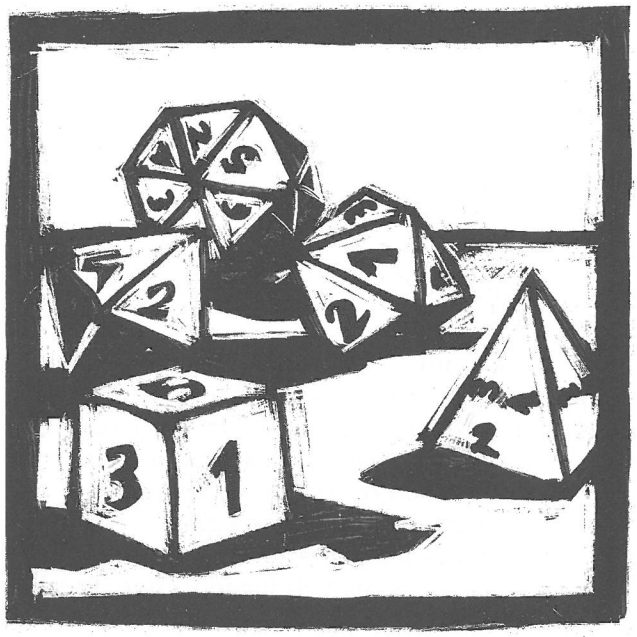
les regles segons la habilitat dels personatge i les circumstàncies en què es fa l'acció.

El Director de joc és qui ha de conèixer les regles (encara que no fa falta que ho sàpiga tot de memòria, ja que pot consultar el reglament quan vulgui). La resta dels jugadors no fa falta que sàpiguen aquestes regles. Ells només han de dir el que vol fer el seu personatge i seguir les indicacions del Director de Joc.

Les tirades de daus

Durant les partides de rol es fan tirades de daus per resoldre les accions dels personatges que encarnen els jugadors. Aquestes tirades les poden fer els jugadors o el Director de Joc.

Normalment els jugadors fan les tirades per les accions que realitzen els seus personatges i el Director de Joc fa les altres. Però a vegades és necessari que el resultat dels daus d'una tirada de l'acció d'un personatge quedi oculta pel jugador que el porta. Per exemple: el resultat d'una acció de cercar no hauria de saber-la el jugador que porta el personatge que fa l'acció, ja que, si falla la tirada, no trobarà el que busca i ell no ha de saber que això ha estat perquè ha fallat la tirada de buscar, pot pensar que realment no hi ha res.



Glossari de termes i abreviatures

d6: Resultat de la tirada d'un dau de sis cares (cub)
d12: Resultat de la tirada d'un dau de dotze cares (dodecaedre)
d20: Resultat de la tirada d'un dau de 20 cares (icosaedre)
d100: Resultat de la tirada d'un dau de 100 cares (que es fa amb dos daus de deu cares, un per les unitats i l'altre per les desenes)

2d6: Resultat de la suma dels valors de les tirades de dos daus de 6 cares.
3d6: Ídem però del resultat de la tirada de tres daus de 6 cares.

Pj: Personatge jugador. Són els personatges identificats amb un jugador.
PNj: Personatge no jugador. Són els personatges que estan en el món però que no estan identificats a cap jugador. Els porta el Director de Joc.
Dj: Director de Joc.

ANTECEDENTS HISTÒRICS

Abans d'entrar de ple en la historia dels almogàvers és millor que veiem la situació política del Mediterrani al segle XIII-XIV. Començarem doncs per veure la problemàtica siciliana i les seves conseqüències.

El problema de Sicília

L'illa de Sicília va tenir una vida molt agitada a l'Alta Edat Mitjana amb les dominacions germàniques, bizantina, musulmana i normanda. Al final va ser dominada per la dinastia germànica dels Hohenstaufen cap al final del segle XII.

Les rivalitats polítiques entre l'emperador germànic i el papat pel domini a Itàlia van propiciar la intervenció del papa en els problemes interns de l'Imperi germànic després de la mort de l'emperador Frederic II (cap al 1250). El papa va concedir el dret de conquesta del regne de Sicília a un príncep més subjecte a l'Església: Carles d'Anjou. D'aquesta manera, l'illa va caure cap a l'any 1266 en l'òrbita de França que era aliada del papat. El nou rei de l'illa i de Nàpols era a més a més germà del rei de França i senyor de la Provença.

El nou monarca no va ser ben rebut pels sicilians. A més, tots els càrrecs públics i els beneficis territorials van ser lliurats als francesos que van traslladar llur capital a Nàpols. Així que, el 1282, va esclatar la revolta contra els francesos (les vespres sicilianes) i els nobles sicilians van oferir la corona de l'illa a Pere el Gran (que estava casat amb Constança Hohenstaufen i, per això, tenia dret a ella). El monarca catalano-aragonès va simular una expedició contra Tunis (amb l'excusa que es negaven a pagar el tribut) desviant-se a l'últim moment cap a Sicília. Els angevins van ser expulsats de l'illa i Pere el Gran va ser coronat rei de Sicília. A partir d'aquell moment, es va obrir un període de conflictes, on,

d'una banda, hi havia els sicilians i els catalans i, de l'altre, el papat i els francesos.

La guerra no anava pas malament a la mort de Pere el Gran l'any 1285. Aquest va dividir el seu regne entre els seus fills: Alfons va heretar la corona catalano-aragonesa, mentre que Jaume va heretar la siciliana. Però la prematura mort d'Alfons va fer que Jaume passés a ser rei de la corona catalano-aragonesa anomenant al seu germà Frederic com a regent. Llavors la situació internacional va donar un tomb i Jaume va veure que l'única manera d'acabar amb el conflicte era la renúncia efectiva als seus drets sobre Sicília, i així ho va fer l'any 1295 amb el tractat d'Anagni.

Els sicilians però no ho van acceptar i van proclamar rei a Frederic. Jaume va haver de decidir llavors entre fer respectar les condicions del tractat o ajudar al nou rei de Sicília (el seu germà). Per guanyar-se el suport de Jaume, el papa li va atorgar la sobirania dels regnes de Sardenya i Còrsega al 1287. Però els interessos econòmics i comercials, donada la importància estratègica i de recursos de Sicília va fer que el rei Jaume s'ho repensés. Per això, encara que inicialment la Corona catalano-aragonesa va col·laborar amb els Anjou en la guerra contra Frederic, un cop justificada la seva participació, Jaume es va retirar de la lluita.

Tenim, doncs, la lluita d'un poble sol contra les grans potències de l'època: França i el papat. En aquesta guerra van intervenir els almogàvers de part del rei Frederic i, molt especialment, s'hi va destacar un cavaller d'origen germànic i croat extempler (de fet perseguit pels templers): Roger de Flor.

Cap a l'any 1300 la lluita va experimentar un canvi a favor de Frederic. Finalment, l'esgotament va obligar els contrincants a firmar la pau a Caltabellota. Com a conseqüència d'això, Frederic es va trobar al càrrec d'un exèrcit important, que no havia parat de lluitar durant tota la seva existència i que ara, de cop, es trobava sense feina (de fet van ser traslladats al seu dia des de la península a Sicília per això mateix). D'aquesta manera, els capitans almogàvers van escollir com a cabdill Roger de Flor, qui va iniciar converses amb l'Imperi Bizantí per ser contractats com tropa mercenària.

La presència catalana a l'orient abans dels Almogàvers

Durant el regnat de Jaume II es va continuar una política d'acostament diplomàtic a Egipte que va concretar-se amb una sèrie de ambaixades finançades pels mercaders catalans. La corona va fer un paper tutelar sobre el comerç amb Egipte: cobrava per donar llicencies i posava multes als mercaders que comerciaven productes prohibits pel papat amb els musulmans. Aquest comerç es va desenvolupar molt durant el segle XIV.

A més d'Alexandria, les rutes orientals es van estendre durant el segle XIV cap a Creta, Xipre, Palestina i Síria, essent un tràfic controlat per famílies riques que estaven a prop de la monarquia. Amb la caiguda de Sant Joan d'Acre el 1291, els mercaders italians es van traslladar a Xipre i els catalans van obtenir alguns privilegis comercials. Des de Xipre, els catalans comerciaven amb el regne cristià d'Armènia i amb Constantinoble.

LA HISTÒRIA DELS ALMOGÀVERS

Aquest període històric l'hem dividit en tres èpoques relacionades amb la situació dels almogàvers dins de l'Imperi Bizantí: com a servidors, en guerra contra ell i com a senyors d'un tros de Grècia. Comencem, doncs, per la primera època: la de servidors de l'Imperi.

Les cròniques d'en Ramon Muntaner: La primera època (1302-1305)

Deixem que el propi Ramon Muntaner ens expliqui, seguint els usos lingüístics de la nostra època, el que va passar en aquells dies quan la pau va ser feta amb el tractat de Caltabellota:

> *Tot eren festes però frare Roger estava en gran pensament ja que ell era el home més savi del món per veure endavant. Així que pensava: Aquest senyor (el rei Frederic) has perdut, i els catalans i aragonesos que l'han servit, també, ja que ell ja no els podrà donar res, i, a més, li seran destorb. I ells són iguals que tothom: sense menjar no poden viure. Per tant, com que no tindran res del rei, per força es lliuraran al saqueig i al capdavall destruiran tota la terra i ells aniran morin poc a poc. Així és menester que, ja que has servit a aquest senyor que tants honors t'ha fet, t'ocupis de treure-li del damunt aquesta gent, en honor i en profit d'ells.*

Era l'etern problema dels exèrcits professionals, quan la pau arribava es convertien en bandolers o altre tipus de paràsits, que feien la guerra pel seu compte.

> *I a més, no li convenia quedar-se a Sicília, ja que, una vegada feta la pau amb els francesos i el papa, segur que els templers el demanarien amb el mal que li volien el rei Carles i el Duc Robert (de Nàpols). Llavors, Frederic hauria d'escollir: o lliurar-lo o tornar a fer la guerra, i no valia tant ell perquè hagués de posar el rei en situació tant compromesa.*

El cas és que Roger va tenir una idea i tot seguit la va exposar al rei de Sicília que la va aprovar totalment: L'Emperador Andrònic Paleòleg de l'Imperi Bizantí es trobava en una situació molt compromesa amenaçat pels turcs, que li anaven retallant l'Imperi per la banda oriental i pels francs, que a l'oest i al sud tenien unes posicions molt sòlides (que eren els restes de l'Imperi Llatí sorgit de la quarta croada, l'any 1204). Les tropes mercenàries d'alans i turcoples no els podien contenir. Per què, doncs, no oferir els seus serveis i els dels almogàvers com tropa mercenària?

Juntament amb Berenguer d'Entença van redactar unes condicions i les van remetre a l'Emperador Andrònic. Li demanaven: la neboda de l'Emperador com a muller de Roger de Flor i la dignitat de Megas Duc (Gran Duc) de l'Imperi Bizantí (que era el títol del cap de la flota bizantina), a part d'una paga de quatre mesos a raó de quatre unces d'or per mes per cavaller i d'una unça d'or per home de peu.

Tant l'Emperador Andrònic com el seu fill gran, Miquel Paleòleg (associat en el poder), van accedir sense regateig a les exigències d'en Roger. En tornar de Constantinoble, els ambaixadors enviats ja tenien signats els compromisos del casament de la princesa, els sous a pagar i el títol de Megas Duc de l'Imperi per a Roger de Flor. El rei de Sicília li deixà deu galeres i dos llenys per aparellar l'estol d'en Roger de Flor. A més, donà una quantitat en or a tots els homes que volguessin apuntar-se.

A l'agost de 1303 ja havien emprès viatge cap a Constantinoble (saquejant l'illa de Quios de passada). L'estol el formaven en total trenta-sis vaixells i hi anaven 1500 homes a cavall, uns 4000 almogàvers i prop de 1000 mariners. Només mancaven a la sortida conjunta dos dels millors capitans d'en Roger de Flor: Berenguer d'Entença i Bernat de Rocafort, que vindrien més tard.

L'arribada de la gran companyia a la capital bizantina produí una gran satisfacció a l'Emperador i al seu fill, però també un gran enuig als genovesos ja que, fins ara, eren els que tenien el millor lloc com a aliats de l'Imperi. De manera que, mentre es feia el casament de Roger de Flor i la princesa, es va produir el primer enfrontament entre catalans i genovesos. Tres mil van caure (segons Ramon Muntaner, sempre exagerat) i la brega no va parar fins que l'Emperador no va demanar a Roger de Flor que parés la lluita (ja que els almogàvers es disposaven a saquejar la vila de Pera, on resistien els genovesos i on l'Emperador tenia part del seu tresor).

Andrònic s'esforçà per allunyar ràpidament aquells perillosos aliats enviant-los contra els turcs. L'alliberament de la ciutat de Filadèlfia a l'Anatòlia, assetjada per un exèrcit turc és un gran triomf militar (encara que no ens creiem les xifres d'en Ramon Muntaner: 180 baixes almogàvers contra 7.000 cavallers i 11.500 soldats turcs morts). La gran celebració per la victòria dura dues setmanes (pobre ciutat).

Aviat arribà el reforç d'en Rocafort: 1.000 almogàvers més (200 a cavall, encara que no duien cavalls). Roger i Rocafort netegen l'Anatòlia de turcs i arriben fins a les Portes de Ferro de Silícia, al peu del Taurus, la frontera amb Armènia (que recordem era un regne cristià). Els Turcs fan un darrer intent i concentren la resta de les seves forces (10.000 cavallers i 20.000 soldats, si hem de creure al bo d'en Ramon). La derrota turca és total i amb moltes baixes (6.000 cavallers i 12.000 soldats morts, segons Muntaner, una mica exagerat, no?), la resta de l'exèrcit turc aconsegueix escapar gràcies a què es fa de nit. Després de l'èxit de la campanya militar, Roger de Flor és cridat a Constantinoble.

Mentre la Gran Companyia Catalana s'estava a Gal.lípoli, per tal de passar l'hivern, Roger de Flor va ser aclamat a la capital bizantina com un heroi, amb una entusiàstica benvinguda per part de la població i, aparentment, de la cort. Al mateix temps, arriba per enfortir encara més la Companyia Catalana, el noble cavaller d'Entença amb 1.000 homes més. Però l'ambició d'en Roger de Flor era molt gran: sentint-se segur pel reforç d'Entença va obligar l'Emperador a donar-li un càrrec més alt anomenant a Entença Megas Duc i donant-li els símbols del càrrec que fins ara ell ostentava. L'Emperador, llavors, li va atorgar el càrrec de Cèsar de l'Imperi. Hem de dir que aquest sí que és un càrrec polític dins de l'Imperi Bizantí ja que el posa com a segon en la línia de comandament imperial (molt a prop del fill de l'Emperador). A més, sospitem que en Roger de Flor volia fer de l'Anatòlia un regne particular. Per tot això no és d'estranyar que el fill de l'Emperador, que era una persona molt més forta de caràcter que el seu pare, tramés un pla per matar Roger de Flor i eliminar per sorpresa els mercenaris almogàvers.

Abans de marxar per continuar la campanya militar a l'Anatòlia, Roger és invitat pel co-emperador Miquel a la ciutat d'Adrianòpolis. Encara que els seus amics i la seva família li desaconsellaren d'anar-hi, l'excés de confiança i seguretat en ell mateix fa que Roger accepti la invitació. El 5 d'abril del 1305, durant el banquet de comiat, i amb els catalans desarmats, un escamot d'alans i grecs armats i comandats per un tal Gircon apareix per sorpresa i cau sobre el seu cap almogàvers, els qual s assassina i quarteja. Tota l'escorta de Roger també és eliminada. Simultàniament tots els almogàvers (inclosos els comerciants catalans) que es troben a

Adrianòpolis són atacats i morts. La ràtzia té lloc també a Constantinoble i a Gal.lípoli (on hiverna la companya). La persecució a mort contra els catalans es generalitza i s'estén per tot l'Imperi.

La companyia queda reduïda a poc més de 3.000 homes i 200 cavallers refugiats a Gal.lípoli.

Les cròniques d'en Ramon Muntaner: La segona època (1305-1311)

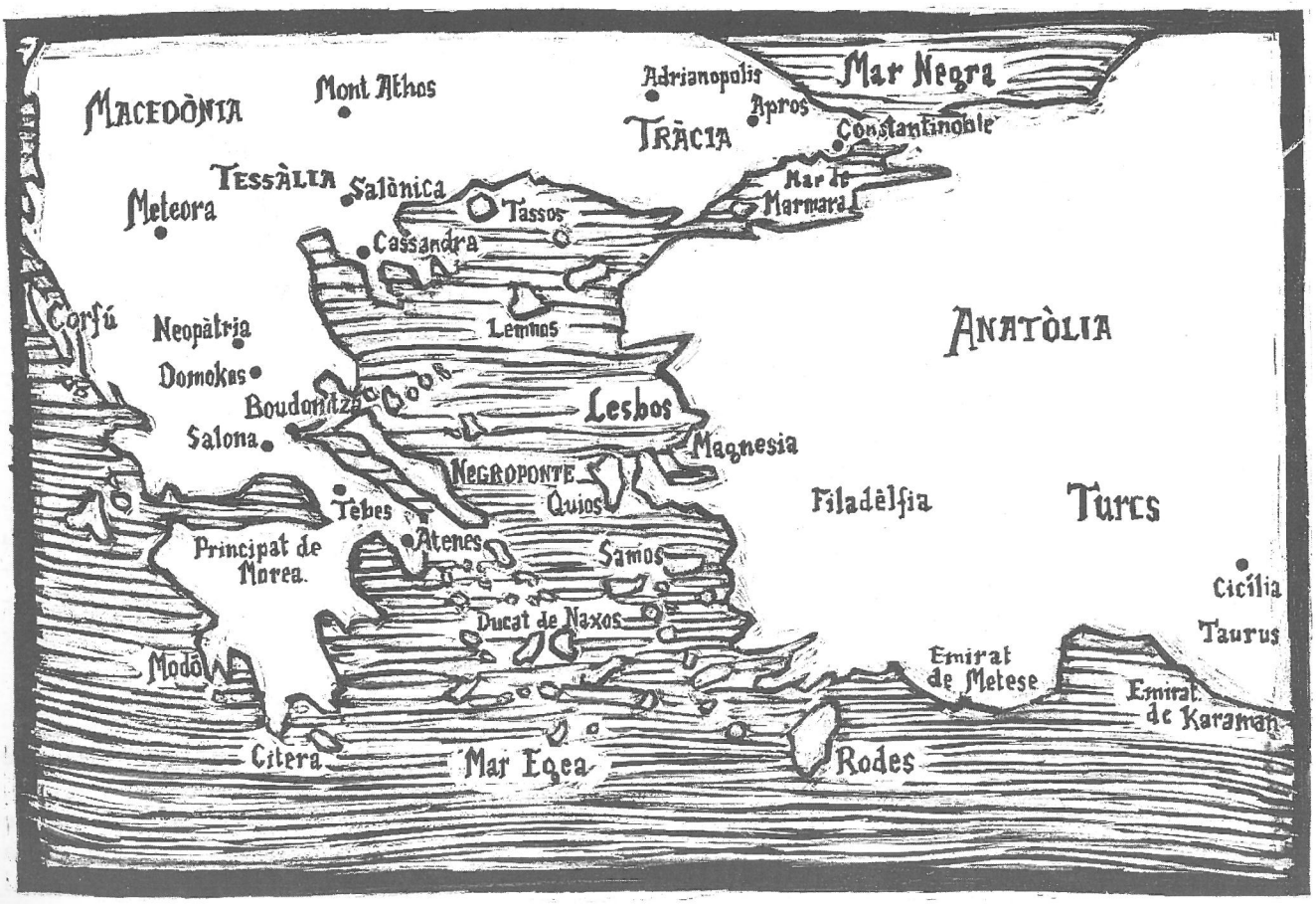
Després de la mort d'en Roger de Flor queda com a cap de la Gran Companyia Catalana Berenguer d'Entença (l'actual Megas Duc) i com a segon Bernat de Rocafort.

Assegurada la defensa de Gal.lípoli, Berenguer comença una ruta amb un estol format per cinc galeres i dos llenys cap a Constantinoble amb totes les forces que es va poder endur, i envia una ambaixada a l'Emperador, trencant la fidelitat jurada, puix que aquest ha traït els seus servidors. A Gal.lípoli, quedaren Bernat de Rocafort (senescal de l'exèrcit), Ramon Muntaner (capità de la plaça), sis cavallers i 1.462 homes d'armes sense cavalls. L'ambaixada arriba davant de la cort i es pronuncià deslligant-se de l'autoritat de l'Emperador tot enumerant els greuges. Però no poden retornar sans i estalvis ja que són emboscats i morts per homes a les ordres del fill de l'Emperador. Simultàniament a Constantinoble una xusma excitada ataca els comerciants catalans que restaven. Els que poden fugen cap a Gal.lípoli, on es refugien tots els catalans.

En el camí de tornada, Berenguer topa amb un important estol genovès. Com que no estaven en guerra, accepta la invitació del capità genovès d'anar a la seva nau i, en petita escala, es torna a produir la traïció. Berenguer és capturat (no sense lluita). Però el capità genovès no el donà a l'Emperador (a pesar de les 25.000 perpres d'or que li ofereixen) ni a Ramon Muntaner (a pesar de les 10.000 perpres d'or que aquest li ofereix), sinó que se l'emporta amb ell. Muntaner demana la intercessió del rei Jaume que reclamà la seva alliberació sense èxit en un principi.

Rocafort va passar a ser el cabdill dels almogàvers i, reunit el consell, decideixen continuar la lluita. Cremant els vaixells que els queden per no poder repensar-se. Aquest cop no respecten ni la vida de les dones ni la de les criatures. Les poblacions per on passen són destruïdes i cremades. La disciplina i la ferocitat almogàver, multiplicada per les ànsies de revenja aconsegueixen la victòria enfront de les tropes de l'Imperi al crit de "Desperta ferro!" i "Sant Jordi!".

Els almogàvers es dirigeixen ara cap a Constantinoble on els bizantins, en un últim esforç, han arreplegat la resta dels seus efectius i aconsegui-



xen reunir un formidable exèrcit d'alans, turcoples, grecs i altres mercenaris sota el comandament de Miquel Paleòleg. La fúria suïcida de l'atac almogàver provoca, d'entrada, la fugida d'alans i de turcoples. Enmig del pànic i la desfeta general fins i tot el propi Miquel arriba al cos a cos, salvant-se només pel sacrifici d'un cavaller grec en l'últim moment.

El pànic s'estén per tot l'Imperi on la gent s'amuntega a les muralles de Constantinoble i l'Emperador tracta d'arribar a una treva amb els furiosos almogàvers, mentre implora ajuda als genovesos. Però els almogàvers sembla que han après la lliçó de sang, mentre que els genovesos no gosen ficar-se, i arriben a les muralles de Constantinoble. De totes maneres no tenen res a fer davant d'aquestes muralles i es dediquen a arrasar les poblacions de la Tràcia.

En no trobar enemics, la Companyia s'escampa i es dedica a arrasar població rera població en un radi cada vegada més ampli. El resultat és una Tràcia arrasada i els supervivents atrinxerats rera les muralles de Constantinoble. Queda però una qüestió pendent: els executors materials de Roger de Flor són encara vius i han fugit cap a la seva Circàsia (a Bulgària) on pensen que són fora de l'abast dels almogàvers. Però aquests formen una expedició per anar a buscar-los deixant a Gal.lípoli Muntaner amb uns pocs guerrers (200) i les dones.

Marxant sense descans dia i nit, amb Rocafort al cap, arriben fins atrapar-los. Aquests, sorpresos, es preparen per a la lluita. Aquesta és aferrissada. És l'enemic més fort i valent que s'han trobat els almogàvers i dura tot el dia. Finalment, Gircón cau decapitat i els almogàvers penetren en el campament alan. Els alans saben què els hi passarà a les seves dones i fills. El botí és molt gran: 400 carros plens de riqueses i centenars de dones joves que seran venudes com esclaves.
Mentrestant a Gal.lípoli els bizantins juntament amb els genovesos han aprofitat per assetjar la ciutat. Muntaner organitza la defensa amb els pocs cavallers que queden i les dones. La defensa de la plaça forta és la pàgina més gloriosa de la història militar de Ramon Muntaner. Mancat com estava d'homes hagué d'armar a les dones, i els mercaders foren els caporals d'aquell improvisat exèrcit femení. Les armes no mancaven i les fortificacions eren prou sòlides. S'imposava, doncs, una tàctica prudent: deixar que els atacants exhaurissin les municions.

La massa de l'exèrcit genovès s'extenuà en un atac sense efecte i Muntaner, que havia estat ferit en l'intent d'impedir el desembarcament genovès, sortí amb sis homes més a cavall i cent a peu carregant contra els cansats genovesos, aconseguint matar el seu cap, Antoni Spínola, fent la desfeta de l'exèrcit assajant. L'aferrissada defensa d'aquestes dones salvà la situació i en tornar les forces de Rocafort, dos dies més tard, només pogueren constatar la magnitud de la victòria de llurs companys i companyes.

Uns mesos després, cap al final de l'any 1306, Berenguer és alliberat gràcies a la intervenció del rei Jaume II. Però en retornar a Gal.lípoli amb 500 homes reclutats a Catalunya, es troba que Rocafort, consolidat com a cabdill, es nega a cedir-li el comandament. La intervenció de Muntaner evita l'enfrontament armat entre els partidaris d'un i de l'altre, però la Companyia queda dividida i cadascun va a assetjar una ciutat diferent amb el seu exèrcit.

A la primavera del 1307, en virtut d'un tractat amb el rei Frederic de Sicília, arriba el príncep Ferran de Mallorca, fill del rei Jaume, per posar-se al capdavant de la Companyia. Berenguer i Muntaner reben amb entusiasme el nouvingut que representa l'acceptació del Casal de Barcelona de la Gran Companyia Catalana. Tots menys Rocafort, que només acceptà Ferran com a senyor directe però no pas com a representant del rei de Sicília.

La Gran Companyia Catalana ha d'emigrar degut a que la terra, assolada per les contínues lluites, no podia ja mantenir-los. Decideixen passar a la Macedònia. En avanguarda va Rocafort i, a un dia de distància, el príncep de Mallorca i Entença. Muntaner va per mar amb 24 galeres, els mariners, les dones i el tresor. Llavors es produeix el drama: l'avantguarda s'enfronta a la reraguarda (potser per error, potser no) i Berenguer resulta mort. Un altre noble fidel a Berenguer, Ximenis Arenós, fuig amb trenta homes segurs a cavall i es refugia en un castell de l'Emperador. Convençut de la seva incompatibilitat amb Rocafort s'uneix als bizantins (arribarà a ser Megas Duc a les ordres de l'Emperador Andrònic, casant-se amb una neboda seva). La lluita no parà fins l'arribada del infant Ferran amb la seva senyera. Rocafort i els seus "ploren" damunt del cadàver d'Entença. Trenta dies va aturar-se l'exèrcit per servar dol.

Rocafort, ara com a cabdill de la Companyia, refermà la seva intenció de no reconèixer la sobirania del rei de Sicília sinó en tot cas la del príncep Ferran. Ferran, massa lleial al seu cosí, no pot acceptar-ho i es separa de la Companyia. Muntaner, a requeriment del príncep, el segueix.

Rocafort fa tractes amb Tibaut de Cepoy, vicari general de Carles de Valois (un príncep aventurer que es feia anomenar Emperador llatí de Bizanci). Aquests tractes només van arribar a un acord que era més nominal que efectiu. Rocafort reconegué la sobirania de Carles de Valois i reté homenatge al

seu vicari però conservà el comandament efectiu. Per altre banda, el comportament d'en Rocafort havia degenerat molt i traït els principis democràtics de la Companyia. Si algú moria, ell s'emparentava de tot el que tenia, i no reconeixia amistat de ningú quan li agradava alguna noia, filla o amiga d'algun dels seus subordinats. Tibaut veia créixer el descontent i esperava la seva hora.

Aquesta arribà a la fi i, en un consell general, s'acordà que fos destituït i empresonat Bernat de Rocafort. El donaren a Tibaut, el qual el va lliurar al rei Robert de Nàpols (vell enemic d'en Rocafort) que el va empresonar en un soterrani del castell d'Averça, on el deixà morir de fam i de set.

Sota el comandament de Tibaut i al servei nominal de l' "Emperador llatí de Bizanci" fan marxa, l'any 1309, cap al sud, per arribar a prop del Ducat d'Atenes, on governa en unes terres en plena anarquia, el Duc Guy II de la Roche, que estava moribund. Nominalment els almogàvers lluiten per l'emperador llatí i, per tant, són aliats seus. Llavors, a principis de l'any 1310, Tibaut, que no veu clara la seva posició enmig dels almogàvers, decideix abandonar els seus soldats (sens dubte temorós d'un assassinat o traïdoria). En un esclat de fúria, aquests maten als cabdills que havien traït a Rocafort. Així, sense cap líder que els comandi, es converteixen en una república militar, regida pel Consell dels Dotze, al qual s'adjunta un quadrumvirat que durà la direcció efectiva: dos homes a cavall, un adalid i un almogàver.

Guy II havia mort sense fills, i un germanastre seu, Gautier de Brienne, s'emparava dels ducats. Gautier es veia envoltat d'enemics i li interessava l'ajuda dels almogàvers. A la primavera del 1310, els tractes estaven lligats: un contracte de sis mesos amb dos pagats per endavant. En poc temps Gautier va recuperar 30 castells i va netejar d'enemics el ducat. Però la campanya no va durar ni els dos mesos pagats per endavant per la qual cosa el duc va voler llicenciar aquella tropa. Va fer una tria de la part millor dels combatents i manà els altres que se n'anessin. Davant de les reclamacions d'aquests pel compliment del contracte els va amenaçar que els faria fora per la força i els catalans es prenen aquell comiat com una declaració de guerra.

A la batalla de Cefís, la iniciativa la prenen ells i escullen, amb molt bon encert, el camp de batalla. Hi havia un pantà i el riu Cefís. Abans de la batalla, els catalans reguen la terra davant seu per tal de convertir-la en un fangar. Per l'altre banda, Gautier disposa de 700 cavallers pesats francs i 30.000 homes de peu del ducat entre ells 300 almogàvers, i 200 més a cavall. Però aquests, en veure que el Duc vol de veres enfrontar-los amb els seus antics companys, declaren al seu senyor que no poden enfrontar-se als seus germans i que s'en van a ajudar-los i morir si cal. I així ho van fer. Els turcs i turcoples que acompanyaven la Companyia es retiren i es posen a certa distància.

Aquell dia, 13 de març de 1311, marca la fi de la cavalleria franca a Grècia. La furiosa càrrega de la cavalleria pesada s'enfonsà en les terres enllotades i, un a un, els almogàvers van matant als cavallers francs. Dels set cents cavallers només dos escapen amb vida: Bonifaci de Verona, un italià, i Roger de Llor, un rossellonés, que havia servit de mitjancer entre el Duc i la Companyia. El Ducat d'Atenes esdevé un ducat català i els vencedors escriuen el rei Frederic de Sicília per demanar-li que anomeni un dels seus fills com a duc. Ho serà el segon: Manfred.

La tercera època (1311-1390)

L'any 1318, els almogàvers van estendre el seu domini i van fundar un nou ducat: el de Neopàtria. Ambdós territoris van ser organitzats segons la legislació feudal catalana.

Els dos ducats van restar units i en la seva titularitat es van succeir diferents fills de Frederic II de Sicília i el mateix Frederic III de Sicília, que va cedir els seus drets a la seva germana Elionor (a l'any 1357). En estar casada amb Pere el Cerimoniós, els ducats van quedar vinculats a la corona Catalano-Aragonesa.

A la mort de Frederic II de Sicília (a l'any 1377) es va fer el traspàs de la sobirania a Pere el Cerimoniós, que va ser efectiva a l'any 1380, després de derrotar militarment els veïns que també intentaven annexionar-se aquests territoris. Però aquest domini directa de la corona Catalano-aragonesa va durar molt poc: només fins al 1388. Aquest any, el ducat d'Atenes va ser ocupat en nom de Venècia pel senyor de Corint (un banquer florentí). L'any 1390 el ducat de Neopàtria va córrer la mateixa sort.

GENERACIÓ DE PERSONATGES

En un joc de rol, cada jugador interpreta el paper d'un personatge. Aquest està descrit en un full que anomenem "Full de personatge". El full de personatge consta de diverses parts:

– La part d'informació social del personatge: nom, poble, posició social, edat, sexe, etc.

– La part de les característiques físiques i mentals: Força, Constitució, Carisma, etc.

– La part de les tècniques i habilitats: Llatí, Cercar, Cavalcar, etc.

– La part de les armes i armadures

– La part de l'equip, història personal, etc.

Tot això ens permet, seguint la mecànica de joc, saber què passa segons les circumstàncies i el que digui el jugador que fa el seu personatge. Anirem generant el personatge pas per pas a fi de descriure'l en tots el aspectes que hem anomenat.

EL FULL DE PERSONATGE

Veieu el full adjunt. Aquest és el full de personatge per a aquest joc. En ell trobarem tota la informació necessària del nostre personatge per poder jugar. En els apartats i capítols següents en farem referència contínuament i, per això, fem ara una descripció ràpida de les seves parts:

Part de davant

1): Apartat referit a les dades personals que tothom pot conèixer o veure i que no està relacionat directament amb la mecànica de joc o al joc en general: Nom del jugador, nom del personatge, edat, sexe, etc. Algunes d'aquestes dades les decidirem a mesura que fem el personatge (edat, alçada, etc), mentre que d'altres ja les podem omplir: Noms, sexe, etc.

2): Croquis del personatge: Dibuix que intenta representar com és el personatge senyalant les seves localitzacions de combat. S'utilitza en el capítol del combat.

3): Característiques. S'explica com obtenir–les en el punt següent.

4): Atributs: S'expliquen en el punt corresponent.

5): Capacitat de dany: La capacitat de dany està classificada segons el tipus en A, B i C. S'obté de la CONSTITUCIÓ i la GRANDÀRIA en el punt dels atributs.

6): Modificadors: Les característiques, els atributs i altres elements com les armadures impliquen uns modificadors utilitzats en el sistema de combat.

7): Prestigi: Inicialment és zero. Indica què pensa la gent del personatge (i, així, ha escoltat el que es diu d'ell). Es puja per accions heròiques o en el combat.

8): Estat Físic del personatge i Punts de Sang: Això ho expliquem en el capítol del combat en el punt de curació de ferides i malalties. Pot ser que fem referència a l'estat del personatge en altres llocs (per explicar l'efecte de l'ofegament en l'habilitat de nedar, per exemple). Inicialment el personatge està en l'estat OK. Els "punts de sang" s'utilitzen en el combat o quan el personatge es dessagna.

9): Apartat de les habilitats: Es generen en el punt "habilitats, coneixements i tècniques", encara que l'explicació la trobarem millor en el capítol de la mecànica de joc.

10): Apartat dels coneixements: Ídem a l'anterior.

11): Apartat de les tècniques de combat: S'expliquen en l'apartat del combat.

12) Armes: Aquí donem les característiques de les armes juntament amb les dades necessàries pel combat. S'explica al capítol del combat.

13): Armadures: Ídem a l'anterior.

Part de darrera

14): Apartat de l'equip: S'obté en el punt "Diners, equips i possessions".

Nom del jugador: _____

Almogàvers

Dades Personals

Nom: _____ Poble: _____
Ciutat: _____ Professió: _____
Pos. social: _____
Alçada: _____ Pes: _____ Sexe: _____ Edat: _____

	Cap 01-02	
Braç D. 09-10	Pit 03-06	Braç E. 07-08
Mà D. 12	Panxa 13-15	Mà E. 11
Cama D. 18-19 Peu 20		Cama E. 16-17 Peu 20

Característiques

Destresa		Memòria	
Agilitat		Atenció	
Constitució		Voluntat	

Atributs

Força		Aspecte	
Grandària		Carisma	

Modificadors

Mod. t ___
Mod. Des ___
Mod. Dany ___

Prestigi

Cap. de Dany

A	B	C
F.Ll. / F.N.	F.G.	F.M.G.

Habilitats

	CAR	Mest.
Amagar-se	ATE	___
Cantar	ATE	___
Cavalcar	AGI	___
Cercar	ATE	___
Comerciar	ATE	___
Discreció	AGI	___
Disfressa	ATE	___
Eloqüència	ATE	___
Escoltar	ATE	___
Esquivar	AGI	___
Fabricar _____	DES	___
Llençar	DES	___
Manar	ATE	___
Mecanismes	DES	___
Nedar	AGI	___
Primers auxilis	DES	___
Rastrejar	ATE	___
Robar	DES	___
Seducció	ATE	___
Torturar	ATE	___
Trepar	AGI	___
_____	___	___
_____	___	___

Coneixements

	CAR	Mest.
Alquímia	ATE	___
Astrologia	ATE	___
Càlcul	ATE	___
Coneixement animal	MEM	___
Coneixement mineral	MEM	___
Coneixement vegetal	MEM	___
Història	MEM	___
Idioma _____	MEM	___
Idioma _____	MEM	___
Idioma _____	MEM	___
Llegendes	MEM	___
Llegir / Escriure	MEM	___
Lleis	MEM	___
Màgia	ATE	___
Medicina	ATE	___
Música	ATE	___
Navegació	ATE	___
Teologia	MEM	___
_____	___	___
_____	___	___

Téc. Combat

	CAR	Mest.
Arc	DES	___
Daga	DES	___
Destral	DES	___
Escut	DES	___
Espasa	DES	___
Llança	AGI	___
Lluita	AGI	___
Maça	DES	___
_____	___	___

Armadures

Mod. t: | Mod. Des: | Equiv.:

Loc.	Cap	Pit	Braç	Mà	Panxa	Cama	Peu
Tall							
Pen							
Cop							
Desgast							
Escut	Parada			Desgast			

Estat Físic

Ok	☒	C	+3
T		G	+5
F		Ag	Im

Punts de Sang

○○○○○ +1
○○○○○ +2
○○○○○ +3
○○○○○ +4
○○○○○ +5

Arma

Arma	D	F	N	E	Téc.	T. Dany	Dany	Dis.	t.	Rang	Abast
_____					___	___	_____	___	___	___	___
_____					___	___	_____	___	___	___	___
_____					___	___	_____	___	___	___	___
_____					___	___	_____	___	___	___	___
_____					___	___	_____	___	___	___	___

Equip

	Localització	Pes

Possesions

	Localització

Rituals

Nom _____
Pts.: _____ Mestratge: _____
Duració: _____ Notes: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mestratge: _____
Duració: _____ Notes: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mestratge: _____
Duració: _____ Notes: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mestratge: _____
Duració: _____ Notes: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mestratge: _____
Duració: _____ Notes: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mestratge: _____
Duració: _____ Notes: _____

Poders

Nom _____
Pts.: _____ Mod. cos: _____
Temps d'activació: _____ Duració: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mod. cos: _____
Temps d'activació: _____ Duració: _____

Nom _____
Pts.: _____ Mod. cos: _____
Temps d'activació: _____ Duració: _____

Punts d'aprenentatge

Punts d'esperit

Lliures	Lligats	Transmutats

Factor Màgic

Tares Físiques

Malalties Actives

Nom	Potència	Freqüència	Efectes

15): Apartat de la història personal: S'obté en el punt corresponent.

16): Punts d'aprenentatge acumulats: Són els punts que es reben al llarg de les aventures i no han estat encara assignats.

17): Apartat de la malaltia activa que pot tenir el personatge. Les malalties s'expliquen en el capítol IV.

18): Apartat del "punts lligats" d'esperit. S'explica en el capítol dedicat a la màgia.

CARACTERÍSTIQUES

Els determinants físics i mentals del potencial del personatge són les seves **característiques** i **atributs**. Així, per exemple, podem diferenciar entre un personatge hàbil i un altre talòs per la seva **característica** de DESTRESA, entre un llest i un altre curt per la seva **característica** d'ATENCIÓ i entre un gran i un altre petit pel seu **atribut** de Grandària. A nivell de joc, la diferencia entre característica i atribut és que a l'hora de fer una acció l'habilitat o coneixement relacionat té un nivell que depèn de forma indirecta d'una característica, mentre que l'atribut influència el resultat donant una dificultat.

Les característiques es divideixen en: característiques passives (que no es poden activar sinó que estan sempre presents) i les actives (que s'utilitzen per voluntat del jugador en determinats moments). A més, a dins de cada grup en tenim de físiques i mentals. Anem primer a fer un cop d'ull a les característiques passives:

Característica passiva física: CONSTITUCIÓ

CONSTITUCIÓ (CON): Determina la resistència a les malalties, la capacitat de curació, la resistència als verins, a les begudes i drogues, etc.

Característica passiva mental: VOLUNTAT

VOLUNTAT (VOL): És la determinació del personatge. La seva sang freda i impuls vital. Influència en la resistència a suggestions (i en fer–les). També té relació amb la màgia i les relacions amb entitats sobrehumanes.

Anem ara a les característiques actives. Les característiques actives les farem servir a l'hora d'obtenir les puntuacions en les habilitats i coneixements del personatge. A més, tenen una intervenció freqüent a la partida. Potser són els valors més importants del personatge.

Característiques actives físiques: DESTRESA i AGILITAT

DESTRESA (DES): Representa l'habilitat manual per manipular o fer anar objectes.

AGILITAT (AGI): És la coordinació del cos, la rapidesa, etc. El valor de l'agilitat dóna el Modificador al temps (que s'utilitza en el sistema de combat).

Característiques actives mentals: MEMÒRIA i ATENCIÓ

MEMÒRIA (MEM): Capacitat per recordar coses. Tant de paraula com imatges.

ATENCIÓ (ATE): Capacitat per adonar–se'n de les coses, per tenir idees, per esbrinar la relació entre factors dispersos, etc.

Tots aquests factors estan representats numèricament per un valor que va de 6 fins a 18. S'obté de la suma del resultat de tres daus de 6 cares que s'han tirat de forma aleatòria. Però per donar possibilitats que el jugador pugui escollir una mica com és el seu personatge s'ha ideat el sistema següent:

PAS 1: Es tiren 3 D6 repetim la tirada del dau que doni com a resultat 1. Es sumen el resultats i s'obté un valor, aquest valor s'assigna a la característica que es vulgui (que encara no tingui un valor assignat). Una vegada assignada no es pot repensar i si, quan es tira una altra vegada, s'aconsegueix un valor més adient per una característica ja assignada i no podem canviar–la.

PAS 2: Una vegada obtingudes totes les característiques, es torna a tirar una vegada i el valor obtingut es pot canviar per qualsevol característica.

> *"Christian s'està fent un personatge d'Almogàvers i tira els tres d6 per les característiques. Treu 5, 4, 5 que sumats fan 14. Decideix ràpidament de posar–los a DESTRESA ja que vol que el seu personatge sigui molt hàbil en les armes. Torna a tirar els daus per un altre característica i treu 6, 6, 5, que sumats fan 17. Voldria posar–los en DESTRESA però ja no pot canviar aquest resultat i decideix posar–los a AGILITAT."*

ATRIBUTS

Els atributs descriuen el personatge i tenen influència en la realització de les accions, encara que les habilitats no depenguin directament d'elles. Per exemple, per doblar una barra de ferro la característica que es fa servir de forma activa es la DESTRESA però l'atribut que ens dóna la dificultat per fer–ho és la FORÇA. Com a norma general:

Característiques: Elements descriptius del personatge que donen la facilitat d'aprenentatge de les habilitats, coneixements i tècniques de combat.

Atributs: Elements descriptius del personatge que donen la dificultat de les accions.

Veiem ara la llista d'atributs:

Força: Capacitat d'aixecar pes, forçar mecanismes, etc. Té relació directa amb la quantitat de dany que es pot fer d'un cop i per això calculem a partir d'ella el "Modificador al dany" que s'utilitzarà en el capítol del combat.

Grandària: Volum físic del personatge. Té relació amb la capacitat de dany.

Aspecte: La seva bellesa. Influència en l'habilitat de seducció.

Carisma: Es la influència que el personatge exerceix pel seu caràcter sobre els altres. És molt important per veure si una persona "cau bé" als altres i per determinar el seu "valor d'esperit".

El valor d'aquests atributs el definim amb Qualificatius del tipus:

MOLT atribut negatiu
atribut negatiu
valor NORMAL
atribut positiu i
MOLT atribut positiu

Cada "nivell" en un atribut agrupa una part de la població: el valor normal és el més probable i a mesura que ens allunyem d'ell la probabilitat de trobar persones amb el valor d'atribut corresponent baixa. Per fer-nos-en una idea podem dir que el valor normal el tenen un 40%, el positiu i el negatiu un 20% respectivament i el molt positiu i el molt negatiu un 10% respectivament. Això implica que la diferència, per exemple, entre una persona forta i una de molt forta és molt gran.

Per veure el valor d'aquests atributs es suma el resultat d'una tirada aleatòria de 3 d6, repetint la tirada quan surt 1. Les tirades es fan per ordre consultant la taula següent:

Després de fer totes les tirades es pot modificar un atribut pujant-lo un nivell a canvi de baixar un altre un nivell, però només es pot fer una vegada: només es canviarà una parella d'atributs i només ho faran en un nivell.

"Micky treu en la tirada per l'atribut de força 3, 3, 4 que sumen 10 i per tant li correspon una força de Feble. Després treu en grandària: Gran, en Aspecte: Molt lleig i en carisma: Normal. Decideix baixar la grandària a Normal per poder pujar la Força a Normal".

Si el personatge és una dona llavors es baixa un nivell de Força i de Grandària i es puja un nivell d'Aspecte i un de Carisma. Si un d'aquests canvis no es pot fer perquè l'atribut corresponent està al límit (inferior per Força i Grandària i superior pels altres) no es pot fer aquest canvi i, en compensació, tampoc es fa un dels altres complementaris (no es fa una pujada si no es pot fer una baixada, i no es fa una baixada si no es pot fer una pujada).

MODIFICADORS I ALTRES DADES DEL PERSONATGE

Modificador al temps de combat

Aquest modificador s'utilitza en el sistema de combat per veure quin personatge actua abans que un altre. Depèn de:

- L'AGILITAT del personatge
- L'armadura que dugui i
- El pes que porti

Ara només calcularem els modificadors d'AGILITAT i de pes, el de l'armadura està explicat en el capítol del combat en l'apartat d'armadures.

El modificador per l'AGILITAT és:

Agilitat	Mod. al temps
6 – 8	+4
9 – 10	+3
11 – 13	+2
14 – 15	+1
16 – 18	0

3d6	Força	Grandària	Aspecte	Carisma
6– 8	Molt feble	Molt petit	Molt lleig	Molt repulsiu
9–10	Feble	Petit	Lleig	Repulsiu
11–13	Normal	Normal	Normal	Normal
14–15	Fort	Gran	Atractiu	Atraient
16–18	Molt fort	Molt gran	Molt atractiu	Molt atraient

A aquest valor hem de sumar el corresponent al del pes i al de l'armadura. Per saber el de l'excés de pes, primer hem de saber el pes que porta el personatge i el que pot portar sense problemes. El pes que porta ve donat per l'equip que porta al damunt i això ho veurem en l'apartat de l'equip. El pes que pot portar depèn de la força:

Com podem veure, una persona Feble té el doble de força que una de Molt Feble, una Normal el doble que una de Feble, etc. Podem considerar que una dona té un atribut de força de Feble com a valor mig, i un nen de Molt Feble. Pel cas dels animals o criatures més fortes que l'home podem utilitzar la següent nomenclatura:

	PES QUE PORTA (Qg)										
FORÇA	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**40**	**50**	**60**	**90**	**120**	**150**
M. Feble	+1	+2	+3	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP
Feble	—	—	+1	+2	+3	NP	NP	NP	NP	NP	NP
Normal	—	—	—	—	+1	+2	+3	NP	NP	NP	NP
Fort	—	—	—	—	—	—	+1	+2	+3	NP	NP
M.fort	—	—	—	—	—	—	—	—	+1	+2	+3

NP: No pot portar aquest pes a sobre.

Amb el valor derivat de l'AGILITAT, més el que ve del pes, més el de l'armadura calculem el valor del modificador al temps i el posem al full de personatge.

"En Ramon té una força Normal i una AGILITAT de 12. Per tant li correspon un modificador al temps per l'AGILITAT de +2. Però porta una armadura de cavaller almogàver que pesa 38,6 Kg i una espasa llarga que pesa 1,5 Kg. Total 40,1 Kg. Per la força que té li correspon un modificador al temps de combat segons la taula de +2 que sumat al +2 de l'AGILITAT fan un total de +4. A més, consultant la taula de l'armadura de cavaller almogàver veiem que porta associat un modificador al temps de +1. O sigui que el modificador total que li pertoca quan va al combat amb l'armadura i l'espasa a dos mans és de +2+2+1 = +5, i això 'Es el que apunta al full de personatge".

Modificador al dany

Com ja havíem dit, la força comporta un modificador al dany. Aquest es representa en un nombre de daus de 6. Per obtenir-los consultem la taula següent on adjuntem una idea del quilos que pot aixecar el personatge:

Força	Mod. al dany	Quilos
Molt feble	1d3	15
Feble	1d6	30
Normal	2d6	60
Fort	3d6	90
Molt fort	4d6	120

Un home de força Normal es pot simbolitzar com:
FORÇA = 1H (1 un home)

Així un home amb l'atribut de força igual a Molt Fort tindria: FORÇA = 2H. Quan parlem de la força d'animals com l'elefant, el lleó, etc, utilitzarem aquesta simbologia.

Capacitat de dany

Un valor associat als atributs de CONSTITUCIÓ i GRANDÀRIA és la "capacitat de dany":
Capacitat de dany: És la resistència del personatge als cops. S'utilitza en el capítol del combat per veure l'efecte de les ferides sobre l'estat físic del personatge. Es calcula a partir de la CONSTITUCIÓ i de la GRANDÀRIA.

La capacitat de dany es calcula segons la taula següent depenent del valor de la CONSTITUCIÓ i GRANDÀRIA:

CON	Molt Petit	Petit	Normal	Gran	Molt Gran
6	6	8	10	10	12
7	6	8	10	10	12
8	8	10	10	10	12
9	8	10	10	12	12
10	10	10	10	12	14
11	10	10	12	12	14
12	10	10	12	12	14
13	10	12	12	14	14
14	10	12	12	14	16
15	10	12	12	14	16
16	12	12	14	14	16
17	12	14	14	16	16
18	12	14	16	16	18

Una vegada trobada la capacitat de dany podem calcular uns valors que ens serviran en el capítol del combat. Aquest són: la mateixa capacitat de dany que anomenaren de tipus B i capacitats de dany corresponents a valors inferiors, A, i superiors al dany que resisteix el personatge, C:

- Capacitat de Dany tipus A: Capacitat de dany/2 + 2

- Capacitat de Dany tipus B: Capacitat de dany

- Capacitat de Dany tipus C: Capacitat de dany x 1,5

Aquests valors s'anoten al lloc corresponent del full de personatge.

"El personatge de l'Edu té una CONSTITUCIÓ de 14 i una grandària de Petit. Mirant la taula veiem que li correspon una Capacitat de dany de 12. Això vol dir que la Capacitat de dany tipus A = 8, la tipus B = 12 i la tipus C = 18".

Alçada i pes

L'alçada està associada a la grandària:

Molt petit	:	1,20 m
Petit	:	1,50 m
Normal	:	1,65 m
Gran	:	1,80 m
Molt gran	:	2,00 m

El jugador pot escollir tenir fins a 10 cm per sota o per dalt de l'alçada corresponent.

El mateix que vam fer amb la força ho podem fer pel cas de la grandària:

Un home de grandària normal es pot simbolitzar com:
GRANDÀRIA = 1G (grandària humana)

Un home de grandària Molt Gran serà: 2G, i els animals com l'elefant tindran un número gran de G.

I el pes està associat amb la Capacitat de Dany. L'obtenim multiplicant aquest valor per 6:

Pes del personatge = Capacitat de Dany x 6

Igual que amb la grandària, el personatge pot escollir tenir fins a més o menys 5 Qg. En el cas de les dones s'ha de multiplicar per 5 i en el dels nens per 4.

Prestigi

Aquest valor és zero inicialment. Indica el que pensa la gent del personatge (si el coneix o ha sentit parlar d'ell, és clar). El significat numèric és:

-3	:	Traïdor
-2	:	Covard
-1	:	Massa prudent
0	:	Normal
+1	:	Valent
+2	:	Heroic
+3	:	Líder

Els valors de prestigi són modificats segons l'actitud en combat o per accions heroiques. A part, alguns càrrecs porten un prestigi associat: Adalid: +1. Comandant del exercit: +2.

TIPUS DE PERSONATGE

En el món on es mouran els nostres jugadors hi ha diversos tipus de personatge que es poden "encarnar". Per determinar quin personatge tenim hem de concretar abans tres aspectes bàsics:

- El Poble
- La Posició social
- La Professió

Evidentment hi ha incompatibilitats, no tot és intercanviable: No podem tenir un comerciant noble, ni un soldat cortesà. Per això hem de determinar cada un d'aquests elements en ordre: primer el poble, després la posició social i, per últim, la professió.

El poble

Determinació del poble: Hi ha dos sistemes per veure a quin poble pertany el personatge: a) per una tirada aleatòria en una taula que representa la distribució de pobles en el lloc que ens ocupa, o b) per elecció directa del jugador. En el segon cas és preferible que el jugador doni al Director de Joc una història de la vida del seu personatge justificant l'elecció del poble. Pel que vulgui tirar a la taula la posem a continuació:

Poble	d100
Català	01 – 50
Grec	51 – 60
Franc	61 – 65
Turc	66 – 75
Alans	76 – 80
Àrab	80 – 85
Venecià	86 – 90
Genovès	91 – 95
Jueu	96 – 00

"La Mercè decideix tirar per la taula per veure el poble del seu personatge. Li surt un 67 que correspon a un turc. Però el resultat no li agrada i prefereix que el poble sigui el Genovès".

Fem ara una petita descripció de cadascun d'aquests casos:

Català: És el poble que compon la major part de l'exèrcit almogàver. Per tant, el personatge pot ser–ho, però també tenim comerciants, cavallers, savis (Ramon Muntaner), etc. El fet de ser català i estar a Grècia implica haver viatjat per arribar–hi.

Grec: En aquest cas tenim un personatge que per algun motiu s'ha unit a l'exèrcit almogàver o té bones relacions amb ells. En principi, els grecs no tenien molta relació amb els almogàvers (ni que fos de comerç o per deixar–los dormir i menjar a casa) i els consideraven molt perillosos i bàrbars, però sempre podem tenir l'excepció de la regla.

Franc: Això sí que és estrany, ja que Catalunya i els francs havien estat enfrontats pel regne de Sicília. Que un franc estigui dins de l'exèrcit almogàver o tingui bones relacions amb ells només pot ser com: traïdor als francs, emissari d'algun noble franc (i depenent de l'època) o algun motiu similar. El PNj i el Dj haurien d'acordar–ho.

Turc: Dintre de l'exèrcit almogàver hi havia un grup de mercenaris turcs. El personatge pot ser mercenari però també pot ser comerciant, metge o d'alguna professió adient i que estigui amb els almogàvers per un interès econòmic.

Alans: L'Imperi Bizantí tenia com a tropes mercenàries els alans (de la mateixa manera que tenien els almogàvers) que venien de la Tràcia. Aquests estaven una mica "picats" amb els almogàvers per allò de qui era millor (Tots dos eren mercenaris). N'hi havia de dues classes: els que no podien ni veura els almogàvers i que feien les seves accions bèl·liques per separat i els que s'avenien a estar al comandament de Roger de Flor i anaven al costat d'ells. De totes maneres és evident que el personatge hauria de ser mercenari, cavaller o similar.

Àrab: Dins dels almogàvers podem tenir famílies d'origen àrab (normalment de la península ibèrica) totalment integrats amb ells.

Venecià: Els venecians eren una de les altres potències comercials de l'època juntament amb els Catalans i els Genovesos. En principi seria lògic que estiguessin enfrontats, però degut a la guerra comercial entre venecians i genovesos i al fet que aquests últims sí que estaven enfrontats amb els catalans, els venecians tenien bones relacions amb els catalans i fins i tot a vegades eren aliats (contra els genovesos, és clar).

Genovès: Això és encara més estrany que ser franc ja que, si bé hi havia genovesos al servei de l'Imperi (igual que els alans) i aquest tenia moltes relacions comercials amb ells, la relació entre almogàvers i genovesos era d'odi a mort. De fet hi va haver enfrontaments armats entre els dos grups dins de Constantinoble (veure la història dels almogàvers). De totes maneres no hi ha millor lloc per a un traïdor al seu poble que dins del seu pitjor enemic.

Jueu: Els jueus podien trobar–se a tot arreu amb una mica de comerç o importància econòmica. De fet els jueus eren molt necessaris dins l'estructura de l'economia de l'Edat Mitjana ja que, per consideracions religioses, cap cristià podia practicar l'usura en un altre cristià. De fet cap persona d'una determinada confessió podia fer préstecs amb interès a un altre de la mateixa religió (un jueu no podia fer préstecs a un altre jueu). En la pràctica, el jueu feia préstecs amb interès als cristians i els cristians als jueus (encara que això últim en menys grau). Un personatge jueu hauria de ser prestador o canvista però també podia ser artesà (joier sobretot), soldat (en països on es permetia) o pagès (encara que en alguns països se'ls va prohibir, a partir d'una certa època).

Una vegada determinat el poble podem passar a determinar la posició social.

Posició social

El poble condiciona la posició social, i aquí no podem escollir el que vulguem ja que si ho féssim tots voldrien ser nobles. Per això deixem escollir dos sistemes:

a) Escollim el que volem però només podem seleccionar entre soldat, ciutadà i camperol, sempre que aquesta classe social estigui permesa per la raça.

b) Decidim tirar per la taula. Per tant hem de consultar la columna corresponent al poble obtingut anteriorment i fer la tirada de dau de cent.

	Alt Noble	Baix Noble	Soldat	Burgès	Pagès
CATALÀ	01	02-05	06-30	31-60	61-00
GREC	01-02	03-10	11-50	51-80	81-00
FRANC	01-02	0-10	11-80	81-00	-
TURC	-	01-05	06-80	81-00	-
ALANS	-	01-05	06-00	-	-
ÀRAB	-	01-05	06-70	71-00	-
VENECIÀ	-	01-10	11-50	51-00	-
GENOVÈS	-	01-10	11-50	51-00	-
JUEU	-	-	01-10	11-40	41-00

"En Dani decideix tirar per la taula per saber la posició social del seu personatge que és català. Treu un 98 que correspon a Pagès. Ell preferiria una altra classe social però ja no pot escollir ja que ha decidit tirar per la taula".

Com es pot observar, només hem posat dues possibilitats de pagesos, la del pagès grec i la del català. Això es així ja que el punt d'origen de les aventures (i per tant, de la creació del personatge) és Grècia. No és lògic que un pagès d'una altra part del món arribi fins a Grècia llevat que sigui com a mariner o almogàver. Per tant, el pagès d'origen català hauria de ser mariner o almogàver. Les altres races serien com a soldats, comerciants, dirigents, etc, però no com a pagesos.

No hem considerat l'alt noble turc ni àrab ja que normalment aquestes races estan a Grècia com a soldats mercenaris o comerciants (cap de les dues coses va bé amb un noble de posició elevada).

El cas del jueu és especial. No tenen nobles ni poden treballar la terra en alguns països. La possibilitat del burgès és ben coneguda. En molts casos, el jueu era un convers i això ho hauria de decidir el personatge.

Veiem una petita descripció de cadascun dels casos:

Alt Noble: Aquest és el cas dels barons, contes, etc. En el cas del personatge podem suposar que és el fill hereu d'un d'aquest nobles (ja que és molt difícil portar personatges de tanta importància). En tot cas, hem de donar–li al personatge beneficis especials com servents, un o dos soldats al seu servei, etc. En l'apartat de l'equip s'especifica el que poden tenir.

Baix Noble: En aquest cas el noble no és gaire important. Ve a ser com un cavaller però amb el títol hereditari. Pot ser també l'enèsim fill d'un noble més important. De totes maneres poden tenir algun ajudant (soldat o servent).
Donem la possibilitat de canviar aquesta classe social per la de Burgès essent llavors un ric comerciant o un alt càrrec dins del gremi corresponent d'artesans, etc. Quan tirem per veure l'equip ho farem com si la classe social fos la de Baix Noble.
També podem canviar aquesta classe social per la de Soldat i tenir en compensació el càrrec d'Adalid. Igual que abans, tirarem per l'equip segons la classe social de Baix Noble.

Soldat: Aquesta classe social correspon als soldats al servei d'un noble o als mercenaris i altra gent d'armes.

Burgès: Dintre d'aquesta classe social hi ha moltes variacions: des del ric comerciant o mestre gremial fins al petit comerciant o artesà. Si el personatge té aquesta classe social suposem que és un petit comerciant o artesà.

Pagès: És el camperol, treballador del camp o portador de bestiar. És la classe social més abundant en l'Edat Mitjana i la més baixa.

La professió

La professió depèn fonamentalment de la posició social, per això hem dissenyat una taula on surten les professions amb un SI o NO depenent de la posició social. La professió es pot escollir encara que recomanem que hi hagi una mica de tot en una partida. Això vol dir que a l'hora de generar el personatge el Director de Joc haurà d'equilibrar el nombre de personatges que té de cada classe i mirar de compensar–lo. Les notes al costat es refereixen a excepcions segons el poble al qual pertany el personatge.

Anem ara a donar la taula que pertoca a la generació. Després expliquem cadascuna de les professions dins del marc històric on ens movem.

	Noble	Soldat	Burgès	Pagès
Almogàver	NO	SI	NO	NO (1)
Artesà	NO	NO	SI	SI
Bandoler	SI (3)	SI	NO	SI
Caçador	SI	SI	NO	SI
Cavaller	SI	NO	NO	NO
Clergue	SI	NO	SI	SI
Comerciant	NO (2)	NO	SI	NO
Cortesà	SI	NO	NO	NO
Guerrer	NO	SI	NO	NO
Llaurador	NO	NO	NO	SI
Lladre	NO	SI	SI	NO
Joglar	SI (3)	NO	SI	SI
Mariner	NO (2)	SI	SI	SI
Mercenari	NO	SI	NO	NO
Metge	NO	NO	SI	NO
Pastor	NO	NO	NO	SI
Prestador	NO	NO	SI (4)	NO
Savi	NO	NO	SI	NO

Notes:

(1): Si el poble és el català sí que es pot tenir la posició social de pagès i ser almogàver (de fet era el més usual).

(2): Si el poble és el venecià o genovès sí que es pot tenir la posició social de noble i ser comerciant o mariner.

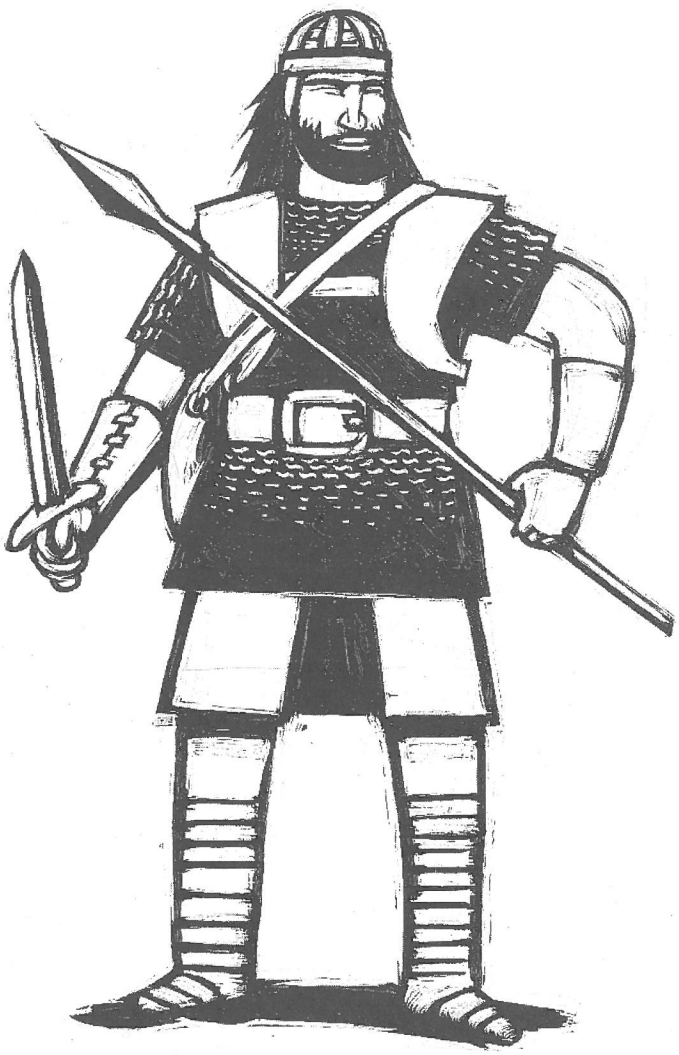
(3): Evidentment el noble ha perdut l'herència o la riquesa per alguna desgràcia del seu passat.

(4): El prestador hauria de ser jueu.

"El personatge de Ricard és un Grec de classe social Baix Noble. Segons la taula de professions pot ser Bandoler, Caçador, Cavaller, Clergue, Cortesà o Joglar. Ricard veu la llum de cop i decideix que el seu personatge ha de ser Clergue".

Veiem ara com és cadascuna de les professions dins del joc. En alguna ocasió mencionem la paraula època. Ens referim a una estructuració d'aquest període històric que fem en el capítol d'aventures i que bàsicament és: 1a època: el període en què els almogàvers lluiten amb l'Imperi; 2a època: quan la venjança catalana i després al servei dels francs; 3a època: després de la victòria de Cefís (1311) on els almogàvers dominen els ducats d'Atenes i Neopàtria.

Almogàver: Són guerrers experimentats d'origen català normalment i d'altres ètnies reclutades dels llocs on han passat en el curs de la seva història (àrabs, turcs, etc). Estan molt orgullosos de ser membres de la Gran Companyia Catalana i encara



que el seu aspecte és molt barbar són molt disciplinats. La seva jerarquia és bastant democràtica i s'ascendeix per mèrits en combat.

Artesà: La Gran Companyia Catalana no portava artesans amb ella. Normalment aprofitaven o compraven el que trobaven pels llocs on passaven. De totes maneres pot ser que a vegades en reclutessin algun però aquest hauria de saber defensar–se mínimament. Dins dels artesans hem de definir la professió en concret: sabater, fuster, ferrer, pellaire, teixidor, forner, etc, i això ho posem al costat de la paraula Artesà en l'apartat de professió al full de personatge. Haurem d'agafar l'habilitat de fabricar adient a la professió: sabates, fusta, ferro, etc. Hem de recordar que els membres d'aquestes professions estan agrupats amb gremis amb tot el bo i dolent que això implica.

Bandoler: És la professió més fàcil pel soldat, guerrer o mercenari que es troba sense feina. Per això, si un exèrcit com el dels almogàvers dóna treball a gent que sap lluitar, és fàcil pensar que un personatge que ha esdevingut bandoler durant molts anys hi pugui ser acceptat. Si el nivell social del personatge és alt podem pensar que és el cap d'un grup de bandolers.

Caçador: A l'Edat Mitjana els únics que tenien dret a caçar eren els nobles ja que les terres els pertanyien. El caçador ha d'estar al servei d'un noble o bé ser furtiu. La utilitat d'un caçador dins d'un exèrcit és la de procurar menjar en zones salvatges i la de rastrejar el pas de l'enemic. En el cas de nobles que tinguin aquesta professió podem pensar que és la seva ocupació preferida. En el cas de soldats són els caçadors d'un noble. I en el cas de pagesos probablement són furtius.

Cavaller: Tot el que és l'oficialitat d'un exèrcit medieval són cavallers. Per això considerem que el càrrec d'adalid és equivalent al de cavaller (encara que no ho era, hi havia cavallers i adalids i eren diferents). Això vol dir que si un personatge és Baix Noble pot ser adalid perdent la classe social de baix noble per la de soldat (però tirant per l'equip com Baix Noble). A part hi ha els cavallers que poden tenir un origen variat i que deuen obediència a Roger de Flor (en la primera època) i que lluiten a part com unitat de cavalleria.

Clergue: De clergues n'hi ha a tot arreu i dins d'un exèrcit tan religiós com l'almogàver estan plenament justificats. Això si, l'origen hauria de ser humil. Si la classe social és alta llavors haurien de ser confessors d'alguna persona important o membres de l'Església de Constantinoble que acompanyin l'exèrcit per algun motiu. No hem d'oblidar el paper dels missioners que en aquella època era molt actiu tenint el seu objectiu en les terres més llunyanes, com els khanats mongols o la Xina. A part hi ha els monjos que són més lògics en la tercera època.

Comerciant: Juntament amb l'exèrcit almogàver hi havia comerciants catalans. També tenim els venecians i els genovesos (aquests últims és molt rar de veure'ls amb els almogàvers encara que tenien interessos a Constantinoble). Podem diferenciar entre el petit comerciant i el gran mercader. Normalment els personatges haurien de ser petits comerciants, però si el personatge té la classe social de Baix Noble pot canviar–la per la de Burgès podent ser llavors un gran comerciant o mercader (tirarà per l'equip com a Baix Noble). El coneixement associat a la professió hauria d'estar relacionat amb allò que comercia: coneixement animal, vegetal o mineral.

Cortesà: Un cortesà almogàver és rar, encara que es pot pensar que Roger de Flor ho era en part. En la tercera època és més fàcil de pensar. El més normal és que sigui grec (en la primera època) o franc (en la segona) i que acompanyi l'exèrcit en representació de la cort imperial o d'algun noble important.

Guerrer: És similar a l'almogàver o mercenari però aquí ens referim als soldats de professió que no són contractats pels nobles per a una campanya o període de temps sinó que serveixen al seu senyor per a tota la vida. Evidentment han de tenir un senyor (cavaller o noble) al qual serveixen i aquest és possible que lluiti amb els almogàvers.

Llaurador: A l'Edat Mitjana era la classe social més abundant i per això l'hem posat aquí però no és lògic que un personatge sigui llaurador. En tot cas, pot ser que ho hagi estat i que al començament de la seva primera aventura (per algun motiu) vagi a servir (com a criat, esclau, soldat, ...) dins de l'exèrcit almogàver.

Lladre: La professió de lladre és bàsicament d'origen urbà. Per tant, el lògic és que el personatge lladre sigui originari d'alguna de les ciutats de l'època (millor si és Constantinoble). En aquest joc suposem que hi ha una "màfia" gremial de lladres ben estructurada i amb una jerarquia pròpia (existeix el "príncep" dels lladres). Aquesta "màfia" és bàsicament grega amb centre a Constantinoble i té relacions "comercials" amb els genovesos, venecians, catalans i turcs (i altres pobles musulmans). Un personatge d'aquesta professió es fa passar per

una altra professió (la que sigui, tenint en compte la dificultat depenent de quina s'esculli). Evidentmentalfulldepersonatgeesposalaprofessiósimulada no la de lladre perquè no ho puguin saber els jugadors dels altres personatges. La veritable professió només l'ha de saber el jugador que porta el personatge i el Director de Joc. Els espies poden pertànyer a aquesta professió.

Joglar: A l'Edat Mitjana hi ha grups de joglars que van de poble en poble i de ciutat en ciutat, visitant freqüentment les corts dels llocs on passen. És estrany el fet que algun d'ells acompanyi un exèrcit que va cap a la batalla però no és impensable.

Mariner: El lloc del mariner és el mar, per tant és difícil justificar–los en aventures on no es faci un viatge per mar i el Director de Joc hauria de vigilar aquest fet quan el personatge vulgui aquesta professió. De totes maneres sempre es pot justificar la presència d'aquest personatge dins d'un exèrcit dient que per raons de necessitat el mariner ha de ser un combatent.

Mercenari: És equivalent a l'almogàver però amb la diferència que és un soldat que no pertany a la Gran Companyia Catalana. Pot ser turc, alan, etc., que formi part d'un altre grup dins de l'exèrcit.

Metge: Aquest pot ser el típic metge de campanya que fa les funcions de cirurgià i barber. De totes maneres suposem que en aquest cas ha estudiat els anys que li pertocaven per ser reconeguts com a tals. És una professió mal pagada però permet al personatge tenir accés a qualsevol lloc (amb motiu de malaltia, és clar), per això un metge pot ser un bon espia.

Pastor: Aquest cas és equivalent al del llaurador. De totes maneres un personatge pastor pot unir–se al exèrcit fent de guia o rastrejador.

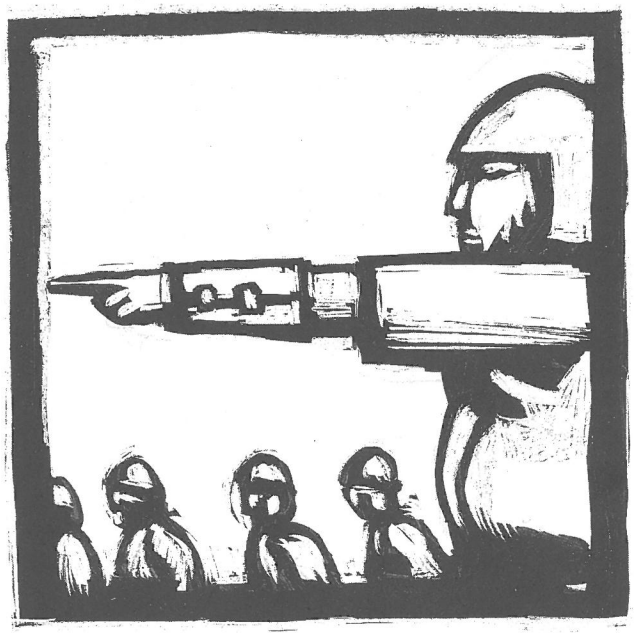
Prestador: Aquesta és la professió típica del jueu i no és normal que un personatge ho sigui. El motiu pel qual un prestador estigui acompanyant l'exèrcit és molt difícil de trobar i un personatge d'aquest tipus hauria d'estar lligat a una ciutat. És més lògic amb personatges de la tercera època (on les aventures no estan tan lligades a la presència d'un exèrcit).

Savi: Aquest pot ser l'escrivà, advocat, notari, professor, alquimista... Això ho hem d'especificar al costat de la paraula savi en el lloc de la professió del full de personatge i els coneixements agafats han de ser els corresponents al cas. És un personatge que pot acompanyar l'exèrcit per raons de fidelitat a un noble o similar, que l'aconsella i li serveix. El jugador i el Director de joc haurien d'arribar a un acord.

En el cas del Savi–Alquimista o del Savi–Màgic que poden tenir un nivell de Màgia d'Iniciat o més haurem de fer una partida en solitari prèvia a les aventures.

HABILITATS, CONEIXEMENTS I TÈCNIQUES

En el desenvolupament d'una partida, el personatge realitza una sèrie d'accions que pot ser que tinguin èxit o no. Per saber si l'acció es realitza correctament es fa una tirada segons el que sàpiga fer el personatge utilitzant les regles que explicarem en el capítol "Mecànica de joc". Per exemple: si un guerrer que està cavalcant un cavall intenta saltar un desnivell haurem de saber si és bo cavalcant. El mateix es pot dir per a qualsevol acció que intenti fer el personatge, sempre hi haurà una habilitat o un coneixement o una característica activa associada. Les característiques ja les hem definit, ara hem de definir les habilitats, els coneixements i les tècniques de combat del personatge.



Habilitats: Són totes aquelles competències que utilitzem en les partides per realitzar les accions que volem que el personatge faci. Estan relacionades amb les característiques de DESTRESA i AGILITAT. La DESTRESA per les accions que requereixin habilitat manual i les d'AGILITAT per aquelles que requereixin coordinació i equilibri físic.

Coneixements: Són les coses que el personatge sap. Té relació amb les característiques d'ATENCIÓ i MEMÒRIA. Els relacionats amb ATENCIÓ són els que necessiten de deducció, lògica, etc.,

perquè siguin aplicats i els de MEMÒRIA pels que es basen en recordar coses (noms, definicions, etc.)

Tècniques de combat: Aquestes són definides en el capítol del combat. De totes maneres, la forma d'obtenir un nivell determinat és el mateix que pels coneixements i habilitats i això ho expliquem en aquest capítol.

Nivell d'aprenentatge

Per adquirir habilitats, coneixements o tècniques el jugador té una certa quantitat de punts per "comprar" el seu nivell d'aprenentatge. El nivell d'aprenentatge va des de neòfit fins a gran mestre (seguint una mica el títol de les categories gremials de l'Edat Mitjana). Les categories o nivells d'aprenentatge són:

– **Ignorant (IG):** No en sap res de la matèria.

– **Neòfit (NE)**: No té pràcticament coneixements o habilitat en la matèria.

– **Aprenent (AP)**: Té certs coneixements. Ha rebut una instrucció ràpida no gaire profunda.

– **Iniciat (IN)**: És el professional habitual. Els seus coneixements són bastant grans però no ho sap tot ni de bon tros.

– **Mestre (ME)**: Té un coneixement de la matèria molt gran. Els seus companys el consideren el mestre que ho sap tot.

– **Gran mestre (GM)**: No n'hi ha molts. Es pot dir que aquests sí que ho saben tot sobre la matèria. No hi pot arribar qualsevol ja que es necessiten uns mínims molt alts en la característica activa associada.

Obtenció del nivell d'aprenentatge

Edat del personatge: El sistema per adquirir coneixements o habilitats es basa en els "punts d'aprenentatge". Un personatge normal té un determinat nombre de punts d'aprenentatge, depenent de l'edat que tingui, a repartir entre les habilitats, els coneixements i les tècniques que vulgui. L'edat es pot triar tenint en compte que es tenen més punts quan més edat es tingui però també passa que a més edat més perill hi ha que el personatge perdi punts en característiques (es va fent vell). Per més de 16 anys hi ha l'elecció de la "Història Personal". Les conseqüències secundàries de l'edat es veuen més tard, ara adjuntem aquí només la taula referent als punts d'aprenentatge per anys que tingui el personatge.

Fixeu–vos que la quantitat de punts no creix linealment amb l'edat sinó que, al principi, dóna més punts per any passat que al final. De fet recomanem els 27 anys (180 punts) com edat raonable.

Professió del personatge: Cada professió dóna de manera gratuïta el nivell d'aprenent en algunes habilitats i coneixements. Per altra banda, cada professió implica que algunes habilitats estan restringides, un llaurador no pot aprendre alquímia, per exemple (a menys que el jugador s'inventi una història personal prou convincent i raonable pel Director de Joc, que expliqui perquè un llaurador té coneixements d'alquímia). Aquesta restricció vol dir que el màxim nivell permès en la generació és el d'Aprenent. A continuació donem la relació d'habilitats i coneixements que cada professió dóna al nivell d'aprenent i de les restringides (si n'hi ha):

EDAT	16	17	18	19	20	21	22	23	24
PUNTS	100	110	120	130	140	150	155	160	165

EDAT	25	26	27	28	29	30	31	32	33
PUNTS	170	175	180	184	188	192	196	200	204

EDAT	34	35	36	37	38	39	40	41	42
PUNTS	208	212	216	220	223	226	229	232	235

EDAT	43	44	45	46	47	48	49	50	51
PUNTS	237	239	241	243	245	247	249	250	251

Professió	A nivell d'aprenent	Restringides
Almogàver	Arc o Llança (1) Espasa Cavalcar o Rastrejar Esquivar Llançar	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia
Artesà	Comerciar Coneixement mineral Coneixement vegetal Fabricar _____ Mecanismes	Alquímia Astrologia Màgia Arc, Espasa, Maça, llança, Destral
Bandoler	Amagar–se Arc Espasa o llança o maça Esquivar Torturar	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia
Caçador	Amagar–se o discreció Arc o llança o destral Cercar Rastrejar Coneixement animal	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia
Cavaller	Escut Espasa o maça Llança o Destral Manar Cavalcar	Alquímia Astrologia Màgia
Clergue	Eloqüència Història Llegir/escriure Teologia + 1 Coneixement	Les tècniques de combat (2)
Comerciant	Càlcul Comerciar Eloqüència + 1 Coneixement + 1 Idioma	Alquímia Astrologia Màgia Arc, Espasa, Maça, llança, Destral
Cortesà	Eloqüència Cavalcar Seducció + 1 Coneixement o Tècnica + 1 Idioma	
Guerrer	Escut Espasa o maça o destral Llança o arc Esquivar Cavalcar	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia
Llaurador	Amagar–se Llançar Coneixement animal Coneixement vegetal + 1 Habilitat	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia Arc, Espasa, Maça, llança, Destral

Lladre	Cercar o robar Discreció o amagar–se Disfressa Escoltar Mecanismes	Alquímia Astrologia Màgia
Joglar	Esquivar Cantar Disfressa Llegendes Música	
Mariner	Esquivar Lluita o maça o destral Mecanismes Navegació + 1 Idioma	Alquímia Màgia
Mercenari	Escut Espasa o maça o destral Llança o arc Esquivar Cavalcar	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia
Pastor	Coneixement animal Coneixement vegetal Escoltar Llança o Llençar Rastrejar	Alquímia Astrologia Càlcul Màgia Arc, Espasa, Maça, llança, Destral
Prestador	Comerciar Eloqüència Càlcul + 1 Habilitat + 1 Coneixement	Les tècniques de combat
Metge	Primers auxilis Alquímia o llegir/escriure Coneixement animal Coneixement vegetal Medicina	Les tècniques de combat
Savi	Llegir/escriure + 4 Coneixements	Les tècniques de combat

(1): La llança és el tradicional

(2): Els nobles no tenen aquesta prohibició

Idiomes de base:

L'origen d'un personatge condiciona l'idioma natal. En aquest joc donem gratuïtament dos idiomes d'entrada: un el natal, i l'altre el català (grec si el català és el natal) perquè tots els personatges es puguin entendre. Així, segons el poble tenim:

Poble	Idioma a nivell iniciat	Idioma a nivell aprenent
Català	Català	Grec
Grec	Grec	Català
Franc	Francès	Català
Turc	Turc	Català
Alan	Alan	Català
Àrab	Un idioma àrab	Català
Venecià	Italià	Català
Genovès	Italià	Català
Jueu	Jidish	Català

A més el coneixement de llegir/escriure suposa parlar l'idioma a nivell de Neòfit. El normal és que sigui el llatí però els grecs poden agafar llegir/escriure grec i els àrabs, àrab.
Els nivells posteriors o nivells amb altres habilitats o coneixements s'adquireixen segons la taula següent. Depenent del valor de la característica associada hem de gastar més o menys punts per aconseguir el nivell desitjat.

A la taula podem veure que en cada cel·la hi ha dos números separats per una barra. El primer número és el valor en punts del que costa pujar des del nivell immediatament inferior. El segon número és el que costa pujar des del nivell d'Ignorant. Les característiques associades corresponents a cada habilitat, coneixement o tècnica, les podem veure al full de personatge (amb la forma abreujada, ATE és ATENCIÓ, per exemple) al seu costat.

Per pujar a un nivell des d'un altre nivell diferent del d'Ignorant podem anar pujant nivell per nivell o restar el valor necessari per pujar al nivell inicial des d'Ignorant del valor necessari per pujar al nivell final des d'Ignorant.

"La Cristina vol pujar el valor que el seu personatge té en l'habilitat de Torturar al nivell de Mestre. Com que el personatge és Bandoler té aquesta habilitat a nivell d'Aprenent de sortida. La característica associada és l'ATENCIÓ i el valor que té el personatge de Cristina en això és 17. Segons la taula ha de pagar 8 per Ap+, 13 per In–, 14 per In, 15 per In+, 27 per Me– i 28 per Mestre. Total 8+13+14+15+27+28 = 105 punts (que és el mateix que restar el que es necessita per pujar a Mestre des d'Ignorant, del que es necessita per pujar a Aprenent des d'Ignorant: 130–25 = 105). Com que són molts punts decideix pujar–ho només a Mestre(–)".

Un altre detall d'aquesta taula és que cada nivell d'aprenentatge està dividit en tres subnivells : **–**, **__**, **+**. Això representa la diferència d'experiència dintre de cada nivell d'aprenentatge pel temps que, dintre d'un mateix nivell, porta el personatge.

Els punts que sobrin perquè ja no es vulgui o es pugui adjudicar es guarden per utilitzar–los més endavant i s'anoten al full de personatge com "punts d'aprenentatge de reserva".

CARACTERÍSTICA ASSOCIADA

NIVELL	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Ignorant	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Neòfit (–)	9	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2
Neòfit	10/19	9/17	8/15	7/13	6/11	5/9	5/9	5/9	4/7	4/7	4/7	4/7	3/5
Neòfit (+)	11/30	10/27	9/24	8/21	7/18	6/15	6/15	6/15	5/12	5/12	5/12	5/12	4/9
Aprenent(–)	19/49	16/43	14/38	12/33	11/29	10/25	9/24	8/23	8/20	7/19	7/19	6/18	6/15
Aprenent	20/69	17/60	15/53	13/46	12/41	11/36	10/34	9/32	9/29	8/27	8/27	7/25	7/22
Aprenent(+)	—	18/78	16/69	14/60	13/54	12/48	11/45	10/42	10/39	9/36	9/36	8/33	8/30
Iniciat (–)	—	—	29/98	26/86	23/77	21/69	19/64	17/59	16/55	15/51	14/50	13/46	12/42
Iniciat	—	—	—	27/113	24/101	22/91	20/84	18/77	17/72	16/67	15/65	14/60	13/55
Iniciat (+)	—	—	—	—	25/126	23/114	21/105	19/96	18/90	17/84	16/81	15/75	14/69
Mestre (–)	—	—	—	—	—	43/157	39/144	36/132	33/123	31/115	29/110	27/102	26/95
Mestre	—	—	—	—	—	—	40/184	37/169	34/157	32/147	30/140	28/130	27/122
Mestre (+)	—	—	—	—	—	—	—	38/207	36/193	33/180	31/171	29/159	28/150
Gran Mestre(–)	—	—	—	—	—	—	—	—	58/251	56/236	54/225	52/211	50/200
Gran Mestre	—	—	—	—	—	—	—	—	—	58/294	56/281	54/265	52/252
Gran Mestre(+)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	58/339	56/321	54/306

Fixeu–vos que la característica associada mínima per poder obtenir un nivell en alguna habilitat o coneixement és de 6 ja que es considera que amb menys d'aquest valor el personatge és incapaç d'aprendre res sobre la matèria. A més, el nivell d'Iniciat només es pot aprendre a partir de 8, Mestre només a partir de 11 i Gran Mestre a partir de 14.

En el nivell d'IGNORANT no tenim en compte la graduació de – a +, sinó que partim sempre del nivell IGNORANT per calcular els punts necessaris per aprendre.

Els valors de característica per sobre de 18 poden ser obtinguts en casos especials seguint el procés de la història personal explicat més endavant. En aquests casos seguim prenent el valor de 18 per l'aprenentatge.

Procés d'envelliment

A partir dels 35 anys comencem el procés d'envelliment on es van reduint els valors de les característiques i dels atributs.

Cada vegada que comencem un any amb una edat per sobre dels 35 farem una tirada de CONSTITUCIÓ a la taula amb una dificultat de (Edat–35)/5 (arrodonit pel cap baix). El fracàs d'aquesta tirada suposa baixar un punt una característica física (a elecció del jugador). Si el fracàs és desastrós la baixada és de dos punts. A partir dels 50 anys podem escollir baixar les característiques mentals si volem.

El mateix es fa pels atributs però només baixarem el nivell, si el fracàs es desastrós.

"En David està fent un personatge alquimista i vol tenir molts punts per agafar coneixements alts. Per tant escull una edat de 51 anys que li dóna 251 (el màxim possible) punts. Ha de tirar 16 vegades per la taula on en una d'elles (la dels 51 anys) pot escollir baixar una característica mental. Entre els 35 i els 39 anys la dificultat és zero: (39–35)/5 és menor d'1 i l'arrodoniment cap baix és zero, entre els 40 i els 44 és 1, etc".

DINERS, EQUIP I POSSESSIONS

La quantitat de diners i les possessions del personatge depèn principalment de la posició social. L'equip depèn més de la professió. Per això primer definirem quants diners té el personatge i quines possessions pot tenir depenent de la posició social i després passarem a veure quin és l'equip determinat per la professió. Al final posarem una llista d'equip amb els seus preus i la seva disponibilitat perquè el personatge pugui comprar el que l'interessi.

Diners

A l'Edat Mitjana tenim una varietat molt gran de monedes amb uns valors relatius molt complicats (9 a 11 per exemple). Però, en general, només tenim dos tipus de moneda important: la de plata i la d'or. Donem aquí una relació dels noms d'aquestes monedes a nivell anecdotari:

Monedes d'or: Àuris
Bisanzis
Morabetins
Masmudines
Florins

Monedes de plata: Diners
Denaris
Croats

A més a més hi havia mesures utilitzades que no corresponien a cap moneda en concret com els sous: Sous barcelonins de tern, sous melgoresos, etc.

Per no complicar el joc innecessàriament aquí només tractarem de monedes de plata i monedes d'or amb una relació entre elles de:

Una moneda d'or = 20 monedes de plata

Les monedes d'or les abreujarem mo i les de plata mp. Donades aquestes precisions veiem la taula següent que ens donarà la quantitat de diners del personatge depenent de la seva posició social. Tirem 3d6 (sense repetir els 1) i consultem la taula.

3d6	Alt Noble	Baix Noble	Soldat	Burgès	Pagès
2–8	200 mo	20 mo	25 mp	50 mp	10 mp
9–10	300 mo	50 mo	50 mp	100 mp	25 mp
11–13	500 mo	100 mo	100 mp	150 mp	50 mp
14–15	1000 mo	150 mo	200 mp	200 mp	75 mp
16–18	2000 mo	200 mo	300 mp	250 mp	100 mp

Possessions

Les possessions també depenen de la posició social. Els tipus de possessions són:

- Cases, Castells, Molins, etc
- Terrenys de bosc i Terrenys de sembrat
- Soldats i Servents
- Cavalls, carruatges, vaixells, etc.
- Armes i eines.

Per saber quantes possessions es tenen les classificarem primer en punts. Aquests punts ens indiquen el cost inicial de la possessió. Al costat posem les despeses o les rendes anuals associades a la possessió:

Possessió	Cost inicial	Despeses/Rendes
– Castell gran	1000 (1)	– 100 mo
– Castell petit	500 (1)	– 50 mo
– Torre	200 (1)	– 20 mo
– Casa gran	100	– 10 mo
– Casa petita	50	– 5 mo
– Molí	50 (2)	+ 5 mo
– Presa	50 (2)	+ 5 mo
– Terreny de bosc	200 (3)	+ 10 mo
– Terreny de sembrat	200 (4)	+ 20 mo
– Terreny de pastura	200 (5)	+ 20 mo
– Soldats (2 homes)	100 (3)	– 10 mo
– Servents (2 homes)	50	– 5 mo
– Cavall	50 (6)	– 2 m
– Mula, bou (dos)	25	+ 2 mo
– Bestiar	50 (2)	– 5 mo
– Carro	10	—
– Carruatge	25	—
– Vaixell gran	200 (7)	– 20 mo
– Vaixell petit	100 (7)	– 10 mo
– Arma	10 (6)	—
– Armadura	50 (6)	—
– Escut	10 (6)	—
– Eines	10 (6)	—

Notes:

(1): És necessari tenir un terreny de bosc per unitat i ser Noble.

(2): És necessari tenir almenys una casa (Torre o Castell si s'és noble) i, a més, una unitat de terreny per unitat. Si es vol que les rendes siguin les indicades a la taula és necessari una unitat de servents per unitat, sinó les rendes són zero.

(3): És necessari ser noble i tenir almenys una Torre o Castell. Si es vol que les rendes siguin les indicades a la taula és necessari una unitat de servents per unitat, sinó les rendes són zero.

(4): És necessari tenir almenys una casa (Torre o Castell si s'és noble) i, a més, una unitat de servents i una de mules per cada unitat. Sinó les rendes passen a zero. Si es té carro es suma un +2 a les rendes de la unitat.

(5): És necessari tenir almenys una casa (Torre o Castell si s'és noble) i, a més, una unitat de servents i una de bestiar per unitat. Sinó les rendes passen a zero.

(6): Només una unitat (un arma, una d'armadura, etc.) i si la classe social i la professió ho permet (veure requisits en les llistes d'equip). La limitació per raresa és: EXÒTIC (es poden escollir les rares).

(7): Si el vaixell es dedica a la pesca es necessiten servents. Llavors el valor en negatiu de les despeses passa a ser positiu com a renta. El vaixell gran necessita dues unitats de servents.

El personatge rep una sèrie de punts segons la taula següent. Amb aquests punts adquireix unes possessions que li suposen unes despeses i unes rendes. La diferència entre les rendes i les despeses és la renta anual. A més un noble no pot comprar una casa, ha de comprar una Torre o Castell.

Per poder mantenir les seves possessions en feu, el personatge haurà de pagar al final de l'any (després de cobrar les rendes) l'1% del valor total de les seves possessions en punts en forma de monedes d'or en concepte d'impostos. Si no ho fa perd un 10% del seu patrimoni.

Els punts que pot gastar el personatge en possessions s'obtenen de la taula següent tirant tres daus de 6 i sumant-los (sense repetir els 1). Amb el resultat es consulta la taula en la columna corresponent a la classe social.

3d6	Alt Noble	Baix Noble	Soldat	Burgès	Pagès
2–8	500	200	50	50	25
9–10	1000	300	75	100	50
11–13	1500	400	100	150	75
14–15	2000	500	150	200	100
16–18	2500	600	200	250	150

Els punts que no es puguin o no es vulguin gastar en possessions poden ser convertits en diners a raó d'1 moneda de plata per punt.

L'equip

Aquí donarem una llista amb els preus més usuals de les coses que es poden trobar indicant també la seva raresa. Durant les aventures els personatges podran comprar segons els preus d'aquesta taula però hem de pensar que un comerciant normalment demanarà 1d4 vegades el preu original i que s'haurà de regatejar per obtenir el preu real (una tirada confrontada on l'èxit sigui el mateix comerciant – personatge ja baixa el múltiple en un fins arribar al preu real). Pels propòsits de la generació utilitzarem el valor del preu indicat.

La raresa ens indica la disponibilitat de les coses. La classifiquem en:

– **Comú (C)**: Es pot trobar en qualsevol poble.

– **Infreqüent (I)**: Només ho podrem trobar en les ciutats o en els llocs on ho produeixen.

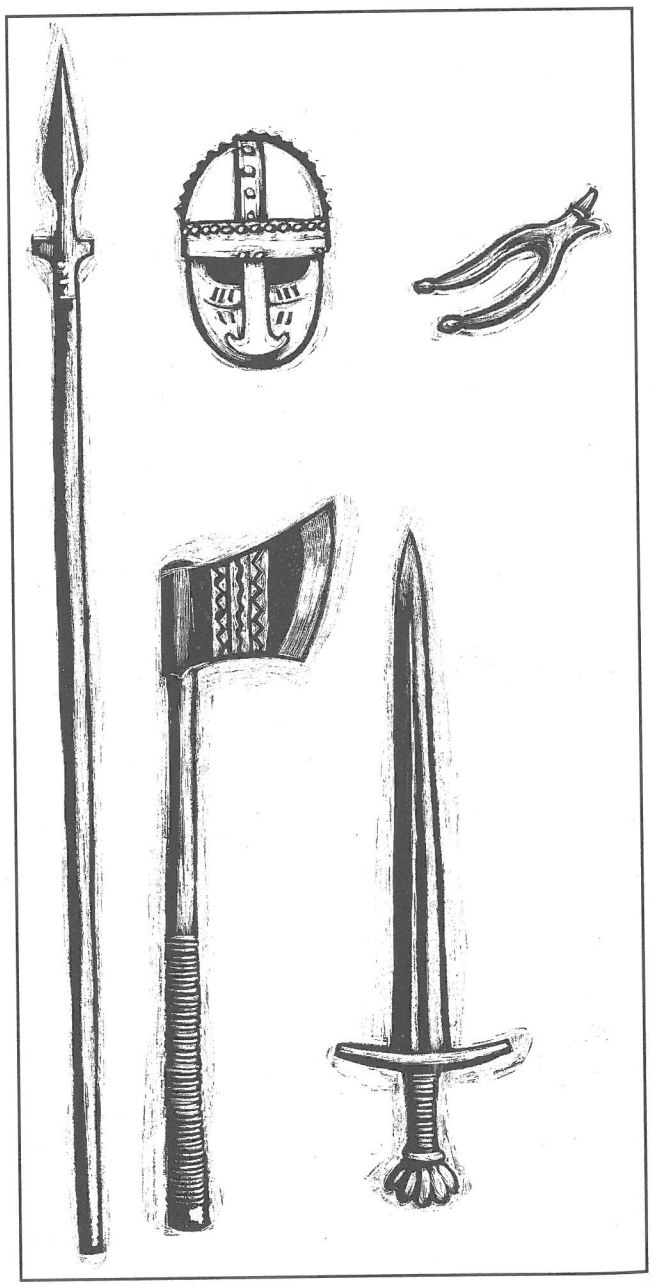
– **Rar (R):** Només es pot trobar en llocs molt especials o en el lloc d'origen o en una ciutat molt important després de buscar molt.

– **Exòtic (E):** És tan rar que s'hauria de preparar una aventura per anar a buscar-lo.

A l'hora de la generació, els personatges **només podran agafar coses Comunes o Infreqüents**. Algunes coses requereixen un requisit (per exemple: un arma només es ven a un soldat normalment). En la generació aquests requisits s'han de complir. En les aventures podem intentar superar-los d'alguna manera (disfressant-se de soldat, per exemple). Veiem ara les llistes de materials que dividim en armes, armadures, aliments, serveis, etc:

Armes:

Donem el pes de les armes ja que aquestes es porten a sobre durant el combat i hem de tenir en compte el pes total per veure el modificador al temps corresponent.



Material	Pes (Kg)	Rar	Preu	Requisit
Alabarda	3,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Arc petit	0,5	I	20 mp	Ser Soldat o Noble
Arc normal	0,7	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Arc llarg	1,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Bàcul	1,0	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Ballesta	3,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Ballesta gran	6,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Cadena i bola	2,0	I	60 mp	Ser Soldat o Noble
Daga	0,5	I	15 mp	Ser Soldat o Noble
Dard	1,5	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Destral petita	1,0	C	10 mp	
Destral	1,5	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Destral gran	2,5	I	60 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa petita	0,6	I	20 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa curta	0,8	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa llarga	1,5	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa dos mans	5,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Estilet	0,3	I	15 mp	
Forca	2,0	C	20 mp	
Ganivet petit	0,4	C	10 mp	
Ganivet gran	0,6	C	20 mp	
Llança	3,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Maça	2,0	I	35 mp	Ser Soldat o Noble
Martell ferro	2,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Morning Star	2,0	I	80 mp	Ser Soldat o Noble
Pal	1,5	C	5 mp	
Pic	2,5	C	30 mp	
Porra de fusta	1,0	C	5 mp	
Porra de ferro	2,5	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Punyal	0,4	I	20 mp	

Peces d'Armadura:
Donem el pes pel mateix motiu indicat a les armes.

Material	Pes (Kg)	Rar	Preu	Requisit
Casc de llana	—	C	5 mp	
Casc de cuir	0,5	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Casc de ferro	2,0	I	60 mp	Ser Soldat o Noble
Elm	5,0	R	100 mp	Ser Noble
Guant de llana	—	C	5 mp	
Guantellet cuir	0,3	I	20 mp	Ser Soldat o Noble
Guantellet ferro	1,0	R	40 mp	Ser Soldat o Noble
Roba normal	1,0	C	10 mp	
Roba gruixuda	4,0	I	30 mp	
Cota de malla	20,0	I	150 mp	Ser Soldat o Noble
Cuirassa cuir	3,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Cuirassa ferro	10,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Guardabraç cuir	1,0	I	30 mp	Ser Soldat o Noble
Guardabraç ferro	2,0	R	50 mp	Ser Soldat o Nobl
Polaines cuir	1,0	I	35 mp	Ser Soldat o Noble
Polaines ferro	2,0	R	60 mp	Ser Soldat o Noble
Botes de cuir	1,0	I	40 mp	
Botes de ferro	2,0	R	80 mp	Ser Soldat o Noble
Escut de fusta	5,0	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Escut de ferro	10,0	R	80 mp	Ser Soldat o Noble

Armadures complertes:

Material	Pes (Kg)	Rar	Preu	Requisit
Inf. Almogàver	12,6	I	200 mp	Soldat
Cav. Almogàver	38,6	R	350 mp	Cavaller o Adalid
Inf. Turca	7,5	I	100 mp	Soldat Turc
Cav. Turca	35,0	R	300 mp	Cavaller Turc
Cav. Bizantina	45,0	R	400 mp	Cavaller Grec
Cav. Franca	50,0	R	450 mp	Cavaller Franc
Inf. Medieval	9,0	I	100 mp	Soldat

Animals:

Material	Rar	Preu	Requisit
Cavall de tir	I	10 mo	
Cavall de guerra	R	25 mo	Soldat o Noble
Mula	I	12 mo	
Bou	I	15 mo	
Vaca	I	15 mo	
Be	I	5 mo	
Gallines	C	1 mo	

Menjar:

Material	Rar	Preu	Requisit
Ració per una setmana	C	5 mp	
Un menjar en posada	C	1 mp	
Un banquet en posada	I	5 mp	
Banquet de Castell	R	1 mo	Ser Noble
Un litre de vi	C	1 mp	
Un litre d'oli	C	1 mp	
Un pa de pagès gran	C	1 mp	
Un sac de fruites	C	1 mp	
Un quilo de carn	C	1 mp	
Un Formatge gran	C	1 mp	

Possessions a terra:

Material	Preu	Requisit	Temps de construcció
Castell petit	500 mo	Noble	1 d4 anys
Castell gran	1000 mo	Noble	2 d4 anys
Torre	100 mo	Noble	1 any
Casa petita	50 mo		1 any
Casa gran	100 mo		2 anys
Terreny	100 mo		

Vaixells (Tots són rars):

Material	Preu	Temps de construcció	Dimensions	Pes
Coca	250 mo	1 d6 mesos	20x5x3 m	150 Tn
Carraca	500 mo	2 d6 mesos	33x10x5 m	250 Tn
Lleny	150 mo	1 d4 mesos	18x4x3 m	100 Tn
Galiot	200 mo	1 d6 mesos	20x2x2 m	50 Tn
Galera	500 mo	2 d6 mesos	30x4x2 m	150 Tn
Galeaza	1000 mo	3 d6 mesos	60x9x6 m	500 Tn

Serveis

El nivell suposat pel PNJ és d'Aprenent. Si el volem d'un nivell més alt hem de suposar que cada nivell superior multiplica el preu per dos. Per aprendre d'un Professor, aquest haurà de tenir un nivell superior al del personatge.

Material (aprenent)	Preu (mp)	Requisits
Servent	10 /mes	El Noble paga la meitat
Guerrer	20 /mes	Noble
Mercenari	30 /mes	
Serveis d'un metge	10 /mes	Com a mínim es paga un mes
Professor	5/sessió	Ha de tenir un rang més que l'alumne

Equip divers:

Material	Rar	Preu	Requisit
Allotjament comunal	C	1 mp/nit	
Allotjament indiv.	I	5 mp/nit	Estar en una posada
Carcaix	I	10 mp	Soldat
20 fletxes	I	5 mp	Soldat
Cordes (5 metres)	C	1 mp	
Eines d'alquimista	E	5 mo	Alquimista
Eines d'escriptura	R	10 mp	Llegir i escriure
Eines de fuster	I	10 mp	Fuster
Eines de ferrer	I	15 mp	Ferrer
Eines de lladre	R	25 mp	Lladre
Eines de metge	I	20 mp	Metge
Èsca (per fer foc)	I	1 mp	
Llibres normals	R	1 mo	Llegir i escriure
Llibres de màgia	E	5 mo	Alquimista, Màgic, etc
Llibres especials	E	100 mo	No es poden tenir d'entrada
Mantes	C	4 mp	
Material màgic	E	5 mo	Alquimista, Màgic, etc.
Odre (1 litre)	C	1 mp	
Sac	C	1 mp	
Torxes	C	1 mp	

Recordeu que tots aquests preus són una mitjana i que els comerciants multiplicaran aquests valor per 1d4 a l'hora de donar el preu inicial del producte. Per tant, és convenient que els jugadors no puguin veurà aquests preus. Per altre banda, al segle XIV hi havia inflació. Aquests preus són per a l'any 1303 i podem suposar un augment del 3% anual, si volem, a partir d'aquest any.

HISTÒRIA PERSONAL

Aquest capítol és opcional. Serveix per donar una mica de color al personatge però el Director de Joc pot prescindir d'ell si el considera innecessari. També pot ser que es prefereixi elaborar una història personal més elaborada o pròpia.

Influència del moment del naixement

El moment del naixement suposa una posició determinada de les estrelles i els planetes. Això condiciona el "flux d'energia còsmica" (veure capítol de màgia). El resultat de tot això és que el personatge pot rebre una influència positiva o negativa. Per sabre–ho determinarem primer la data de naixement del personatge tirant de forma aleatòria pel dia i el mes:

Mes de naixement: Es tira un d12

Dia de naixement: Es tira un d10 per les desenes i es torna a tirar si surt més de 2 (el 0 és zero). Es tira un altre d10 per les unitats. És considera que el resultat 00 és el dia 30.

Una vegada obtinguda la data, multiplicarem el valor del dia pel valor del mes. Sumarem les xifres del número obtingut. Si el resultat és un número de més de dues xifres, tornarem a sumar les xifres i continuarem fins a obtenir un número d'una sola xifra. Llavors:

Resultat = 7: Persona Afortunada

Resultat = 6: Persona desafortunada

Si el resultat és Afortunat, el personatge pot tornar a tirar un resultat en una tirada de daus d'una aventura una vegada per aventura.

Si el resultat és desafortunat el Director de Joc pot tornar a tirar un resultat en una tirada de daus d'una aventura on el personatge estigui involucrat una vegada per aventura.

> *"En Dioni tira per la data del naixement del seu personatge i treu 11 pel mes. Pel dia treu 0 pel les desenes i 9 per les unitats. Per tant, es tracta del 9 de l'11: 9x11 = 99. 9+9 = 18. 1+8 = 9. El seu personatge no té influències especials pel dia del seu naixement".*

Efectes de la vida abans de la generació del personatge

La vida prèvia del personatge pot influir en el caràcter, les condicions econòmiques, etc. Per simular això definim uns punts que anomenem "punts de destí". Per cada any per sobre de 16 en guanyem 1. O sigui:

Punts de Destí = Edat – 16

Amb aquests punts de destí podem "comprar" esdeveniments que tindran una influència positiva en el personatge. Cadascun d'aquests esdeveniments té un preu determinat però, per equilibrar la vida, per cada cosa positiva que comprem hem d'agafar una cosa negativa del mateix valor. Per fer això no hem de gastar punts extra, cada esdeveniment positiu ens dóna els punts per gastar en esdeveniments negatius. A més podem tenir esdeveniments neutres que no necessiten d'un esdeveniment negatiu per compensar-se.
Al final de tot el procés, el nombre de punts positius ha de ser igual al de punts negatius. El nombre de punts neutres pot ser qualsevol (però han d'haver estat pagats amb punts de destí). Per tant, la suma d'esdeveniments positius i neutres ha de ser igual com ha mínim al total de punts de destí guanyats segons l'edat. Pot ser que ens sobrin punts de destí, aquests es perden. Donem ara les llistes de coses positives, negatives i neutres amb el seu efecte i el valor de compra:

Esdeveniment positiu	Efecte	Valor
Està feliçment enamorat	Pujar Carisma	5
Rep una promoció (Almogaten ?)	Promoció	10
Va matar a un cap enemic en batalla	+1 Prestigi	10
Fa molt exercici	Pujar Força	10
Cuida molt la seva alimentació	+1 CONSTITUCIÓ	5
Practica amb les armes diàriament	+1 DESTRESA	5
És molt estudiós	+1 ATENCIÓ	5
Va salvar a una persona de la mort	Amic fidel	10
No trenca mai els seus juraments	+1 VOLUNTAT	5
Procura acordar-se de les coses	+1 MEMÒRIA	5
És molt presumit	+1 ASPECTE	5
Va corrent sempre a tot arreu	+1 AGILITAT	5
Haver viatjat a ... (especificar lloc)	Coneixement del lloc	5

Esdeveniment negatiu	Efecte	Valor
Un amor impossible el fa desgraciat	Baixar Carisma	5
El degraden	Degradació o –1 Prestigi	10
Perd un membre en batalla	Membre perdut	10
S'amaga en una batalla	–1 Prestigi	10
Quan era petit el van tancar en un lloc petit	Claustrofòbia	5
Va tenir problemes amb les dones	Misogin	5
Odia fer exercici i cansar-se	Baixa força	10
Va tenir un accident	–1 AGILITAT	5
Va passar una malaltia greu	–1 CONSTITUCIÓ	5
Va passar una malaltia molt greu	–2 CONSTITUCIÓ	10
És molt despistat	–1 ATENCIÓ	5
És buscat pels templaris	Buscat	5
És buscat pels genovesos	Buscat	5
Va matar un home	Buscat (familiars)	5
Ha jurat fidelitat als Turcs	Jurament	5
Ha jurat fidelitat a Venècia	Jurament	5
Ha jurat fidelitat als Genovesos	Jurament	5
Ha jurat fidelitat a Bizanci	Jurament	5

Esdeveniment neutre	Efecte	Valor
Aventura amorosa	Fill no reconegut	5
Tenir esposa	Estar cassat	5
Un fill va morir	Fill mort	5
L'esposa va morir	Esposa morta	5
Tenir germans	Germans	5
Ser bastard	Bastard	5
Tenir fills	Fills	5
Pares desconeguts	Orfe	5

PROGRESSIÓ DEL PERSONATGE POSTERIOR A LA GENERACIÓ

A mesura que el temps va passant, el personatge rep punts d'aprenentatge segons la taula dels punts per edat. Podem considerar que el dia de l'aniversari del personatge rep els punts que li pertoquen

per tenir un any més d'edat. Aquests punts es poden utilitzar per augmentar habilitats, coneixements, etc., seguint el mateix procés que en la generació. Però a part d'aquests punts podem rebre uns punts extres per passar aventures.

Punts rebuts per aventures

Una vegada generat el personatge l'utilitzarem per jugar les aventures del joc (inventades o llegides en suplements o revistes). En aquestes aventures se suposa que el personatge sofreix un aprenentatge més accelerat que el que li correspondria en la vida normal (que és la de la generació). Per simular això fem que, per cada aventura passada, el personatge rebi una certa quantitat de punts d'aprenentatge extra que pot utilitzar per augmentar el seu nivell en coneixements, habilitats o tècniques de combat.

Per tenir una idea dels punts per aventura donem aquí uns exemples:

– Aventura curta:	2 punts
– Aventura mitja:	4 punts
– Aventura llarga:	6 punts
– Aventura transcendent:	8 punts

Altres modificadors als punts són com s'ha solucionat l'aventura, algun comportament especialment adient (+1 punt) o si la aventura comportava algun entrenament o coneixement en concret (+n punts dedicats a la cosa en qüestió).

Efecte de l'estudi i dels mestres

Si un personatge estudia una matèria o practica una habilitat amb un mestre rep un benefici respecte de si ho fes pel seu compte. Per altra banda hem de considerar que hi ha alguns coneixements que és impossible d'adquirir sense la intervenció del mestre.

Per simular això, els punts utilitzats per adquirir el nivell desitjat es multipliquen per un factor que depèn de la diferència entre el nivell del mestre i el nivell del personatge. A l'hora de calcular aquesta diferència no tindrem en compte els símbols + i – sinó només la paraula que designa el seu grau de mestratge. O sigui que la diferència entre Iniciat(–) i Aprenent(+) és un grau i entre Iniciat(+) i Neòfit(–) és dos graus. El factor ve donat per:

Diferència de mestratges	Factor
Un nivell	1,5
Dos nivells	2,0
Tres nivells	2,5

El mestre cobra per sessió segons allò especificat en l'apartat de l'equip. Una sessió dura una setmana com a mínim i permet convertir un punt d'aprenentatge multiplicant–lo pel factor corresponent del mestre. Aquest punts s'han d'utilitzar per pujar l'habilitat, coneixement, etc., en qüestió.

EL SISTEMA DE JOC

Per determinar si les accions que els jugadors diuen que intenten fer els seus personatges tenen èxit o no, hem dissenyat un conjunt de regles que reben el nom de mecànica de joc. En principi tota acció que intenti realitzar un personatge ve determinada per:

- Una característica o
- Una habilitat
- Un coneixement o
- Una tècnica de combat

i, a més, poden estar influenciades per altres factors com atributs, característiques o condicionants del moment. En el capítol anterior hem determinat un grau de mestratge en l'habilitat o coneixement del personatge, ara és el moment de veure com relacionem aquests nivells amb les accions del personatge.

TAULA UNIVERSAL DE RESOLUCIÓ D'ACCIONS

Els jocs de rol normalment tenen un sistema basat en l'atzar per determinar l'èxit de les accions que intenten fer els personatges. Evidentment, moltes accions són automàtiques (com caminar, menjar, etc.) i no necessiten cap sistema per la seva resolució, senzillament es fan. Però algunes accions són especials i s'ha de veure quin és el seu resultat (èxit, fracàs, èxit limitat, desastre, etc.). Alguns jocs representen la probabilitat d'èxit amb un número del qual no es pot passar (o s'ha de superar) en el resultat de la tirada de daus, i aquest número és el que es relaciona amb el nivell de l'habilitat. Però això no permet graduar de forma automàtica la dificultat de l'acció (totes les accions tenen la mateixa dificultat, es supera o no aquest número que és fix), i normalment no es parla gaire del "grau d'èxit". Nosaltres preferim el sistema de la taula universal on es gradua el valor a obtenir en la tirada de daus segons una dificultat donada (normalment per un atribut o per una característica relacionada), i, a més, podem veure com de bé hem fet l'acció.

Funcionament de la Taula universal

El funcionament de la taula és senzill. En la primera columna de l'esquerra hem de localitzar el número resultat d'una tirada de dau de 20 (d20) que fa el jugador que porta el personatge que vol fer l'acció. Això ens dóna una fila (que podrà ser modificada per la dificultat de l'acció com veurem més endavant). A la capçalera de la taula tenim el nivell de mestratge del personatge en l'habilitat o coneixement que fa referència a l'acció comesa. Això ens donarà una columna, la intercepció de la columna del mestratge amb la fila del resultat de la tirada ens dóna un valor a la taula representat per una intensitat d'ombra en la cel·la. Aquesta intensitat ens diu el grau d'èxit aconseguit.
Aquesta és la utilització normal i més freqüent de la taula, però hi ha altres formes d'utilitzar–la depenent del tipus d'acció com veurem més endavant.

Classificació de l'èxit de l'acció

Quan el personatge fa l'acció, l'èxit pot ser normal, total, limitat, etc. En la resolució d'accions aquest grau d'èxit té un significat especial:

- **Desastre:** Té conseqüències dolentes de forma immediata: l'objecte que s'estava construint es trenca, en saltar el personatge cau, etc.

- **Fracàs:** No s'aconsegueix realitzar l'acció.

- **Èxit normal:** Es realitza l'acció normalment.

- **Èxit especial:** Es realitza l'acció molt bé: objecte fabricat de qualitat, una maniobra molt bona, etc.

- **Èxit crític:** S'ha fet el millor que es podia: Obra Mestra.

"En Paulos Posjoros, clergue, intenta convèncer als seus feligresos de que anar amb una dona del port es dolent. Fa una tirada per la seva habilitat d'Eloqüència que té a nivell d'Iniciat i treu un 5. Això suposa un èxit especial segons la taula. Paulos en somriu veure les cares

del seu públic i pensa que ara sí que baixaran els preus de les prostitutes del port i s'ho podrà permetre".

A part d'aquesta classificació podem trobar a la taula el "marge d'èxit" que es el número que hi ha dins de la cel·la i que es calcula com la distància fins al límit de l'ombra dintre d'un mateix grau d'èxit. Aquest número ens diu si ho hem fet bé o malament, millor o pitjor (segons sigui èxit o fracàs) dintre del grau d'èxit corresponent. La utilitat més freqüent és la de veure la diferència d'èxit entre dues realitzacions de la mateixa acció.

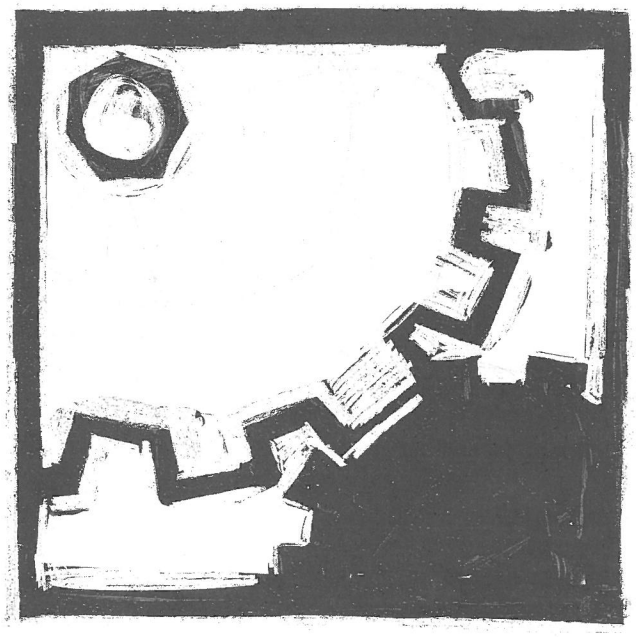
"En Perot lo caçador i Alí el carnisser fan una competició de tir amb arc. Ali, que té un nivell d'Aprenent, treu un 9 amb el dau. Això vol dir que ha encertat amb un grau d'èxit normal i un marge de 4. Perot tira amb la seva tècnica d'arc d'Iniciat treient un 10. Això és també un èxit normal però el marge d'èxit és de 5. Per tant la aposta la guanya en Perot".

A vegades, pot ser interessant exigir aconseguir un determinat grau d'èxit. Una acció pot tenir una dificultat donada per realitzar-se però pot ser necessari un determinat grau d'èxit perquè aquesta realització sigui prou vàlida. Per exemple: Una estàtua d'una persona pot tenir una certa dificultat en construir-se, però el fet de que sigui una obra mestre depèn del grau d'èxit. El mateix es pot dir de la construcció d'espases, d'un discurs, d'un poema, etc. Per això proposem que les dificultats es posin pensant en fer les accions amb un èxit normal (encara que això suposi una dificultat MOLT DIFÍCIL) i que després pensem quin grau d'èxit és necessari en aquell moment per les intencions del personatge.

Grau de dificultat

Hem dit que a l'hora de consultar la columna en la taula universal hem d'agafar la que correspon al mestratge del personatge en l'acció que vol fer i tirar un d20 per veure la fila. La dificultat és un modificador directa al d20. Aquest valor es suma (fent la tirada més difícil) o es resta (fent la cosa més fàcil) al resultat obtingut en el dau. Els valors típics de dificultat són:

MOLT FÀCIL	–5
FÀCIL	–3
NORMAL	0
DIFÍCIL	+3
MOLT DIFÍCIL	+5



Les paraules utilitzades en cada categoria les hem posat per donar una idea del sentit del valor numèric. Una vegada sumat o restat el valor al resultat del dau de 20 podem mirar l'èxit corresponent en la Taula Universal.

"En Hajdi, el mercenari turc, intenta trepar per un precipici. La pendent del precipici en qüestió és tan gran quel Director de Joc li dóna una dificultat de +5 a la tirada que correspon a un valor de MOLT DIFÍCIL. Hajdi tira amb la seva habilitat de trepar de Neòfit i treu un 17 que amb la dificultat del +5 fa un 22. O sigui: un desastre. Hajdi cau fent un gran forat al terra".

Aquest valors són decidits pel DJ durant el transcurs de la partida, utilitzant el sentit comú i depenent de les circumstàncies en què es realitzi l'acció. També es pot obtenir la dificultat directament del valor de un atribut o característica que influència l'acció (la força en aixecar un pes, l'aspecte al seduir, etc). No recomanem utilitzar això com a nor-

ma per tota tirada sinó només per les que tinguin alguna importància. Com a norma general podem suposar aquesta relació:

Dificultad	Atribut	Característica
–4	MOLT At. positiu	
–2	Atribut positiu	16–18
–1		14–15
0	NORMAL	11–13
+1		9 –10
+2	Atribut negatiu	6 – 8
+4	MOLT At. negatiu	

Aquesta dificultat s'ha de pensar tenint en compte que el personatge realitzi l'acció amb grau d'èxit normal (encara que després sigui necessari que el personatge obtingui un grau d'èxit especial).

Resolució d'accions unilaterals

Aquest és el cas més normal. S'utilitza el sistema explicat en el funcionament de la taula. Només hem de tenir en compte el nivell de l'habilitat i la dificultat suposada per l'atribut o la característica corresponent. El resultat del dau ens dona directament el grau d'èxit de l'acció.

Resolució d'accions confrontades

Les accions no sempre són unilaterals sinó que pot ser que dos personatges lluitin un contra l'altre fent servir una mateixa habilitat, coneixement o característica (una lluita de FORÇA, per exemple), o fent servir una acció d'atac que va per una habilitat contra una acció defensiva que va per un altre (per exemple, l'habilitat de TORTURAR d'un inquisidor contra la característica de VOLUNTAT de la víctima). En aquest cas s'utilitza un altra forma de consultar la taula:

Primer els dos tiren el d20 i miren el grau i el marge d'èxit aconseguit segons el seu grau de mestratge en l'habilitat i la dificultat corresponent. Guanya qui obtingui el grau d'èxit superior o el marge més alt si els dos obtenen el mateix grau d'èxit. En aquests casos és normal que es necessiti més d'un èxit consecutiu per assolir la victòria per poder simular el procés que condueix cap ella (en una lluita de braços el procés on cada vegada s'inclina més i més el braç cap un dels costats, o es recupera la posició, per exemple).

Tirada per Característica

A vegades, pot ser que no existeixi una habilitat descrita en el joc però que sigui necessari fer una tirada per ella degut a l'acció que intenta realitzar el personatge. Llavors tenim tres opcions per resoldre el problema:

Opció a) Fer una tirada directa confrontada amb la característica més adient per associar a l'acció. Això vol dir tirar el dau de 20 i considerar que es té èxit si el resultat és menor que el valor que el personatge tingui en aquella característica (sistema ràpid)

Opció b) Pot ser que el joc no tingui descrita l'habilitat però que aquesta existeixi i a més sigui una habilitat molt comú (orientar–se, per exemple). Llavors es pot realitzar una tirada en la Taula Universal consultant el número de la capçalera corresponent al valor de la característica del personatge que sigui més lògic associar a l'acció.
Aquest sistema és recomanable en el cas de tirades confrontades HABILITAT – CARACTERÍSTICA (com la del TORTURADOR contra la VOLUNTAT de la víctima).

"En Mikkos Theodorakis i Alí el carnisser decideixen veure qui dels dos és més fort. Per això fan una lluita de braços. Mikkos és Fort i Alí es Molt Fort per tant Alí té un –2 a les seves tirades de d20. Primer tira Mikkos amb un 12 i després Alí amb un 15 que amb –2 fa un 13. La DESTRESA de Mikkos és de 13 i la de Alí de 12. Segons la taula els dos tenen èxit normal però Mikkos guanya perquè el seu marge és de 6 i el de Alí de 4. El braç de Alí s'inclina lleugerament cap el seu costat. Alí torna a tirar i treu un 2, que amb –2 fan zero mentre que Mikkos treu un 9. Segons la taula Alí ha tret un èxit crític mentre que Mikkos només treu un èxit normal. El resultat és que Alí recupera la posició i fa inclinar de cop el braç de Mikkos fins al final".

Opció c) Pot ser que l'habilitat o coneixement existeixi, no estigui descrita explícitament en el joc i que no sigui una cosa freqüent (caçar o pescar, per exemple). Llavors hem de assignar un nivell de mestratge raonable segons l'acció:
Si l'acció no és gaire complicada podem suposar un mestratge d'APRENENT amb les modificacions que ens doni la característica associada corresponent. En aquest cas suposarem que si alguna persona del món (els PNJ) té aquesta habilitat com a professió, el valor del seu nivell dependrà del valor que tingui en la característica associada i de l'edat del PNJ (jove: 20–30 anys, adult: 30– 40 anys, gran: 40–50 anys i vell: més de 50 anys) segons el criteri següent:

MESTRATGE PNJ SEGONS L'EDAT

Car	Jove	Adult	Gran	Vell
6–8	Neòfit	Aprenent	Aprenent(+)	Iniciat(–)
9–10	Aprenent	Iniciat(–)	Iniciat	Iniciat(+)
11–13	Iniciat(–)	Iniciat	Iniciat(+)	Mestre(–)
14–15	Iniciat	Iniciat(+)	Mestre(–)	Mestre
16–18	Iniciat(+)	Mestre(–)	Mestre	Mestre(+)

De totes maneres sempre podem definir un personatge no jugador (PNJ) com ens convingui. Fitxeu-vos que no hem posat el grau de Gran Mestre. Això és perquè aquesta relació suposa només una vida tranquila de progrés moderat. Per arribar a Gran Mestre fa falta una dedicació especial.

En el joc aquest efecte ve representat per l'evolució posterior del personatge. Com veurem després en l'apartat dedicat a l'evolució després de la generació del personatge, és possible avançar d'una manera-més ràpida jugant les aventures. Se suposa que el personatge aprèn d'una forma especialment intensa.

DESCRIPCIÓ DE LES HABILITATS

Donem una breu descripció de les habilitat que tenim en compte en el joc. Posem la característica associada per l'aprenentatge al costat del nom de l'habilitat i desprès la descripció de la mateixa. Aquí s'han posat un cert nombre d'habilitats però és possible que el Director de Joc n'inventi alguna quan la consideri necessària seguint aquest mateix esquema.

Habilitat	Car.	Descripció
– Amagar–se	ATE	És l'habilitat de trobar un lloc per passar desapercebut. És necessari que hi hagi algun lloc o objecte adient com un arbre, una paret, un ombra, etc.
– Cantar	ATE	Habilitat de donar el to adequat a la veu i per reconèixer un to i reproduir–lo. Aquesta habilitat no dóna bona veu, però sí que permet aprofitar la que tenim.
– Cavalcar	AGI	És saber fer anar i dominar un cavall. També és no cansar–se en cavalcades llargues. Només s'ha de fer la tirada en circumstàncies apurades (com quan el cavall s'espanta, en un pas perillós, en una carrera, en combat, etc.), en cavalcades normals se suposa que es una acció automàtica (com caminar). Anar a cavall té un efecte sobre el temps que es triga en realitzar les accions durant un combat ja que s'ha de controlar el cavall contínuament però això s'explica en el capítol de la mecànica de combat.
– Cercar	ATE	Serveix per trobar coses quan es cerquen de forma activa, Passatges amagats, objectes poc visibles, trobar armes amagades a la roba, etc. Sovint és necessari suposar una dificultat.

TAULA UNIVERSAL PER A LA RESOLUCIÓ D'ACCIONS

	-	Ig	+	-	N	+	-	A	+	-	In	+	-	M	+	-	GM	+		
D20	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**		
25	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2
24	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1
23	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0
22	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0
21	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
20	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	3	2	2	0	0	0	0	0
19	2	2	2	1	1	1	0	0	0	3	2	1	2	1	1	0	0	0	1	1
18	1	1	1	0	0	0	5	4	3	2	1	0	0	0	0	1	1	1	2	0
17	0	0	0	7	6	5	4	3	2	1	0	0	1	1	1	2	2	2	0	1
16	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	1	2	2	2	3	3	0	1	2
15	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	1	2	3	3	3	4	0	1	2	3
14	7	6	5	4	3	2	1	0	0	1	2	3	4	4	4	0	1	2	3	4
13	6	5	4	3	2	1	0	0	1	2	3	4	5	5	5	1	2	3	4	5
12	5	4	3	2	1	0	0	1	2	3	4	5	6	6	0	2	3	4	5	6
11	4	3	2	1	0	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	3	4	5	6	7
10	3	2	1	0	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	4	5	6	7	8
9	2	1	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	5	6	7	8	9
8	1	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	0	2	3	4	5	7	8	9	10
7	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	0	1	3	4	5	7	8	9	10	0
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	0	1	2	4	5	6	8	9	10	0	1
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	5	6	7	9	10	0	1	2
4	2	3	4	5	6	7	8	9	0	2	3	4	6	7	8	0	0	1	2	3
3	3	4	5	6	7	8	9	0	1	3	4	5	7	0	0	1	1	2	3	4
2	4	5	6	7	8	9	0	1	2	4	5	0	0	1	1	2	2	3	4	5
1	5	6	7	8	9	0	1	2	3	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	6
0	6	7	8	9	0	1	2	3	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7
-1	7	8	9	0	1	2	3	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8
-2	8	9	0	1	2	3	0	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9
-3	9	0	1	2	3	0	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10
-4	0	1	2	3	0	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10	11

Fracàs desastrós
Fracàs
Èxit normal
Èxit especial
Èxit crític

– Comerciar	ATE	Capacitat de regateig i de valorar els objectes. També serveix per veure un possible benefici en quelcom. En cas de disputa s'utilitza el sistema de confrontació a la Taula Universal. Un comerciant donarà com a preu de venda inicial 1d4 vegades el preu de les llistes d'equip i com a valor de compra la meitat dividida per 1d4. El mínim valor acceptable per ell de venta és el de les llistes i el màxim de compra la meitat. La dificultats per ell en la tirada de comerç és el múltiple del valor de les llistes que vulgui obtenir multiplicat per tres. La disputa continuarà fins que un dels dos contrincants tregui dos èxits consecutius, moment en el qual es fa la venda o es para de discutir i la venda no es realitza.
– Discreció	AGI	Serveix per no fer soroll i passar desapercebut quan s'avança lentament. Funciona millor a les fosques o en llocs de difícil visió.
– Disfressa	ATE	Habilitat per canviar l'aspecte i per reconèixer disfresses en altres. Aquest canvi d'aspecte no es només físic sinó que comporta saber comportar–se i imitar les maneres adients segons la disfressa.
– Eloqüència	ATE	És l'habilitat de convèncer a la gent parlant i donant arguments plausibles. Serveix per saber el que s'ha de dir en el moment adient.
– Escoltar	ATE	Capacitat de discernir entre els sorolls i interpretar el seu significat. Serveix també per reconèixer un soroll o veu determinats.
– Esquivar	AGI	Capacitat d'eludir un objecte o un cop. S'explica millor en el capítol dedicat al combat.
– Fabricar	DES	ADVERTÈNCIA !: A nivell Neòfit no passa res però aquesta habilitat a nivell Aprenent suposa tenir un Mestre, i a nivells superiors el personatge pertany a un gremi amb tot lo que comporta: jerarquia, contactes, etc. És saber fer una cosa, objecte material o mecanisme. S'ha d'especificar el que se sap construir a l'hora d'agafar aquesta habilitat i això ens diu la professió del personatge (a partir del nivell d'Aprenent). El temps necessari per fabricar quelcom és important ja que pot anar de minuts fins a mesos. Deixem a la discreció del Director de Joc l'avaluació del temps pertinent a cada cas. La qualitat del objecte fabricat està directament relacionat amb el grau d'èxit aconseguit.
– Llançar	DES	Habilitat de llançar coses amb punteria donant més impuls que un altre amb la mateixa força. Les habilitats de llançar armes estan associades a l'arma en qüestió pel que aquesta habilitat no serveix bé en aquests casos.

– Manar ATE És saber fer que els subalterns (PNJ) obeeixin una ordre sense problemes. També dóna un coneixement del que vol o pensa el subaltern o la tropa.

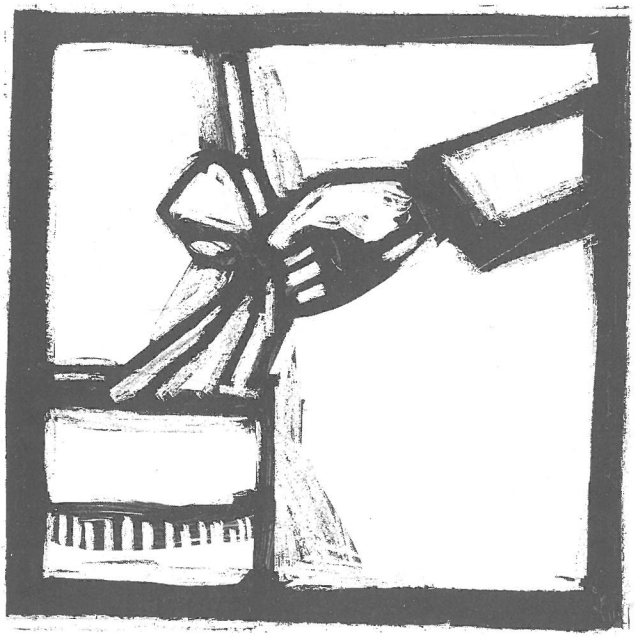
– Mecanismes DES Habilitat per manipular coses mecàniques com panys o similars. També serveix per fer nusos o manipular les cordes d'un vaixell. Sovint s'ha de suposar una dificultat. Hem de tenir en compte que el temps per realitzar una manipulació mecànica és normalment d'uns quants minuts.

– Nedar AGI Per mantenir–se en l'aigua sense problemes s'ha de tenir el nivell d'APRENENT. Amb el de NEÒFIT s'han de fer tirades amb dificultat NORMAL en condicions normals. Si les condicions són especials (turmenta, corrent de fons, etc) les tirades són obligades per tots els nivells de mestratge amb les dificultats corresponents.
En qualsevol cas, la fallada de la tirada obliga a repetir–la amb la dificultat augmentada en +1. Totes les fallades comporten empassar aigua i no poder respirar per la qual cosa obliguen a una tirada per la característica de CONSTITUCIÓ. Això s'explica en el capítol del combat quan parla del dany degut a causes diverses.

– Prim. auxilis DES Habilitat per parar hemorràgies i netejar ferides. En aquesta època els coneixements són molt limitats però les coses bàsiques es poden fer (embenar, etc). S'explica més detalladament el mecanisme de funcionament en el capítol de curació de ferides i malalties. Una acció de primers auxilis triga 5 minuts (veure el capítol del combat).

– Rastrejar ATE Habilitat per reconèixer les petjades d'animals o persones i per veure en el terreny les coses que indiquen el pas d'algú per un lloc. De totes maneres primer s'ha de trobar (cercar) i després reconèixer (rastrejar) l'animal o persona. A l'hora de trobar un rastre la tirada per cercar es baixa en una categoria de dificultat (de normal a fàcil, de fàcil a molt fàcil, etc) per cada nivell d'aprenentatge en rastrejar per sobre de NEÒFIT.

– Robar DES Habilitat d'agafar coses sense que la gent se n'assabenti. La dificultat depèn del lloc on estigui l'objecte a ser robat i de la vigilància que hi hagi. Deixem al Director de Joc graduar aquesta dificultat però considerem que robar un objecte en contacte amb el cos és DIFÍCIL. En aquest exemple la víctima del robatori té dret a fer una tirada per la característica d'ATENCIÓ amb dificultat de DIFÍCIL si el lladre obté el grau d'èxit NORMAL a la Taula Universal, de NORMAL si la falla, de MOLT DIFÍCIL si la passa amb un èxit ESPECIAL, etc. Si la fallada és de DESASTRE la víctima se n'assabenta automàticament sense tirada.



– Seducció ATE Habilitat per agradar i atreure al sexe contrari. La dificultat ve graduada per l'atribut d'ASPECTE:

Molt lleig	–>	+4
Lleig	–>	+2
Normal	–>	0
Atractiu	–>	–2
Molt atractiu	–>	–4

Després de l'èxit de la primera tirada (primera impressió), el personatge pot iniciar una conversa on es confessin algunes intimitats. Si el diàleg és prou convincent (decisió del DJ) es permet una segona tirada amb una dificultat en principi igual però que pot variar depenent del que s'hagi dit (decisió del DJ). L'èxit d'aquesta segona tirada permet fer les primeres carícies i petons. L'èxit d'una tercera tirada porta al acte sexual. Si es fa bé pot ser graduat per una tirada de dificultat NORMAL.
Una tirada d'èxit especial baixa en un la dificultat de la tirada següent, una d'èxit crític la baixa en dos, etc. Un desastre fa que la dificultat valgui +5 de forma automàtica.

– Trepar AGI Saber per on anar o com fer per escalar una paret o una muntanya. La fallada no implica la caiguda sinó el no avanç i el conseqüent increment en la dificultat de la tirada següent. Un fracàs estrepitós sí que implica la caiguda. En aquest cas es pot fer una tirada per dificultat DIFÍCIL d'AGILITAT per agafar–se en l'últim moment. Les conseqüències de la caiguda es veuen en el capítol del Combat.

– Torturar ATE Habilitat per fer mal sense danyar excessivament i per saber interrogar la víctima. Serveix perquè la gent digui el que no vol dir si fallen una tirada enfrontada de l'habilitat de torturar front a la VOLUNTAT de la víctima. Cada èxit dóna un fragment d'informació (a decisió del DJ).

DESCRIPCIÓ DELS CONEIXEMENTS

Els coneixements depenen de les característiques actives mentals per a l'aprenentatge. Posem al costat de cadascun d'ells la característica associada corresponent:

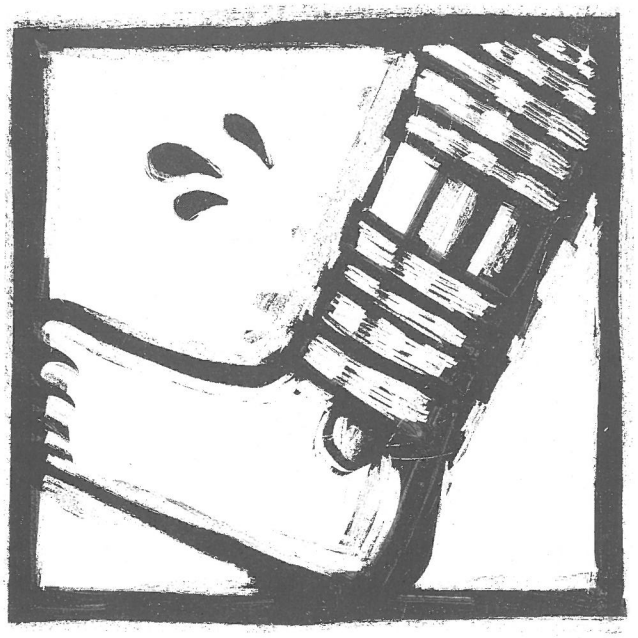
Coneixement	Car.	Descripció
– Alquímia	ATE	Englobem aquí tots els coneixements químics de l'època junt amb els coneixements sobre plantes i compostos estranys (derivats de criatures fantàstiques o màgiques). És interessant que el personatge sàpiga Càlcul ja que si no pot tenir dificultats afe-

gides en les seves formulacions (quants grams he de posar d'això, ara?). Tota elaboració alquímica dura un temps considerable. Podem pensar que el mínim són varies hores. Però, a més, normalment s'han de complir certs requisits: recol·lectar una planta quan la lluna està plena, utilitzar un metall només si ha sofert un cert procés, etc. Tot això fa que els processos alquímics siguin molt laboriosos i molt, molt llargs.
L'alquímia s'utilitza en el capítol dedicat a la màgia i trobarem les explicacions a casos concrets allí. (Per cert, com és comprensible els jugadors pot ser que tinguin coneixements químics moderns. En aquest cas, si els jugadors diuen que fan alguna cosa totalment fora d'època, el Director de Joc ha d'actuar com si el que li diuen que fan no funciones en absolut ja que, com el personatge de l'època no pot saber–ho, segurament interpretarà malament les precises i detallades instruccions del jugador fent que la cosa no vagi o que vagi tant malament que exploti).

– Astrologia ATE L'astrologia és la ciència del cel en l'Edat Mitjana. Però, a més, és una ciència d'endevinació. Aquesta ciència necessita que el personatge sàpiga Càlcul per fer les laborioses operacions matemàtiques necessàries. La utilitat més freqüent és endevinar el futur (aproximadament) de les persones i dels països. Les tirades pertinents s'han de fer ocultes (de forma que el personatge no sàpiga si la seva predicció ha estat encertada o no). Aquest futur no es una cosa inamovible i sempre pot ser que canvií. Es a dir: no es sap el futur, només es saben les tendències.
Un altre utilitat de l'astrologia es saber l'hora o l'època del any adient per fer una invocació i, per això, utilitzem aquest coneixement en el capítol de la màgia.

– Càlcul ATE Aquest coneixement serveix per poder utilitzar amb èxit altres coneixements com l'astrologia, l'alquímia, etc. També té utilitat pels comerciants i pels canvistes o prestadors. Podem considerar que pels càlculs d'aquests últims un nivell d'aprenent es suficient mentre que per certs càlculs alquímics molt complicats necessitem el nivell d'Iniciat o de Mestre per afrontar–los.

– Con. animal MEM El coneixement animal serveix no només per saber reconèixer els animals quan els veiem sinó també per saber que mengen, quin profit se'ls pot treure, com se'ls ha de cuidar, etc. També serveix per adoptar l'actitud més segura davant d'ells. La dificultat associada més freqüent per aquest coneixement està relacionada amb el rar que és l'animal. Un animal domèstic o de granja té una dificultat de FÀCIL, mentre que un de bosc pot tenir–la de DIFÍCIL segons el cas. Evidentment un animal exòtic tindrà una dificultat de MOLT DIFÍCIL en el millor dels casos (a menys que el personatge hagi estat pels llocs on es freqüent veure aquest animal). Els animals mítics es tracten en el coneixement de llegendes.



– Con. mineral MEM És el coneixement de les pedres, dels metalls, de les joies, etc. Podem saber el que costa fondre un metall, el que val una determinada joia, etc. Pel que fa productes químics no es tracta aquí sinó en el coneixement alquímic.

– Con. vegetal MEM És equivalent al coneixement animal però en plantes. En aquest cas la dificultat també està associada amb el rar que és veure una planta. Podem considerar com FÀCIL el relatiu a les plantes de menjar normals i com DIFÍCIL les emprades en medicina. Les plantes miraculoses, o màgiques són competència del coneixement d'alquímia i no es poden aprendre amb aquest coneixement.

– Història MEM Compren la història recent del país, la història dels clàssics (Roma, Grècia, etc.) i la mitologia antiga. També es pot utilitzar per saber coses de llocs en concret utilitzant llibres o reconeixent objectes, estils d'arquitectura, etc.

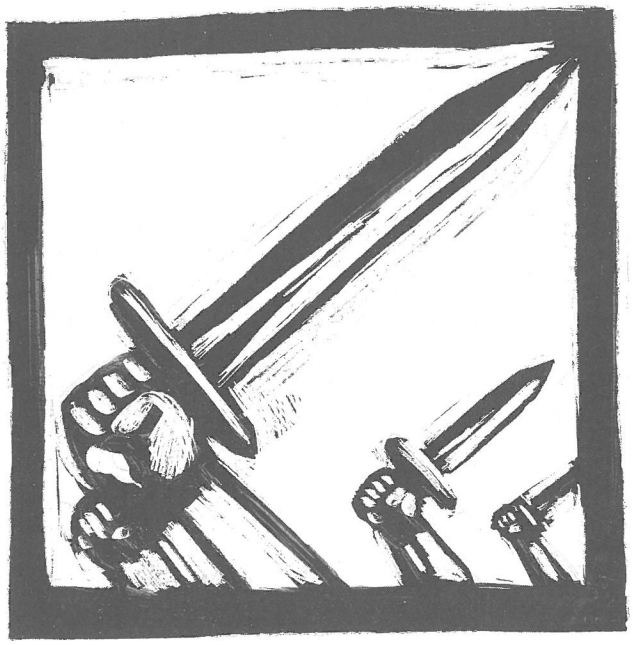
– Idiomes MEM Permet parlar i entendre el que es diu en l'idioma corresponent. Un nivell que permet parlar en l'idioma sense problemes es el d'Iniciat. Per fer frases complicades o retòriques es necessari el nivell de Mestre. Un nivell d'Aprenent permet expressar–se amb dificultat amb un fort accent i el de Neòfit suposa la utilització freqüent de la mímica i la construcció de frases molt senzilles.

– Llegendes MEM Dóna un coneixement sobre les llegendes, les criatures fantàstiques i mitològiques (encara que això últim es més aviat d'Història). Les informacions estan molt deformades i poden ser falses però habitualment hi ha una base real (almenys en l'origen de la llegenda).

– Llegir/esc. MEM Permet llegir i escriure un idioma. Si no s'especifica un idioma, l'idioma és el llatí. Aquest coneixement dóna a nivell Neòfit l'idioma pertinent.
Un nivell acceptable és el de Iniciat. Per poder fer frases retòriques necessitem el nivell de Mestre. A nivell d'Aprenent podem escriure amb moltes faltes i al de Neòfit només escrivim frases curtes (amb una cal·ligrafia espantosa i moltes faltes).

– Lleis MEM Dóna un coneixement de les lleis vigents i de les ja caduques. Un advocat o un notari han de tenir un nivell d'Iniciat. A nivell d'Aprenent tenim les nocions bàsiques i sabem algunes lleis (les que ens afecten). A nivell de Mestre estan els jutges i altres magistrats o càrrecs burocràtics. Les discussions sobre lleis suposen tirades confrontades.

– Màgia ATE ADVERTÈNCIA !: A nivell de Neòfit no passa res però a nivell d'APRENENT el personatge té un Mestre i a nivells superiors se suposa que pertany a alguna ordre màgica (explicades en el capítol de la màgia) amb tot el que comporta: jerarquia (com un gremi), contactes, etc.



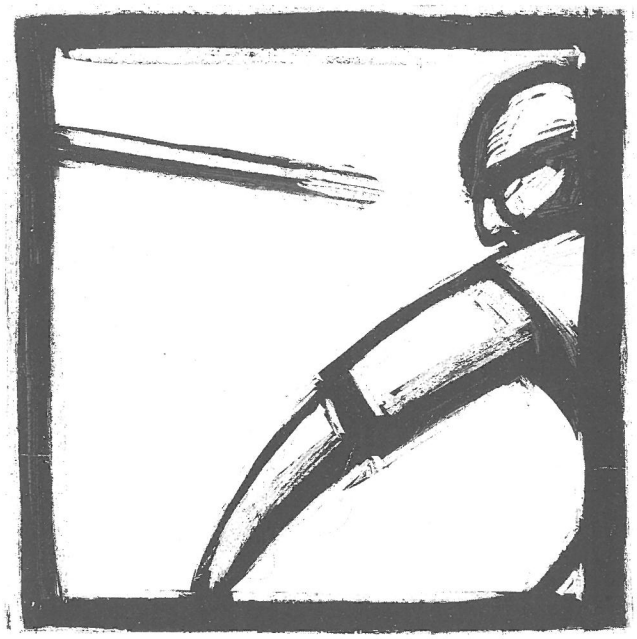
El coneixement de la màgia dóna els procediments que hem de seguir per aconseguir un efecte màgic i saber reconèixer aquests procediments i aquests efectes quan el veiem o els "notem". Aquests procediments estan explicats en el capítol dedicat a la màgia i l'alquímia. El nivell adquirit pel personatge en màgia no dóna directament el seu potencial màgic. Només dóna una saviesa que ens pot servir per saber què fer en determinades situacions o ens pot servir per saber com fer certes coses. Però el fet de saber com es fa una cosa no implica el que es pugui fer (saber què s'ha de fer per aixecar una tona no suposa el que hom pugui aixecar–la).

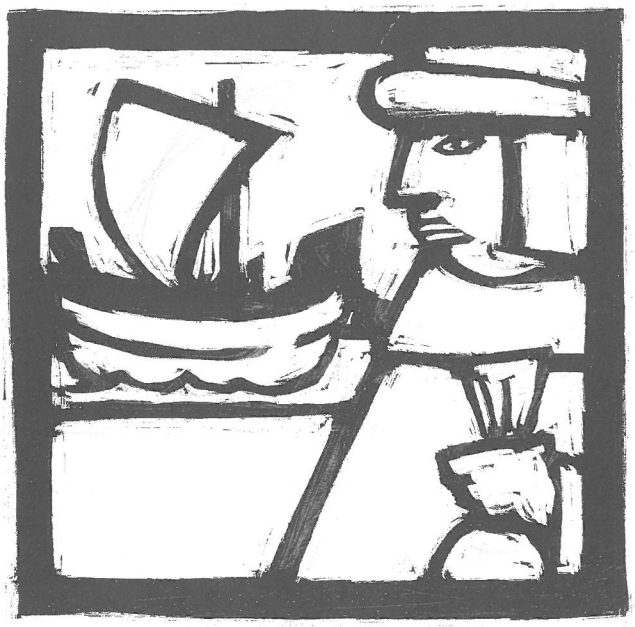
– Medicina ATE La medicina ens serveix per saber com s'han de tractar les malalties, quins medicaments serveixen i com es fa una intervenció quirúrgica. Tot això té una forma de funcionament explicada en el capítol del combat en l'apartat de les ferides. Bàsicament es tracta de què el metge només pot afavorir la curació natural del pacient, encara que pot combatre la malaltia si disposa (i en coneix) dels medicaments adients. Un metge doctorat ha de tenir el nivell d'Iniciat com a mínim.

– Música ATE Aquest coneixement ens permet composar melodies i cançons. També ens dóna un coneixement de les ja existents de forma que podem interpretar–les. Juntament amb aquest coneixement suposem saber tocar un instrument de l'època (a decidir pel jugador d'acord amb el Director de Joc). Un nivell d'Iniciat vol dir que la melodia és agradable sense errors ni desafinades. El màxim que es pot escoltar normalment en les grans corts medievals és el de Mestre. El nivell d'aprenent suposa tocar tonades senzilles i a vegades es desafina una mica. El de Neòfit fa mal a l'oïda.

– Navegació ATE Serveix per traçar les rutes de navegació amb l'ajut del sol, les estrelles o la brúixola. També dóna tots els coneixements sobre els vaixells i la seva conducció. També es pot utilitzar per orientar–se per la nit o quan no tenim referències de terreny. Ens dóna els coneixement sobre els ports més importants de l'època, les seves condicions i què es pot trobar.

– Teologia MEM Dóna els coneixements sobre la religió cristiana, les seves heretgies i dogmes. També serveix per mantenir una discussió sobre aquests temes mitjançant el sistema de tirades confrontades.





DESCRIPCIÓ DE LES TÈCNIQUES

Les tècniques de combat s'expliquen millor en el capítol del combat. Depenen de la DESTRESA i l'AGILITAT i engloben les maniobres que es poden fer amb el grup d'armes que té el seu nom.

Tècniques	Car.	Descripció
– Arc	DES	El personatge sap com utilitzar tot tipus d'arc que sigui habitual en l'Edat Mitjana. També dóna el coneixement de com reparar (de forma precària) les fletxes i els arcs (fent això triga hores).
– Destral	DES	Dóna les maniobres amb destrals que es poden fer amb combat, tant d'atac com de parada, incloses les de com llançar–les. Hem inclòs aquí les maniobres del pic ja que són similars. Els cops són alts o mitjos (veure sistema de combat).
– Dagues	DES	Dóna les maniobres amb dagues, ganivets, etc. És a dir: les de tallada i les de punxada. També les relacionades amb el combat cos a cos i les relacionades amb com llençar–les. Són permesos tots els tipus de cops.
– Escut	AGI	Se sap com fer anar l'escut per parar atacs. Tota parada amb un escut dóna un –3 a la dificultat ja que el seu volum fa més fàcil la maniobra. A més, permet parar simultàniament dos atacs ja que un es pot fer amb l'arma i l'altre amb l'escut (també ho permet l'utilització de dos armes). Per altra banda un arma es pot trencar fent una parada, l'escut es va desgastant fins esmicolar– se.
– Espasa	DES	Dóna les maniobres amb espases, a una i dos mans tant d'atac com de parada. Comprèn les espases llargues i curtes, a una o dos mans. Els tipus de cops que poden fer són els alts i els mitjos.
– Llança	AGI	Dóna les maniobres amb llances tant per llançar– les com per lluitar a distància mitja, en atac o en parada. El tipus de cop és general quan es llança i mig o baix en combat a mitja distància.
– Lluita	AGI	Dóna les maniobres i cops de la lluita cos a cos: cops de puny, puntades, etc. També es pot immobilitzar. La localització dels cops pot ser alta, mitja o baixa.
– Maça	DES	Dóna les maniobres amb maces, garrots o pals curts, a una i dos mans tant d'atac com de parada. Comprèn les maces normals i la "Morning Star". També el típic pal lligat a una bola amb una cadena. Els tipus de cops que poden fer són els alts i els mitjos.

EL COMBAT

En tota aventura d'acció hi ha moments en què es produeix un combat. En aquest moment els personatges es juguen la vida i per això val la pena que el descrivim amb detall. De fet, el mecanisme de combat hauria de ser una part de la mecànica de joc, però donada la seva complexitat el tractem apart.

Una de les coses a tenir en compte és com representem el combat. El joc de rol intenta simular la realitatqueestanvivintelspersonatgesi,normalment, això es fa parlant. És un diàleg entre el Director de Joc (com la part descriptiva del món) i els jugadors (com els personatges que viuen l'aventura). Però en el moment del combat (i també en altres ocasions on la descripció de la posició dels personatges és important) hem de definir molt bé la posició relativa dels combatents. Per això utilitzem petites figures de plom (de 25 o 15 mm) situades sobre una Veleda on està dibuixat el terreny, les cases, els corredors, etc vistos com si estiguéssim a dalt a una certa alçada (o qualsevol representació adient). Les figures representen els personatges dels jugadors i als personatges de l'aventura, cada jugador diu el que fa el seu personatge i el Director de Joc diu el que fan els altres personatges. Els moviments es fan en ordre seguint la mecànica de combat que explicarem a continuació.

Abans de començar a explicar aquesta mecànica val més que definim uns termes utilitzats en general per la major part dels jocs de rol quan tracten el sistema de combat.

DEFINICIÓ DE TERMES

Temps de combat

Quan interpretem o diem les accions que realitzen els personatges podem assumir que el temps que passa pels jugadors és normalment el mateix que el que passa pels personatges, exceptuant els casos en què els personatges van a dormir, fan un viatge, etc (el temps passat pels personatges en fer aquestes coses no s'interpreta i, per tant, pels jugadors no passa). Però, en general, les accions "al moment" son simultànies: si un jugador diu "agafo el llibre de sobre la taula i miro el dibuix de portada", per exemple, el temps de dir–ho (jugador) i el de fer–ho (personatge) és pràcticament el mateix.

L'excepció més important és el "temps de combat". Durant el combat el jugador ha d'especificar les seves accions de forma detallada, s'ha de representar la posició relativa dels personatges, s'ha de realitzar tirades i consultes de taules, etc. Tot això fa que una acció que en temps de personatge dura uns segons, en realitat duri uns minuts pels jugadors. Per tant, hem d'imaginar el desenvolupament del combat com si les coses passessin a "càmera lenta". Per fer–ho estructurem aquest període indefinit de temps en "assalts de combat" que duren molt poc temps (uns segons) en el món del joc on els personatges realitzen les seves accions i que en el món real dels jugadors pot durar molt temps (fins i tot hores).

L'assalt de combat

Un assalt de combat és un espai de temps reduït on el personatge només té temps de realitzar una acció ofensiva, una acció defensiva, un moviment, una acció combinada, etc. Ens serveix per estructurar el combat en una seqüència d'accions realitzades una rera l'altre i tenint en compte que tots

els personatges puguin fer les seves accions quan els toqui. Veiem quines accions es poden fer en un assalt de combat:

Accions ofensives:	Atac amb arma de mà Atac amb arma a distància Atac cos a cos Llançar objectes
Accions defensives:	Parada amb arma de mà Parada amb objecte improvisat Parada amb el cos o les mans Esquivar
Accions de moviment:	Desplaçament Córrer Saltar Acrobàcia
Altres:	Canviar d'arma Desarmar

Aquestes accions tenen una duració determinada. No és el mateix donar un cop de destral que un cop de puny o que disparar una fletxa. Per això hem de definir la duració estàndard de cada acció ja que pot ser que una acció ja s'hagi fet quan una altra està a mitges i que la primera faci impossible la segona. Definim tres tipus d'accions segons la seva durada:

- Accions curtes:	Duren 1 o 2 segons i representen un moviment simple
- Accions llargues:	Duren més de 2 segons i són una combinació de moviments o un moviment elaborat
- Complementaries:	Duren poc temps i es fan a la vegada que fem un altre acció

En un assalt de combat podem fer una acció llarga i una complementària o bé una o dues accions curtes junt amb una complementària. A més, podem canviar una acció curta per una complementària de manera que en podem fer una de curta i dues de complementàries (però com a mínim hem de fer una acció curta). Esquemàticament:

Assalt de combat =
1 acció llarga + 1 complementària
2 accions curtes + 1 complementària
1 acció curta + 2 complementàries

Veiem com estan classificades les accions segons la seva duració: llarga (L), curta (C) o complementària (CO)

Acrobàcia:	L	
Atac amb una arma de mà:	C	
Carregar un arc:	C	
Carregar una ballesta:	L	
Canviar d'arma:	L	
Cop de puny:	C	
Córrer:	L	(Es mou una distància igual a 5 vegades l'alçada de la figura)
Desplaçament curt:	CO	(una distància igual a la meitat de l'alçada de la figura)
Desplaçament llarg:	C	(una distància igual a l'alçada de la figura)
Disparar una fletxa d'arc:	C	
Ídem però de ballesta:	CO	
Esquivar:	CO	
Parada amb un arma:	CO	
Parada amb les mans:	CO	
Saltar:	C	

Declaració d'accions i ordre de combat:

Quan els personatges entren en l'assalt de combat, el primer que es fa és declarar les accions que intentant realitzar. Aquesta declaració es fa per ordre d'AGILITAT inversa, primer declara el menys àgil (es suposa que els personatges que tenen més AGILITAT veuen venir les accions del personatges més lents). Aquesta declaració ha de ser ràpida deixant un o dos segons per pensar (ja que enmig d'un combat real el temps per pensar és mínim). El Director de Joc ha de pensar prèviament les accions dels personatges no jugadors menys àgils que els PJs (ja que ell és el que declara per ells) i dir a aquest jugadors més ràpids el que sembla que van a fer els PNJs.

Aquest temps pot ser modificat per varis factors: l'arma, l'AGILITAT del personatge, la dificultat per realitzar l'acció més ràpidament (veure mecanisme de combat), etc.

Una vegada tothom ha declarat es passa a realitzar les accions corresponents. L'ordre de realització és:

- Primer es fan totes les accions curtes.

- Després es fan les llargues.

- Les complementàries es fan quan es vulgui o quan pertoqui (una parada o una esquiva s'han de fer quan l'altre ataca però un moviment es pot fer quan es vulgui).

Dintre de cada grup d'accions: les curtes o les llargues, l'ordre que es segueix és el de temps. Aquest temps depèn de l'AGILITAT del personatge, de la seva armadura i del sobrecarregat que vagi (està indicat en el mod t). Primer es faran les accions de temps zero, després les de temps 1, etc. El Director de Joc va numerant les unitats de temps començant pel "0" i preguntant qui fa accions en aquesta unitat de temps (ell declara pels PNJ). Llavors es realitzen aquestes accions. En el cas que dues accions siguin simultànies però una fos un atac a distància i l'altra un atac normal llavors es resoldria primer l'atac normal i després l'atac a distància.

> *" En Bombata, el negre, s'enfronta contra un cavaller turc, Bombata està armat amb una espasa a dues mans i el turc amb una espasa llarga. L'AGILITAT de Bombata és de 12 mentre que la del Turc és de 11. Declara primer el turc en boca del Director de Joc i decideix fer dos atacs i una parada. Bombata decideix fer un atac i dos parades. El modificador al temps de Bombata és de 2 +1 per l'espasa a dues mans = 3, mentre que pel turc és de 4. Per això ataca primer Bombata. Bombata ataca amb una tècnica d'Iniciat i treu un 4 que vol dir "Èxit Especial", mentre que el turc defensa amb una tècnica d'Aprenent treient un 14 que vol dir Fracàs. El resultat de tot això es que Bombata abat al turc sense que aquest pugui fer el seu atac".*

La mecànica de combat permet manipular el temps en què correspon fer l'acció (com veurem més endavant). Això és una opció del personatge (i dels PNJ) per la qual cosa és possible què una acció no es faci en el moment en que hom pensa que es farà. Per resoldre el possible conflicte entre DJ i PJs a l'hora de declarar si en una unitat de temps algú fa una acció, hem pres el conveni que primer el DJ digui totes les accions que fan els PNJ en aquella unitat de temps i després ho facin els PJ (actuant en conseqüència)

Distància de combat:

Tota arma té uns determinats rangs d'actuació. Si un personatge està fora de l'abast d'un arma, aquesta no el pot tocar. Aquest rang està definit en el capítol de armes i armadures.

Xoc de les armes

En el cas de que les armes xoquin hem de determinar també el dany total que infligirien si xoquessin. Si el dany que faria una de les armes és el doble que el que faria l'altre llavors l'arma que faria menys dany surt volant de la mà.

LA MECÀNICA DE COMBAT

El sistema de combat està basat en la utilització de la "Taula Universal" explicada en el capítol de la mecànica de joc. Es tracta d'una variació de la "resolució confrontada" on cada combatent que s'enfronta tira per la seva habilitat en l'arma corresponent (que es descriu en l'apartat d'armes i armadures). O sigui que l'èxit o fracàs del atac, defensa, etc depèn d'obtenir un èxit en la tirada de la taula segons la dificultat i el mestratge corresponent. El "grau d'èxit" de l'impacte infligit serà el "grau d'èxit" del atac amb les modificacions explicades en cada cas.

Casos d'enfrontament

Podem tenir diversos casos diferents de resolució depenent de les declaracions d'accions dels jugadors:

a) Els dos s'ataquen a l'hora: Normalment un dels personatges ataca i l'altre defensa o esquiva en una unitat de temps diferent però pot passar que en aquesta unitat de temps els dos coincideixin en l'atac. Llavors els dos tiren per la taula a la vegada i consulten el seu "grau d'èxit" obtingut. Podem tenir varies resolucions:

- Si els dos han tingut èxit però un ha aconseguit un grau d'èxit superior, es baixen els graus d'èxit dels dos simultàniament fins que només un d'ells tingui èxit (o sigui: només impacte el que ha obtingut el grau d'èxit més alt) i el grau d'èxit resultant és el corresponen al grau d'èxit del impacte.

- Si els dos obtenen el mateix "grau d'èxit" les armes han xocat i no passa res (pot ser que una caigui de la mà, veure "xoc de les armes).

> *"Els germans bessons Foix i Faix de Vallblanca decideixen enfrontar-se per una qüestió d'Honor. Tots dos són Mestres en espasa i els dos porten el mateix tipus d'armadura i tenen la mateixa força. Per tant, els dos tenen el ma-*

teix modificador de temps. Tots dos decideixen atacar i defensar–se però com que els dos ataquen a l'hora s'ignora la defensa. Tiren per la taula i Foix treu un 7 que és un èxit especial mentre que Faix treu un 12 que és un èxit normal. Llavors es redueixen els dos graus d'èxit i resulta que l'únic que impacte és Foix amb un impacte de grau d'èxit normal (un menys que el grau d'èxit que havia aconseguit amb el dau)".

En el cas especial en què el personatge A ataqui al personatge B i el personatge C ataqui a distància al A i tot es faci al mateix temps, es resoldran primer els atacs normals i després l'atac a distància.

b) Un ataca i l'altre fa una parada: Aquest és el cas més usual. El moment de la parada és "atemporal". O sigui, aquesta parada té lloc en el moment en què el contrincant faci el seu atac. Però hi ha casos especials:

– Si tots dos s'ataquen (a més de parar) i l'atac d'un i de l'altre té lloc al mateix moment, llavors s'ignora l'efecte de la parada i passem al cas a).

– Si tots dos s'ataquen i el temps dels atacs respectius és diferent, llavors la parada sempre tindrà lloc en el moment corresponent a l'atac del contrari (sense afectar el temps en què es realitza l'atac propi).

És a dir: si un jugador declara que el seu personatge ataca i para en el mateix assalt, mirarem el temps de l'impacte del seu atac i del contrari. Si es diferent primer resoldrem l'atac del de temps més petit i després l'altre. Si són iguals passarem al cas a) i resoldrem els dos atacs a l'hora.

A més, en el cas de que es facin dues parades en el mateix assalt a dos objectius diferents, aquestes parades tindran lloc en el moment que correspongui encara que el temps sigui simultani si una de les parades es fa amb una mà i l'altre amb l'altre mà (escut i espasa o dos espases, per exemple). L'únic que sí restringim és que no es poden fer dues (o més) parades a un mateix atac.

La manera de resoldre la parada és la següent: Els dos personatges (atacant i defensor) tiren a l'hora per la taula segons el mestratge corresponen i miren el seu grau d'èxit:

– Si és el mateix o el que para té un grau d'èxit superior l'atac ha estat parat

– Si l'atacant té un grau d'èxit superior es baixa el grau dels dos fins que el que para obtingui fracàs (si inicialment ja l'obtenia no fa falta) i aquest és el grau d'èxit de l'impacte.

Recordeu que la parada pot ser feta amb un arma o amb l'escut. Si es fa amb un arma s'ha de considerar que les armes xoquen (amb les conseqüències que això pot tenir). Si es fa amb l'escut l'únic que

pot passar és que es deteriori una mica (veure el capítol de les armadures), a més la parada amb escut rep una bonificació de dificultat de FÀCIL (–3) degut a l'espai que ocupa.

c) Un ataca i l'altre esquiva: Aquest és un cas equivalent a l'anterior. L'única diferència és l'habilitat i, així, doncs, el defensor tira a la taula universal i el fet de que les armes no xoquen i que l'escut no intervé.

d) Un ataca i l'altre fa un moviment: En aquest cas es considera l'atac com una acció unilateral que té una certa dificultat pel fet que l'altre es mou. Podem considerar que si corre, fa una acrobàcia o salta, la dificultat puja a MOLT DIFÍCIL (+5). Altre tipus de moviment només puja la dificultat a DIFÍCIL (+3). A part s'han d'afegir tots els altres modificadors a la dificultat que hi hagi.

Hi ha molts altres casos però no els podem descriure tots. Deixem al Director de Joc que decideixi com resoldre'ls seguint l'esperit i les línies donades.

Dany del impacte

Segons hem vist cada atac amb èxit comporta un impacte amb un determinat "grau d'èxit". Per calcular el dany infligit per l'arma hem de consultar a l'apartat d'armes el dany que fan segons el grau d'èxit aconseguit en l'impacte. Això ens donarà un valor de base que anomenem "Dany de base de l'arma". A més d'aquest valor tindrem un altre factor que es suma al dany per obtenir el dany total infligit: el modificador al dany associat al personatge segons la força que tingui (que es pot ignorar si el personatge que fa l'atac o vol). O sigui:

Dany total = Dany de base (arma) + Mod. de força (personatge)

Per calcular el dany de base de l'arma hem de veure l'èxit de l'impacte. Per fer més fàcil i ràpid això enmig d'un combat hem posat al full de personatge un lloc en l'apartat d'armes pels valors de la taula universal on canvien els tipus d'èxit segons el mestratge del personatge en l'arma corresponent. Hi ha quatre columnes i a la capçalera de cadascuna hi ha l'abreviatura del tipus d'èxit corresponent: Desastre: D, Fracàs: F, Normal: N, Especial: E. Per trobar els valors corresponents hem de trobar a la columna del mestratge el valor més baix de l'èxit corresponent. Així sabrem que si obtenim aquest valor o un altre de superior però sense arribar al següent número estarem dintre del marge d'èxit senyalat a la capçalera. El crític l'obtindrem amb un valor més petit del valor corresponent al especial. Veiem un exemple:

Tenim un nivell d'aprenentatge en espasa d'**Iniciat**. Això vol dir que els nostre valors són:

Èxit del Impacte:	D	F	N	E
Resultat del d20:	20	17	8	2

És a dir:

– Desastre amb 20 o més

– Fracàs amb 17 o més

– Èxit Normal amb 8 o més

– Èxit Especial amb 2 o més i

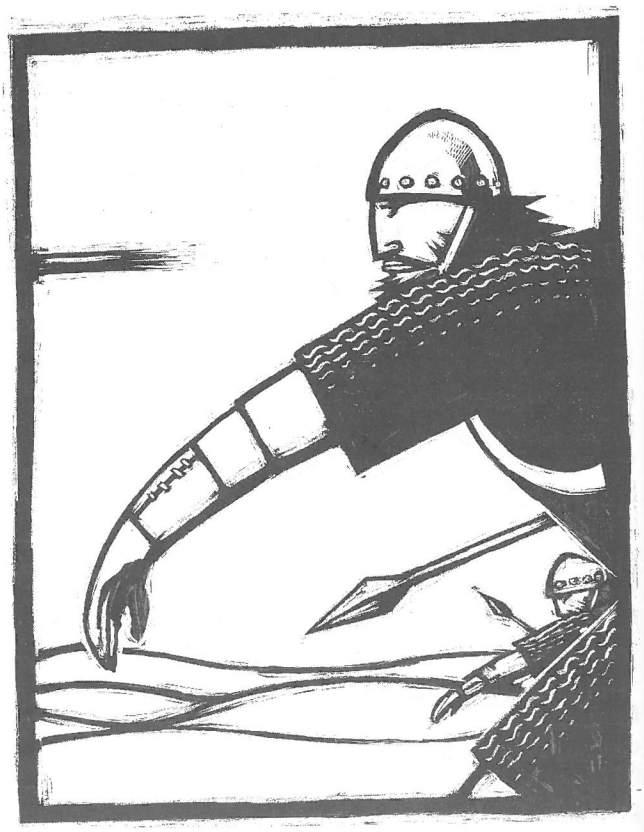
– Èxit Crític amb 1 o menys

Dificultat per rapidesa (Regla opcional)

ADVERTÈNCIA: Això és una regla opcional

Quan fem les accions de combat hem de comptar el modificador al temps dels personatges que s'enfronten. Llavors es pot assignar una dificultat extra per la diferència en el modificador de temps entre els personatges enfrontats a l'hora de fer l'atac. És a dir: L'atacant rep una dificultat extra en el seu atac igual a la diferència de modificadors de temps:

Dificultat de l'atacant = Mod Temps atacant – Mod temps defensor



Si l'atacant és més ràpid el modificador pot ser negatiu i llavors vol dir que li és més fàcil fer l'atac. La regla és opcional ja que no volem complicar més el combat, però es pot utilitzar fàcilment en enfrontaments singulars.

OPCIONS DE COMBAT

En la realització de les accions podem especificar uns condicionants determinats que modificant l'èxit, el temps i/o la força de l'impacte. S'ha de tenir en compte que aquestes modificacions es fan en el moment de realitzar l'acció i no en el moment de la declaració d'accions:

Rapidesa: Canvi del temps corresponent a l'acció

Cada acció té associat un temps de realització. A més, pot ser que l'arma que s'utilitzi tingui un modificador positiu o negatiu a aquest temps (com veurem en el capítol d'armes). Es pot dir que un arma és més ràpida que un altre si la primera té un modificador inferior (o inclús negatiu) a l'altre. Per exemple un arma gran i pesada pot tenir un modificador de +1 (es triga més en realitzar l'atac) mentre que una petita i lleugera el pot tenir de –1.

El personatge té l'opció de modificar una mica aquesta rapidesa:

– Pot dir que intenta anar més ràpid del normal. Llavors pot obtenir un –1 al temps de realització de l'acció imposant–se a l'hora una dificultat de DIFÍCIL (+3) a l'acció (acumulable a tots els altres modificadors, és clar). Això vol dir que quan el Director de Joc diu: "Accions que es fan en el temps n" i aquest temps és el que correspon a l'acció amb el temps modificat, llavors és quan diem que la fem.

> *"L'Ahmed s'enfronta contra Alí el carnisser. Sap que si Alí li dóna probablement el matarà d'un sol cop. Per tant, decideix anar el més ràpid possible. Per això s'imposa un +3 de dificultat amb la qual cosa que el seu modificador de temps que era 2 passa a ser 1. A l'hora de realitzar les accions corresponents a la primera acció curta ell diu que actua quan el Director de Joc pregunta si algú fa quelcom en 1".*

– De la mateixa manera pot ser que el personatge vulgui anar més lent del normal (per assegurar l'èxit del cop). Llavors pot obtenir una dificultat de FÀCIL (–3) imposant–se un modificador de +1 al temps de l'acció (com és evident tots els altres modificadors de dificultat a l'acció s'han de posar i pot ser que la dificultat final sigui MOLT DIFÍCIL o més).

ADVERTÈNCIA: A pesar de totes les modificacions al temps que es pugui fer, *el temps mínim per realitzar una acció és de 0.*

Augment del dany del impacte

Un personatge pot augmentar el dany sumant–li un d6 més al seu modificador de força imposant–se una dificultat de +3 seguint el mateix sistema que en la rapidesa. Pot sumar més de un d6 imposant–se el múltiple corresponent de +3. Es a dir: un +2d6 suposa un +6, un +3d6 suposa un +9, etc.

> *"... i Alí el carnisser es prepara per donar el seu cop definitiu sumant–se +6 al d20 lo que li produirà que, si dóna, tirarà 4d6 (els de la seva força) més 2d6 = 6d6".*

TIPUS DE DANY, CLASSIFICACIÓ DE FERIDES

Classificació de ferides

Una vegada calculat el dany total infligit es compara aquesta quantitat amb la capacitat de dany del personatge a fi de trobar el "tipus de dany". En la generació del personatge vam calcular les tres capacitats de dany: A, B i C. Direm que un dany és d'un tipus si és menor o igual a la capacitat de dany corresponen a aquest tipus i superior a les altres capacitats de dany inferiors. Així podem obtenir quatre tipus de dany:

– FERIDA LLEU: és el dany que pot aguantar el personatge sense que tingui més conseqüències que petites esgarrapades, blaus i fatiga.

–FERIDA NORMAL: és el dany corresponent a les ferides normals: hemorràgies, possibilitat d'infecció, dolor profund.

– FERIDA GREU: és el dany corresponent a les ferides greus: el mateix d'abans però a més tenim la inutilitat temporal de la zona afectada.

– FERIDA MOLT GREU: és el màxim dany que poden fer al personatge i correspon al les ferides molt greus: possibilitat d'amputacions, rebentament d'òrgans, etc. Depenen del lloc porta associada la mort instantània del personatge.

Veiem com podem obtenir aquesta classificació del dany segons la capacitat de dany del personatge Posarem el valor de la ferida entre els límits corresponents a la capacitat de dany del personatge:

FERIDA LLEU

— Capacitat de dany tipus A —

FERIDA NORMAL

— Capacitat de Dany tipus B —
(Capacitat de dany)

FERIDA GREU

— Capacitat de Dany tipus C —

FERIDA MOLT GREU

És a dir: si la Capacitat de dany tipus A d'un personatge és de 8, la de tipus B és de 12 i la de tipus C és de 18, si rep una ferida de 15 punts la ferida està per sobre de la Capacitat de dany tipus B (però per sota de la de tipus C) i, per tant, rep una FERIDA GREU. Si rep una ferida de 11 punts llavors aquest valor és menor que el tipus B però superior al tipus A i la ferida és NORMAL.
Una vegada tenim la quantitat de dany infligit consultarem la taula de localització del cop. Si la ferida és greu la forma de consulta depèn de la direcció del cop. Aquesta direcció l'ha de declarar el personatge en el moment de fer el cop abans de tirar la localització. No totes les armes poden fer tots els tipus de cop però això ja ho veurem en el capítol de les armes:

Cop alt: Es tira un d12 per veure la localització general que està en la primera columna de l'esquerra.

Cop mig: Es tira un d12 i es suma 4. Es consulta la localització general en la primera columna de l'esquerra.

Cop baix: Es tira un d12 i es suma 8. Es consulta la localització general.

Cop general: Aquest és el cas dels projectils o de les armes llançades. Es tira un d20 i es consulta la localització general.

Llavors es mira el que para l'armadura (utilitzant el valor equivalent si es veu que el cop no serà greu) i s'obté el valor del impacte amb la qual cosa podrem saber la importància de la ferida. Si la ferida és GREU o MOLT GREU és tira un d20 per veure la localització precisa dintre de cada localització general depenent del tipus de cop (TALL, COP o PENETRACIÓ). Això ens dóna com a resultat un òrgan, muscle, os, etc.
Una vegada determinada la localització i la gravetat de la ferida hem de veure el seu efecte sobre el personatge. Això ho veurem en el punt 4.5: "Efectes del dany".

Dany degut a altres causes

Un personatge pot sofrir dany per altres causes a part del combat: una caiguda, l'ofegament, etc. Cada cas té un tractament especial i l'hem de considerar per separat.

Dany degut a les caigudes: Aquest cas és molt similar al degut al combat. La diferència és el càlcul del dany. Mentre que en el del combat depèn de l'arma i la força del contrari, aquí depèn de l'alçada des d'on es cau. Per calcular la quantitat de dany del impacte tirarem dos daus de 6 (d6) per cada metres d'alçada (per 1 m –> 2d6). Una vegada obtingut el dany de l'impacte seguirem el mateix procediment que pel dany de combat considerant que el tipus d'impacte és de COP i tirant a la taula de localització.

Dany degut a l'ofegament: En aquest cas no tenim un efecte de la ferida que ens obligui a consultar la taula de localització. L'únic efecte que hem de tenir en compte és el canvi en l'estat físic del personatge (que pot portar–lo fins a la mort). El motiu de l'ofegament és un cas a part (per enfonsar–se en l'aigua, per ser escanyat, etc), el que importa és que el personatge no pot respirar i s'ofega.

En cada assalt de combat en el qual el personatge no respiri ha de fer una tirada per la característica de CONSTITUCIÓ amb dificultat NORMAL inicialment i amb un +1 (de dificultat) per cada assalt sense respirar. Cada fallada suposa passar a l'estat físic empitjorat superior fins arribar a l'estat d'AGÒNIC en què es perd la consciència i es cau en coma. A partir d'aquí es segueix el procés explicat en l'apartat d'efectes del dany. Una fallada desastrosa suposa empitjorar en dos nivells, un èxit crític suposa millorar en un. Si en un assalt el personatge pot respirar, la dificultat de la tirada de CONSTITUCIÓ passa a NORMAL (i no s'ha de fer per aquest assalt ja que només es fa en els assalts en que el personatge no respira).

Dany degut als verins: El procés és similar a l'explicat en l'ofegament però amb la diferència de que les tirades no són unilaterals de CONSTITUCIÓ sinó confrontades CONSTITUCIÓ contra la POTÈNCIA del verí (veure en el capítol de ferides i malalties la classificació dels verins). Cada cert temps depenent de la RAPIDESA del verí es fa una tirada. Si el resultat de la tirada de CONSTITUCIÓ és menor al de la tirada de la POTÈNCIA del verí seguim el procés explicat en l'ofegament, si es té més èxit en la de CONSTITUCIÓ, es baixa la POTÈNCIA del verí en un punt (una diferència de dos graus la baixa en dos punts , una de tres en 3, etc). El procés continua fins a la mort del personatge o la reducció de la potència a zero. La freqüència de les tirades depèn de la RAPIDESA del verí segons:

– Verí rapid: Tirada cada assalt a partir del assalt següent a ingerir el verí (o al impacte del arma enverinada).

	Tall	Penetració	Cop
Cap 01-02 (1)	01-02: Ull 03-04: Orella 05-06: Nas 07-16: Cara 17-20: Coll	01-02: Ull 03-06: Boca 07-16: Cara 17-20: Coll	01-02: Ull 03-04: Dents 05-06: Nas 07-10: Mandíbula 11-20: Cara
Pit 03-06	01-05: Muscle espatlla 06-16: Muscle pit 17-20: Coll	01-05: Muscle espatlla 06-14: Pulmó 15-16: Cor 17-20: Coll	01-05: Clavícula 06-14: Costella 15-16: Columna 17-20: Coll
Braç 07-10 (2)	01-05: Bíceps 06-10: Tríceps 11-15: Muscle avantbraç 16-20: Lligaments	01-05: Bíceps 06-10: Tríceps 11-15: Muscle avantbraç 16-18: Os superior 19-20: Os inferior	01-05: Os superior 06-10: Os inferior 11-15: Clavícula 16-18: Colze 19-20: Canell
Ma 11-12 (2)	01-08: Dits 09-18: Muscles de la mà 19-20: Lligaments	01-12: Muscles de la mà 13-20: Canell	01-06: Ossos dels dits 07-12: Ossos mà 13-20: Canell
Panxa 13-15	01-09: Muscle abdomen 10-16: Muscle costat 17-20: Baix ventre	01-08: Estómac 09-15: Budells 16-18: Fetge 19-20: Uretra	01-06: Maluc 07-10: Estómac 11-15: Budells 16-18: Fetge 19-20: Uretra
Cama 16-19 (2)	01-10: Muscle superior 11-18: Muscle inferior 19-20:Lligaments	01-05: Muscle superior 06-10: Muscle inferior 11-15: Os superior 16-20: Os inferior	01-05: Maluc 06-10: Fèmur 11-15: Os inferior 16-20: Canyella
Peu 20 (3)	01-05: Dits 06-10: Muscles del peu 11-15: Turmell 16-20: Lligaments	01-08: Muscles del peu 09-18: Turmell 19-20: Taló 19-20: Taló	01-06: Ossos del dits 07-12: Ossos del peu 13-20: Turmell 13-20: Turmell

(1): En el cas d'un cop per l'esquena es pot considerar que la part afectada del cap és el clatell.
(2): El (o els) primer número correspon a l'esquerra i l'altre (o altres) a la dreta.
(3): Es tira un dau per saber quin dels dos peus és.

– Verí normal: Tirada cada 5 minuts després dels primers 5 minuts.

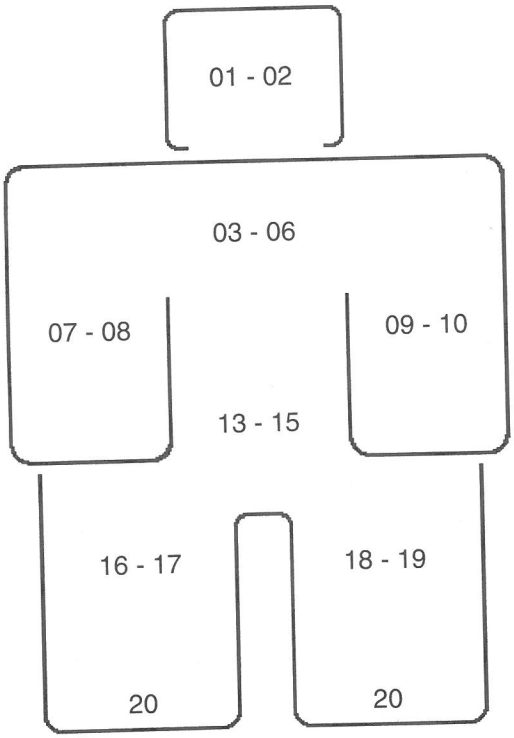
– Verí lent: Tirada cada hora després de la primera hora.

Això és genèric. Es pot definir un verí que trigui un temps en començar l'efecte i amb una freqüència posterior diferent (veure apartat de ferides).

Dany degut a la desnutrició: El cas és similar al procés dels verins o les malalties (veure capítol de malalties). Aquí només definirem les seves característiques com si fos una malaltia:

Potència	Incubació	Freqüència	Efectes
Nº de dies	2 dies	Diària	Fatiga

Per veure el procés consultar el capítol de malalties. Si el personatge menja, la potència disminueix a zero (sempre i quan el menjar sigui suficient, sinó només baixa alguns punts. A discreció del DJ).



EFECTES DEL DANY

Tractarem primer l'efecte del dany degut a les ferides, que és el més freqüent i el que es sofreix en el combat. Després explicarem l'"estat físic" del personatge que no es canvia només per l'efecte dels impactes sinó que també pot variar per altres causes.

Efectes del dany degut a ferides

Cada tipus de ferida comporta unes conseqüències diferents en el personatge. En principi el personatge perd "punts de sang":

Punts de sang: És una mesura del dessagnament del personatge. La pèrdua de cada 5 punts de sang implica una debilitat en el personatge que fa que tingui un +1 de dificultat en les tirades per CONSTITUCIÓ (a –10, un +2, a –15, un +3, etc). A més hi ha una relació entre l'estat físic del personatge i els punts de sang perduts. Aquest estat físic comporta una dificultat a realitzar accions actives (com expliquem més endavant):

Punts de sang perduts	Estat mínim	Dif. accions	Dif. a con.
5 punts	TOCAT	—	+1
10 punts	FATIGAT	—	+2
15 punts	COMMOCIÓ	+3	+3
20 punts	GREU	+5	+4
25 punts	AGÒNIC	Immòbil	+5
Més de 25 punts	AGÒNIC	Immòbil	+5

L'estat físic del personatge pot empitjorar per altres causes (malalties, enverinaments) de tal manera que podem tenir un personatge en estat físic: AGÒNIC i que només hagi perdut, per exemple, 16 punts de sang.

Depenent de la gravetat de la ferida pot ser que haguem de consultar un altre taula: La de "Conseqüències de les Ferides Greus":

FERIDA LLEU : Es perd 1d6 punts de sang.

FERIDA NORMAL: Es perden 5+1d6 punts de sang. Si l'impacte és amb arma de cop la meitat (arrodonit cap a baix).

FERIDA GREU: Es perden 10+1d6 punts de sang. La meitat si l'impacte és de cop. Es produeix una hemorràgia (interna si és de cop) i **es consulta la taula de conseqüències de les ferides greus**.
Hi ha possibilitat d'infecció (veurà ferides i malalties)

F. MOLT GREU: Es perden 15+2d6 punts de sang. La meitat si l'impacte és de cop. El personatge cau immòbil. Es produeix una gran hemorràgia (interna si és de cop) i **es consulta la taula de conseqüències de les ferides greus**.
Hi ha possibilitat d'infecció.

Hemorràgia: Com a conseqüència de les ferides greus es produeixen hemorràgies. L'efecte d'això es la pèrdua continuada de punts de sang. Aquesta pèr-

dua es més gran si el personatge es mou (per exemple perquè estigui encara en combat).

El procés de pèrdua es regula amb la taula següent mirant l'èxit aconseguit amb una tirada de CONSTITUCIÓ depenent de si l'hemorràgia es normal o gran. La consulta de la taula es fa cada assalt de combat després de l'inici de l'hemorràgia si el personatge està en moviment o cada 5 minuts si està quiet. Aquest procés continua fins que es pari l'hemorràgia.

"En Perot lo caçador rep un impacte de TALL de 16 punts (després de treure el que para l'armadura). Com la seva Capacitat de dany és de 10, la de tipus B és de 15. Per tant, l'impacte de 16 punts li suposa una FERIDA MOLT GREU que, a més, li ha travessat l'armadura (que resistia només 7 punts en el lloc de l'impacte). Tira per la pèrdua de sang i en perd 25 punts que li suposa un estat físic de AGÒNIC i com a conseqüència d'això que cau a terra immòbil. Com la ferida ha estat MOLT GREU es produeix una gran hemorràgia. Perot morirà en pocs segons si ningú no li para l'hemorràgia".

Èxit de la tirada de constitució	Hemorràgia normal	Gran hemorràgia
DESASTRE	–5 punts	–10 punts
FRACÀS	–2 punts	–5 punts
ÈXIT	–1 punt	–2 punts
ESPECIAL	Estable	–1 punt
CRÍTIC	Es para l'hemorràgia	Estable

Segons el lloc on ens han impactat ens pot passar una cosa o un altre si la ferida ha estat prou important (ferides greus). Per veure les conseqüències concretes depenent del tipus de ferida i del lloc concret on ens han donat hem de consulta la Taula de Conseqüències de les Ferides Greus. De fet no és una sola taula sinó tres: una per cada classe d'impacte (Tall, Penetració i Cop). A l'hora de consultar només ho farem per la taula corresponent a la classe d'impacte del arma.

NOTES ACLARIDORES A LA TAULA:

Cirurgia: L'hemorràgia del personatge no es pot parar fins que no es faci una intervenció quirúrgica amb èxit (veure capítol de ferides). La gran hemorràgia es pot baixar a hemorràgia amb una tirada de Primers Auxilis amb èxit abans de començar l'intervenció quirúrgica.

Gangrena: La infecció es produeix sense tirada de CONSTITUCIÓ.

Inutilitat: El personatge perd les funcions del membre mentre no es curi la ferida (o sigui: que l'estat físic del personatge passi a OK)

Matxucat: Destrossa total de la part del cos implicada. Aquesta part queda inútil de per vida.

Paràlisis: El personatge queda paralític de la part del cos corresponent de per vida.

Travessat: Abans de poder parar l'hemorràgia s'ha de treure l'objecte. Això s'aconsegueix amb una tirada amb èxit de Primers Auxilis. Cada intent suposa la pèrdua d'un punt de sang. Si es fa brutalment es perden 1d6 punts de sang.

Trencament: L'os es trenca i no es torna a soldar fins passat un mes. Aquest trencament suposa l'inutilitat del membre amb la conseqüent immobilitat segons el cas.

Estat físic de personatge

Per simular la fatiga, la debilitat, etc. d'un personatge per el motiu que sigui hem definit el estat físic dividint–lo en 6 categories:

OK: És l'estat normal del personatge que no està ferit ni té cap malaltia.

TOCAT i FATIGAT: Quan un personatge rep una ferida superficial o està cansat, etc, es diu que està TOCAT. Els efectes de estar en aquest estat són nuls amb moments d'alta activitat com és en el combat per l'efecte de l'adrenalina. Si no hi ha perill, els efectes son l'increment de la dificultat en un punt de forma general per totes les tirades que impliquin una característica activa (no en tirades per CONSTITUCIÓ o VOLUNTAT).

COMMOCIONAT: És l'estat en què es troba un personatge que sofreix una ferida ben visible, o que està malalt, etc. A part dels efectes de la ferida en sí el personatge està molt fatigat. Això implica una dificultat de DIFÍCIL (a més dels increments per altres causes) en la realització d'accions que impliquin característiques actives.

GREU: La ferida és aparatosa o la malaltia greu. La dificultat afegida és de MOLT DIFÍCIL (+5).

AGÒNIC: Igual que abans però el personatge no pot realitzar accions físiques (està immòbil). Hi ha la possibilitat de entrar en coma i morir. Procés:

– 1) Conscient: Tirada de CONSTITUCIÓ per no caure inconscient cada assalt.

TAULA DE CONSEQÜÈNCIES DE FERIDES GREUS DE TALL

Òrgan	Ferida greu	Ferida molt greu
Bíceps	Inutilitat. Caiguda del que es porti.	Amputació
Cara	Pèrdua d'un nivell d'ASPECTE durant un mes.	Pèrdua d'un nivell d'ASPECTE. Inconsciència. Gangrena
Coll	Gran hemorràgia. Mort en cinc minuts si no es para.	Amputació. MORT DIRECTA
Baix ventre	Pèrdua de virilitat	Pèrdua de virilitat. Gangrena
Dits mà	Pèrdua de 1d3 dits i el mateix en DESTRESA	Pèrdua de 2d3 dits i el mateix en DESTRESA. Gangrena.
Dits peu	Pèrdua de 1d3 dits	Pèrdua de 2d3 dits. Gangrena.
Esquena	Caiguda	Gangrena
Lligaments cama	Inutilitat. Caiguda.	Amputació
Lligaments braç, mà	Inutilitat. Caiguda del que es porti.	Amputació
Lligaments peu	Inutilitat. Caiguda.	Amputació
Muscle espatlla, pit, abdomen, costat.	Caiguda	Gangrena
Muscle avantbraç	Inutilitat. Caiguda del que es porti.	Amputació
Muscle sup. cama	Inutilitat. Caiguda.	Amputació
Muscle inf. cama	Inutilitat. Caiguda.	Amputació
Muscle mà	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Amputació
Muscles peu	Inutilitat. Caiguda.	Amputació
Nas	Pèrdua parcial del nas. Baixada en ASPECTE durant un mes	Pèrdua del nas. Baixada d'ASPECTE. Gangrena
Clatell	Tirada de CONSTITUCIÓ per no caure inconscient.	Inconsciència. Gangrena
Orella	Pèrdua parcial de la orella. Baixada en ASPECTE durant un mes.	Pèrdua de la orella. Baixada d'ASPECTE. Gangrena
Tríceps	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Amputació
Turmell	Inutilitat. Caiguda.	Amputació
Ull	Pèrdua parcial de la vista	Pèrdua del ull. Baixada d'ASPECTE. Gangrena

TAULA DE CONSEQÜÈNCIES DE FERIDES GREUS DE PENETRACIÓ

Òrgan	**Ferida greu**	**Ferida molt greu**
Bíceps	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Travessat, inutiltat, gangrena
Boca	No es pot parlar ni menjar coses sòlides	Travessat. No es pot parlar ni menjar coses sòlides. Gangrena
Budells	Cirurgia	Budells rebentats. Cirurgia.
Canell	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Travessat, inutilitat, gangrena
Canyella	Inutilitat. Caiguda	Travessat, inutilitat, gangrena
Cara	Pèrdua de 1d3 d'ASPECTE	Travessat, grangrena. Pèrdua de 2d3 d'ASPECTE
Coll	Cirurgia	Travessat. Cirurgia. Mort en 5 minuts si no es tracta
Cor	Cirurgia	MORT INSTANTÀNIA
Fetge	Cirurgia	Travessat. Cirurgia Mort en 5 minuts si no es tracta
Muscle espatlla		Travessat, inutilitat, gangrena
Muscle cama (sup. i inf)	Inutilitat. Caiguda	Travessat, inutilitat, gangrena
Muscles mà	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Travessat, inutilitat, gangrena
Muscles peu	Inutilitat. Caiguda	Travessat, inutilitat, gangrena
Os braç (sup. i inf.)	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Travessat, inutilitat, gangrena
Os cama (sup. i inf.)	Inutilitat. Caiguda	Travessat, inutilitat, gangrena
Taló	Inutilitat. Caiguda	Travessat, inutilitat, gangrena
Tríceps	Inutilitat. Caiguda del que es porti	Travessat, inutilitat, gangrena
Turmell	Inutilitat. Caiguda	Travessat, inutilitat, gangrena
Pulmó	Cirurgia	Travessat. Cirurgia. Mort en 5 minuts si no es tracta
Ull	Pèrdua del ull. Pèrdua de 1d3 d'ASPECTE	Mort instantània
Uretra		Travessat. Cirurgia. Mort en 5 minuts si no es tracta

TAULA DE CONSEQÜÈNCIES DE FERIDES GREUS DE COP

Òrgan	Ferida greu	Ferida molt greu
Budells		Òrgan rebentat. Cirurgia.
Mulac	Inutilitat.	Trencament. Paràlisis.
Canell	Trencament.	Matxucat. Pèrdua de la mà.
Canyella	Trencament.	Matxucat. Pérdua de la canyella.
Cara	Pèrdua d'ASPECTE durant un mes	Pèrdua d'ASPECTE. Coma
Columna	Inutilitat.	Trencament. Paràlisis.
Clavícula	Inutilitat.	Trencament.
Coll	Inutilitat.	Coll trencat. MORT.
Colze	Trencament.	Matxucat.
Costella	1d3 Costelles trencades. Inutilitat.	2d3 costelles trencades. Trencament de l'esternó.
Dents	1d6 dents trencades.	2d6 dents trencades. Inconsciència.
Fèmur	Inutilitat.	Trecament.
Fetge		Òrgan rebentat. Cirurgia.
Mandíbula	Trencament.	Matxucat. Pèrdua de la mandíbula i d'ASPECTE.
Nas	Trencament.	Matxucat. Pèrdua del nas i d'ASPECTE.
Clatell	Inconsciència.	Trencament. Coma.
Os braç (sup. i inf.)	Inutilitat.	Trencament.
Os. cama (sup. i inf.)	Inutilitat.	Trencament.
Ossos dits mà	Trencament 1d3 dits.	Matxucat. Pèrdua de 1d3 dits.
Ossos mà	Trencament.	Matxucat. Pèrdua de la mà.
Ossos dits peu	Trencament 1d3 dits.	Matxucat. Pèrdua de 1d3 dits.
Turmell	Inutilitat.	Matxucat. Pèrdua del turmell.
Ull	Pèrdua del ull.	Mort instantània.
Uretra		Òrgan rebentat. Cirurgia.

– **2) Inconscient**: Si es cau inconscient tirada de CONSTITUCIÓ per no caure en coma cada assalt. Un èxit especial fa que es torni a la consciència.

– **3) Coma**: Si es cau en coma, tirada de CONSTITUCIÓ cada 5 minuts. Si el resultat és fracàs normal es cau en coma profund. Si el fracàs és desastrós la mort és immediata. Si l'èxit es crític es surt del coma i es passa a inconscient.

– **4) Coma profund**: Si es cau en coma profund, tirada de CONSTITUCIÓ cada hora per no morir. Si el resultat és èxit especial o crític es surt del coma profund i es passa al coma normal.

– **5) Mort**: El personatge mor.

És possible que per efecte de la ferida s'estigui directament inconscient però no es cau en coma a menys que s'estigui en estat agònic.
És possible que per efecte de la ferida s'entri directament en coma encara que no s'estigui en estat AGÒNIC però no s'empitjora ni es mor a menys que es passi primer a l'estat agònic per dessagnament o altres causes. A resultes d'això si s'entra en l'estat agònic la propera tirada ja és seguint el sistema explicat en 3) amb mort inclosa.

Efecte de la pèrdua de sang per sobre de 25: Acumulat a les tirades d'aquest sistema en el punt d'agònic poden estar les tirades per dessagnament degudes a una ferida. Tota pèrdua de sang per sobre dels 25 suposa avançar un punt dels cinc explicats abans per cada **dos** punts de sang perduts. Per això si no es para l'hemorràgia és molt fàcil que el personatge mori ja que aquestes tirades es fan cada 5 minuts (si el personatge està immòbil).

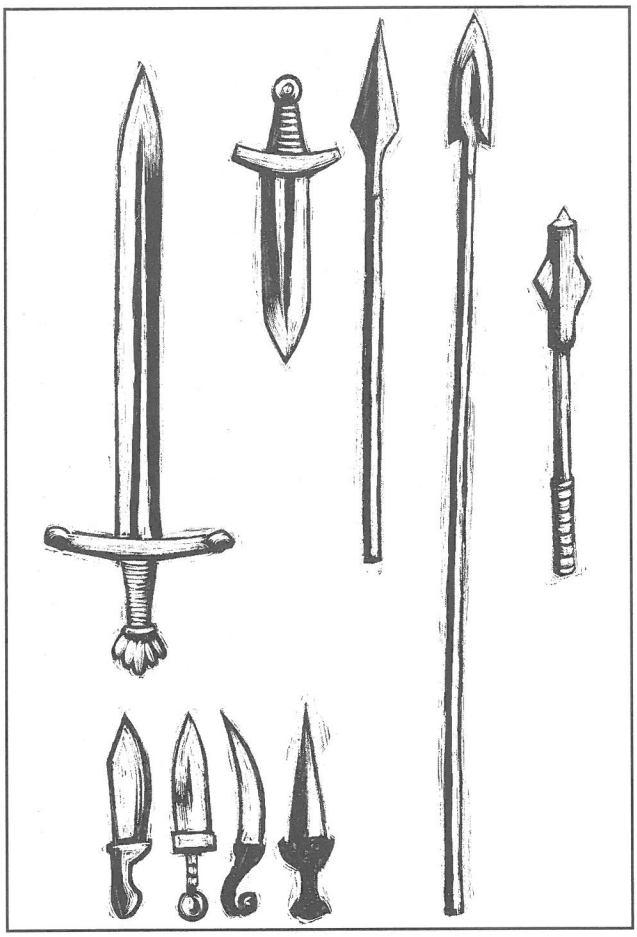
ARMES I TÈCNIQUES DE COMBAT

En aquest capítol no només descriurem les armes i armadures sinó que també definirem les tècniques de combat associades a cada grup d'armes. Anem a veure primer tot lo referent a les armes i després veurem l'efecte de les armadures.

Tècniques de combat

Hi ha unes habilitats que podrien entrar en aquest capítol però que hem preferit tractar–les com habilitats dintre del capítol de la mecànica de joc: són l'esquiva i el llançar (objectes). Aquí tractarem només les tècniques associades a un arma (també les naturals: cop de puny, puntada, etc).

Entenem que tot el conjunt de maniobres que es poden fer amb una arma tant sigui en atacar com en defensar són comunes a un grup d'armes. Per exemple: el coltell és un tipus d'espasa, per tant les



maniobres que podem fer amb ell són les mateixes (aproximadament) que les que es poden fer amb qualsevol espasa. Això és una aproximació, evidentment, però trobem que és prou plausible i ens permet simplificar molt el sistema combat.
Quan un personatge fa una atac amb una arma pot especificar el tipus de cop entre alt, mig, baix o general. Depenent del 'arma algun tipus no és possible (les de projectil només poden fer el tipus general) i això també s'indica en la tècnica de combat corresponent.

Les tècniques de combat tindran el mateix nom que un grup d'armes i comprendran totes les maniobres genèriques associades al grup d'armes correspont. La manera d'adquirir el nivell d'aprenentatge en cada una de les tècniques és la mateixa que la de les habilitats i els coneixements. Veiem les tècniques que es poden adquirir:

– **Escut:** És la tècnica de parar cops amb l'escut. Degut a la grandària de l'escut comparat amb un arma el personatge que para amb escut rep una bonificació a la dificultat de –3 (és una cosa FÀCIL) respecte al que para amb un arma.

– **Espasa**: Compren les espases llargues i curtes, els sables, els alfanges, etc. El floret i altres armes semblants són posteriors a aquesta època. Estan permesos el cop alt, el mig i el general.

ESQUEMA DE COMBAT

Accions de combat

Assalt de combat: 1 acció llarga + 1 complementària
2 accions curtes + 1 complementària
1 acció curta + 2 complementàries

Ordre: 1a acció curta, 2a acció curta, acció llarga

Maniobres de combat:

Acrobàcia	L	
Atac amb arma	C	
Carregar arc	C	
Carregar ballesta	L	
Canviar d'arma	L	
Cop de puny	C	
Córrer	L	Dist = 5 figures
Desplaçament curt	CO	Dist = 1/2 figura
Desplaçament llarg	C	Dist = 1 figura
Disparar arc	C	
Disparar ballesta	CO	
Esquivar	CO	
Parada amb arma	CO	
Parada amb mans	CO	
Saltar	C	

Efectes deguts a la ferida

Tipus de ferida	Sang	Hemorràgia	Taula ferides greus
Ferida Lleu	1d6	No	No
		Dany tipus A	
Ferida Normal	5+1d6	No	No
		Dany tipus B	
Ferida Greu	10+d6	Si	Si
		Dany tipus C	
Ferida Molt Greu	15+2d6	Si	Si

Efectes deguts a la pèrdua de sang

Pèrdua en punts de sang	Estat mínim	Dif. accions	Dif. a con.
5 punts	Tocat	—	+1
10 punts	Fatigat	—	+2
15 punts	Commoció	+3	+3
20 punts	Greu	+5	+4
25 punts	Agònic	Immòbil	+5
Més de 25 punts	Agònic	Immòbil	+5

Hemorràgia

Èxit de la tirada de constitució	Hemorràgia normal	Gran hemorràgia
Desastre	–5 punts	–10 punts
Fracàs	–2 punts	–5 punts
Èxit	–1 punt	–2 punts
Especial	Estable	–1 punt
Crític	Es para l'hemorràgia	Estable

– **Maça**: Comprèn la maça normal i la típica "Morning Star". També el martell. Està permès el cop alt, el mig i el general.

– **Destral**: Tan curta com llarga. Si és petita es podrà tirar i això va també per aquesta tècnica. Pot fer el cop alt, el mig i el general.

– **Dagues**: També són els ganivets. A L'hora de tirar–los hem de fer–ho per aquesta tècnica. Quan es llancen només és permès el cop general, si no té permesos tots el tipus de cops.

– **Llança**: Tan de peu com a cavall, curtes o llargues (encara que les maniobres siguin diferents, nosaltres suposem que el personatge les aprèn totes de la mateixa manera). Quan es llança només te permès el cop general. Si no té permès el mig, el baix i el general.

– **Arc**: Tan curt com llarg. També incloem les ballestes. Només poden fer cops generals.

– **Lluita**: Vol dir totes les arts de lluita basades en el puny, les cames i la immobilització. Te permès tots els tipus de cops.

Evidentment n'hi ha d'altres. Sempre que es vulgui es poden afegir més tècniques (la d'armes de foc en èpoques posteriors, per exemple). Això està a discreció del Director de Joc.

Combat a cavall: Això no ho considerem com una tècnica de combat sinó com una habilitat descrita en la mecànica de joc però hem de puntualitzar aquí algunes coses importants d'aquest tipus de combat:
Tot combat amb un arma quan s'està muntat a cavall implica una tirada per cavalcar amb èxit prèvia i un increment en el temps d'actuació de +1.
L'atacant a una persona que està damunt un cavall rep un +3 a la tirada.
Una càrrega feta amb el cavall es considera una acció llarga. Per fer–la, el cavall ha de recorre 10 metres com a mínim i la víctima rep un –3 de bonificació en la tirada d'esquiva (si la fa). Si l'atac té èxit es suma el Modificador de Força del Cavall en lloc del de l'home en l'impacte. Aquest modificador correspon a una força de 4 H i és de 8d6.

Elements descriptius de les armes

Per realitzar el combat segons la nostra mecànica hem de definir una sèrie d'elements de les armes. Amb aquests elements definirem desprès el tipus d'arma:

Tipus de dany: No totes les armes fan el mateix tipus de dany. No és el mateix un cop de destral que un cop de maça. Per això hem definit un tipus de dany característic per cada arma. Els tipus de dany possibles són: TALL, PENETRACIÓ i COP.

Quantitat de dany: La quantitat de dany d'una arma be donada pel tipus d'arma i l'èxit de l'impacte. Així tindrem una quantitat de dany diferent segons el grau d'èxit (més gran quan millor sigui). Aquests valors s'apunten al full de personatge de la forma:

Impacte normal / Impacte especial / Impacte crític
El valor de l'impacte especial és el doble del normal i el del crític el doble de l'especial.

Modificador al temps: Com ja hem explicat en el capítol de la mecànica de combat, cada acció té un temps determinat per fer–se. Pot ser que un arma sigui més lenta o més ràpida (depenent del seu pes, manufactura, etc) que d'altres i això es representa amb un modificador positiu al temps de la acció si és més lenta i negatiu si és més ràpida. Normalment el modificador associat a un arma és de zero.

Rang del arma: La distància de combat es classifica en tres rangs:

– CURT (C): Combat cos a cos (menys d'un metre)

– MIG (M): Combat amb armes de mà (1–2 metres)

– LLARG (L): Combat a distància. En el cas d'armes llançades és de 5 a 20 metres i en el dels arcs de 5 fins a 200 metres (depenent de l'arc).

L'efecte d'això és que un arma que no tingui especificat un determinat rang no es pot utilitzar per aquest rang. Per exemple: un arc no té especificat rang CURT (només té MIG i LLARG) per la qual cosa si els combatents estan a distància CURTA no es pot utilitzar.

Abast: Quan el rang és LLARG es pot definir l'abast. Aquest el posarem entre parèntesis en metres al costat de la L de LLARG.

Força mínima (FOR): Cada arma té una força mínima per ser utilitzada. Si el personatge té menys força de la requerida això suposarà una dificultat extra a l'hora de fer–la anar i rep un +3 de dificultat per cada nivell per sota de la força mínima corresponent.

Destresa mínima (DES): El mateix que per la força mínima però en rep un +1 per cada punt per sota. S'ha de tenir en compte l'efecte de l'armadura ja que algunes d'elles baixen alguns punts de DES.

Efectes especials: Pot ser que l'arma tingui un efecte especial a més del dany aplicat. En el cas de la tècnica de presa l'efecte especial és la immobilitat si es té èxit.

Resistència de l'arma: Aquest valor no està especificat en les taules de més a baix. És igual al valor del màxim dany de l'arma més el mínim dany. Si l'arma rep (en un xoc) o infligeix contra una armadura de ferro o una cosa igualment dura aquesta quantitat de dany, llavors es trenca.

Altres característiques: Com el pes, el preu, la llargada, la grandària, etc, són explicades en l'apartat de l'equip especificant l'arma en concret.
A l'hora de definir les característiques de combat les idealitzem a tipus genèrics que són els que trobem també en el capítol de l'equip.

Tipus genèric d'armes

Veiem els tipus genèrics classificats en grups segons la tècnica de combat corresponent.

Espases

Les espases tenen associada la característica de DESTRESA. La manera d'obtenir el nivell de mestratge és explicada en el capítol de la generació de personatges. Els cops més normals són el cop alt i el cop mitjà. Tota espasa seguirà el model d'un dels tipus següents.

Tipus genèric	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Espasa petita	Tall	4/8/16	–1	C, M	Feble	10	
Espasa curta	Tall	6/12/24	0	M	Normal	10	
Espasa llarga	Tall	7/14/28	0	M	Fort	10	
Esp. a dues mans	Tall	10/20/40	+1	M	Molt F.	10	

Maces

El mateix que hem dit per les espases serveix per les maces. La característica associada és també la DESTRESA.

Tipus genèric	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Bàcul	Cop	4/8/16	0	M	Feble	9	
Cadena i bola	Cop	6/12/24	0	M	Normal	12	
Maça	Cop	6/12/24	0	M	Normal	9	
Martell ferro	Cop	7/14/28	0	M	Fort	9	
Morning Star	Pen	7/14/28	0	M	Fort	9	
Porra de fusta	Cop	4/8/16	0	M	Feble	9	
Porra de ferro	Cop	5/10/20	0	M	Normal	9	

Dagues

Encara que n'hi ha de dos tipus molt diferenciats, les que tallen i les que punxen, les tractem tots com una sola tècnica. La característica associada és la DESTRESA.

Tipus genèric	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Daga	Pen	3/6/12	–1	C,M,L(15)	Feble	12	
Estilet	Pen	3/6/12	–1	C,M,L(10)	Feble	12	
Ganivet gran	Tall	4/8/16	–1	C,M,L(8)	Feble	10	
Ganivet petit	Tall	3/6/12	–1	C,M,L(10)	Feble	10	
Punyal	Pen	3/6/12	–1	C,M,L(15)	Feble	12	

Destral

Són similars a les maces però els efectes són molt diferents i les maniobres associades també. La característica associada és la DESTRESA.

Tipus genèric	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Destral de mà	TALL	4/8/16	–1	C,M,L (15)	Feble	12	
Destral	TALL	5/10/20	0	M	Normal	10	
Destral gran	TALL	7/14/28	0	M	Fort	10	
Pic	PEN.	6/12/24	+1	M	Fort	12	1

(1): Pot quedar clavat. Considerem que si l'èxit no és especial, com a mínim el pic quedarà clavat i es perdrà un assalt de combat traient–lo.

Llança
Aquí també inclourem els pals. La característica associada considerem que és l'AGILITAT.

Tipus genèric	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Alabarda	PEN	8/16/32	+1	M,L (10)	Molt F.	10	
Dard	PEN	5/10/20	0	M,L (25)	Normal	12	
Llança	PEN	6/12/24	0	M,L (20)	Fort	10	
Forca	PEN	6/12/24	0	M,L (15)	Normal	12	1
Pal	COP	4/8/16	0	M	Normal	10	

(1): Es pot desarmar al contrari si s'aconsegueix un èxit especial.

En el cas de les llances tirades, hem de considerar una certa dificultat si hi afegim la distància. Direm que encertar a un blanc que estigui a més de 15 m és DIFÍCIL.

Arc
També inclourem la ballesta. La característica associada és la DESTRESA.

Tipus genèric	T. Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Arc curt	PEN	4/8/16	0	L (75)	Feble	12	1
Arc	PEN	5/10/20	0	L (100)	Normal	12	1
Arc llarg	PEN	8/16/32	+1	L (150)	Molt F.	12	1
Ballesta	PEN	6/12/24	0	L (75)	Normal	10	2
Ballesta gran	PEN	8/16/32	+1	L (150)	Fort	10	2

(1): Recordeu que els arcs s'han de carregar, amb la qual cosa el modificador de temps només ho és al tir. A part tindrem el temps de càrrega al que no hem de sumar el modificador de temps posat a la taula.

El tir amb arc té una dificultat associada a la distància del blanc. Aquesta dificultat és independent del tipus genèric d'arc, ja que això només ens influència en la distància màxima d'utilització (en tot cas sí que dependria de la qualitat del arc en concret). Veiem les dificultats associades a disparar a una certa distància:

DISTÀNCIA:	5 – 25 m	Més de 25 metres
DIFICULTAT:	NORMAL	+1 per cada 25 metres per sobre de 25

A més també podem apuntar a un objecte petit. En aquest cas considerarem el grau d'èxit per saber si hem donat: Objecte de menys de 10 cm però més de 4 cm: èxit especial mínim. Objecte de menys de 4 cm: èxit crític mínim. A part podem tenir afegit la dificultat donada per la distància.

(2): A més del que hem indicat en la nota (1), les ballestes tenen la peculiaritat que el modificador de força de l'impacte no ve donat per la força del personatge sinó per la força mínima per utilitzar la ballesta més un nivell. Així amb la ballesta normal tindrem un modificador de 3d6 corresponent a una força de Fort (un més de la força mínima de Normal) i en la ballesta gran un modificador de 4d6 corresponents a una força de Molt Fort.

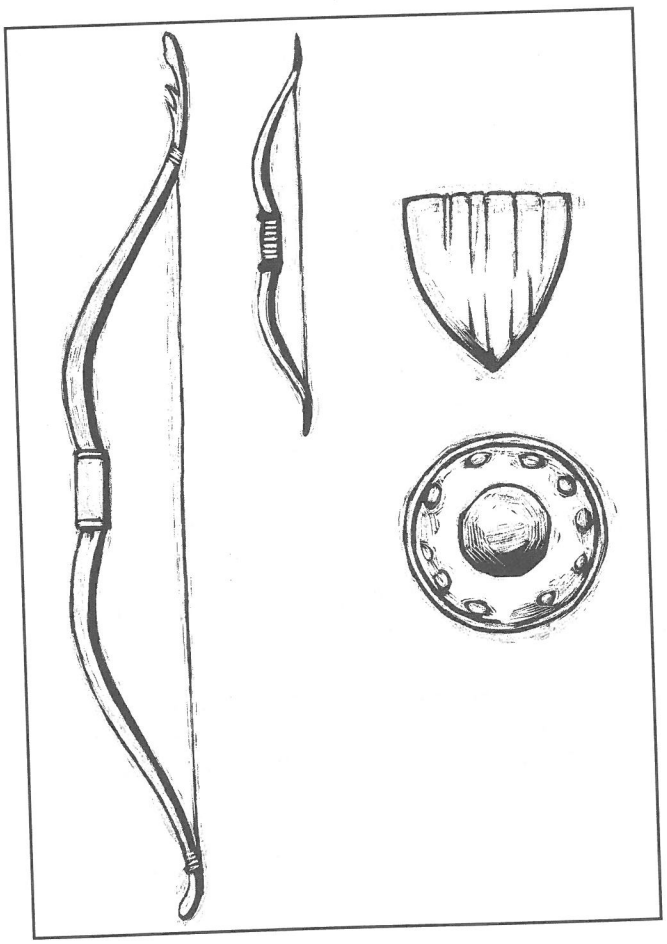
Lluita
Incloem tant la lluita de "pegar" com la d'immobilitzar". La característica associada és l'AGILITAT.

Tipus genèric	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Pressa	—	—	0	C	(especial)	12	1
Puntada	CON	2/4/8	–1	C	Feble	10	2
Cop de puny	CON	1/2/4	–1	C	Feble	10	3

(1): L'efecte de la pressa és la immobilització, per tant no hi ha dany. La força mínima per fer la pressa depèn de la força del contrari: com a mínim la mateixa, si no, hi ha dificultats. Per mantenir la pressa en els assalts consecutius al de l'èxit de la immobilització es fan tirades confrontades de la tècnica pressa contra la DESTRESA de la víctima amb l'atribut FORÇA per obtenir el grau de dificultat (que afecta tant al que manté la pressa com a la víctima, afavorint o dificultant respectivament segons el cas).

(2): El dany considerat l'hem suposat pensant en què es porten botes o un calçat resistent.

(3): Si la mà no està protegida (guantellet o similar) el dany bàsic (és a dir: sense contar el modificador de força) el rep també el que fa el cop de puny (si impacte, és clar).



ARMADURES

Forma de funcionament

La funció de les armadures és protegir del dany infligit. Aquest dany pot ser de tres tipus diferents: TALL, PENETRACIÓ i COP. Per tant hem definit les armadures segons la seva capacitat de parada d'aquests tres tipus de dany. Per cada tipus de dany hem definit dos paràmetres:

Parada: Aquesta és la quantitat de dany estàndard que pot frenar l'armadura. Tot la resta es converteix en un dany de tipus COP (sempre que no passi la resistència) i s'infligeix al personatge.

Resistència: Aquest és el màxim dany que pot aguantar l'armadura sense trencar–se. Si el dany després de restar la parada és superior a aquest valor se segueix el procés descrit en la parada però el dany infligit és del tipus original que fa l'arma (no es converteix en tipus COP).

A més, si aquest dany infligit es superior a la resistència, l'armadura ha estat danyada i perd un punt de resistència (no de parada). Si el valor de resistència és igual al de parada per aquest efecte llavors les pèrdues següents seran un punt de resistència i un punt de parada (de forma que els punts de resistència siguin sempre iguals com a mínim als de parada).

El valor de la resistència és sempre superior o igual al de la parada. Si una armadura té un valor de resistència inferior a l'original (per efecte dels cops) es pot reparar al cost de:

Preu rep. = Preu armadura/(7xRes.original) (per punt reparat)

El màxim valor de resistència per reparació és l'original de l'armadura.

Si el valor de resistència ha arribat a igualar al de parada l'armadura és irreparable i només es pot arreglar canviant les peces corresponents al lloc danyat.

Modificador al temps (t): Aquest valor és el número d'unitats de temps que s'afegeixen al realitzar les accions de combat degut a les molèsties de l'armadura.

Modificador a la DESTRESA (DES): És el modificador degut a la molèstia que pot tenir una peca d'armadura com un guant, per exemple. Aquest valor se sostrau a la DESTRESA efectiva i pot tenir influència al fer anar l'arma, ja que aquesta necessita una DESTRESA mínima.

L'armadura a partir de les seves peces

Seria molt elaborat donar les característiques de combat de totes les armadures possibles. Per això preferim donar les característiques de tipus genèric de peces d'armadura i uns criteris de combinació. Aquests criteris de combinació són els següents:

– Només es poden combinar peces que ocupin llocs diferents tant sigui de localització com de profunditat dintre del espessor de l'armadura final. Per això definim la "CAPA" que ocupa la peça dintre de l'armadura com: interna, mitja i externa.

– La combinació de diferents peces dóna l'armadura final equivalent. El valor de TALL, PENETRACIÓ, COP, DESTRESA i TEMPS serà la suma de totes les peces i, a partir d'aquest moment, s'ha de considerar aquesta armadura com un conjunt no divisible. Això és necessari perquè quan parlem de les reparacions de les armadures hem de considerar que parlem d'una única armadura (encara que estigui formada per diferents peces).

– Tota peça d'armadura ocupa un lloc determinat. Per tant només protegeix en aquest lloc. Això vol dir que en l'armadura final tindrem proteccions diferents depenent del lloc i, a l'hora de sumar TALL, PENETRACIÓ i COP ho farem per la localització corresponent a la peça.

Veiem els tipus de peces d'armadura possibles. També hem afegit els escuts per veure la quantitat de dany que paren:

Tipus de peça	Tall	Pen	Cop	Loc.	Des.	Capa.	t
Casc de llana	0/1	0/1	0/1	Cap	0	Int	0
Casc de cuir	2/6	2/6	1/6	Cap	0	Ext	0
Casc de ferro	3/10	3/10	3/10	Cap	0	Ext	0
Elm	4/10	4/10	4/10	Cap	0	Ext	+1
Guant de llana	0/1	0/1	0/1	Mà	0	Int	0
Guantellet cuir	2/6	2/6	1/6	Mà	-1	Ext	0
Guantellet ferro	3/10	3/10	3/10	Mà	-3	Ext	0
Roba normal (*)	0/1	0/1	0/1	TOTES - Mà,Cap	0	Int	0
Roba gruixuda	2/4	2/4	2/4	Pit, Panxa, Braç, cama	0	Ext	0
Cota de malla	3/8	1/8	2/8	TOTES	-1	Mig	+1
Cuirassa de cuir	2/6	2/6	1/6	Pit, Panxa	0	Ext	0
Cuirassa ferro	3/10	3/10	3/10	Pit, Panxa	0	Ext	+1
Guardabraç cuir	2/6	2/6	1/6	Braç	0	Ext	0
Guardabraç ferro	3/10	3/10	3/10	Braç	0	Ext	0
Polaines de cuir	2/6	2/6	1/6	Cama	0	Ext	0
Polaines ferro	3/10	3/10	3/10	Cama	0	Ext	0
Botes de cuir	2/6	2/6	1/6	Peus	0	Ext	0
Botes de ferro	3/10	3/10	3/10	Peus	0	Ext	0
Escut de fusta	4/10	4/10	4/10	—	-	—	0
Escut de ferro	5/15	5/15	5/15	—	-	—	0

(*): En el cas de la roba normal la localització posa TOTES però considerem que les mans tenen uns guants de llana i el cap un casc també de llana. La roba cobreix la resta.

Les armadures de l'època

Aquí donem algunes armadures muntades segons el sistema explicat abans i que corresponen amb els models típics de cada guerrer que ens podem trobar. En principi recomanem que el personatge s'agafi la corresponent al seu tipus, ja que així serà més coherent amb l'època i les circumstàncies.

Armadura típica infanteria i arquers almogàvers
Està composta per:

	Des	Temps
– Roba normal		
– Casc de llana		
– Casc de ferro		
– Guant de llana		
– Guantellet de cuir	–1	
– Cuirassa de cuir		
– Guardabraç de cuir		
– Polaines de cuir		
– Botes de cuir		
TOTAL.....	–1	0

L'armadura resultant és:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, ferro	3/11	3/11	3/11
Pit	Roba, cuir	2/7	2/7	1/7
Braç	Roba, cuir	2/7	2/7	1/7
Mà	Llana, cuir	2/7	2/7	1/7
Panxa	Roba, cuir	2/7	2/7	1/7
Cama	Roba, cuir	2/7	2/7	1/7
Peu	Roba, cuir	2/7	2/7	1/7

Armadura típica cavalleria almogàver
Està composta per:

	Des	Temps
– Roba normal		
– Cota de malla	–1	+1
– Casc de llana		
– Casc de ferro		
– Guant de llana		
– Guantellet de cuir	–1	
– Cuirassa de cuir		
– Guardabraç de ferro		
– Polaines de ferro		
– Botes de ferro		
TOTAL.....	–2	+1

L'armadura resultant és:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Pit	Roba, malla, cuir	5/15	3/15	3/15
Braç	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Mà	Llana, malla, cuir	5/15	3/15	3/15
Panxa	Roba, malla, cuir	5/15	3/15	3/15
Cama	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Peu	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19

Armadura típica infanteria lleugera turca
Està composta per:

	Des	Temps
– Roba gruixuda		
– Roba normal		
– Casc de llana		
– Casc de cuir		
– Botes de cuir		
TOTAL.....	0	0

L'armadura resultant és:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, cuir	2/7	2/7	1/7
Pit	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/5
Braç	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/5
Mà		0/0	0/0	0/0
Panxa	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/5
Cama	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/5
Peu	Roba, cuir	2/7	2/7	1/7

Armadura típica infanteria pesada i cavalleria turca
Està composta per:

	Des	Temps
– Roba normal		
– Guants de llana		
– Casc de llana		
– Casc de ferro		
– Cota de malla	–1	+1
– Cuirassa de ferro		+1
– Botes de cuir		
TOTAL.....	–1	+2

L'armadura resultant és:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Pit	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Braç	Roba, malla	3/9	1/9	2/9
Mà	Llana, malla	3/9	1/9	2/9
Panxa	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Cama	Roba, malla	3/9	1/9	2/9
Peu	Roba, malla, cuir	5/15	3/15	3/15

Armadura típica infanteria pesada i cavalleria bizantina
Està composta per:

	Des	Temps
– Roba normal		
– Casc de llana		
– Casc de ferro		
– Guant de llana		
– Guantellet ferro	–3	
– Cota de malla	–1	+1
– Cuirassa de ferro	+1	
– Guardabraç de ferro		
– Polaines de ferro		
– Botes de cuir		
TOTAL.....	–4	+2

L'armadura resultant és:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Pit	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Braç	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Mà	Llana, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Panxa	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Cama	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Peu	Roba, malla, cuir	5/15	3/15	3/15

Armadura típica infanteria pesada i cavalleria franca

Està composta per:

	Des	Temps
– Roba normal		
– Casc de llana		
– Elm	+1	
– Guant de llana		
– Guantellet ferro	–3	
– Cota de malla	–1	+1
– Cuirassa de ferro	+1	
– Guardabraç de ferro		
– Polaines de ferro		
– Botes de ferro		
TOTAL.....	–4	+3

L'armadura resultant es:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, malla, ferro	7/19	5/19	6/19
Pit	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Braç	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Mà	Llana, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Panxa	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Cama	Roba, malla, ferro	6/19	4/19	5/19
Peu	Roba, malla, ferro	6/19	6/19	6/19

Armadura típica infanteria lleugera Edat Mitjana

Està composta per:

	Des	Temps
– Roba normal		
– Roba gruixuda		
– Casc de llana		
– Casc de ferro		
– Botes de cuir		
TOTAL.....	0	0

L'armadura resultant és:

Localització	Capes	Tall	Pen	Cop
Cap	Llana, ferro	3/11	3/11	3/11
Pit	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/3
Braç	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/3
Mà		0/0	0/0	0/0
Panxa	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/3
Cama	Roba, Roba gruixuda	2/5	2/5	1/3
Peu	Roba, cuir	2/7	2/7	2/7

L'armadura equivalent

En el cas que la ferida no sigui greu, o pels PNJ, no cal utilitzar l'armadura amb tot el seu detall. Podem fer servir l'armadura equivalent i així no hem de tirar per a la localització de l'impacte. S'obté de fer la mitja de tots els valors per totes les localitzacions i per tots els tipus d'impacte d'una armadura completa i arrodonint el valor adequadament. Així podem obtenir els següents valors d'armadures equivalents:

- Armadura infanteria Almogàver: 2/7
- Armadura cavalleria Almogàver: 5/17
- Armadura infanteria Turca: 2/5
- Armadura cavalleria Turca: 4/14
- Armadura cavalleria Bizantina: 5/18
- Armadura cavalleria Franca: 5/19
- Armadura infanteria normal: 2/4

Posarem aquest valor en el full de personatge.

CURACIÓ DE FERIDES I MALALTIES

La filosofia de la curació en general que seguim en aquest joc és la de que aquesta curació la fa el pacient. El metge només facilita la curació mirant que l'entorn sigui adient i administrant els medicaments. La funció dels medicaments és la de combatre la malaltia baixant la seva virulència i fent més fàcil la lluita del cos. Per simular tot això el pacient fa tirades de CONSTITUCIÓ enfrontades a la malaltia i els medicaments redueixen la POTÈNCIA d'aquesta.
Però primer dividirem dos branques molt diferenciades del tractament: el tractament de ferides i impactes (Traumatologia) i el tractament de malalties i verins.

Tractament de ferides i impactes (Traumatologia)

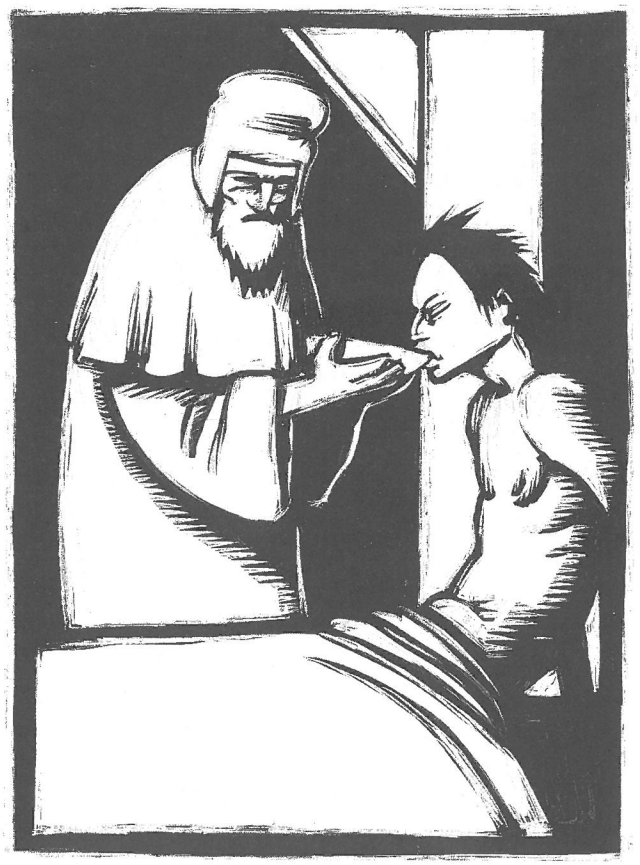
Estructurarem el procés de tractament de la ferida en diverses etapes:

1) Parar l'hemorràgia (si n'hi ha). Es precisa una tirada amb èxit de Primers Auxilis.

Si la ferida necessita cirurgia (segons el resultat de la taula) llavors la tirada de primers auxilis l'únic que pot fer és reduir l'efecte de Gran Hemorràgia fins a Hemorràgia mentre no acabi l'operació quirúrgica. L'èxit d'aquesta operació requereix un èxit en una tirada de Medicina i la duració estàndard de la mateixa és de 30 minuts.

Evidentment mentre duri l'operació es seguiran fent les tirades de CON per l'hemorràgia. Això vol dir que l'estat del pacient pot empitjorar. Per evitar això en la mesura que sigui possible la solució és anar més ràpid operant però això dificulta la tirada per Medicina segons:

Duració operació	Dificultat afegida
30 (minuts)	NORMAL
20 (minuts)	DIFÍCIL
10 (minuts)	MOLT DIFÍCIL



La manca de material o personal necessari (segons el cas) pot augmentar la dificultat en 1–3 punts (a discreció del DJ).

"Mikkos, el bandoler, està greument ferit amb una fletxa que li travessa l'estómac. Té una gran hemorràgia i es va debilitant per moments. Jacob, el savi, intenta fer–li uns primers auxilis. Primer ha de treure la fletxa, cosa que fa amb èxit normal però li porta 5 minuts aixi Mikkos ha de fer una altra tirada de CONSTITUCIÓ per veure la sang que perd. A part, perd un punt de sang per l'extracció de la fletxa. Després, Jacob intenta reduir l'hemorràgia amb una altra tirada de primers auxilis, cosa que aconsegueix però triga 5 minuts més: una altra tirada de CONSTITUCIÓ per part de Mikkos degut a l'hemorràgia. Ara Jacob intenta fer l'intervenció quirúrgica però atès l'estat de Mikkos s'arrisca i intenta trigar només 10 minuts. Jacob té medicina a nivell d'Iniciat, tira i treu un 8, que amb un +5 fan 13. Segons la taula veiem que tenim èxit però, com hem trigat 10 minuts, Mikkos ha de fer dues tirades més per hemorràgia normal...".

Es poden administrar estimulants per evitar que el pacient caigui en coma (si és que es tenen, es necessita d'un alquimista). Aquesta administració és oral i es considera la POTÈNCIA de la droga com de 1, 2 o 3 (les millors). Aquesta POTÈNCIA baixa en un punt cada 5 minuts però mentre sigui més gran de zero el pacient no caurà en coma.

2) La ferida es tracta amb cremes, embenant–la, etc. Això suposa una altra tirada amb èxit de Primers Auxilis. El fracàs d'aquesta tirada implica que la possibilitat d'infecció és alta. La ferida es tracta a partir d'ara com una malaltia d'una POTÈNCIA que ve donada per la gravetat de la ferida i de si s'ha infectat o no.

Per saber si s'ha infectat es fa una tirada per CON, on el grau d'èxit requerit depèn de les condicions d'higiene:

– Si s'ha procurat netejar, només s'infecta amb un resultat de Desastre

– Si no, l'èxit ha de ser NORMAL

– Si el lloc està brut, l'èxit ha de ser ESPECIAL

El fracàs de la tirada anterior de Primers Auxilis implica l'increment de les exigències d'èxit en un grau. Una vegada sabem si la ferida està o no infectada podem calcular la seva POTÈNCIA segons:

Ferida	Potència	Potència infectada
Normal	5	10
Greu	10	15
Molt greu	15	20

El procés a partir d'ara s'explica en l'apartat de la curació de malalties. La malaltia resultant es defineix segons els termes que explicarem en l'apartat següent com:

Potència	Incubació	Freqüència	Efectes
Segons ferida	Zero	Cada dia	Segons ferida

Hem de tenir en compte que si la ferida implicava una ruptura d'ossos, llavors la duració mínima per que se soldin és d'un mes (i per tant, l'efecte de la inutilitat corresponent dura com a mínim aquest temps encara que el personatge arribi a l'estat de OK abans).

La recuperació dels punts de sang es fa de forma automàtica a partir del moment en què es tanca la ferida a raó de 1 punt de sang per cada hora:

Punts de sang recuperats: 1 punt per cada hora

La recuperació dels punts de sang no suposa la curació o disminució de la malaltia derivada de la ferida. Les dues coses són independents.

Tractament de malalties i verins

El primer que hem de fer és definir en termes de joc la malaltia (o verí). Per això explicarem abans les característiques utilitzades per definir les malalties:

CONTAGI: És la facilitat de contagi de la malaltia (en el cas dels verins o de les ferides no està definit). Representa la dificultat en una tirada unilateral de CONSTITUCIÓ i està classificat com: NORMAL, DIFÍCIL i MOLT DIFÍCIL. Aquesta tirada només s'ha de fer en el cas que les condicions de contagi siguin adients (a discreció del DJ). A més s'han de complir les condicions de la forma de contagi.

POTÈNCIA: És la força o virulència de la malaltia o del verí. La CONSTITUCIÓ del pacient s'enfronta amb aquesta potència en la lluita per curar–se. Aquesta POTÈNCIA va disminuint a mesura que el pacient va traient èxit en les tirades de CON. Els

medicaments o els antídots (en el cas dels verins) ataquen directament aquesta POTÈNCIA reduint-la gradualment.

INCUBACIÓ: És el temps que triga en fer efecte la malaltia (o el verí) i en veure els primers símptomes. En el cas de les ferides aquesta INCUBACIÓ és zero.

FREQÜÈNCIA: Cada cert espai de temps s'ha de fer la tirada confrontada POTÈNCIA vs CONSTITUCIÓ per veure la marxa de la malaltia. En el cas dels verins aquesta freqüència pot ser d'una vegada cada assalt però normalment, en el cas de malalties, és d'una vegada al dia com a molt.

EFECTES: Cada malaltia té uns efectes concrets (símptomes). Els més usuals són: la febre, la tos, el mareig, els vòmits, el malestar general, etc, però algunes poden tenir efectes molt característics: grans, diarrea continuada, etc. En el cas dels verins un dels efectes més característics és l'asfixia.

El procés que seguim per determinar la marxa de la malaltia és el següent:

1) Des del moment del contagi (o d'ingerir el verí) fins als primers símptomes, INCUBACIÓ, el personatge no nota res d'especial.

2) Quan ja ha passat el temps d'INCUBACIÓ els primers símptomes apareixen fent el seu EFECTE. Llavors el personatge passa a l'estat físic de TOCAT i es fa la primera tirada de CONSTITUCIÓ (després de la del contagi) confrontada amb la POTÈNCIA de la malaltia.

3) A partir d'aquest moment s'aniran fent tirades confrontades segons la freqüència indicada. Si la tirada de POTÈNCIA té un èxit superior a la de CONSTITUCIÓ això suposa passar a l'estat físic més agreujat, una diferència en contra de dos suposa pujar dos graus en l'agreujament, etc. Si la tirada de POTÈNCIA es igual a la de CONSTITUCIÓ, no passa res, si es superior en un grau, la POTÈNCIA baixa un punt, si es superior en dos graus baixa en dos punts, etc.

4) Si s'entra en l'estat AGÒNIC es segueix el procés explicat en el punt 4.5 (Efectes de Dany) en l'apartat dedicat al estat físic.

Aquest procés acaba quan la POTENCIA es redueix a zero o quan mor el personatge. L'intervenció del Metge pot afavorir el procés de curació per dos sistemes: 1) Procurant que les condicions en que es trobi el pacient siguin les adients i 2) administrant-li els medicaments que redueixen la POTENCIA de la malaltia (o verí).

Per determinar l'efecte del primer cas el metge fa una tirada per Medicina abans que el pacient faci la de CON. L'èxit d'aquesta tirada implica una baixada de la dificultat de la segona tirada segons:

Èxit Tirada de Medicina	Dificultat afegida a tirada de CON
Normal	Fàcil
Especial	Molt fàcil
Crític	Èxit automàtic

En el segon cas l'efecte dels medicaments (o antídots) és el de reduir en un punt la POTÈNCIA de la malaltia (o verí) segons una certa FREQÜÈNCIA determinada pel medicament en concret. Això vol dir que hem de definir els medicaments segons:

INDICACIONS: Que són les malalties (o verins) que estan afectades pel medicament (o antídot)

RAPIDESA: Que ve representada per la freqüència en què el medicament o antídot redueix en un punt la POTÈNCIA de la malaltia: un assalt, 5 minuts, un hora, un dia, una setmana, un mes, etc.

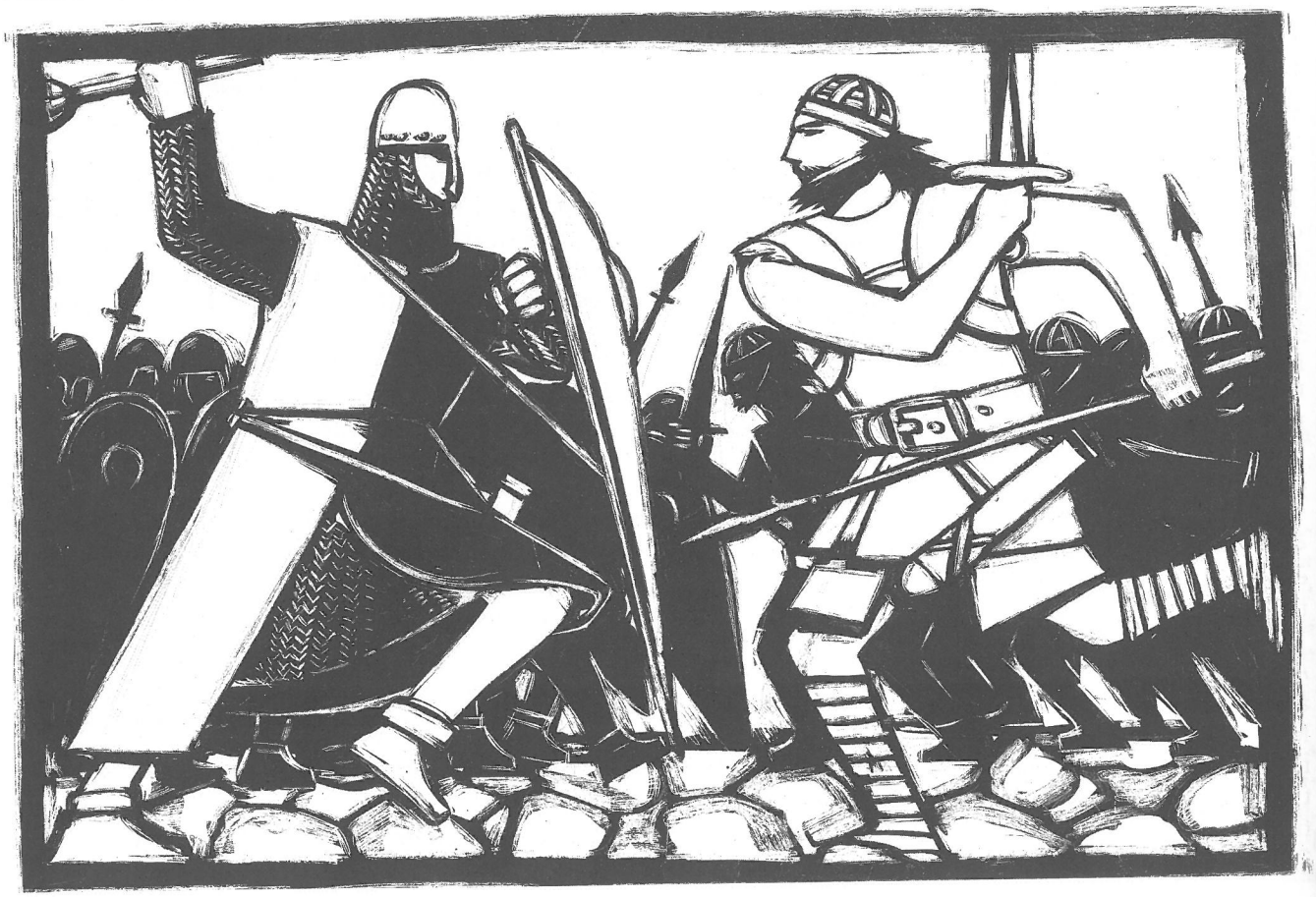
"... I per facilitar la curació de Mikkos, Jacob, el savi, li administra unes herbes curatives que reduiran la POTÈNCIA de la ferida en un punt cada dia".

Veiem ara uns exemples de malalties classificades segons els termes explicats abans:

Nom	Contagi	Pot	Incubació	Freqüència	Efectes
Constipat	Normal, per l'aire	8	Setmana	Diària	Tos, mocs,
Còlera	Normal, en llocs d'epidèmia o contacte amb malalts	15	Setmana	Diària	Vòmits i diarrees
Grip	Normal, per l'aire	12	Setmana	Diària	Febre, fatiga
Pesta	Difícil, per puces, rates o contacte amb malalts	20	Setmana	Diària	Febre, fatiga, postules
Pulmonia	Difícil, per fred extrem o contacte amb malalts	12	Setmana	Diària	Febre, tos, fatiga, dificultat per respirar.
Tifus	Difícil, per polls en llocs amb molta gent i brutícia	18	Setmana	Diària	Febre, erupcions cutànies, diarrees i fatiga

I també uns exemples de verins:

Nom	Pot	Incubació	Freqüència	Efectes
Picada abella	6	Zero	5 minuts	Inflor: zona
Picada serp	8 – 20	Zero	1–5 min.	Paràlisis: cor
Arsènic	20	5 min	1 minut	Ofegament
Cicuta	20	5 min	1 minut	Paràlisis: nervis



MÀGIA I ALQUÍMIA

Anem a tractar la Màgia i l'Alquímia com uns coneixements reservats només a Iniciats, que estan agrupats en cercles secrets on hi ha Mestres que ensenyen als seus alumnes. És a dir: ha de ser una cosa Hermètica i secreta. Per tant, tot el que s'explica en aquest capítol només ho pot llegir el Director de Joc. És més, les coses que s'expliquen aquí només poden saber-les els jugadors que es facin un personatge amb un nivell de Màgia d'Iniciat, com a mínim (i no ho poden saber tot). O sigui:

ADVERTÈNCIA

EL QUE VE A CONTINUACIÓ NOMÉS HO POT LLEGIR

EL DIRECTOR DE JOC

Abans d'explicar els mecanismes de la màgia i l'alquímia hem d'explicar l'origen de les forces màgiques. Per això hem d'explicar l'origen de la Terra i com es van formar les energies i principis que utilitza la màgia.

UNA MICA DE COSMOLOGIA

L'Origen dels Déus i dels Dimonis

Al principi, el Sistema Solar era només un núvol de pols. En aquell temps l'única energia que hi havia era la **còsmica**. Després, durant milions d'anys, es va formar el Sol i els planetes. En concret es va formar la Terra, i amb la seva formació va néixer un nou tipus d'energia: la de la naturalesa o **elemental**, que era menys potent que la còsmica però tenia més influència sobre la Terra. El contacte d'aquestes dos forces amb la matèria va fer aparèixer els esperits o éssers formats per energia. La major part d'aquests esperits es va associar amb les formes que la matèria orgànica anava desenvolupant: els éssers vius, d'altres van quedar associats amb la matèria inorgànica. Els éssers vius van anar evolucionant i van generar una energia pròpia: la **vital**, que era la menys potent de les tres però que tenia més influència sobre ells.

En els primers milions d'anys de la Terra ja formada i amb vida primitiva, les úniques energies que hi havien eren la còsmica, l'elemental i la vital. Els esperits estaven formats per energia vital o per energia elemental i normalment estaven lligats a la matèria orgànica dels éssers vius. O sigui, que no hi havia éssers espirituals formats per energia còsmica. Llavors alguns esperits molt evolucionats van aprendre com combinar la seva energia bàsica amb la energia còsmica. D'aquí van sortir dos tipus d'éssers:

Els que combinaven la energia elemental i la còsmica formant un nou tipus d'energia que anomenem **lluminosa**. Aquesta combinació va transformar aquests esperits amb uns éssers molt poderosos. Recordem que la energia còsmica era més potent que l'elemental i que la seva combinació donarà un tipus d'energia d'una potència intermèdia. Per tant van créixer molt ràpidament i van esdevenir els déus primitius, pràcticament deslligats de la matèria.

I els que combinaven la energia vital amb la còsmica per donar un tipus d'energia que és contrapartida de l'altra i que anomenem energia de la **foscor**. Aquests esperits també van créixer molt per la influència de l'energia còsmica però no tant com els déus. Van esdevenir els éssers de la foscor.

El conflicte Déu-Dimoni

Els éssers de la llum (o Déus) formats per energia lluminosa vinguda de la combinació de l'energia elemental i la còsmica eren els més poderosos del planeta i van aconseguir deslliurar-se de la matèria essent energia pura. Eren els únics éssers conscients a part dels de la foscor però aquests vivien al fons de la Terra molt allunyats d'ells. Les relacions entre els de la seva mateixa naturalesa era normalment competitiva i bel·licosa, per tant, com éssers conscients, els déus es trobaven sols.

La primera solució que van trobar per això va ser crear de la seva pròpia essència altres éssers espirituals fent els panteons de déus o les cors angèliques. Però això va ser pitjor encara perquè formaren una família mal avinguda en el cas dels panteons (després de milers d'anys no és d'estranyar) i fins i tot guerres civils en el cas de les cors angèliques (com es narra en *El Paradís Perdut* de Milton).

La segona solució va ser induir l'aparició de la consciència en les formes animals més evolucionades. Així va sorgir l'home. L'aparició de l'home va causar un problema. Hem de pensar que de déus originals n'hi havien molt pocs (es podien contar amb els dits d'una mà ja que havien anat desapareixen dissolent-se en la natura) i d'homes, en canvi, van començar a reproduir-se fins arribar als milers i als cents de milers. Això va fer que fossin una força, en conjunt, a tenir en compte. Els déus van desenvolupar un sistema per aconseguir que l'home canalitzes l'energia còsmica i l'elemental cap ells: l'adoració i els rituals involucrats, fent així que el ritme del seu creixement fos molt més gran (amb la qual cosa evitaven el procés de dissolució que és la seva forma de morir). Com a conseqüència, els diferents déus van disputar-se el control dels homes i van aparèixer les primeres guerres.

De resultes d'un conflicte intern en les cors angèliques del Déu Únic, que va desembocar en una guerra civil, un grup d'éssers espirituals va ser expulsat del reialme d'aquest déu per anar a parar a les entranyes de la terra (on vivien els de la foscor). A més s'els va vincular amb la matèria fent que perdessin la capacitat d'alimentar-se de l'energia elemental com part de la maledicció de l'expulsió. Això es va fer perquè no poguessin créixer i anessin reduint-se a poc a poc fins a morir (una forma molt refinada de venjança). Però el líder d'aquest exèrcit expulsat va aprendre la forma d'alimentar-se de l'energia vital (més vinculada amb la matèria) que combinant-la amb la còsmica donava una font d'energia prou acceptable (potser ho va aprendre dels éssers de la foscor que habitaven aquell lloc). Sigui com sigui el cas és que van sobreviure. La cosa no hagués passat d'aquí si no fos perquè aquests éssers sabien també com fer que l'home els hi canalitzes l'energia vital: l'adoració en forma de sacrificis sagnants (millor si eren humans). Així van esdevenir els dimonis i la cor demoníaca, comandada pel seu líder: Satanàs (ex-Luzbel).

Tot això va desembocar en un conflicte entre els déus i els dimonis. Uns s'aprofitaven del home mentre els altres s'alimentaven d'ell. Per acabar d'adobar-ho, els dimonis van descobrir una manera d'accelerar el procés de creixement, compensant el fet que la seva nova energia no era tan bona com la dels déus. Va ser el "pacte amb el diable" o la "venda d'ànimes". Però això ho expliquem amb més detall en l'apartat dedicat als rituals màgics.

LES ENERGIES DE LA MÀGIA

Com ja hem explicat abans hi ha 5 formes d'energia màgica. Cadascuna d'elles té unes característiques diferents i porta associada criatures o éssers diferents. Anem a descriure cada energia explicant com es pot utilitzar i quins són els éssers espirituals i les criatures derivades. També donarem una idea dels cercles màgics vinculats.

L'energia Còsmica

Aquesta és l'energia que ve de l'espai, de les estrelles, els planetes, etc. És la energia més potent que existeix de forma que en una escala de 1 a 10 li donarem el 10 quan està a l'espai i un 8 quan arriba a la Terra.

Característiques: És energia pura, sense sentiment, aliena i freda. Està associada amb el ritme universal: lent però segur, incommensurable. Està més enllà de la imaginació de l'home que només rep una petita part d'ella.

Utilització: En els procediments màgics és una energia motor, que es pot combinar amb altres ti-

pus d'energia per donar més força. L'exemple contemporani més proper seria el generador.

Éssers i criatures: No hi ha éssers ni criatures associades amb aquesta energia a la Terra, però al espai sí. De totes formes es molt rar que les grans entitats còsmiques arribin aquí, només acostumen a venir les criatures més febles mitjançant els rituals d'invocació. Hem de pensar que les grans entitats fetes d'energia còsmica i matèria són molt poderoses (més que els déus) i terribles, i d'aquesta manera déus, dimonis o éssers de la foscor intentaran que no se'ls invoqui. Si alguna d'aquestes entitats fos invocada, les conseqüències serien terribles, ja que consumirà tot tipus d'energia al voltant matant a tot ser viu de la zona. Això no vol dir que mati a l'invocador, més aviat al contrari, segurament el recompensarà (si és que la ment del personatge resisteix al fet de contemplar una criatura d'aquestes: tirada de VOLUNTAT amb dificultat MOLT DIFÍCIL). Recordem que són criatures sense sentiment però molt intel·ligents que es regeixen per la lògica pura. Normalment estan relacionats amb alguna estrella o constel·lació.

Cercle màgic: La màgia associada l'anomenem màgia còsmica. Són els mags més lògics i calculadors, normalment alquimistes i astròlegs. Són els "científics" de la màgia. Només saben fer anar els rituals de la màgia còsmica i aquest s'estudien en llibres utilitzant càlculs complicats. Els cercles de mags associats a aquesta energia són:

- Els cabalistes
- Els alquimistes
- La Escola Egípcia
- La Escola dels Pitagòrics

L'energia Elemental

Aquesta és l'energia que ve de la terra, de les muntanyes, dels boscos, de les selves, del mar, etc. Té una potència de 6 en l'escala de 1 a 10.

Característiques: A diferència de la còsmica, aquesta sí que té sentiment. Dóna la idea de la immensitat, l'harmonia i la serenitat, però també de la violència, de la tempesta o del volcà. És la transformació pacient, durant milers d'anys que pot accelerar-se en un moment.

Utilització: Serveix per controlar o canviar processos naturals: el vent, la pluja, la boira, la calor o el fred, etc, aprofitant els recursos de la natura. Es pot combinar amb energia còsmica per augmentar la força màgica.

Éssers i criatures: Els esperits associats amb aquesta energia són els de la natura que anomenem elementals. D'aquests els més associats amb la matèria són els "follets", que no poden ser invocats ja que no tenen prou entitat. De totes formes l'energia elemental és molt estable i duradora fent que les criatures vinculades a ella siguin molt resistents al pas dels temps. Per això podem trobar criatures molt antigues que han anat evolucionant lentament des de fa milers d'anys. Però cap no pot comparar-se en poder amb els déus, i menys després del descobriment de l'adoració.

Cercle màgic: Són els druides i mags relacionats amb la natura. Fan rituals màgics per reforçar la terra i els éssers vinculats a ella. Els seus aliats són els elementals i respecten als follets. Només saben fer anar els rituals de la màgia elemental, que aprenen del contacte amb la natura, amb els follets i de classes pràctiques impartides pels seus mestres.

- Els Cercles Druidics
- Els ermitans
- Els shamans

L'energia Vital

És l'energia més propera a l'home ja que, de fet, l'esperit de l'home està format per energia vital. Dintre de l'escala de potències val 2.

Característiques: És la forca del canvi, de la transformació i l'evolució. És una energia de manifestacions ràpides i immediates, encara que no gaire espectaculars. Està lligada als éssers vius i es pot

obtenir d'ells fent sacrificis en moments concrets (per això els rituals).

Utilització: S'utilitza per les coses relacionades amb els éssers vius: malalties, curacions, creences o sentiments, el control de criatures vives, etc. Es pot combinar amb la energia còsmica a fi de potenciar-la.

Éssers i criatures: Les criatures màgiques vinculades a aquest tipus d'energia estan molt relacionades amb la matèria. Són els dracs, els minotaures, les serps marines i tot tipus de monstres llegendaris o mitològics. Normalment es caracteritzen per la seva força física i resistència. Evidentment no es poden invocar ja que estan massa lligats a la matèria.

Cercle màgic: Són mags relacionats amb els sacrificis de sang i l'utilització del cos humà i la ment. Només saben fer anar els rituals de màgia vital. Aquests s'aprenen de llibres plens d'esoterisme i encanteris en vers (són els típics llibres de bruixes).

- Les sectes dels Misteris (grecs)
- Els cercles de bruixes
- El culte a Mitra

L'energia lluminosa

Aquesta és l'energia provinent dels déus, la que utilitzant per fer grans coses i la que els forma. En l'escala de potències val 7.

Característiques: És l'energia de la fe, de les grans conviccions, de l'ordre i la jerarquia (també de l'obediència). Com ve dels déus s'ha de demanar a ells, els quals acostumen a posar una sèrie de condicions relacionades en part amb la forma de vida de la persona que demana.

Utilització: S'utilitza pels rituals sagrats de forma que tot el que es fa amb aquesta energia s'ha de fer amb el nom del déu corresponent. És la més potent de la terra (a excepció de la còsmica) però no acostuma a manifestar-se gaire. No és combinable amb cap altre energia.

Éssers i criatures: Evidentment els éssers són els déus i els seus enviats: els àngels. Els àngels es poden invocar i normalment concedeixen les seves gràcies a canvi de serveis o de qüestions relacionades amb la religió i el combat contra el "mal".

Cercle màgic: La màgia associada és la divina. Són els sacerdots de les religions paganes o els profetes, monjos o persones amb "contacte amb Déu", que escolten la seva paraula. En aquest últim cas no hi ha Mestre ja que és el déu el que contacte. La societat sagrada és més freqüent en el cas de les religions paganes, amb els sacerdots i tot el procés de iniciació. Només saben fer anar els rituals de la màgia divina que s'aprenen participant en els ritus de l'església i en visions divines o místiques.

- L'Ordre del Gran Meteor
- Els Guardians del Grial
- Els monjos errants
- Els ermitans il·luminats

L'energia de la foscor

Aquesta és l'energia dels éssers de la foscor i dels dimonis expulsats del reialme del déu Únic. El seu valor dins l'escala és de 5.

Característiques: És l'energia del silenci, del caos, de la llibertat (també de la desobediència), etc. Prové dels éssers de la foscor i dels dimonis essent l'energia que els forma. La utilitzen en comptades ocasions però quan ho fan és molt espectacular.

Utilització: S'utilitza pels rituals demoníacs, per tant tot el que es fa amb aquesta energia s'ha de fer amb el nom del dimoni corresponent. És una energia molt potent però no tant com la dels déus, per tant un poder derivat de l'energia lluminosa destruirà l'efecte d'un derivat de l'energia de la foscor. No existeixen els rituals corresponents als éssers de la foscor (encara que se suposa que van existir en el seu dia). No es pot combinar amb cap altra.

Éssers i criatures: Són els éssers de la foscor (que no s'acostumen a veure), els dimonis i les criatures de l'infern. Aquests últims tenen un interès especial en l'home, ja que gràcies al "pacte amb el diable" i als sacrificis poden obtenir energia vital. A canvi ells poden donar als humans poders i habilitats màgiques (això està explicat en l'apartat dedicat als rituals de la màgia).

Cercle màgic: La màgia associada l'anomenem negra. Són les sectes satàniques adoradores del diable. És dels cercles més nombrosos, ja que la via per aconseguir poder és més "fàcil" que amb altres cercles. No existeixen els corresponents als éssers de la foscor (pot ser van existir en un passat molt remot). A més dels rituals propis, poden utilitzar els de la màgia vital. L'aprenentatge és una barreja de llibres esotèrics (com els de la màgia vital però malignes) i de contacte amb éssers de l'infern.

- Els Adoradors de Satanàs
- Els Sacerdots de Baal
- Els bruixots i bruixes pervertits pel mal

ELS PROCEDIMENTS MÀGICS: ELS RITUALS

Hi ha dos tipus de procediments màgics: els rituals i els poders. La diferència més gran entre els dos és que el temps de fer el ritual és molt més llarg que el

de l'activació d'un poder. L'encanteri és el ritual màgic. El poder és un do del personatge, que ha obtingut mitjançant algun ritual.

Elements d'un ritual

Aquest procés es basa en la reunió de l'energia adient pel ritual en concret, seguint uns passos determinats. Al final d'aquesta primera etapa es té l'energia enfocada, normalment lligada a elements materials (els components màgics del ritual). Aquests elements es disposen d'una determinada forma i es comença l'encanteri, que consisteix en posar la ment en un estat adient a fi de poder canalitzar l'energia que tenim a l'abast cap a un determinat objectiu. Una vegada fet això manipulem aquesta energia sobre l'objectiu aconseguint l'efecte màgic desitjat (fent una tirada de Màgia). En aquest moment una part de l'esperit del personatge queda lligat a l'efecte màgic mentre aquest duri. Quan desapareix, la fracció de l'ànima torna a reunir-se amb la resta però triga tot un dia. Per concretar tot això utilitzem els següents paràmetres:

Tipus d'energia: Un efecte màgic necessita punts de màgia en forma de components plens d'energia d'un o varis tipus. Quan diem que es necessita energia elemental o vital, volem dir que almenys un dels punts de màgia ha de ser d'aquesta energia i la resta poden ser d'energia còsmica. Sols es poden combinar punts de màgia formats d'energia elemental o vital amb els formats amb còsmica (no d'elemental amb vital). Els de les energies lluminosa i fosca no es poden combinar amb res. Aquests punts es reuneixenmitjançantcomponentsmàgics.Hemdediferenciar tres conceptes:

- Els punts de màgia: que és l'energia que podem reunir utilitzant els **components** i que només poden servir per rituals.
- Els punts d'esperit: que és l'energia (normalment vital) que forma l'**esperit** del mag. Aquests punts no poden utilitzar-se per fer rituals.
- Els punts d'energia: A vegades podem aconseguir reunir energia i emmagatzemar-la, de forma que pot ser utilitzada per qualsevol cosa (menys per lligar efectes màgics) de forma immediata i sense necessitat de manipular un component físic. Això és una cosa especial que s'especifica clarament.

Quantitat de punts: El normal són de 3 a 5. Si es necessiten més punts l'efecte ha de ser molt important i ens serà més difícil de canalitzar. *La dificultat de la tirada de màgia per realitzar el ritual és aquest nombre de punts.*

Mestratge mínim: Cada Ritual necessita un mestratge mínim per poder-lo entendre. Si no es té, és impossible fer el ritual.

Condicions: Es refereix a una sèrie de condicions que ha de reunir el personatge per poder realitzar el ritual: pertànyer a determinat cercle màgic, adorar a una deïtat, haver fet abans un altre ritual, etc.

Procés: S'explica molt per sobre els passos a realitzar encaminats a enfocar l'energia dels components, de tal forma que serveixi pel ritual en concret i els passos per manipular o fabricar els objectes necessaris pel mateix.

Duració: Aquesta duració es refereix al temps necessari per realitzar el ritual. La forma d'indicar-ho és amb un nombre de d6 seguit d'una paraula d'un període de temps. Per exemple: 3d6 setmanes vol dir que tirarem 3 d6, els sumarem i això serà el nombre de setmanes que trigarem. A part d'aquest temps hem de contar (a més) el temps necessari per reunir els components (si no els tenim emmagatzemats). Aquest temps és independent del ritual en sí i només depèn del tipus d'energia dels punts de màgia que utilitzem segons la següent relació:

Energia còsmica (per punt) :	1d6 setmanes
Energia Elemental (per punt) :	1d6 setmanes en plena natura
	2d6 setmanes prop de pobles
	3d6 setmanes a ciutat
Energia vital (per punt) :	1d6 setmanes a ciutat
	2d6 setmanes lluny de gent
Energia lluminosa (per punt) :	1d6 setmanes
Energia fosca (per punt) :	1d6 setmanes

Si tenim els components emmagatzemats o els comprem segons el preu de la llista d'equip (fent una aventura ja que la seva disponibilitat és EXÒTIC), llavors el temps és zero.

Els components són caducables: considerem que no poden durar més d'un any (en alguns casos podem començar el ritual abans de tenir tots els components, per exemple si el ritual dura anys). També poden ser destruïts per un accident.

Efecte: Al final del ritual es produeix l'efecte màgic gastant-se l'energia dels components. Aquest pot ser molt variat i s'especifica en cada cas concret. També s'especifiquen aquí els punts d'esperit del personatge (veure punts d'esperit més a baix) que queden lligats a l'efecte mentre aquest duri (no confondre amb els punts de màgia que necessita el ritual per fer-se). Aquests punts només es recuperen si l'efecte màgic desapareix: el poder es deslliga, l'objecte màgic és destruït, la poció curativa es pren i fa l'efecte, etc. Es recuperen a l'endemà.

Funcionament d'un ritual

Abans de començar a explicar el funcionament, hem de definir uns termes bàsics que influiran en la realització de la màgia:

Els punts d'esperit: Tot personatge té una ànima formada per punts de màgia vital. Aquest valor en punts s'obté directament del valor en l'atribut de Carisma segons:

Carisma	Punts d'esperit
Molt Desagradable	3
Desagradable	5
Normal	7
Agradable	9
Molt agradable	12

El canvi en el carisma degut a la història personal no l'hem de tenir en compte ja que el que hem de considerar és el natural de naixement del personatge.
Aquests punts no s'utilitzant directament pels encanteris però queden lligats als poders, als objectes o als efectes màgics mentre aquests durin en una quantitat que varia depenen de l'encanteri en qüestió. Després de l'efecte poden utilitzar-se de nou. A més tenen influència en el número màxim de poders que pot tenir una persona, ja que una vegada lligat un punt en un efecte màgic, no el podem tornar a utilitzar per un altre fins que no es deslligui.

La força interior i el factor màgic: Aquest valor ve donat per la VOLUNTAT del personatge i d'aquí obtindrem el factor màgic que té relació amb la quantitat de punts que es pot canalitzar:

Voluntat	Força interior	Factor màgic
6 - 8	Molt feble	1
9 - 10	Feble	2
11 - 13	Normal	3
14 - 15	Fort	4
16 - 18	Molt fort	5

Aquest factor s'utilitza a l'hora d'activar els poders però això ho expliquem més endavant en l'apartat corresponent.

Els components i els punts de màgia: Són els elements físics on està continguda l'energia necessària pel ritual en forma de "punts màgics". Aquests elements són comuns en les operacions màgiques i un mag en pot tenir els que vulgui al seu rebost però, quan es comença un procés màgic, els components són preparats i col·locats de forma adient segons el ritual en concret, de forma que ja no són útils per un altre ritual. O sigui: si per qualsevol circumstància el procés s'interromp, llavors els punts màgics utilitzats es perden. Un exemple típic és el de la bruixa que prepara una poció posant els components emmagatzemats al seu rebost dins de l'olla mentre canta l'encanteri.

En el moment de realitzar el ritual, després d'haver fet tot el procés, s'ha de fer una tirada segons el mestratge en Màgia amb una dificultat donada pel nombre de punts de màgia requerits. Si la tirada té èxit l'efecte màgic té lloc.

La seqüència de funcionament del procediment màgic és la següent:

- Primer es comprova que el mestratge del personatge sigui el suficient per realitzar el ritual, que reuneixi les condicions i que no hi hagi cap prohibició o condicionant especial que l'afecti. Es mira si té prou punts d'esperit no lligats i si té prou punts màgics en components.

- Després es tiren el nombre de d6 indicats en la duració del ritual. Durant aquest temps se suposa que el personatge realitza periòdicament processos màgics que tenen com a finalitat preparar els components de forma adient i realitzar els passos del ritual segons s'explica en el procés concret.

- Arribat el moment, es tira a la taula segons el mestratge en Màgia i es produeix l'efecte màgic si es té èxit.

- S'anoten els punts lligats a l'efecte màgic. Aquests punts ja no es poden utilitzar en cap altre encante-

ri o efecte màgic fins que aquest desapareix. Llavors tornen al dia següent.

RITUALS MÀGICS

ADVERTÈNCIA DE L'AUTOR

"TOTS ELS RITUALS SÓN FRUIT DE LA MEVA IMAGINACIÓ I NO TENEN CAP BASE REAL. ÉS ABSURD DONCS PROVAR DE PORTAR-LOS A LA PRÀCTICA"

Poden haver molts rituals màgics però aquí només donarem alguns que considerem com els rituals de base. El Director de Joc pot inventar algun més seguint les idees d'aquest capítol. Donarem cadascun dels rituals seguint l'esquema indicat en l'apartat anterior. L'ordre serà el del tipus d'energia primària.

Alguns dels rituals són d'obtenció de poder. Per veure el poder en concret hem d'anar al punt 5.5.

No es pot fer més d'un ritual a l'hora. Si el mag està fent un ritual determinat i vol començar un altre abans que aquest s'acabi, haurà de perdre'l. A més perdrà els components que havia preparat pel ritual, és a dir: els punts màgics del ritual, ja que aquests havien estat arreglats pel primer ritual. Els punts d'energia emmagatzemats per mitjà d'algun sistema especial (no en components) no es perden, ja que no són utilitzats fins al final del procés.

Aquests rituals poden ser modificats o ampliats mitjançant l'investigació màgica. Això només ho poden fer els Mestres i requereix d'estudi i meditació, seguint un procés equivalent al alquímic (que expliquem més endavant). El nombre de processos i la dificultat depèn del mestratge mínim requerit per fer el ritual segons:

Mestratge mínim	Dificultat	Núm. de processos
Iniciat	+3	d6
Mestre	+5	2d6

La duració de cada procés és d'un mes. A més, si un Mestre aconsegueix un ritual d'un altre tipus de màgia, pot intentar "traduir-lo" a la seva. La dificultat però rep llavors un +3 addicional.

MÀGIA CÒSMICA

"... Ja que no existeix poder en el firmament, o en l'èter, o a la terra o a baix d'ella, o a sobre de terra seca o d'aigua, en l'aire o el foc, conjur o maledicció que no siguin obedients a les necessitats del Mag"

RC-1: Ritual d'obtenció de poder còsmic

Tipus d'energia: Vital i Còsmica
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: Després d'elaborats càlculs astrològics (tirada d'astrologia) es determina un dia i una hora. Es fan elaborats processos alquímics (tirada d'alquímia) per obtenir una poció especial [Nombre de processos: 3, Duració: 1d6 dies, Raresa: RAR] que es deixa varies vegades a la llum de la lluna i les estrelles. A l'hora del dia assenyalat, el personatge és dessagna un punt de la pròpia sang i la barreja amb la poció preparada abans bevent-se el contingut seguidament.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Obtenció d'un poder còsmic descrit a l'apartat dels poders. Els punts que queden lligats estan especificats en el poder en qüestió.

RC-2: Ritual del mirall de transport

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 4
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: S'elaboren dos miralls el més finament polits possible [algú els ha de fabricar, èxit: especial mínim, preu: 10 mo] i es deixen exposats a la llum de les estrelles i la lluna cada nit fins al dia assenyalat. S'evita com sigui que li doni la llum del sol (una bona idea es tapar-los amb una tela fosca). Es fan elaborats càlculs astrològics (tirada amb èxit d'astrologia) per determinar una hora i un dia (ha de ser de nit). El dia en concret s'exposa al cel un dels miralls i s'observa el reflex de la lluna entrant en l'estat de meditació i portant la ment al lloc on s'ha posat l'altre mirall.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: Si la tirada de Màgia té èxit, el mag podrà passar a partir d'aquest moment d'un mirall a l'altre sempre que sigui de nit i el mirall pel que s'entra reflexa el cel (es pot apartar la tela que el cobreix el moment necessari). S'inverteixen dos punts d'esperit. Si el sol es reflexa alguna vegada en el mirall, aquest es trencarà (i els punts retornaran al dia següent al mag). El lloc dels miralls es pot canviar quan es vulgui sense problemes.

RC-3: Ritual de fabricació de l'esfera de contacte

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: Es poleix una esfera de cristall el més finament possible [algú l'ha de fabricar, èxit: especial mínim, preu: 10 mo], i s'exposa a la llum lunar durant el temps indicat en la duració, tot fent una meditació especial.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: Una vegada acabat el ritual obtenim una esfera de vidre amb la capacitat d'entrar en contacte amb éssers de l'espai mitjançant una petita meditació. Això ens lliga 1 punt d'esperit i mentre estigui lligat podrem utilitzar l'esfera. Aquests éssers es comuniquen mentalment i poden donar visions com part de les seves ensenyances. La informació que donen es refereix a qüestions tècniques i permet augmentar els nivells d'alquímia i astrologia com si tinguéssim un professor de nivell Gran Mestre. A més poden donar-nos informacions relatives a les entitats còsmiques.
En concret ens donen la informació de com invocar els éssers de l'espai més febles: els ignis (descrits al bestiari).

RC-4: Ritual de fabricació de la esfera de visió llunyana

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: És el mateix que el descrit pel ritual de contacte amb éssers de l'espai i, a més, es pot utilitzar la mateixa esfera de cristall per les dues coses. De totes formes no es poden fer els dos rituals a l'hora: primer s'ha de fer un i després l'altre (l'ordre no importa).
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: És lliga un punt d'esperit (serà el segon si ja havíem fet el ritual de contacte) i l'esfera està acabada. A partir d'aquell moment i fins que no es deslligui el punt podrem fer-la servir. El funcionament és el següent: Després d'uns moments de concentració, l'esfera ens pot mostrar qualsevol lloc amb una distància de 250 Qm. Si en aquell lloc hi ha una altra esfera podem també escoltar a través d'ella i ens podem comunicar parlant, ja que l'esfera transmetrà les nostres paraules (una mica distorsionades depenen de la polidesa del cristall). La comunicació pot fer-se en les dues direccions si hi ha un mag en cada esfera.

RC-5: Ritual d'invocació d'Ignis

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica i que el ritual d'invocació s'hagi après amb l'esfera de contacte amb els éssers de l'espai.
Procés: Es prepara un pentagrama al terra envoltat d'una circumferència de forma que la llum de les estrelles pugui il·luminar-lo. En la circumferència s'escriu el nom de l'ésser invocat (que s'ha après mitjançant l'esfera de contacte) i s'inicia el ritual en el dia assenyalat (tirada amb èxit d'astrologia). Prèviament s'ha preparat el focus, o objecte on lligarem l'ésser i que ha de ser fet d'alguna pedra preciosa.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: L'Igni apareix a dins del cercle i, si la tirada té èxit, obeeix les ordres de l'invocador. Aquest ser només es visible per aquest i està lligat amb ell amb un vincle telepàtic que costa un punt d'esperit. Al final del ritual, l'invocador escull entre deixar anar a l'Igni o lligar-lo al focus per utilitzar-lo quan vulgui. L'Igni no es podrà allunyar més d'un Qm del focus.

RC-6: Ritual de fabricació d'objectes especials

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: Es fabrica un objecte: una arma, una capa, una joia, etc. Mitjançant el ritual es lliga un poder a l'objecte. S'ha d'especificar el funcionament del poder: la invisibilitat és pel objecte o pel portador de l'objecte?, per exemple. Un altre opció és preparar l'objecte per emmagatzemar punts d'energia còsmica amb un màxim de 5.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Es lliguen tants punts d'esperit com correspongui al poder o als punts que vulguem emmagatzemar (màxim 5). Si gastem aquests punts podrem tornar a recarregar l'objecte trigant el temps corresponent a l'especificat per l' energia còsmica (1d6 setmanes) i mantenint el màxim de 5. El poder serà activat per l'usuari de l'objecte i tindrà l'efecte especificat. Si el mag mor pot escollir portar la seva ànima a l'objecte. Llavors el que decideix quan s'activa el poder és ell.

RC-7: Ritual de fabricació del Golem

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 3: de fang, 4: de pedra, 5: de fusta (veure procés).
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: Es construeix mecànicament una figura humana a partir de fang, pedra o metall (segons la potència del golem que vulguem fer). Mitjançant el cristall de contacte es pregunta als éssers còsmics quina es la paraula i el dia adient per unir l'energia de l'espai a la matèria. La paraula es fabrica amb el material del golem utilitzant lletres hebrees (serà la runa de la vida), i s'introdueix a la boca del golem en el dia assenyalat. Normalment se sella la boca d'alguna manera.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Es lliguen tants punts d'esperit com energia hem canalitzat per fer el golem. A partir de llavors aquest estarà a les nostres ordres. El golem està descrit al bestiari.

RC-8: Ritual de lligadura d'esperit

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica
Procés: S'ha de disposar d'un Igni (o un altre tipus d'ésser fet d'energia) que estarà lligat a una pedra preciosa (el focus), i un objecte a on s'ha lligat un poder. S'encasta la joia del focus a l'objecte que té el poder. Mitjançant el ritual es sotmès la voluntat de l'ésser fins a reduir-la a zero. Llavors, i de forma solemne, se li dona la Gran Ordre de lligadura.
Duració: 1d6 dies
Efecte: L'ésser queda lligat a l'objecte i el mag allibera els punts que tenia lligats al poder o als punts d'energia emmagatzemats. D'aquesta manera, un poder lligat que requeria molts punts, ara només en requereix un: el de l'ésser lligat, ja que aquest és el que lliga ara el poder o els punts d'energia. Com obeeix les ordres del mag, aquest pot activar el poder quan ho mani. Això ho pot fer amb una ordre telepàtica. Si l'objecte es donat pel mag a un altre persona i el mag així ho especifica, l'ésser activarà el poder a un ordre verbal d'aquesta persona. Quan el mag mor, l'ésser pot decidir anar-se o quedar-se lligat a l'objecte retenint el poder (que estava lligat al seu esperit), però llavors no té perquè obeir cap ordre.

RC-9: Ritual del portal dimensional

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica i haver fet el mirall de transport.
Procés: Amb el mirall de transport s'apunta cap un eclipse de sol o de lluna (tirada d'astrologia per saber el moment adient) seguint un ritual elaborat.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Es lliga un punt d'esperit. El mirall de transport pot seguir fent la seva funció però, a més, pot comunicar-nos amb altres mons si es posa el mirall de forma que la seva superfície segueixi exactament la línia Nord-Sud. Aquests mons es deixen a la imaginació del Director de Joc ja que, en principi, són infinits. De totes formes, degut al dia en concret en que s'ha fet la exposició del mirall, només es pot accedir a un d'aquests infinits mons amb aquest mirall.

RC-10: Ritual de la vida eterna

Tipus d'energia: Còsmica
Quantitat de punts màgics: 10
Mestratge mínim: Gran Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia còsmica.
Procés: Mitjançant un complicadíssim procés alquímic [Nombre de processos: 10, Duració: 1d6 dies, Raresa: EXÒTIC] el mag prepara un elixir especial. Aquest s'ha de fer en un dia en concret a una hora determinada (tirada d'astrologia).
Duració: 1d6 anys
Efecte: El mag es pren l'elixir i tot el cos es regenera fins a tenir l'edat de 18 anys. Això triga uns quants minuts. La seva ànima es transmuta d'energia vital a còsmica perdent en el canvi un punt d'esperit. Aquest procés és traumàtic i s'ha de superar una tirada de VOLUNTAT amb dificultat MOLT DIFÍCIL o es mor. A partir d'aquest moment pot augmentar els seus punts d'energia còsmica a raó d'un per any. És immortal (no té malalties ni sofreix envelliment) a menys que sigui destruït, i reté els poders que tenia.

MÀGIA ELEMENTAL

"Mare de la fertilitat que guardes l'aigua en el teu ser, l'aire t'acaricia la cara i tens el calor del Sol al cor. Ets la matriu de la vida i la gràcia de les estacions ..."

RE-1: Ritual d'obtenció de poder elemental

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental
Procés: Enmig d'un lloc aïllat, nu i en ple contacte amb la natura, el personatge s'identifica amb la terra, l'aigua i l'aire fent diversos processos de purificació. Durant tot el ritual no ha de posar-se en contacte amb cap ésser humà.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Obtenció d'un poder elemental descrit a l'apartat dels poders. Els punts que queden lligats estan especificats en el poder en qüestió.

RE-2: Ritual d'obtenció d'herbes màgiques curatives

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental
Procés: Es recullen unes herbes en concret mitjançant el coneixement vegetal (tirada de coneixement) i se segueix un llarg procés relacionat amb els períodes lunars.
Duració: 1d6 dies
Efecte: S'obtenen unes quantes dosis d'herbes curatives. El nombre de dosis depèn del nombre de punts d'esperit lligats: una dosis per punt. Es poden guardar fins al moment de l'utilització, llavors es preparen en infusió o es masteguen i l'efecte és la reducció de la POTÈNCIA de qualsevol malaltia en 3d6 punts (repetint els 1) per dosis.

RE-3: Ritual de control climàtic

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 2
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental
Procés: El mag entra en meditació profunda i es manté així durant tot el temps del procés i el temps que vulgui mantenir el control.
Duració: 1d6 hores
Efecte: Es pot controlar el vent, la temperatura, les corrents marines, etc dintre d'uns límits naturals (com a màxim una tempesta). Mentre ho fa, té visions dels elements que controla: els núvols, l'aire, etc. La duració del control depèn dels punts d'esperit lligats: una hora per punt.

RE-4: Ritual de contacte amb follets

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental
Procés: Anar a un bosc o lloc de natura salvatge i meditar
Duració: 1d6 hores
Efecte: Es lliga un punt d'esperit al lloc i apareix un o més follets. El tipus de follet es deixa a la discreció del Director de Joc. Es poden fer preguntes que es respondran amb jocs o endevinalles. En concret poden explicar com es poden lligar elementals. Es poden demanar herbes especials, que es pagaran amb algun servei estrany: posar un nadó del poble elemental en una família d'humans, donar el primer fill que es tingui, convèncer a una noia bonica que passi pel bosc, etc. Després del contacte el punt lligat retornarà al dia següent.

RE-5: Ritual de lligadura d'elementals

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental i saber el ritual explicat pels follets.
Procés: Realitzar el procés explicat pels follets en un bosc o lloc similar. Prèviament s'haurà preparat un animal.
Duració: 1d6 hores
Efecte: L'elemental queda lligat a l'animal escollit. Això necessita un punt d'esperit dedicat. A partir d'aquest moment l'animal està vinculat telepàticament amb el mag i obeirà les seves ordres (el mag pot veure a través d'ell si vol). De fet és el que s'anomena un familiar i és semi-intel·ligent (és immune als efectes màgics que controlen animals) i ajuda al mag de forma activa. No pot allunyar-se del mag més enllà de 25 Qm (si això passa l'elemental es deslliga). Es pot utilitzar el ritual d'obtenció de poder elemental per lligar un poder de com a màxim 3 punts al familiar. Aquest, llavors, podrà utilitzar-lo per pròpia iniciativa a fi d'ajudar al mag o per ordres directes (telepàtiques) d'ell.

RE-6: Ritual de contacte amb la natura

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental.
Procés: Concentració i meditació enmig d'un bosc, muntanya o lloc similar.
Duració: 1d6 hores
Efecte: El mag es comunica amb l'esperit del bosc, la muntanya, etc i rep informació del seu estat, dels llocs perillosos i malignes. També pot saber quina gent hi ha per la zona. Aquest procés lliga un punt d'esperit que retorna al dia següent.

RE-7: Ritual de fabricació de pal de poder

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: Especial (veure efecte)
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental
Procés: Anar a demanar un pal d'una fusta especial al poble dels follets i seguir un procés laboriós de poliment relacionat amb les fases de la lluna.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: La quantitat d'energia reunida de tipus elemental (no de còsmica ni de cap altre tipus) queda atrapada en el pal. Es poden atrapar tants punts com punts d'esperit lliguem al pal. Aquests punts els podem gastar posteriorment de forma immediata quan vulguem. Això es especialment útil en la realització de poders (vegeu apartat corresponent). Per cada punt utilitzat es deslliga un punt d'esperit, que es podrà utilitzar al dia següent.
Es poden afegir més punts mitjançant el procés normal de recollida d'energia elemental (lligant un punt d'esperit per cadascun d'ells). Si el personatge mor, pot decidir entre recollir els punts del pal i anar-se on van les ànimes quan moren o traslladar la seva ànima al pal (amb tots el poders que tingui). Esdevindrà una mena d'objecte màgic intel·ligent. Si el pal es trenca, tots els punt són alliberats. Un altre possibilitat es fer posteriorment el ritual de lligadura d'elementals i lligar aquest al pal enlloc de a un animal. Llavors es considera que aquest té una ànima de 5 punts i que els punts lligats, per mantenir els d'energia elemental, pertanyen a aquesta i no a la del mag. L'elemental lligat al pal recupera els punts al dia següent de fer servir els punts emmagatzemats de la mateixa forma que ho faria el personatge. Si el mag mor o el pal es trenca, l'elemental s'allibera.

RE-8: Ritual de creació d'un lloc màgic

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 10
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental. El lloc ha de ser un bosc, una muntanya, una maresma, etc.
Procés: Primer s'ha de fer el ritual de contacte amb la natura. Després, si no hi ha influències negatives es pot iniciar el ritual durant el qual el mag no pot menjar res (només pot veure aigua) entrant en un estat de profunda meditació.
Duració: 1d6 dies
Efecte: Durant tot el procés, el mag ha pres un coneixement profund del bosc (o muntanya, maresme, etc), de tal manera que coneix cada arbre, cada pedra, etc. Es lliga un punt d'esperit i, a partir d'aquest moment, el mag està en contacte permanent amb l'ànima del bosc. Pot traslladar-se "caminant" d'un lloc a l'altre del bosc de forma immediata passant per senders invisibles. Pot manar a tots els animals, vegetals i follets del bosc. I pot veure el què passa a qualsevol indret concentrant-se i escollint el lloc en concret.

RE-9: Ritual del camí secret

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental i haver fet el ritual del lloc màgic
Procés: En un dia especial, l'equinocci de primavera, el de la tardor, el solstici d'estiu o d'hivern, es busca, utilitzant la intuïció mística, el camí secret al món de les fades.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Per poder "recordar" el camí de nou, el mag ha de lligar un punt d'esperit. A partir d'ara podrà anar quan vulgui al món de les fades, on hi ha el reialme del rei de les fades (follets), el del rei de la muntanya (gnoms), el del rei de les cavernes (nans), etc.

RE-10: Ritual de creació de la font de la vida

Tipus d'energia: Elemental
Quantitat de punts màgics: 10
Mestratge mínim: Gran Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia elemental. La font ha d'estar situada a un lloc màgic elemental.
Procés: Primer s'ha d'obtenir un lloc màgic. Després durant tota la duració del ritual s'ha de fer un tipus especial de meditació de forma periòdica en el lloc concret on vulguem la font.
Duració: 1d6 anys
Efecte: Després que passi el temps estipulat, apareix un aiguaneix que anirà formant un petit llac. Qualsevol que begui d'aquesta aigua no envellirà durant l'any en curs (es pot veure totes les vegades que es vulgui) i curarà 1d6 punts de POTÈNCIA de qualsevol malaltia o ferida una vegada al dia. A més, el llac dóna de forma immediata un punt d'energia elemental per dia.

MÀGIA VITAL

"Els Mags de l'antiguitat tenien la teoria que qualsevol ésser viu era un magatzem d'energia, variant en la quantitat segons la grandària, i en la qualitat segons el seu caràcter moral i mental ..."

RV-1: Ritual d'obtenció de poder vital

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra.
Procés: Es reuneix un grup d'Iniciats o Aprenents del cercle màgic i se segueix un ritus especial on cadascun lliga un punt d'esperit propi (amb dessagnament).
Duració: Una vegada a l'any
Efecte: Cada un dels Iniciats participants obté un poder vital descrit a l'apartat dels poders. Els punts que queden lligats estan especificats en el poder en qüestió i un dels punts és el lligat al començament. El cercle de gent queda màgicament vinculat de forma que no poden tornar a repetir el ritus si no és entre ells (no fa falta que hi siguin tots). La introducció d'un nou membre sempre és possible, però hi ha d'haver més membres antics que de nous en el nou cercle. Quan un d'ells mor o renuncia al cercle, el altres se n'adonen.

RV-2: Ritual de la sang vital

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra.
Procés: Mitjançant un ritual on es dessagna un punt de sang es transforma aquesta sang en una poció curativa.
Duració: 1d6 minuts
Efecte: S'obtenen unes quantes dosis de poció curativa. El nombre de dosis depèn del nombre de punts d'esperit lligats: una dosis per punt. La sang s'ha d'ingerir quan encara està calenta i l'efecte és la reducció de la POTÈNCIA de qualsevol malaltia en 1d6 punts per dosis (repetint els 1)

RV-3: Ritual de control

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra.
Procés: S'ha d'haver aconseguit que la persona tingui una certa familiaritat i confiança. Llavors se li fa ingerir una mica de sang pròpia (es pot barrejar en qualsevol altre líquid). Una vegada fet això es mira fixament als ulls de la víctima intentant "atrapar" l'ànima.
Duració: 1d6 hores.
Efecte: Permet fer una tirada confrontada VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Si es té èxit es lliga un punt d'esperit i la persona serà un esclau del personatge i obeirà les ordres del controlador mentre aquestes no siguin suïcides. Si l'ordre és suïcida, el personatge controlat té dret a tirar una altra vegada VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Es necessiten dos graus d'èxit a favor per aconseguir que el personatge obeeixi. Si el personatge controlat guanya la tirada, el control desapareix. El punt retorna si mor, s'allibera o és alliberat.

RV-4: Ritual de convocar els esperits

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 3
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra i estar a prop d'on ha mort algú recentment (menys d'una setmana).
Procés: El mag entra en un estat de meditació profunda i es posa en contacte amb l'esperit d'una persona morta fa poc.
Duració: 1d6 minuts
Efecte: El mag pot parlar i fer preguntes. També pot intentar controlar i lligar l'esperit amb una tirada confrontada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Si no s'aconsegueix, l'esperit fuig. Si guanya l'esperit, el mag queda posseït (pot fer intents per lliurar-se una vegada cada setmana o quan rebi ordres suïcides o contra natura). L'esperit dominat queda junt al mag amb un vincle telepàtic, lligat per una corda invisible, i obeeix les seves ordres (no pot separar-se més de 10 metres).

RV-5: Ritual de creació d'homúncul

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra i tenir un esperit lligat.
Procés: Dessagnar-se 5 punts de sang i regar amb aquesta un fetus recent. En la primera part es fa créixer en un recipient ple del líquid de la placenta d'una dona i es manté calent i amb força nodrien. L'esperit dominat es vincula a la carn i a la sang.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Al cap del temps apareix un petit homenet que està vinculat telepàticament amb el mag i que obeeix totes les seves ordres. Aquest lliga un punt d'esperit (i al dia següent recupera el que havia lligat abans a l'esperit per controlar-lo). L'ésser és intel·ligent i pot fer treballs complicats. En qualsevol moment el mag pot "xuclar" punts d'energia vital de l'homenet fins a un màxim de 5, però aquest haurà de recuperar-los per tornar a funcionar normalment (si en treu els 5 l'homúncul restà immòbil fins que en recuperi un). Aquesta recuperació la fa el propi homúncul al ritme normal d'obtenció d'energia vital.

RV-6: Ritual de regeneració

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra.
Procés: Es col·loca el cos destrossat (però viu) a sobre d'una plataforma i s'inicia una meditació molt profunda mantenint les mans per sobre i fent passades repetides.
Duració: 1d6 minuts
Efecte: El cos es reconstrueix fent que tota ferida cicatritzi i la sang perduda es regeneri. La persona regenerada perd un punt d'esperit però, en aquest cas, el mag no lliga cap punt d'esperit (ja ho fa el pacient).

RV-7: Ritual d'aixecar els morts

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra i tenir el cos d'algú recent mort (menys d'un dia).
Procés: Es fa prèviament el ritual de convocar esperit i es domina o s'utilitza un esperit prèviament dominat. Després es traspassa l'energia dels components al cos mort.
Duració: 1d6 hores
Efecte: El cos de l'home mort s'aixeca i obeeix les ordres de forma mecànica (no existeix vincle mental). Es lliga un punt d'esperit (i al dia següent es recupera el que lligava a l'esperit dominat). Hem de tenir en compte que l'esperit lligat no és l'ànima de la persona morta sinó només la seva "carcassa" espiritual que queda voltant pel món. La descripció del mort vivent està al bestiari.

RV-8: Ritual de transformació

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 4
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra.
Procés: Aconseguir l'animal en què es transformarà l'objectiu del encanteri. Unir un punt de sang de l'animal amb un punt de sang de la persona mitjançant un ritual molt elaborat i fer veure la sang calenta a la persona objecte del encanteri.
Duració: 1d6 hores
Efecte: La persona que begui la sang és transformarà progressivament en l'animal durant uns quants minuts. Al final tindrem un animal amb l'intel·ligència de la persona i la forma física i els instints de l'animal. Es lliga un punt d'esperit. El mag pot desfer l'encanteri quan vulgui.

RV-9: Ritual d'absorció d'energia vital

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: Especial (veure efecte)
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra.
Procés: Primer s'ha d'haver controlat a una persona (veure ritual de control o poder equivalent). Mirant fixament a la persona controlada s'intenta arribar a l'ànima i absorbir-la. Es requereix una tirada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT amb dos graus d'èxit.
Duració: 1d6 minuts
Efecte: Si la tirada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT té èxit amb dos graus, s'absorbeixen els punts d'esperit de la persona controlada en forma de punts d'energia utilitzable per rituals i poders. La persona mor tant si es té èxit com si es falla. Només es lliga un punt d'esperit per tot el conjunt de punts absorbits. Si es torna a fer el ritual, es lliga un altre punt (cada un controlant el seu "paquet" de punts) però el màxim nombre de punts que es poden tenir absorbits és igual als de l'ànima del propi mag. Aquests punts es poden utilitzar per rituals posteriors o per potenciar poders, però no són punts d'ànima, amb la qual cosa no els podrem tenir en compte per lligar poders o altres efectes màgics. Quan s'acaben tots el punts corresponents a un "paquet" es deslliga el punt d'esperit dedicat.

RV-10: Ritual del canvi de cossos

Tipus d'energia: Vital
Quantitat de punts màgics: 10
Mestratge mínim: Gran Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia vital o negra i tenir una persona dominada.
Procés: Primer s'ha d'haver controlat a una persona (veure ritual de control o poder equivalent). Mirant fixament a la persona controlada s'intenta agafar l'ànima.
Duració: 1d6 minuts
Efecte: Si la tirada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT té èxit amb dos graus, les ànimes canvien de cos. És ideal per un mag vell que vulgui tornar a tenir un cos jove. Si un mag de nivell Gran Mestre mor, pot intentar fer aquest ritual si té els punts d'energia requerits, mentre el seu esperit encara està a la terra. Si no hi ha cap persona dominada, pot intentar fer abans el ritual de dominació. Per tot això pot gastar (si vol) els punts de la seva pròpia ànima com punts d'energia vital.

MÀGIA DIVINA

"El mag absorbeix a déu, s'alimenta d'ell i s'intoxica amb ell. A poc a poc el cos es purificarà amb la presència interna de déu fins al dia en què es descartarà la carcassa mortal convertint-se en el Temple viu de l'Esperit Sant..."

RL-1: Ritual de purificació

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Es resa i es fan obres bones d'acord amb els manaments del déu. Al cap d'un cert temps es produeix l'efecte.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: El mag transmuta un punt d'energia vital en energia lluminosa. Com efecte secundari, a partir d'aleshores, les persones al voltant del mag es trobaran bé amb la seva presència. Tots seran més amables i considerats. Els animals es tornaran mansos i tranquils. Quants més punts lluminosos es tinguin, més gran és l'efecte. Per donar una idea: 3: vol dir persona molt bona i agradable, 6: és un sant que no s'immuta per la violència ni el martiri, 9: tots els animals ferotges s'amansen d'immediat quan ell està a prop, 12: la seva presència en una regió fa que tot el món i els animals estiguin contents i feliços.

RL-2: Ritual d'obtenció de poder sagrat

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Després d'un dejuni del temps indicat, i durant el qual s'ha fet penitència i s'ha resat molt, s'obté una visió divina on es concedeix un poder sagrat.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: El personatge sofreix una visió divina que li encomana una missió. A canvi rep un poder de màgia divina lligant els punts que corresponguin. Aquest punts d'esperit canvien de màgia vital a lluminosa.

RL-3: Ritual d'invocació d'un àngel menor

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu. Només es pot fer una vegada.
Procés: Es resa profundament cada dia fins a l'aparició de l'àngel.
Duració: 1d6 dies
Efecte: L'àngel s'apareix i comunica al personatge que ha estat encomanat per la seva guarda (serà l'àngel de la guarda del personatge). Protegirà al personatge d'influències malignes. Aquest tipus d'àngel és invisible i només el pot veure el mag. Està descrit al bestiari.

RL-4: Ritual de consagració

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu (aquest només donarà la seva aprovació en els casos de consagrar una església o similars).
Procés: Se segueix un ritual molt elaborat amb encens, oracions, etc.
Duració: 1d6 hores
Efecte: El lloc queda consagrat per l'adoració del déu. Tota màgia negra que hi hagués es destruïda i, a partir d'ara, és impossible per un ésser o persona, que tingui punts de foscor a l'esperit, fer màgia o activar un poder (dins del recinte consagrat).

RL-5: Ritual de benedicció

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Se segueix un ritual molt elaborat amb encens, oracions, etc.
Duració: 1d6 hores
Efecte: Per cada punt lluminós lligat es permet que el personatge beneït repeteixi una tirada de dau (a la seva elecció, una vegada vistes les conseqüències del primer resultat). La benedicció té una duració especificada pel mag quan la dóna: Pot ser per un viatge, per una batalla, etc. Quan acaba la duració, la benedicció desapareix i el punt (o punts) retorna al següent dia.

RL-6: Ritual de benedicció de la terra

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 10
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Se segueix un ritual molt elaborat amb encens, oracions, etc, i la participació de molta gent (més de 100 persones).
Duració: 1d6 hores
Efecte: La comarca queda beneïda. Això vol dir que les collites seran bones i que la màgia negra serà MOLT DIFÍCIL de fer.

RL-7: Ritual de benedicció d'objectes

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Es beneeix un objecte seguint un ritual.
Duració: 1d6 hores
Efecte: El mag lliga un punt d'esperit lluminós com a mínim, i l'objecte beneït adquireix protecció contra tot allò demoníac. A més, causa por als éssers amb punts de foscor de tal manera que s'ha de fer una tirada de VOLUNTAT contra 5 x punts d'esperit lluminós lligats. Quan el mag mor, pot decidir unir-se a l'objecte amb tots els seus punts lluminosos. El contacte d'aquest objecte amb éssers amb punts de foscor els hi provoca 1d6 x punt lluminós lligat de mal directa (que es pot afegir al mal normal rebut per l'impacte fet amb l'objecte). En el cas de les armadures, aquestes protegeixen un punt més per punt lluminós. Si aquest mal està fet per un ser amb punts de foscor, llavors protegeix dos punts per punt.

RL-8: Ritual d'invocació d'àngels

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Es resa profundament cada dia fins a l'aparició de l'àngel.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: L'àngel s'apareix i encomana al personatge una missió. A canvi li concedeix un poder de qualsevol tipus de màgia (menys de la negra i la vital). Aquest poder no s'ha de pagar amb punts d'esperit, ja que els lliga l'àngel de la guarda. Si el personatge encara no en tenia, se li adjudica ara.

RL-9: Ritual de creació del portal al Paradís

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada, tenir l'acord del déu i haver consagrat un lloc.
Procés: En un lloc consagrat és construeix una porta envoltada d'imatges sacres. En un dia en concret (relacionat amb el déu en qüestió) es fa el ritual de la porta golpejant la mateixa tres vegades amb un martell.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: Es lliga un punt d'esperit. Quan la porta s'obra, tenim accés al Paradís. Cap criatura amb punts foscos pot entrar. Tota màgia lluminosa es fa sense necessitat de tirades i es poden gastar tots els punts lluminosos que es vulguin. D'altra banda, el lloc mateix és un verger meravellós, on no hi ha res que pugui fer mal i tots els animals són mansos i afectuosos.

RL-10: Ritual d'invocació d'arcàngels

Tipus d'energia: Lluminosa
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Gran Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia sagrada i tenir l'acord del déu.
Procés: Es resa profundament cada dia fins a l'aparició de l'arcàngel.
Duració: 1d6 anys
Efecte: L'arcàngel s'apareix i santifica al personatge, canviant tots els seus punts d'esperit d'energia vital a lluminosa. Guanya tots els poders de la màgia (menys els demoníacs i els vitals) sense tenir que lligar cap punt d'esperit, ja que és el déu el que ho fa. A més no es cansa quan activa els poders. De fet, fa miracles. El personatge passa a predicar la paraula del déu i ja no pot fer aventures. A partir d'aquest moment el porta el Director de Joc.

MÀGIA NEGRA

"... i de l'Abisme no surt ningú sinó una estrella que sorprèn a la Terra, i la nostra Ordre es gaudeix sobre l'Abisme, ja que la Bèstia ha procreat un nen més ..."

RF-1: Ritual de transmutació

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni.
Procés: Es fa un sacrifici humà a les entitats demoníaques segons un ritual.
Duració: 1d6 dies
Efecte: El personatge sofreix la transmutació d'un punt d'energia vital a fosca. És el "pacte amb el diable", mitjançant el qual es "ven" l'ànima al dimoni. Quan el mag mori, tota la fracció de l'ànima que sigui fosca anirà a parar al dimoni pel que s'ha fet el sacrifici. Aquests punts tenen com efecte secundari que la gent se senti incòmoda en la presència del mag i que els animals fugin o l'ataquin quan el veuen o el "senten". Quants més punts foscos tingui, més gran és l'efecte.

RF-2: Ritual d'obtenció de poder demoníac

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni.
Procés: Es segueix un ritual d'adoració al dimoni. Aquest ritual ha de ser col·lectiu (mínim 6 persones). Durant el ritual es fa una orgia on els participants són "posseïts" pel dimoni.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: El personatge lliga els punts corresponents al cost del poder, però aquests han de ser d'energia fosca. Així es guanya un poder de màgia fosca. Els participants en el ritual queden lligats d'una forma similar a com s'explica en el ritual RV-1 de la màgia vital.

RF-3: Ritual d'invocació d'un dimoni menor

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni. Només es pot fer una vegada.
Procés: Fer el sacrifici d'un nadó al dimoni seguint un ritual.
Duració: 1d6 dies
Efecte: El dimoni s'apareix i comunica al personatge que ha estat encomanat per la seva vigilància. Pot ajudar el mag, però són molt capritxosos. El mag transmuta un punt d'energia vital en fosca. Aquest tipus de dimoni és invisible i només el pot veure el mag. Està descrit al bestiari.

RF-4: Ritual d'invocació d'una criatura infernal

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni.
Procés: Es prepara un pentagrama amb el nom de la criatura infernal i el nom del dimoni en el nom del que es fa la invocació, rodejant-lo d'un cercle de protecció. Es sacrificà un ésser humà mentre s'invoca a la criatura en el nom del dimoni. Quan la criatura apareix, es fa l'última part del ritual.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: La criatura apareix enmig del pentagrama i, si la tirada de màgia és un èxit, no podrà sortir del cercle. Llavors si el mag té el poder de dominar criatures de l'infern podrà utilitzar-lo. Amb això s'aconsegueix tenir una criatura dominada temporalment (tal com diu el poder). Per fer que el domini sigui permanent, es fa l'última part del ritual lligant un punt d'esperit (que ha de ser fosc) a la criatura. Mentre el punt estigui lligat, la criatura estarà dominada.

RF-5: Ritual de maledicció de la terra

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 10
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni. No tenir cap lloc sagrat o beneït a prop (10 Qm).
Procés: Es fan una sèrie d'actes impurs i demoníacs amb la participació de molta gent (mínim 20 persones)
Duració: 1d6 dies una vegada a l'any.
Efecte: Les collites queden destrossades, les vaques no donen llet, etc, en tota la comarca.

RF-6: Ritual de construcció d'objecte maleït

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Iniciat
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni.
Procés: Es fabrica (o es fa fabricar) un objecte (espasa, eina, etc) i es consagra al dimoni mitjançant un sacrifici humà durant el procés de fabricació.
Duració: 1d6 setmanes
Efecte: A l'objecte maleït podem lligar-li un esperit demoníac que tindrà un poder (a elecció del Director de Joc). Se suposa que el dimoni envia a un dels seus servidors més baixos. A les ordres del mag, l'esperit activarà el poder de l'objecte (però pot ser que sigui una mica capritxós). El mag sacrifica un dels seus punts d'esperit a l'esperit de l'objecte (aquest punt es perd per sempre).

RF-7: Ritual de creació de lloc maleït

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 5
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni. No es pot fer en un lloc que tingui una zona sagrada a menys de 10 Qm.
Procés: Durant la duració del ritual es van fent sacrificis humans i orgies a on s'adora al dimoni.
Duració: 1d6 anys
Efecte: Tota la terra al voltant de 10 Qm queda erma i empobrida. S'afavoreix l'aparició de maresmes i zones ombroses. Tota màgia feta per un ésser o persona amb punts d'esperit foscos és més fàcil de fer (-5). El mag lliga un punt de màgia fosca.

RF-8: Ritual d'invocació de dimonis

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del déu.
Procés: S'organitza una orgia on moren els participants, sacrificant-los al dimoni segons un ritual on es dibuixa un pentagrama i un cercle dins del qual apareix el dimoni.
Duració: 1d6 dies.
Efecte: El dimoni apareix dins del cercle i concedeix al mag un poder de qualsevol tipus de màgia (menys divina) pel que no tindrà que lligar punts, ja que ho farà el dimoni menor que el vigila. Si no en tenia se l'hi adjudica ara. Se sacrifica un punt d'esperit al dimoni (pot ser d'energia vital o fosca).

RF-9: Ritual de creació del Portal de l'Infern

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra, tenir l'acord del déu i haver creat un lloc maleït.
Procés: Es construeix una porta de ferro enmig del lloc maleït. Un dia concret de l'any (la nit de Walpurguis, el dia de Beltane, etc) es fa una cerimònia on se sacrifica una verge. Es rega amb la seva sang la porta.
Duració: 1d6 mesos
Efecte: La porta s'obra a l'Infern i el mag lliga un punt d'esperit fosc. Cap persona amb punts lluminosos pot passar a menys que sigui un sant (els àngels i altres criatures poderoses també poden). La màgia negra es fa de forma automàtica i el éssers amb punts foscos reben un -5 a les tirades de dau. D'altre banda, l'Infern és un lloc molt perillós, ple de criatures infernals. Sembla com una immensa caverna, amb corrents d'aigua amb clapes de foc i muntanyes que esdevenen estalactites.

RF-10: Ritual d'invocació de Prínceps de l'Infern

Tipus d'energia: Fosca
Quantitat de punts màgics: 1
Mestratge mínim: Gran Mestre
Condicions: Pertànyer a algun cercle de màgia negra i tenir l'acord del dimoni.
Procés: S'organitza una matança col·lectiva, almenys 100 persones han de morir amb un interval de cinc minuts com a màxim.
Duració: El que es trigui en fer la matança.
Efecte: Apareix un Príncep de l'Infern amb tot el seu poder i majestat. Transmuta tots els punts del personatge en foscos i se'n menja un. Concedeix al personatge tots els poders de la màgia (excepte els de a divina) de tal manera que no té que lligar cap punt per ells (ho fa el dimoni). Se li encomana la missió de conquerir el món en el nom del diable. A partir d'aquest moment, el personatge ja no pot jugar aventures i passa a portar-les el Director de Joc.

LLISTA DE PODERS

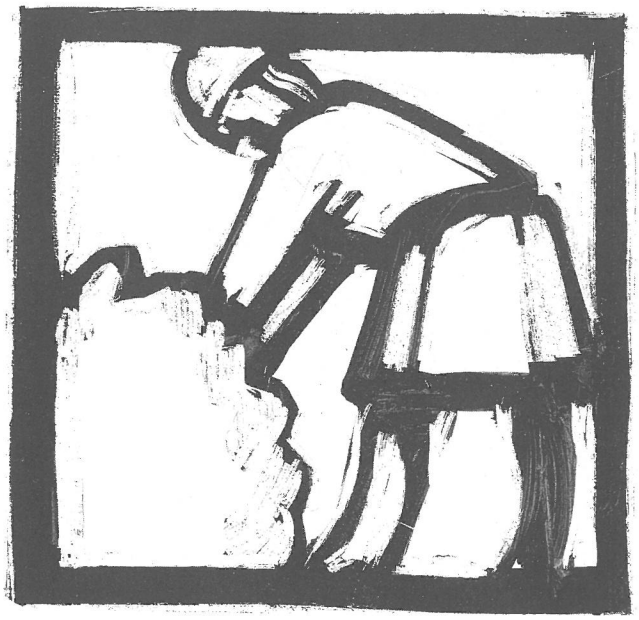
Els poders funcionen d'una forma similar als rituals però sense el temps de preparació d'aquests. A més no necessiten reunir energia, ja que és la força del propi cos la que genera l'efecte. De fet, quan un personatge adquireix un poder, el seu cos es transforma adequant-se per la generació del mateix. Per exemple: un poder que fos respirar baix l'aigua suposaria la formació de brànquies al coll del personatge. La forma de funcionament és senzilla: el personatge es concentra i, al cap de poc temps, es produeix l'efecte del poder. La descripció dels poders necessita els següents elements:

Punts lligats: Són els punts d'esperit que lliga el poder en el moment de l'adquisició del mateix. Aquests també son el nombre de punts que genera el cos del mag a l'hora de fer anar el poder.
Tipus de màgia: S'especifiquen els tipus de màgia que poden accedir a aconseguir el poder amb els rituals corresponents.
Modificació del cos: Explica quines parts del cos han canviat per poder fer anar el poder.
Temps d'activació: Alguns poders triguen una acció llarga (segons el sistema de combat), però la majoria poden trigar minuts.
Duració: És el temps que el poder està actiu. Aquest temps, normalment pot ampliar-se, però a costa que la POTÈNCIA de l'esgotament produït pel poder (veure més a baix) es dobli o tripliqui segons el temps que mantinguem el poder actiu. És dir: si passem del límit de duració, l'esgotament es doblarà, però si passem del doble de la duració, es triplicarà, etc.
Si la duració es instantània, vol dir que el poder deixa d'actuar immediatament com a tal, encara que els seus efectes (que no són màgics) continuïn. Si es permanent, vol dir que dura per sempre mentre el poder estigui lligat.
Efectes: S'explica com funciona el poder.

L'activació d'un poder suposa la canalització de punts d'energia. Aquests punts són tants com punts d'esperit lliga el poder. Els genera el cos com a part del poder i per fer això es necessita una tirada de VOLUNTAT (sense dificultat). Les conseqüències pel cos del personatge són que aquest sofreix una malaltia derivada de l'esgotament físic produït amb una POTÈNCIA que depèn de:
POTÈNCIA = 10 x Quantitat de punts generats / Factor màgic
I, a més, el personatge passa immediatament a tenir l'estat físic indicat en la taula següent segons la POTÈNCIA de la malaltia produïda:

Potència	Estat físic derivat
5 o més	Mínim TOCAT
10 o més	Mínim FATIGAT
15 o més	Mínim COMMOCIONAT
20 o més	Mínim GREU
25 o més	Mínim AGÒNIC

La FREQÜÈNCIA de la malaltia per fer les tirades de CONSTITUCIÓ corresponents, és d'una vegada cada hora. Si s'activa un poder posteriorment, la POTÈNCIA derivada pel nou efecte màgic se suma a l'anterior i l'estat físic és el derivat de la suma de potències. Si el resultat de la tirada era de Desastre, la POTÈNCIA és dobla (i l'efecte màgic no es produeix, és clar)
Una forma de reduir els punts generats pel cos, és utilitzar punts d'energia emmagatzemats (dintre del pal de poder, d'un homúncul, dels absorbits, etc). Per calcular la POTÈNCIA de l'esgotament només tindrem en compte els generats pel cos, però com a mínim ha de generar un punt. Els punts d'energia emmagatzemats utilitzats es perden.
Donem ara una llista (que el Director de Joc pot augmentar) dels poders:



P-1: Augment sensorial

Punts lligats: 3

Tipus de màgia: ELEMENTAL o VITAL

Modificació del cos: Només es veu un canvi en els ulls que tenen un aspecte estrany.

Temps d'activació: 1 minut.

Duració: 1 minut. Es pot augmentar al cost de 3 més de POTÈNCIA per minut.

Efectes: Durant un minut els ulls van adquirint una estranya brillantor. El mag pot veure i escoltar molt més del normal: pot veure a 1 Qm de distància coses com si estiguessin a 10 metres. Fins i tot-pot veure allò invisible i sentir presències en llocs ocults a la visió (darrera una porta, per exemple) amb un abast de 10 metres.

P-2: Benedicció

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: DIVINA

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: Una acció llarga

Duració: 1 dia

Efectes: Quan el personatge beneeix una persona, objecte, etc, destrueix tota màgia negra que porti a sobre. A més fa impossible tota màgia feta pels éssers (o persones) que tinguin algun punt de foscor en l'ànima. També protegeix en general contra tot allò que pugui fer mal, donant un +3 de dificultat a qualsevol acció en contra del personatge.

P-3: Causar malaltia

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: NEGRA

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: Instantània.

Efectes: Durant un minut, el mag observa amb deteniment a la víctima. L'objectiu adquireix una malaltia de potència 10. Podem augmentar aquesta POTÈNCIA si augmentem la corresponent a l'esgotament del mag a raó d'un punt d'esgotament per dos punts de malaltia.

P-4: Control d'animals

Punts lligats: 3

Tipus de màgia: VITAL

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: 1 hora
Efectes: El mag pot controlar mirant als ulls a qualsevol tipus d'animal (que no sigui intel·ligent). Les ordres han de ser molt senzilles i no poden anar en contra de la naturalesa de l'animal (no poden ser suïcides, per exemple).

P-5: Control d'éssers d'energia

Punts lligats: 5

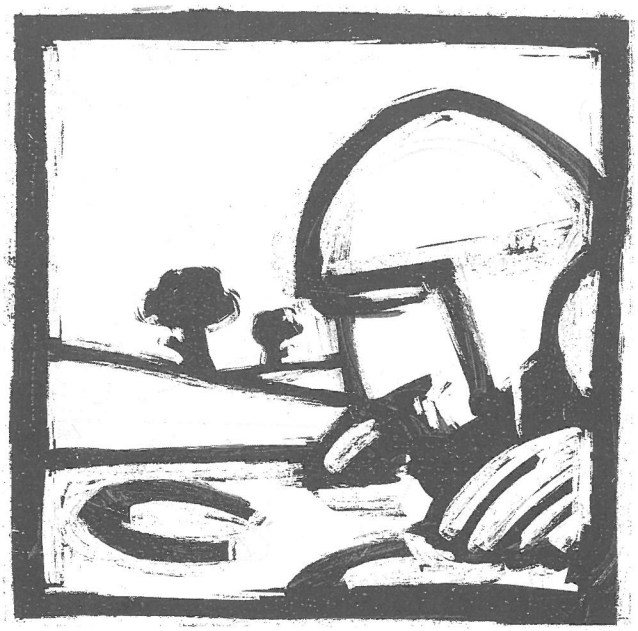
Tipus de màgia: CÒSMICA, ELEMENTAL, VITAL o NEGRA depenent de l'ésser en qüestió.

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: 1 hora

Efectes: Si el mag es troba amb algun ésser fet d'energia, pot intentar controlar-lo fent una tirada confrontada VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Si l'èxit del mag és superior al de l'ésser, aquest queda dominat durant el temps de duració. No es poden controlar éssers amb una VOLUNTAT igual o més gran que la del mag.



P-6: Control del clima

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: ELEMENTAL

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: 1 hora

Efectes: El mag pot fer que plogui, faci sol, vent, etc dins d'uns límits naturals. Si la modificació del clima és lleugera, el cost és l'indicat, però si la modificació és gran (una tempesta) els cost de l'esgotament és el doble, durant el temps de duració. També pot reduir la potència d'una tempesta fins a un lleuger mal temps però quan s'acabi l'efecte, el clima torna a ser el que correspongui. El radi d'acció és de 1 Qm.

P-7: Control de criatures màgiques

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: CÒSMICA, ELEMENTAL, VITAL o NEGRA depenent del tipus de criatura.

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: 1 hora

Efectes: El mag pot controlar mirant als ulls el tipus de criatures corresponents a la màgia que domina. Les ordres han de ser molt senzilles i no poden anar en contra de la seva naturalesa (no poden ser suïcides, per exemple). Si la criatura és molt gran, el cost de l'esgotament és el doble.

P-8: Curació

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: VITAL

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 5 minut

Duració: Instantània.

Efectes: Durant 5 minuts el mag "imposa" les mans sobre el malalt. Llavors redueix la POTÈNCIA d'una malaltia en 5 punts. Es pot augmentar aquesta quantitat a raó d'un punt d'esgotament per punt de malaltia.

P-9: Curació miraculosa

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: DIVINA

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: Instantània.

Efectes: El mag prega al déu per la curació del malalt. Llavors redueix la POTÈNCIA d'una malaltia en 5 punts per cada punt d'esperit lluminós que tingui.

P-10: Dissipar màgia

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: CÒSMICA, ELEMENTAL o VITAL

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: Una acció llarga.

Duració: Instantània.

Efectes: El mag fa un gest i anul·la tota màgia que lligui un punt d'esperit en un radi de 5 metres. Es pot augmentar l'efecte a raó de 5 punts d'esgotament per punt d'esperit extra o un punt d'esgotament per metre extra de radi.

P-11: Dissipar màgia permanentment

Punts lligats: 7

Tipus de màgia: DIVINA

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: No aplicable

Duració: Permanent

Efectes: A 5 metres al voltant del mag no funciona cap màgia no divina que impliqui menys de tants punts lligats com punts lluminosos té el mag.

P-12: Endevinació menor

Punts lligats: 3

Tipus de màgia: CÒSMICA, ELEMENTAL i DIVINA

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: 1d6 minuts

Duració: 1 minut

Efectes: El mag toca un objecte utilitzat per la persona objectiu de l'endevinació (o la pròpia persona) i té visions sobre aquesta que tan poden ser fets passats com presents o del futur possible (el futur mai és segur, però hi ha fets més probables que altres). Aquestes visions aporten dades personals sobre la persona en qüestió però de una forma limitada. Per "dirigir" l'endevinació, el mag ha de visualitzar una sola pregunta que respondran les visions. Si es volen fer més preguntes, s'ha de tornar a activar el poder.

P-13: Endevinació major

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: DIVINA

Modificació del cos: Cap visible.

Temps d'activació: no aplicable

Duració: 1 minut

Efectes: Aquest poder no es pot activar. El mag rep visions que li envia el déu. Les visions donen informació completa sobre persones, llocs, fets passats o futurs, etc. De fet, el mag és el típic profeta que té visions molt encertades, però no se li pot demanar informació sobre una cosa en particular (a menys que, per casualitat, hagi tingut una visió al respecte).

P-14: Energia elèctrica

Punts lligats: 7
Tipus de màgia: CÒSMICA
Modificació del cos: S'ha de tenir algun dit o la mà metàl·lica. També es pot fer amb un anell, però si es perd, no es podrà realitzar el poder (un anell qualsevol pot servir i no té perquè ser sempre el mateix)
Temps d'activació: Una acció llarga
Duració: Instantània si és un raig, i 1 minut si és un camp elèctric.

Efectes: Es poden fer dues coses: un raig elèctric que surt de la mà del mag cap a la part metàl·lica més exposada de l'objectiu (si és que en té) i un camp de força a un mil·límetre al voltant.
En el primer cas, el mal causat és: tants daus de 6 com factor màgic té el mag + 6. Ignora armadures metàl·liques.
En el segon cas, crea el camp al voltant del mag i aquest està protegit contra qualsevol impacte amb un objecte metàl·lic com si portés una armadura de 10/20.
Si es fan les dues coses a l'hora, l'esgotament acumulat és el corresponent a 14 punts.

P-15: Expulsió divina

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: DIVINA

Modificació del cos: La mirada té una serenitat, seguretat i profunditat increïble.

Temps d'activació: Una acció llarga

Duració: Instantània

Efectes: El mag posa les mans per davant seu i exhorta a desaparèixer. Tota criatura màgica rep un dany igual al nombre de daus de sis que tingui el mag en punts lluminosos. Si la criatura té punts de foscor, li fa el doble de mal encara que no sigui màgica (un mag negre, per exemple).

P-16: Fascinació

Punts lligats: 5
Tipus de màgia: ELEMENTAL o VITAL.
Modificació del cos: Els ulls són molt penetrants.
Temps d'activació: Una acció llarga
Duració: 1 hora.

Efectes: El mag pot "entrar en concordança" amb la ment d'una altra persona mirant-la als ulls. A partir d'aquest moment, les dues ments es troben una en front de l'altre i comencen una lluita. Això representa tirades confrontades de VOLUNTAT que duren una acció llarga. Si el mag guanya tres tirades consecutives, controla la ment de l'altre i pot ordenar-li coses senzilles mitjançant un vincle telepàtic. Si l'altre guanya tres vegades consecutives, trenca la lluita i el mag ja no pot tornar a intentar-ho fins passats uns minuts. Si les victòries són per dos graus, llavors el control és profund i es poden donar ordres suïcides. El personatge dominat continuarà en aquest estat durant l'hora que dura l'efecte del poder. Després despertarà i no es recordarà de res si és que el mag així ho especifica.
Les accions de la persona dominada són més lentes del normal i rep un +3 al seu modificador al temps.

P-17: Foc infernal

Punts lligats: 7

Tipus de màgia: NEGRA

Modificació del cos: La pell és d'un color bronze

Temps d'activació: Una acció llarga

Duració: 1 minut

Efectes: El mag pot invocar el foc de l'infern al voltant seu. Llargues flames envolten al mag, i aquest les pot dirigir cap on vulgui. La manipulació de les flames per veure si donen es fa mitjançant tirades de DESTRESA. El mal de les flames és de: tants daus de sis com punts de foscor té l'esperit del mag. A més, tot el que toquen les flames pot inflamar-se de forma normal (menys les robes del mag i tot el que aquest porti a sobre).

P-18: Il·lusió

Punts lligats: 5
Tipus de màgia: ELEMENTAL o NEGRA
Modificació del cos: Cap aparent
Temps d'activació: Una acció llarga
Duració: 1 hora les visuals i sonores, 1 minut les tàctils.

Efectes: El mag produeix una Il·lusió senzilla de tipus visual o sonora o tàctil, etc. Si vol combinar dos sentits, l'esgotament serà el doble, si ho vol fer amb tres, serà el triple, etc. Les il·lusions són senzilles a menys que el mag gasti punts d'aprenentatge en una nova habilitat: "Fabricar il·lusions" que va per ATENCIÓ.
Per aconseguir il·lusions complicades, com una persona que ens parli, haurem de fer una Il·lusió combinada visual/sonora i tenir un mestratge d'Iniciat en l'habilitat de Fabricar Il·lusions.
Una Il·lusió que "faci mal" ha de tenir combinat el sentit tàctil. El mal és il·lusori, però el cos reacciona produint un mal real, encara que no pot arribar a certs extrems: una cremada posarà la carn vermella però res més. És a dir, el mal serà superficial i sense importància encara que el dolor sí que serà intens.

P-19: Luxúria

Punts lligats: 3

Tipus de màgia: ELEMENTAL o VITAL

Modificació del cos: El cos és capaç de produir unes feromones especials. Té una olor característica.

Temps d'activació: 1 minut

Duració: 1 hora

Efectes: El mag produeix un efecte irresistible en les persones de sexe contrari, de tal manera que aquestes han de fer tirades periòdiques de VOLUNTAT per resistir-se als seus encants.

P-20: Telekinesis

Punts lligats: 5
Tipus de màgia: CÒSMICA o NEGRA
Modificació del cos: Cap aparent
Temps d'activació: Una acció llarga
Duració: 5 minuts
Efectes: El mag pot moure coses a distància. Hem de tenir en compte dues coses: la distància i el pes. Si movem coses a molta distància, el pes d'aquestes serà molt petit. La màxima distància d'efecte és de 5 metres i el màxim pes és de 100 Qg. Donem una relació dels pesos i les distàncies en què el mag pot moure coses a una velocitat petita:

0	**1 cm**	**10 cm**	**1 m**	**5 m**
100 Qg	10 Qg	1 Qg	100 g	10 g

La velocitat de base és de 1 metre per segon (que ve a ser la d'un home camīnant). Si el pes és de la meitat, la velocitat serà el doble, etc. Un mag pot volar utilitzant aquest poder (hem de considerar que moure el mag representa estar a distància zero).
El mal degut a l'impacte de coses utilitzant aquest poder, és igual a la suma d'un nombre de daus de sis igual al factor màgic del mag.

P-21: Telepatia

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: CÒSMICA, ELEMENTAL o VITAL

Modificació del cos: Cap aparent

Temps d'activació: Una acció llarga

Duració: 5 minuts

Efectes: El mag pot llegir els pensaments superficials d'un ésser que estigui a menys de 10 metres. Si vol augmentar la profunditat de la lectura, s'esgota el doble i ha de fer una tirada confrontada de VOLUNTAT amb èxit.
A més, pot emetre pensaments a una distància de 10 Qm. Si vol augmentar la distància ho pot fer esgotant-se més: cada vegada que dobli l'esgotament se li permet transmetre 10 vegades més lluny. O sigui que per transmetre a 1000 Qm s'ha d'esgotar el triple.

P-22: Transformació

Punts lligats: 5

Tipus de màgia: VITAL

Modificació del cos: Cap aparent

Temps d'activació: 5 minuts

Duració: Permanent

Efectes: El mag pot fer petites modificacions del cos: Pot canviar l'aparença, el color de la pell, o del cabell, etc. Per fer modificacions més grans: agafar l'aspecte d'una altra persona modificant l'alçada, el pes, etc., l'esgotament ha de ser el doble. Per transformar-se en un animal de grandària similar a l'home (un ós, un llop, un felí gran, etc), l'esgotament ha de ser el triple. L'efecte és permanent, però el mag pot tornar a canviar utilitzant el mateix poder.

P-23: Viatjar per l'ombra

Punts lligats: 3

Tipus de màgia: ELEMENTAL

Modificació del cos: Cap aparent

Temps d'activació: 1 minut

Duració: 1 hora

Efectes: El mag ha d'estar a un bosc, selva o similar. Utilitzant el poder pot viatjar d'un punt a l'altre del bosc en un moment entrant per dins de l'ombra dels arbres.

P-24: Viatge astral

Punts lligats: 3

Tipus de màgia: CÒSMICA o ELEMENTAL

Modificació del cos: Cap aparent

Temps d'activació: 5 minuts

Duració: 1 hora

Efectes: El mag es posa a "dormir" i entra en una meditació molt profunda. Llavors l'esperit se separa del cos i pot viatjar grans distàncies sense ser vist (a menys que s'utilitzi el poder de l'augment sensorial). És intangible i no pot influir de cap manera amb la matèria. L'únic poder que es pot fer servir és el de la telepatia.

EL CAMÍ DE LA INICIACIÓ

L'aprenentatge de la màgia és diferent de l'aprenentatge d'altres habilitats. Està marcat per "iniciacions" que és el pas d'un nivell de coneixements a un altre. Per això no podem deixar que els personatges gastin els punts d'aprenentatge en el coneixement de la màgia de la mateixa manera que ho fan en altres casos. Mentre el personatge té el nivell d'aprenent, no es pot dir que sigui un mag. Només és una persona que sap moltes coses sobre màgia però que no té cap coneixement vital o pràctic. És en la primera iniciació en què agafa el nivell d'Iniciat quan rep el primer ritual: el d'obtenció de poder màgic. Aleshores és quan sap que existeixen els sis rituals bàsics del nivell d'Iniciat (encara que de moment no sàpiga fer-los anar). A més, per generar el personatge mag hem de saber quants punts de màgia ha reunit per veure quants rituals ha pogut fer. Només ho especificarem fins al nivell d'Iniciat, ja que a nivells superiors no es pot accedir per generació. Suposarem que per cada nivell d'aprenentatge per sobre d'Aprenent, el mag va progressant. L'aprenentatge dels diferents rituals es pot esquematitzar així:

Nivell	Rituals apresos	Punts màgics
Primera iniciació		
Iniciat(-)	2 (*)	5
Inicia	4	10
Iniciat(+)	6	15
Segona iniciació		
Mestre(-)	7	? (**)
Mestre	8	?
Mestre(+)	9	?
Tercera iniciació		
Gran Mestre	10	?

(*): Un dels rituals és obligatòriament el d'obtenció de poder, ja que aquest és el pas que suposa la primera iniciació.
(**): No donem els punts perquè aquests només són necessaris per la generació i en aquest nivell només s'arriba per aventures.

NOTA: Els adeptes de la màgia negra obtenen el doble de rituals ja que són dos de màgia vital i dos de màgia negra quan són iniciats, un de vital més un de negra quan són mestres, etc.

La primera iniciació consisteix en fer el ritual d'obtenció de poder. La segona, en canvi, suposa fer alguna cosa important de forma que els mestres de l'ordre màgica li concedeixen aquest grau i li ensenyin els rituals corresponents. Per això no es pot permetre que cap jugador es pugi màgia per

sobre d'Iniciat(+). La iniciació a nivell de mestre s'ha de fer com una aventura individual (o col·lectiva si el mag involucra als seus companys). L'objectiu de la mateixa pot ser aconseguir alguna cosa important per l'ordre: un objecte especial, un esdeveniment especial, etc (ho deixem a la imaginació del Director de Joc). També pot ser que mitjançant llibres prohibits pel seu nivell, un mag arribi a tenir un grau de mestratge que no li correspon. Això està perseguit dintre de les diferents ordres màgiques i el jugador hauria de portar-ho en secret. De totes formes és molt important que el jugador aprecii el que costa pujar per sobre de laprimerainiciació,quehovisqui,iaixòésimpossible de fer si es permet que el mag arribi a aquests nivells per generació.
La tercera iniciació s'aconsegueix finalitzar al realitzar el ritual de Gran Mestre. Ho sigui que comença la iniciació quan el personatge arriba al nivell de Gran Mestre (per aprenentatge) i acaba quan fa el ritual corresponent.

EL PROCEDIMENT ALQUÍMIC

La fabricació i elaboració de substàncies mitjançant processos alquímics és lenta i laboriosa. Normalment per obtenir un producte determinat hem de partir d'un altre, i per obtenir aquest altre hem de partir d'un tercer, etc. Per això la fabricació de substàncies consta d'un cert nombre de processos concatenats on és necessari tenir èxit en la tirada d'alquímia corresponent. A més, cada procés té una duració.

Mecanisme

Primer hem de determinar si l'alquimista sap fabricar el producte. Per fer això suposarem un grau de mestratge mínim per poder fer la tirada especi-

ficat en el cas concret (totes les substàncies utilitzades en els rituals màgics tenen el grau corresponent al del ritual). Si té aquest grau, llavors farà una tirada per Alquímia amb una dificultat donada per la raresa dels components utilitzats:

Infreqüent : Fàcil
Rar : Normal
Exòtic : Difícil

Una vegada hem determinat que l'alquimista sap com preparar el producte podem passar al procés de fabricació. Per simular aquest procediment hem ideat un sistema que utilitza els elements següents:

- **Nombre de processos:** Com ja hem dit, per obtenir un producte s'ha de passar per varies etapes. El jugador ha de fer una tirada per veure el resultat de cada etapa. Si fracassa, ha de repetir el procés en qüestió. Si obté un desastre, ha de començar des del principi. Si té èxit, pot passar a la següent etapa.

- **Duració:** Cada una de les etapes té una duració diferent. Per simular això especifiquem un nombre de d6 amb una unitat de temps que poden ser minuts, hores, setmanes, etc. Per simplificar, suposem que en tots els processos es tira el mateix (encara que el resultat de la tirada sí que serà diferent).

- **Dificultat:** Encara que seria lògic suposar que cada etapa té una dificultat diferent, aquí donarem una dificultat comuna a totes.

- **Raresa dels components:** En principi la disponibilitat normal de tota substància química és RAR. En alguns casos la disponibilitat pot ser EXÒTIC. L'alquimista pot obtenir els rars pagant el seu preu en el mercat d'una ciutat important (Constantinoble, Alexandria, etc) segons indica la llista d'equip. Evidentment tota fabricació implica certs materials de vidre (matrassos, provetes, etc) que formen un laboratori. Pel preu indicat a la llista d'equip se suposa que s'obté el mínim indispensable per una sola fabricació.

Si l'alquimista vol tenir un laboratori totalment equipat, llavors ha de pagar 100 mo. En compensació la disponibilitat dels components baixa un nivell (menys els exòtics) i el seu preu es divideix per 10. A més obté el material de vidre per totes les síntesis, però un laboratori complet necessita de manteniment: s'ha de pagar una mo per any.

Donats aquests elements definitoris del procediment alquímic d'obtenció d'un producte, el jugador podrà fabricar-lo si té el material disponible. Això es convenient escenificar-ho: comprar el material, fer cadascun dels processos deixant passar el temps corresponent (mentrestant passen altres coses), etc.

Exemples de productes

Algunes substàncies venen donades per la necessitat d'un ritual i ja les hem vist. Deixant aquestes de banda, tenim productes molt utilitzats en aventures com són els verins, els antídots i els medicaments. Donem ara uns exemples aclaridors d'aquests casos:

Producte		Mest.	Nº	Dies	DIF.	DISP.
Verí de potència	10	Ap	2	1d6	NORMAL	RAR
Verí de potència	15	In	3	1d6	NORMAL	RAR
Verí de potència	20	Me	4	1d6	NORMAL	EXÒTIC
Antídot de pot.	10	Ap	2	1d6	DIFÍCIL	RAR
Antídot de pot.	15	In	3	1d6	DIFÍCIL	RAR
Antídot de pot.	20	Me	4	1d6	DIFÍCIL	EXÒTIC
Medicament pot.	10	Ap	1	1d6	NORMAL	RAR
Medicament pot.	15	In	2	1d6	NORMAL	RAR
Medicament pot.	20	Me	3	1d6	NORMAL	EXÒTIC

També podem tenir altres tipus de productes com el foc grec, els àcids, etc:

Producte	Mest.	Nº	Dies	DIF.	DISP.
Àcids	Ap	2	1d6	NORMAL	INFREQÜENT
Sals	Ap	3	1d6	NORMAL	NFREQÜENT
Foc Grec	Me	4	1d6	DIFÍCIL	RAR

AVENTURES

Una vegada generat el personatge podem jugar amb ell les aventures del joc i d'altres que podem inventar o trobar a revistes o suplements del joc posteriors. Com aquest és un joc històric hi ha algunes coses que depenen de la situació social i política concreta. Per això classifiquem les aventures per èpoques:

Primera Època:(1303-1305) Des de l'arribada dels Almogàvers a Constantinoble fins a la mort d'en Roger de Flor.

Segona Època:(1305-1311) Des de la mort de Roger de Flor fins a la batalla de Cefís.

Tercera Època:(1311-1380) Des de la batalla de Cefís fins a la fi de la presència catalana.

Algunes aventures es poden jugar en més d'una època i d'altres es podrien jugar si canviem la situació inicial. En aquest capítol donarem aventures que corresponen a la primera època. Intentarem que estiguin enllaçades de forma que després de la primera es pugui jugar la segona i després la tercera, etc. Al principi de cada aventura farem un breu comentari al respecte.

LA TORRE DE LA SAVIESA

Aquesta és una aventura pensada per iniciar als personatges en les aventures del joc. L'acció se situa cap els principis de la primera època, encara que es pot jugar a qualsevol època fent els canvis pertinents.

Introducció

Estem a l'any 1303, a les portes de la ciutat de Filadèlfia (a la península de l'Anatòlia). Davant nostre tenim a l'exèrcit turc que està composat per 10.000 homes (8.000 d'infanteria, 1.500 de cavalleria i 500 arquers). El nostre exèrcit és de 5.000 homes (4.000 almogàvers i 1.000 cavallers).
Aquesta batalla va ser guanyada pels almogàvers. Es pot simular la batalla utilitzant un sistema de combat de masses o passar directament al següent apartat (decisió del Director de Joc). Si la volem simular podem considerar que el general turc té un nivell d'Aprenent mentre que en Roger de Flor el té de Mestre. De totes formes hem de procurar que el guanyador siguin els almogàvers ja que, si no, canviaríem l'història.
Tingueu en compte que els personatges que no siguin guerrers, soldats, mercenaris, etc, no participen en el combat a menys que l'exercit fugi (cosa que no ha de passar en aquest cas).

Filadèlfia

Després de la victòria ve el saqueig. Recordem que els almogàvers eren una tropa mercenària i que part dels seus beneficis venien de la rapinya. De totes formes, encara que durarà 15 dies, no serà sagnant (no hi ha violacions, ni assassinats). Els personatges poden participar-hi sempre dins d'un ordre: el benefici total no pot excedir les 10 monedes d'or.
Filadèlfia era una ciutat molt gran (segons en Ramon Muntaner, casi tant com Constantinoble), i els PJs poden trobar-se de tot: tavernes, prostíbuls, llocs de lluita i apostes, etc. També hi ha tot tipus de tendes encara que totes estan tancades per por dels saquejadors (o sigui, dels PJs).
Després d'un o dos dies d'esbarjo, els PJs són cridats pels seu cap que els hi encomana una missió: escortar a un ric mercader venecià en el viatge d'aquest des de Filadèlfia fins a les costes de la Mar Egea on li espera una nau. Han de presentar-se a casa de Julius Urdius (una taverna respectable) on trobaran al mercader esperant-los.

El mercader venecià

Quan els PJs arribin a la taverna i preguntin per un mercader que els està esperant, Julius, el taverner, els convidarà a una beguda i els indicarà una taula on poden asseure's (tot somrient i intentant ser el més amable possible amb aquests perillosos mercenaris). A la taverna hi ha poca gent del poble. La major part són mercenaris de tota mena que festegen la victòria (sense trencar res, de moment). Hi ha una guàrdia a fora (contractada pel taverner) per treure els borratxos.
Desprésd'unsminuts,apareix,baixantperlesescales, un home gras i ricament vestit que es dirigeix directament cap a la taula dels PJs. Es presenta (par-

lant en català, nivell Aprenent) com Marco Tafallus, mercader venecià i vell amic del seu cap (no sembla donar importància al fet però evidentment ho diu per espantar el més possible als PJs). Mentre beuen una segona ronda (aquesta pagada pel mercader), va explicant el que s'espera d'ells. Es tracta d'una ruta no gaire perillosa però pot ser que hi hagi bandolers turcs, en temps de guerra mai se sap. La qüestió és escortar-lo fins arribar a la costa, on ell embarcarà. Si tot va bé està disposat a recompensar-los amb 5 mo per cadascun. Una vegada posats d'acord, quedarà amb ells per sortir a l'endemà

La ruta cap a la costa

Surten quan surt el sol. Són cinc mules carregades, guiades cadascuna per un servent més un carro tirat per dos cavalls de tir a on va el mercader. Els PJs pot ser que portin cavalls (depèn d'ells) si no, van a peu. El viatge durarà cinc dies, parant al migdia per menjar i continuant fins que el sol comenci a ponc dre's. Procuraran fer nit a pobles on hi hagi una posada o similar (probabilitat de trobar això: 80%). Si no troben un lloc adient, acamparan fent un foc i posant les mules i el carro ben a la vista.
Si el Director de Joc ho creu convenient es pot organitzar una emboscada per part de bandolers grecs (res de turcs). En aquest cas el lloc escollit pels bandolers ha de ser molt favorable per a ells (una gorja, un bosc, etc) i tenir la ruta de fugida ben clara (per si les coses no surten bé). Ha de ser com a mínim un més que els PJs i tenir arcs o llances a més d'espases. L'atac és de cop i salvatge. Pot ser que algun PJ s'adoni de l'emboscada si té èxit en una tirada d'ATENCIÓ (èxit especial).
Després del combat, si tot va bé (o un dia abans d'arribar a la costa si el Director de Joc prefereix no fer el combat) el mercader reunirà als PJs per dir, en to de secret, el veritable motiu del seu viatge.

El llibre

A prop d'on es troben ara, en direcció a la costa, hi ha una estranya Torre que s'utilitza d'universitat per un ordre monàstica especial que té relació amical amb l'ordre del Gran Meteor. En aquesta "universitat" hi van a aprendre els fills de les famílies més importants de l'Imperi des de fa molt temps, de tal manera que haver-hi estudiat és un grau de prestigi. El cas és que, en un dels pisos més elevats hi ha una biblioteca amb llibres molt preats. En concret hi ha el llibre més important de l'ordre del Gran Meteor, custodiat pel cap de la Torre com el seu més gran tresor.
El mercader té una interessant oferta de compra del llibre i està disposat a pagar als PJs perquè vagin a buscar-lo fins a 100 mo (200 si es posen molt pesats). Si els PJs estan interessats els indicarà com arribar-hi.

La Torre

A prop de la costa, per un camí que segueix la costa en una zona molt escarpada, es troba la "Torre de la Saviesa". Es tracta d'una torre de cinc pisos, de planta octogonal, a on els pisos superiors són més petits que els inferiors (segons es pot veure al dibuix) com si fos una piràmide en forma de zigurat.

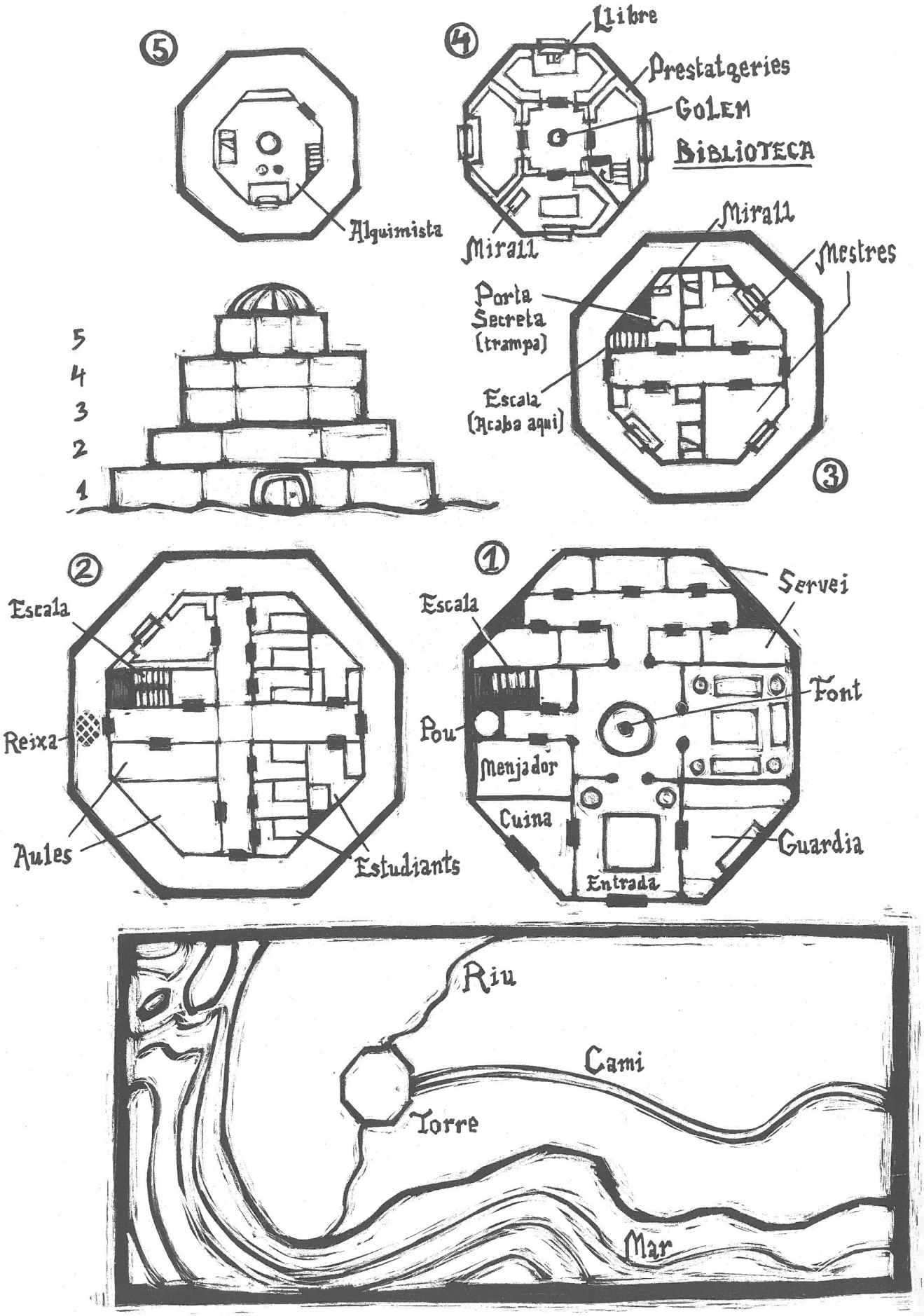
El pou: Per baix de la Torre hi passa un rierol que fa de claveguera i de subministrament d'aigua. Hi ha un pou (veure dibuix) que té il·luminació i ventilació d'una reixa horitzontal que està al terra del segon pis per la part de la balconada. Des de la cuina i mitjançant un cubell lligat a una corda es pot recollir aigua del pou (veure el dibuix). Des del passadís hi ha una porta amb una escala vertical que condueix al pou. S'utilitza per accedir i poder netejar-lo i normalment està tancada amb una fusta. A la sortida de l'aigua, al peu de la torre, hi ha una reixa vertical que es pot treure si es fa prou força (un home molt fort pot amb ella). Aquesta pot ser una forma discreta d'accedir a la Torre.

El primer pis: Aquí hi ha el menjador, la cuina, les habitacions del servei i dels soldats i la sala d'espera per a les visites. Al centre hi ha una font. Sempre hi ha dos soldats a la porta, dos més al cos de guàrdia i dos més donant voltes per les balconades (i un sergent donant voltes amb un dels tres grups anomenats). Els nombre total de soldats és de 20, més quatre sergents i un capità.

El segon pis: És la zona d'estudi. Hi ha les aules, un "escriptorium" i les habitacions dels estudiants. A la balconada exterior poden haver els dos guàrdies de la ronda.

El tercer pis: És la zona dels professors. Els alumnes tenen prohibit l'accés. Al final de l'escala hi ha una porta secreta. Aquesta porta té una trampa de forma que si s'obre sense desactivar-la, cau la pedra del sostre (que està a uns tres metres d'alçada) fent 5 + 5d6 de dany tipus COP (es pot intentar esquivar amb un +3).

Darrera la porta hi ha un passadís humit (el terra està clarament mullat) al final del qual hi ha una cortina de tela negra (darrera hi ha un mirall en el que s'ha fet el ritual del mirall de transport de la màgia còsmica). Una tirada d'ATENCIÓ (èxit especial) o de Cercar (èxit normal) permet descobrir una finestra molt petita al sostre tapada per una tela. Un altre tirada permet veure que hi han uns fils metàl·lics que recorren la tela de dalt a baix fent contacte amb el terra. Si un PJ toca la tela amb la mà o amb un objecte metàl·lic rebrà una descàrrega elèctrica fent un dany de 6d6 (COP). Si s'aparta la tela amb compte (utilitzant quelcom no conductor) i s'aparta també la tela de la finestreta, la llum


5
Alquimista
4
Llibre
Prestatgeries
GOLEM
BIBLIOTECA
Mirall
Mirall
Mestres
Porta Secreta (trampa)
Escala (Acaba aqui)
3
5
4
3
2
1
2
Escala
Reixa
Aules
Estudiants
1
Escala
Servei
Font
Pou
Menjador
Cuina
Guardia
Entrada
Riu
Cami
Torre
Mar

de les estrelles (si és de nit) incideix sobre el mirall i aquest sembla una porta que dóna a l'habitació del pis de dalt. Dia el mirall es trenca.
Un altre manera d'accedir al pis superior és escalant i entrant per les finestres però hauran d'enfrontar-se previament amb dos guàrdies (si no seria massa fàcil). A més, les finestres tenen reixa, amb la qual cosa s'haura de forçar-la (i tot això sense fer gairesoroll).

El quart pis (La Biblioteca): Aquí es troben tots el llibres importants de la Torre: hi ha llibres de totes lesespecialitatscomunesanivelldeMestre,d'alquímia, astrologia, màgia vital i còsmica a nivell d'Iniciat. En l'habitació central hi ha un golem de ferro (veure bestiari) amb les instruccions d'atacar a qualsevol que vegi (menys al seu amo, és clar). El llibre que volen (a on està explicat, pel qui ho entengui, l'últim ritual de la màgia vital: el canvi de cossos) està a l'habitació oposada per la que entren els PJs, si entren pel mirall. Si entren per les finestres depèn de la que escullin.

El cinquè pis (Habitació del mag): Al centre de l'estança hi ha una gran esfera de cristall on s'ha fet tots els rituals pertinents de màgia còsmica. A part hi ha un escriptori, una prestatgeria, un llit i la porta per anar al balcó. El mag dorm aquí i baixarà si sent molt soroll o el golem és destruït.

Una mala passada

El mercader havia quedat amb ells d'esperar-los al costat de la nau que estava preparada a la costa (a uns quants Qm d'allí). Durant l'espera, els mariners de la nau van decidir que la temptació de quedar-se amb tots els béns del mercader era massa gran i el van atacar. Sol com estava no va durar gaire i, quant arriben els PJs, només queda el seu cadàver a terra i les rastres evidents del saqueig.
Si busquen per terra podran trobar una carta escrita en grec a on se li oferien 1000 mo al mercader pel llibre. El lloc d'intercanvi sembla ser l'illa de Creta, al poble de Frangocastello. Però tot això és una altra història ...

Llista de PNJs

Soldats bizantins

DES:	11	AGI:	11	MEM:	11
ATE:	11	CON:	12	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:	12		

PROFESSIÓ: Mercenari ARMADURA: 2/7

Sergents bizantins

DES:	12	AGI:	12	MEM:	11
ATE:	12	CON:	12	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:	12		

PROFESSIÓ: Mercenari (Iniciat) ARMADURA: 2/7

Capità bizantí

DES:	12	AGI:	12	MEM:	12
ATE:	12	CON:	14	VOL:	12
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:	12		

PROFESSIÓ: Guerrer (Mestre)ARMADURA: 5/18

Mag alquimista (màgia còsmica)

DES:	10	AGI:	8	MEM:	16
ATE:	16	CON:	10	VOL:	18
FOR:	f	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	M.A	Cap. de Dany:	10		

PROFESSIÓ: Mag vital i alquimista (Mestre)
ARMADURA: 0/1
PODERS:Electricitat

EL "DONJON"

per Ricard Ibàñez

"... E així podets veure
com morí
com a bon cavaller,
e que ab dolor
faía ço que faía".
Ramon Muntaner

Introducció

Aquesta aventura es pot jugar com a continuació de l'altra essent, doncs, de la primera època. Però també es pot adequar a qualsevol època sense necessitat de canvis.
Els avatars de la guerra i de la sort han portat al grup de PJs a l'illa de Creta, actualment sota dominivenecià.AraestrobenalalocalitatdeFrangocastello, mentre rumien com unir-se novament amb la Companyia.

Els Alans

L'aventura comença quan el grup es troba sota els porxos de l'Hostal d'En Callós de Malveure, un home gras i complidor que ja fa temps va preferir deixar l'espasa i l'escut pel davantal de cuiro propi dels hostalers. Els PJs són al voltant d'una taula, bevent un vi negre i espès com la sang, especiat amb canyella i pebre bord, prenent a glops un tassó de brou i rossegant una llesca de pa. Serà llavors quan podran adonar-se que, un parell de taules més enllà, hi ha un altre grup d'homes d'armes que els mira fixament. Els PJs podran identificar-los com a Alans, aquella maleïda raça de genets guerrers, d'origen asiàtic, a sou de l'imperi grec (que en el seu dia seran els autors materials de la mort d'en Roger de Flor). Els alans ja fa una bona estona que s'han fixat en el grup de PJs, i al principi s'han posat a parlar entre ells, amb la seva parla bàrbara, gutural i excitada. Ara, però, ho fan amb gestos exagerats, i

en comptes de parlar en alà ho fan en un grec horrorós, evidentment a fí que els PJs entenguin el que diuen. Concretament, un d'ells comença a dir, mentre ensuma molt fort l'aire, *"que se sent una flaire com de merda, aquí"*. Un altre, entre rialles, li dirà que sí, *"que fa força pudor de merda almogàver..."*
Si a aquestes alçades els PJs no han reaccionat aixecant-se tot d'una, agafant les seves armes i tirant-se contra els seus enemics, seran els Alans els que, finalment, prendran les seves armes contra el grup.

L'estranger misteriós

Enllestit el combat, és d'esperar que els alans (que són tants com els PJs+2) no siguin un enemic gaire poderós pel grup (de fet, un cop un parell d'ells caiguin morts o greument ferits, la resta fugirà). Acabada la lluita, mentre algú calma el pobre Callós (potser donant-li unes poques monedes d'argent), i els ferits prenen guaita de les seves nafres, s'acostarà un desconegut, ben abillat, amb un barret rodó de cuiro i amb una capa de tela negra. Els PJs que es fixin podran veure que la bossa que penja del seu cinyell de cuiro està força plena. Encara que porta un coltell, no sembla home d'armes, més aviat un comerciant o un escrivà.
Per la seva part, el desconegut mirarà al seu voltant, com si estigués buscant algú i no el trobés pas. Finalment, es dirigirà vers en Callós, i es posarà a parlar-li en italià, preguntant per un escamot d'alans, que ja havien de ser allí. Quan el pobre hostaler li digui que els mercenaris que esperava han estat vençuts per una colla d'almogàvers (els PJs), començarà a mirar el grup amb altres ulls...
Ben aviat s'acostarà a la taula del grup i, amb un somriure als llavis i un to cordial, demanarà als PJs si pot seure amb ells i convidar-los a una gerra de vi mentre xerren una estona.
El desconegut parla grec amb un fort accent franc. Es diu Pròsper, i és un comerciant normand. Aquests homes que han lluitat amb el grup estaven esperant-lo, i comptava amb ells per a una petita feina on hi ha molt poc a perdre i molt a guanyar. Ja que els mercenaris han demostrat ser de tan mala pasta, Pròsper voldria saber si el grup està al servei d'algun noble d'aquestes terres o, per al contrari, pot llogar els seus serveis per a la feina que els alans haurien d'haver fet.
Cas que els PJs estiguin interessats en fer negoci, continuarà: A un dia i mig de Frangocastello, seguint la costa vers a ponent, hi ha una vella torre bizantina de guaita (que ell, amb la seva parla mig estrangera, anomena "donjon", és a dir, torre fortificada en franc). En aquesta torre ja fa anys que no hi ha cap soldat. Només viu un pobre vell i el seu criat. Fa cert temps, a les mans d'en Pròsper, va arribar un vell pergamí, on es deia que en aquesta miserable torre, mans amigues varen amagar, fa molts anys, el tresor d'en Belisari, el millor general d'en Justinià, un dels més grans emperadors bizantins. La feina que Pròsper proposa al grup és força senzilla: només cal viatjar vers el "donjon" (la torre), eliminar o fer fugir als seus habitants, trobar el tresor i tornar a Frangocastello. Pròsper està disposat a pagar en monedes d'or fins a la meitat del valor dels objectes que li portin. Fins i tot estarà disposat a donar una quantitat ara (mínima) a compte del que es trobi, si els PJs li diuen que necessiten equipar-se o aprovisionar-se per al viatge.

La torre del vell fosc

És molt probable que els PJs trobin aquesta proposició força estranya, una feina massa fàcil i massa ben pagada. No costaria gaire, però, fer algunes preguntes a la gent del poble, de camí a aquesta famosa i maleïda torre.
De fer-ho així, s'assabentaran que el vell de la torre té fama de ser un poderós fetiller. La seva pell és ennegrida i fosca, com la dels que s'han socarrimat a l'Infern, i així deu ser, perquè al seu servei, a més del criat geperut que el serveix, hi ha una criatura maligna i ferotge, tota coberta d'un espès pèl negre, que s'assembla massa a un home per a no ser un Dimoni. ¡Ningú dels llogarrencs gosaria acostar-se tan sols a l'ombra de la torre ni per tot l'or del món! Aquesta deu ser (i no altre) la raó per la qual Pròsper ha contractat gent d'armes estrangera per fer la feina... i la raó per la qual no ha volgut acompanyar l'escamot. Ell no perd res fent anar una colla de mercenaris... i pot guanyar, en canvi, molt.
Si els PJs continuen fent via (perquè no creguin en encanteris o no tinguin pas por) arribaran a la vella torre de guaita cap al vespre. La torre s'aixeca en el bell mig d'un paratge desolador, dalt d'un turó on es dominen tots els voltants. Encara que arruïnada, segueix tenint un aspecte imponent. Si algú d'entre els PJs resta una estona vigilant-la, s'adonarà que no hi ha cap rastre de vida en ella. Sembla totalment deshabitada. De sobte, se sentirà des de dins de la torre un bram paorós, que no pot haver sortit de cap gola humana. Més aviat sembla un xiscle d'un condemnat a l'Infern...

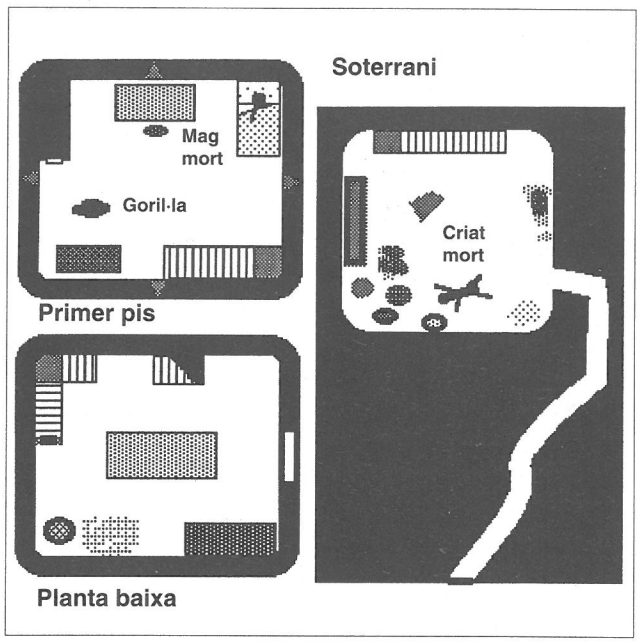
El que als PJs els hi agradaria saber...

La torre va restar deshabitada fins ara fa set anys, quan va arribar-hi Ezanah, un savi mag vital de pell negra, procedent de la muntanyosa Etiòpia. Ezanah va haver d'abandonar Amhara, la capital del regne, per motius polítics, i essent cristià, va preferir refugiar-se a Creta, en comptes d'anar a Anatòlia, Aràbia o Alexandria. El seu color de pell, la gepa del seu criat, i sobretot el fet que es portés de l'Àfrica un cadell de goril·la (el qual va ensinistrar a mesura que es feia gran), juntament amb els seus costums i la seva escassa vida social varen teixir al seu voltant una aurèola de misteri i llegenda que li anava molt bé, per a continuar els seus estudis sen-

se ésser molestat. És més, va fer el possible per ferla encara més forta. La torre de guaita té, a part de la porta principal, una altra sortida per un curt passadís subterrani. Ezanah va fer barrar la porta, i feia que el seu criat entrés i sortís de la torre només pel passadís, amb la qual cosa la gent pensava que podia volar, o travessar les parets. Així la gent, quan anava a cercar menjar als masos del voltant, li donaven el que tenien plens de por. Per fer el mateix efecte, de tant en tant feia sortir al goril·la, o li deixava donar alguns brams des de el terrat de la torre.
Tot, però, arriba, tard o d'hora, a la fi. Ezanah va emmalaltir, i malgrat tota la seva ciència no es va saber curar, perquè la seva malaltia es deia vellesa (per això va intentar comprar el llibre que li permetria seguir amb vida: el llibre amb l'últim ritual de la màgia vital). Un bon matí, ja no es va llevar més. El goril·la es va tornar boig de pena, i quan el criat va intentar agafar el cos de l'amo per a enterrar-lo, no es va poder estar i va xafar-li el crani contra el mur de pedra. Fa quatre dies d'això. El goril·la encara resta dins la torre, amb els cadàvers del seu amo i del criat geperut, que ja comencen a fer mala olor. I és llavors quan arriba el grup de PJs...

Donjon

Si els PJs arriben fins a la porta, es trobaran que està molt ben tancada, i barrada per dins. A més, si es fixen bé, veuran que fa molt de temps que no ha estat oberta (hi ha força teranyines). Cas que vulguin tirar-la daltabaix amb un tronc d'arbre (a cops d'espatlla serà totalment impossible)... als quatre o cinc cops començaran a caure'ls a sobre rocs del terrat de la torre, acompanyats de brams monstruosos. Evidentment, es tracta del goril·la, que vol defensar el cos del seu amo, i que està arrencant pedres del sostre de la torre.
Una altra via d'accés a l'interior pot ser grimpar per la paret de la torre fins al sostre, potser amb l'ajut d'una corda. Es pot intentar, però a dalt de tot espera el goril·la. (Per cert, ¿he dit que la torre fa uns deu metres d'alçada?)
Un escorcoll a fons dels voltants permetrà trobar el passadís que utilitzava normalment el criat d'en Ezanah. És estret i fosc, i amb prou feines pot anar per ell una persona normal, però sembla una via d'accés més o menys segura. Hi ha molts rastres (tots vells de fa alguns dies) d'una persona que entrava i sortia per aquí amb certa regularitat. Per cert, sempre era la mateixa (això es pot veure pel tipus de calçat).
El passadís desemboca en una cambra rodona, que es fa servir de magatzem d'eines i roba, i de rebost. Sembla haver estat saquejada per una fera salvatge. Tot està barrejat, i les peces de roba, trossos de gerres de terrissa, un sac rebentat de llegums i les restes mig arrossegades d'un pernil d'Isard fan un mateix munt. Unes escales de cargol porten vers el pis



de dalt. Tirat enmig dels esglaons es troba el cos d'un geperut. Té el cap aixefat, com si algú li hagués colpejat contra la paret amb una força aterridora. El cos porta mort uns quants dies.
El següent pis és el de la porta d'entrada, que, com ja sabien els PJs, està barrada amb una gruixuda tanca de fusta des de fa molt de temps. També hi ha una taula de roure i tres cadires. Aquí també hi ha prou de desordre, i alguna senyal de lluita. En una mena d'aparador hi havia alguns plats i gots de terrissa, que ara estan tots per terra esmicolats. En un racó també es pot trobar un braser, i una mena de reixa per cuinar.
També hi ha un munt de palla, on és evident que dormia algú (el criat geperut). Les escales de cargol continuen cap al pis de dalt.
El primer pis fa les funcions de dormitori. Hi ha un llit, amb matalàs de palla i una flassada de llana, on es troba el cadàver d'en Ezanah, que ja comença a inflar-se i a fer pudor. Al seu costat, esperant que obri altre cop els ulls, es troba el goril·la. La criatura defensarà el cos del seu amo fins a la mort. ¡El primer PJs que tregui el cap... potser que begui oli!
Un cop eliminada la pobra criatura, els PJs seran lliures d'escorcollar la resta de la torre. Hi ha encara un segon pis, on Ezanah tenia el seu laboratori i la seva biblioteca (¡quasi bé cinquanta llibres d'alquímia, màgia i astrologia!). Les escales acaben en el terrat de la torre, on hi ha una cadira de fusta, ja que, les nits clares, a en Ezanah li agradava estudiar els estels.

Conclusió

És fàcil trobar, al costat del cos del savi, un llibre manuscrit en grec. Es tracta del seu diari, i llegintlo els PJs s'assabentaran de tota la història. Respecte el tresor d'en Belisari... era a un forat del mur,

amagat per una falsa pedra. Ja fa temps que el criat d'en Ezanah el va trobar per casualitat, i ara està tirat entre les restes de terrissa del primer pis. Es tracta del bol de fusta de Sant Bartomeu, que en el seu dia l'emperador Justinià va regalar a Belisari, i que aquest va deixar en custodia als monjos de Sant Bartomeu de Blanquerna, a Constantinoble. En ell hi ha gravades en grec les paraules "Pobresa i paciència" (a més hi ha part de l'esperit del sant: 7 punts de màgia lluminosa asociats al poder diví de disipar màgia). Un filòsof o un historiador podrien dir als PJs que, amb aquesta relíquia, Belisari va recuperar el seu patrimoni, perdut juntament amb els seus ulls quan va caure en desgràcia davant del seu emperador. Però aquesta és un altra història, que no val la pena contar aquí. Acabarem dient només que és dubtós que els PJs, cas que reconeguin el tresor d'en Belisari, li donin cap valor... com tampoc se'l trobarà en Pròsper, que estarà convençut, si els PJs tornen amb les mans buides, que l'han enganyat, i que volen quedar-se el tresor d'en Belisari per a ells sols.

MAR ENLLÀ

per Jordi Cabau

Aventura per a un o dos personatges de qualsevol tipus de Poble, Posició social i Professió. Indicat per les èpoques 1 i 2. Es pot jugar després de la segona aventura com un medi per sortir de l'illa de Creta.
A partir de l'any 1309 els cavallers hospitalaris prenen l'illa de Rodes com el centre principal de l'ordre. Tenint en compte això i introduint els canvis pertinents a l'aventura es podria jugar a partir d'aquest any i per tant seria també factible jugar a l'època 3.

Introducció

Primer quart del segle XIV, estiu. El personatge viatja de Barcelona a Constantinoble en la "Santa Caterina", una Coca (1) propietat d'un condomini (2) de mercaders catalans de Barcelona. El vaixell disposa d'una vintena de tripulants (a part del possible passatge) i transporta un carregament de teixits de llana, corall en brut, pells de be i oli. El seu capità, Aleix Ginesta (dit "El Corb" pels seus homes atès el seu agut olfacte comercial), té l'esperança d'arribar fins a Constantinoble per aconseguir una càrrega de pebre, seda i cotó. Per desgràcia, el seu vaixell no està assegurat, atèsque el seu viatge ha estat considerat més arriscat del normal pels banquers catalans. Això és degut a que és la primera vegada que el capità Aleix fa un viatge mes enllà de Sicília i no té experiència de navegació en aigües del Mediterrani Oriental.
Fins ara el viatge ha estat tranquil i sense sobresalts. La tripulació és competent i el patró també. Al llarg del seu camí, el vaixell ha fet escala en alguns ports del Mediterrani on hi ha una important presència de mercaders catalans: Càller, situat a l'illa de Sardenya, Palerm i Siracusa, ambdós a l'illa de Sicília, i Candia, a l'illa de Creta. L'acció d'aquesta aventura té lloc poc després que la nau hagi salpat de Candia.

La nau genovesa

És mig matí quan el guaita que hi ha a l'únic pal de la "Santa Caterina" anuncia l'albirament d'una vela a l'horitzó: poc després es confirma que el vaixell albirat és una Galera (3) genovesa.
Els genovesos, juntament amb els venecians, eren els principals competidors dels catalans en el comerç al Mediterrani oriental i tots tres no desaprofitaven cap ocasió per fer-se la guitza uns als altres... com és aquest cas.
El capità genovès es troba amb una agradable sorpresa: se li presenta l'oportunitat d'apoderar-se d'una coca catalana, nau lenta i amb poca capacitat de defensa enfront del seu vaixell, la captura de la qual li reportaria uns diners que arrodoniran el balanç del seu viatge. Immediatament la galera posa proa cap a la "Santa Caterina".
El capità Aleix sap que no es pot deixar capturar: si sobrevisqués a la captura i aconseguís tornar a Barcelona, mai més li donarien el comandament d'un altre vaixell. De fet, a menys que els mariners catalans oposessin una aferrissada resistència, els genovesos es limitarien a posar-los en un calabós i demanar rescat per ells; en el pitjor dels casos podrien acabar venuts com galiots als bizantins o venecians.
És mitja tarda quan té lloc la trobada d'ambdues naus i, degut a això, el patró català decideix arriscar-se: ordena llençar una part de la càrrega per alleugerir el vaixell (la menys valuosa i més pesada), a més, fa desplegar tot el drap i ordena mullar-lo amb cubells d'aigua de mar per aprofitar al màxim el vent, per últim dirigeix la nau cap a l'est de la seva posició actual per arribar a l'illa de Kàrpathos. La seva esperança és allargar la persecució fins que es faci de nit per tal d'escapar dels genovesos; d'altra banda confia també en la seva habilitat per perdre aquests en les aigües que rodegin alguna illa grega.

Sortir del foc

Transcorren hores molt tenses mentre els catalans veuen com la galera genovesa s'apropa cada cop més. El sol sembla no voler posar-se mai i l'illa de Kàrpathos no apareix a l'horitzó. Els mariners estan nerviosos i esgotats de tan pujar a l'arboradura per mullar les veles. El patró ha fet llençar una altra vegada una part de la càrrega, la suficient com per que el viatge produeixi encara alguns beneficis si aconsegueixen fugir dels genovesos. Per sort, aquests han perdut temps en recollir els farcells

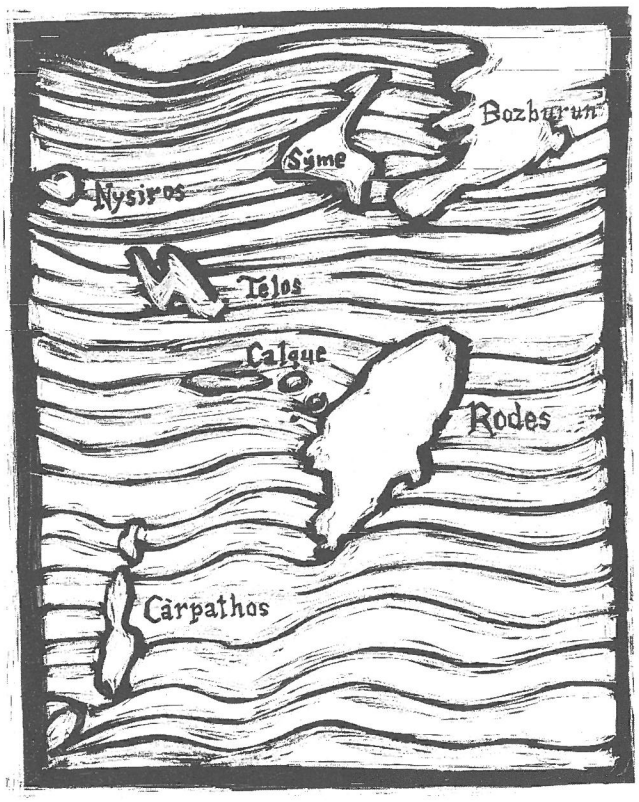
llençats al mar pels catalans i això ha fet que aquests guanyessin un temps preciós. Per fi, poc abans que el sol es pongui, apareix una costa davant del "Santa Caterina".
Abans de continuar amb la nostra història caldria mencionar que el fet de viatjar de nit en aquesta època era poc habitual; les tècniques de navegació i el problema del proveïment aconsellaven una navegació de cabotatge: les naus no s'allunyaven de la costa i els pilots i mariners no estaven acostumats a navegar de nit, sobretot a prop d'una costa desconeguda o amb fama de perillositat.
Degut a aquest fet el capità genovès decideix acontentar-se amb la càrrega del "Santa Caterina" recuperada del mar i allunyar-se de la costa a la que es dirigeix el vaixell català. Els catalans segueixen acostant-se a l'illa per desanimar als genovesos i, fins que aquests no han desaparegut de la vista, Aleix Ginesta no ordena variar el rumb. Consultant els seus plànols el capità creu que l'illa que han trobat es Kàrpathos i decideix vorejar-la en direcció nord fins al port d'Olympos.
Per desgracia per a ell el "Santa Caterina" ha fet més camí del que no sembla, desviant-se lleugerament cap al nord-est durant la persecució. Degut a això l'illa que han trobat no es Kàrpathos, si no Rodes. La costa d'aquesta illa és coneguda per la seva perillositat i només hi ha un bon port en tota ella: Rodes, situat a l'extrem nord de l'illa. El capità genovès, coneixedor d'aquestes aigües tan traïdores, admira la valentia d'aquest patró català que prefereix arriscar-se a una mort als esculls que caure en les seves mans.

Per caure a les brases

Gràcies a la llum de la lluna i dels estels el "Santa Caterina" avança paral·lel a la costa de la suposada illa de Kàrpathos i, poc després, arriba a un estret que separa uns illots de l'illa més gran. En veure això, Aleix "El Corb" veu confirmades les seves sospites que ha arribat a Kàrpathos: per equivocació identificaaquestespetitesillesambKassosiArmathià... quan realment son Halki i Alimià, dues illes situades a la costa oest de Rodes, error comprensible si tenim en compte que la cartografia de l'època no era una ciència exacta.
Sigui com sigui, el "Santa Caterina" enfila proa cap al canal, sense saber que els mateixos rodis consideren aquest estret com força perillós de creuar per qualsevol navegant que no el conegui.
Arriba un moment en què la sort s'acaba i Aleix Ginesta, dit "El Corb", ha exhaurit tota la que li quedava al fugir del vaixell genovès. Quan sembla que el vaixell està a punt de sortir de l'estret, un gran estrèpit de fusta trencada, sumat a un súbdit trontollà del vaixell, és el senyal inconfusible per tothom que el vaixell s'ha estavellat contra uns esculls que hi havia a flor d'aigua. La via d'aigua que s'ha obert en el casc de la nau és molt gran i aquesta s'enfonsa en pocs minuts. Tothom a bord mira pel seu propi bé i ningú sembla conèixer l'expressió de "les dones i els nens primer". Fins i tot esclaten algunes breus baralles entre tripulants per fer-se amb algun objecte que pugui fer el servei de flotador, com un barrilet buit o alguna taula una mica gran (en algun d'aquests breus altercats fins i tot poden arribar a aparèixer ganivets).
El Director de Joc haurà de tenir en compte diversos factors a l'escenificar el naufragi: l'intentar nedar amb armadura o salvar alguna part de l'equip especialment pesada (quasi bé qualsevol cosa menys algunes monedes i un ganivet), són factors negatius que poden minvar considerablement les possibilitats de nedar de qualsevol personatge; com a factors positius tenim el fet que la foscor es veu disminuïda per la lluna (no hi ha núvols), i la mar una mica arrissada es compensa amb una lleugera corrent que tendeix a portar els nàufrags cap a la costa de l'illa més propera (l'illa de Rodes), també hi ha la possibilitat de trobar restes flotants del vaixell que puguin ajudar una mica als nedadors inexperts.
Qualsevol personatge que intenti nedar cap una altra illa veurà el seu avanç frenat pel corrent; si tot i així els supervivents s'encaparren en anar a l'illa d'Alimià (la més propera a part de Rodes), la continuació de la història pot fer-se perfectament en aquesta.
El naufragi del "Santa Caterina" té lloc poc després d'haver-se posat el sol. La costa de Rodes es troba relativament a prop del lloc del naufragi, i per això arribar nedant fins a la costa precisa que el personatge ha de fer un mínim de tres tirades per Nedar (dificultat Normal); la dificultat i el nombre de tirades pot variar segons les circumstàncies.
Després de nedar durant una bona estona, la tripulació supervivent arribarà a una costa rocosa. Treparan per les roques i es deixaran caure rendits en algun lloc lluny del trencant de les ones (el Director de Joc pot fer-los fer les tirades de Trepar adients). Qualsevol personatge que vulgui seguir actuant després d'haver arribat a la costa haurà de fer una tirada per la característica VOLUNTAT amb una dificultat Molt Difícil cada quinze minuts per no caure rendit. La majoria de supervivents, degut a l'esgotament, cauran en un son profund del qual no despertaran fins al dia següent, la majoria d'ells fins que el sol no comenci a escalfar els seus músculs adolorits. Si un personatge aconsegueix vèncer durant prou estona el seu esgotament, i s'endinsa prou en l'illa com per donar un cop d'ull, podrà adonar-se'n que es troba en una illa molt gran i que hi ha traces que està habitada (amb una tirada d'ATENCIÓ distingirà lluny camps de conreu i arbres fruiters).

L'illa de Rodes

Amb uns mil quatre-cents quilòmetres quadrats, l'illa de Rodes és una de les més grans del Mediterrani oriental. Es troba a una vintena de quilòme-



tres al sud-oest de la costa d'Anatòlia; és abrupta en la seva major part i està creuada de nord-est a sud-oest per una carena de muntanyes, la més elevada de les quals fa més de mil tres-cents metres. El clima és suau i té una agricultura i una ramaderia força desenvolupades. A principis del segle XIV els seus pobladors són prop d'uns quinze mil, repartits en nombrosos pobles escampats per tota l'illa. Les poblacions més importants són Rodes i Lindos. La seva història és força extensa: per ella van passar els Doris, els Perses, el Macedonis, els Romans, els Àrabs, els Bizantins i els Cavallers Hospitalaris, alternant el domini d'aquests pobles amb períodes de més o menys independència. Per cert, hi ha una llegenda que diu que Roses, a l'Alt Empordà, va ser fundada pels rodis el segle VII abans de JC.

A l'època que ens ocupa, l'illa es troba en un estat de semi-autonomia respecte a l'Imperi Bizantí fins que, l'any 1309, és ocupada pels Cavallers Hospitalaris, els quals la converteixen en la seva base principal, administrant-la amb saviesa i potenciant el seu comerç (els Cavallers governaran Rodes fins l'any 1522, data en la que seran expulsats pels turcs otomans).

La ciutat de Rodes agrupa els dos terços dels habitants de l'illa i compte amb l'únic port. Dins les seves muralles el personatge podrà trobar cònsols (4) de les principals potències comercials del Mediterrani, entre elles Catalunya. Com sap qualsevol mariner, el cònsol català farà els possibles per ajudar els supervivents del naufragi; però, per això, abans ha d'arribar a la ciutat de Rodes, la qual es troba a uns seixanta quilòmetres al nord-est del lloc on són... a la vora del poblet de Kastéllos.

Pirates ocasionals

Kastéllos és un petit poble de pescadors i agricultors amb uns dos-cents habitants, situat a la costa occidental de l'illa de Rodes. No té port, només una petita platja on deixar varades la mitja dotzena de barques de què disposa el poble. Els rodis de Kastéllos no es diferencien gaire de qualsevol altre poblet de pescadors de tota la Mediterrània. És per això que els supervivents del "Santa Caterina" seran víctimes d'una pràctica molt estesa entre els pobles de totes les costes del món: el saqueig de les restes d'un naufragi.

Efectivament, cap a mig matí, un dels habitants de Kastéllos veurà flotant a prop de la costa algunes fustes i farcells provinents del "Santa Caterina". Immediatament aquest rodi corre a avisar a la resta del poble: tothom qui pot deixa la seva feina i comença a explorar la costa propera; en total són unes cent cinquanta persones entre homes, dones, nens i algun vell. Ràpidament els habitants de Kastéllos se n'adonen que els ha tocat la grossa: tot i que gran part del "Santa Caterina" es troba al fons del mar, amb el que ha arribat fins a la costa els rodis de Kastéllos podran treure un gran benefici.

Mentrestant, pocs són els tripulants que han aconseguit arribar fins a la costa. La majoria dels mariners, esgotats per la persecució de la nau genovesa, no han suportat l'esforç de nedar i, en total, només han sobreviscut mitja dotzena (la supervivència d'Aleix Ginesta es troba a les mans del Director de Joc). En descobrir els esgotats supervivents, els habitants de Kastéllos no ho dubten gens: armats de pals i pedres comencen a matar (en alguns casos, rematar) els mariners, alguns dels quals imploren pietat inútilment.

Aquest extrany comportament per part dels rodis es degut a que, si algun mariner aconseguís arribar viu fins a la ciutat de Rodes i informar del naufragi a les autoritats de la ciutat, aquestes confiscarien el carregament del vaixell i els habitants de Kastéllos tindrien que tornar tot el que havien agafat.

Abans no tingui lloc això. El Director de Joc haurà de tenir en compte que, els personatges i algun mariner supervivent, poden haver començat a moure's entre les restes per tal de recuperar part del seu equip o quelcom per menjar (o fins i tot endinsar-se per l'illa per buscar ajuda). En fer això podran veure lluny alguna parella d'illencs a prop de la costa; si no prenen mesures per passar desapercebuts o si criden demanant ajuda, seran descoberts per aquests rodis. El personatge podria començar a sospitar que quelcom no va bé quan vegi com els illencs fugen d'ell (de fet, haurà ensopegat amb un grup dèbil o poc nombrós de rodis que, en veure que hi ha supervivents, hauran anat a avisar a la resta, amb les conseqüències descrites abans).

La caça de l'home

Si un personatge vol sobreviure a la matança, haurà de fugir i res li valdrà implorar pietat o intentar negociar amb els illencs. Pel fet de no formar part dels esgotats mariners supervivents, el personatge és qui té més possibilitats de sobreviure als fets. El Director de Joc tindria que fer-lo testimoni de la mort dels seus companys (amagat darrera una roca per exemple), per ser descobert immediatament després per algun rodi (¿potser un reflex del sol en alguna part metàl·lica del seu equip?) i veure's posteriorment perseguit per un grapat d'aquests.
Abans de seguir cal remarcar que els habitants de Kastéllos no són pas més cruels i sanguinaris que qualsevol altre poble costaner enfrontat a la mateixa situació; de fet, alguns dels rodis es negaran a ser còmplices de la matança i, fins i tot, enviaran a un d'ells a buscar un sacerdot al poble de Kritinia, situat a uns tres quilòmetres a l'interior de l'illa, perquè aturi els fets. El Director de Joc pot disposar "in extremis" l'aparició d'un "pope" que intercedís per la vida del personatge davant dels pobletans.
Mentre això no tingui lloc, el personatge es veurà obligat a fugir d'una munió de camperols, armats de pals i pedres, que volen la seva pell. Durant la persecució, el Director de Joc farà que tingui lloc un d'aquests esdeveniments:
Primer. Durant la seva fugida descobreix que es troba en una petita península de roca que s'endinsa mig quilòmetre en el mar abans d'acabar en un espadat. El personatge té la retirada tallada pels pobletans i, amb l'intenció de retardar el que sembla inevitable, ha d'avançar fins a l'espadat. En el seu avanç pel penya-segat el fugitiu es pot adonar que, de vegades, les roques l'oculten de la vista dels pobletans; és en un moment d'aquests quan pot descobrir una petita cavitat on pot amagar-se.
Segon. Mentre fuig dels pobletans el personatge s'amaga entre unes bardisses per recuperar l'alè. Es llavors quan, al terra, descobreix mig tapada per les plantes l'entrada d'un avenc.
Sigui com sigui el personatges, a fi de fugir dels seus perseguidors, s'amagarà dins una cavitat natural difícil de descobrir.
Poc després podrà sentir els crits de frustració dels seus perseguidors al haver-lo perdut i, després d'una mitja hora d'infructuosa recerca, escoltarà com s'allunyen les veus dels rodis (un Director de Joc maquiàvel·lic pot fer-los simular la seva marxa per ocultar-se a prop, convençuts que el fugitiu s'amaga per la zona).
El fet és que el personatge tindrà que romandre algunes hores en el forat si vol estar segur de no ser descobert, disposant de força temps per explorar-lo.

L'illa de les Serps

El lloc on es troba el personatge és un petit avenc format per causes naturals i no gaire gran pel que sembla a primera vista. El sostre obliga a anar mig ajupit i el terra irregular, descens en forta pendent fins al fons de l'avenc, el qual es troba prou a prop de l'entrada com perquè la llum del sol il·lumini tot el forat... prou bé perquè el personatges vegi que no està sol: el fons de l'avenc és el cau de mitja dotzena d'escurçons (veure el bestiari) de mig metre de llargària, de color terrós i amb una ratlla més clara a l'esquena.
En l'antiguitat Rodes era coneguda amb el nom de l'Illa de les Serps a causa de la gran quantitat d'aquestes que la poblaven. Això farà que els pobletans, en el cas de descobrir l'obertura del forat, siguin rebecs a ficar-se en aquest. Es més, si el personatge és mossegat per una serp i crida, els pobletans, en sentir-lo, s'allunyaran del lloc sense molestar-se a buscar més, alleujats de no haver de ser ells qui acabin amb la vida del nàufrag.
Si el personatge aconsegueix acabar amb els escurçons (mes o menys silenciosament) disposarà del respir suficient com per explorar el fons del forat. Qualsevol que s'acosti el suficient al fons del cau tindrà l'oportunitat de fer una tirada d'Atenció a dificultat Normal que, de tenir èxit, li permetrà adonar-se que, allò que al principi semblava roca, és en realitat una paret feta de pedres ajuntades amb argamassa d'aspecte força antic.

La troballa

Amb qualsevol pedra u objecte punxegut i un parell d'hores de feina el personatge podrà desfer l'argamassa que separa les pedres i passar a l'altra banda de la paret, on podran veure com l'avenc continua tres o quatre metres més, abans d'estrènyer-se fins el punt de no poder passar ni un nen petit.Ningú no es pren tantes molèsties per res i, efectivament, la paret que bloqueja el fons del forat té la finalitat d'amagar el que es troba darrera i que (el Director de Joc decideix) pot ser algun dels objectes següents, o una combinació d'ells.

El tresor del Monestir d'Atramitis. En el costat amb menys humitat de la cova es troba una arca feta de fusta de sàndal amb reforços de bronze. Tot i que està tancada amb clau, en intentar alçar la tapa, el pany es desfarà. Dins l'arca es troba un gran tresor: diversos icones i objectes religiosos amagats aquí pels monjos ortodoxos del monestir d'Atramitis (distant uns quants quilòmetres) amb l'intenció de protegir-los de la fura destructora dels iconoclastes (segles VIII i IX).
En la creença que el culte a las imatges religioses suposava un desviament respecte al veritable sentit de la religió, els dirigents de l'església cristiana oriental van prohibir-lo per purificar aquesta. Això va ensopegar amb l'oposició dels teòlegs, les ordres monàstiques i la lluita entre iconoclastes, detractors del culte a las imatges, i iconòlatres, partidaris de l'adoració d'aquestes, va durar molts anys i va crear nombrosos màrtirs i exiliats.

La troballa no només té un enorme valor religiós, si no també econòmic: els icones (fets principalment de fusta) es troben en molt mal estat però entre aquests hi ha algunes creus i alguns calzes fets d'or, plata i pedreria. En concret, un dels objectes és especial: una creu de fusta molt antiga on hi ha l'ànima d'un màrtir dels temps de les persecucions. És un objecte màgic amb el poder d'Expulsar (de màgia divina amb 7 punts lluminosos lligats) i per ferlo anar només s'ha de "tenir fe". L'importància exacta del tresor serà determinada pel Director de Joc tenint en compte el jugador i l'ambient que vulgui donar a les seves aventures.

Les Illes del Mar Tenebrós. Darrera la paret només hi ha una àmfora, dipositada sobre una clapa de terra fina que li serveix de llit. És molt semblant a qualsevol de les àmfores utilitzades durant segles a la conca mediterrània per transportar vi i oli. Qualsevol personatge que disposi dels coneixements necessaris podrà identificar-la com d'estil bizantí (aproximadament del segle IX d. de JC.). La boca de l'àmfora té un tap de suro segellat amb cera d'abella que, un cop tret, revelarà el contingut de l'àmfora: tres rotlles de papirus escrits en llengua grega.
Si el personatge aconsegueixen traduir aquests rotlles (o trobar qui ho faci), esbrinarà que van ser escrits als voltants de la dècada 870-880, i que són la narració feta per un capità de vaixell rodi d'un viatge realitzat per ell més enllà de les Columnes d'Hèrcules (estret de Gibraltar). En els papirus comenta que aquest viatge no el va fer a cegues, si no que portava a bord un pilot normand que assegurava conèixer el camí fins a unes illes situades al bell mig del Mar Tenebrós. El relat descriu el trajecte amb força detall i inclou un esbós fet pel capità bizantí de les illes descobertes, el qual va passar algunes setmanes explorant-les.
Aquestes illes són conegudes avui dia amb el nom d'Illes Açores, les quals no seran descobertes "oficialment" fins l'any 1432 pel portuguès Gonçalvo Velho. Comencen a ser colonitzades per Portugal a partir de l'any 1439. L'existència de les illes Açores va ser coneguda i oblidada per molts pobles mariners al llarg dels segles, sent de vegades la seva existència considerada una llegenda. Excavacions arqueològiques d'avui dia han trobat monedes púniques i se sap que alguns mariners àrabs i normands hi van arribar. Fins i tot figuren amb força exactitud en un plànol del any 1351 que avui dia es troba a Florència.
Aquesta troballa dóna l'oportunitat al Director de Joc de dissenyar una petita campanya dirigida a un grup de jugadors disposats a explorar aquestes misterioses illes. Si el Director de Joc veu que no els motiva el fet de convertir-se en exploradors d'una nova terra (després de tot el viatge és força arriscat), pot barrejar aquesta troballa amb la del tresor del Monestir d'Atramitis.

En aquest cas, el capità rodi, fervent iconòlatra, hauria fet el viatge per encàrrec dels monjos del monestir amb la finalitat d'ocultar el tresor en aquelles illes per tornar-lo a recollir quan hagués passat l'onada iconoclasta. Potser en els rotlles no explicaria els veritables motius del viatge, o aquests estarien escrits en clau o mencionats obscurament en algun paràgraf, així com la localització exacte del tresor.

Conclusions

Encara que els personatges hagin aconseguit superar tots els obstacles descrits fins ara, els hi queda un llarg camí fins arribar a la ciutat de Rodes i el consolat català. Seguint la costa, Rodes dista uns seixanta quilòmetres de Kastéllos i pel camí hi podem trobar els pobles costaners de Kamiros, Kalavàrda, Soroni, Kato Kalomas, Paradissi, Kremasti i Trianda. A diferencia dels habitants de Kastéllos, la resta de rodis es comportaran normalment amb el personatge (encara que sospitin que és un nàufrag sabran que ve de lluny i que difícilment poden a aquestes alçades aprofitar-se de l'ocasió).
Si l'acció es desenvolupa abans de l'any 1309, l'illa es trobarà sota la corrupta i ineficaç administració bizantina, la qual serà indiferent a les peticions d'ajuda del personatge.
Si l'acció té lloc després de l'any 1309, l'illa es trobarà sota l'administració dels Cavallers Hospitalaris, i no serà difícil trobar una patrulla a cavall d'aquests. Els Cavallers faran en tot moment honor al seu nom ajudant al personatge.
De totes maneres, les autoritats, en ser informades del fet, enviaran els seus representants a Kastéllos i, depenent de la vehemència de les queixes del personatge, aplicaran un càstig més o menys fort als habitants del poble. Tenint en compte que no ha sobreviscut cap representant legal dels propietaris del vaixell que pugui reclamar la càrrega recuperada, en el cas d'una administració bizantina es limitaran a saquejar el que ha estat robat i, en el cas d'una administració dels Cavallers, donaran una part important al cònsol per que la faci arribar als propietaris i, a més, penjaran a uns quants homes del poble pels assassinats.Si el personatge ha tingut l'ocasió de descobrir algun dels tresors continguts en l'avenc, difícilment oblidarà mai el seu pas per l'illa de Rodes.

Personatges no jugadors

Aleix Ginesta "El Corb"

DES:	14	AGI:	12	MEM:	14
ATE:	14	CON:	12	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	A	Cap. de Dany:	12		

PROFESSIÓ: Mariner i Comerciant (nivell: Iniciat)
ARMADURA: 2/7

Illenc rodi

DES:	10	AGI:	8	MEM:	12
ATE:	10	CON:	10	VOL:	8
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:	10		

PROFESSIÓ: Artesà o Camperol ARMADURA: 0/2

NOTES

(1) Coca. Nau petita, rodona i de borda alta. D'uns 18 metres de llargada, 2 de calat i uns 3 metres d'altura de borda. Amb un o dos pals d'una vintena de metres d'alçada, amb una vela quadrada. Dedicada exclusivament al comerç, tant en l'Atlàntic com en el Mediterrani, podia carregar fins a 200 tones.

(2) Condomini. Associació comercial per la qual una nau té diversos propietaris.

(3) Galera. Nau gran, d'uns 40 metres de longitud, 5 metres de manega i una borda de 3 metres. Podien arribar a tenir, segons les seves dimensions, de 50 a 100 remers. Acostumaven a portar dos pals amb vela llatina i s'utilitzaven en accions militars o per patrullar les costes en prevenció d'atacs pirates. Podien transportar homes o material fins a unes 150 tones.

(4) Cònsol. Gairebé tots els enclavaments que mantenien relacions comercials tenien un cònsol. Aquest s'encarregava de defensar els interessos dels seus compatriotes a les ciutats i ports on solien mercadejar. Aquests cònsols resolien els problemes que sorgien entre els mateixos comerciants i els conflictes que sorgien entre aquests i les autoritats del lloc en qüestió. Els cònsols vivien en uns edificis anomenats alfòndecs, que eren utilitzats pels mercaders com a allotjament i per emmagatzemar les seves mercaderies.

UN CRIT EN LA NIT

Per Eduard Monter

"Botifarró, desbotifarronejat"

Introducció

Estem a l'estiu de l'any 1304, per tant l'aventura és del final de la primera època. L'Emperador Andrònic II i part de la seva cort es troba a la ciutat de Bursa, famosa per les seves fonts termals. A Constantinoble només queden funcionaris menors: el *Pinkerne* (majordom reial), el *Megasdomestikos* (comandant en cap dels oficials de totes les guarnicions) i alguns oficials. Tots ells imprescindibles pel funcionament de la ciutat. També, per estrany que sembli, el fill de l'Emperador i co-Emperador, Miquel Paleòleg, que es troba de tornada a la ciutat després d'acompanyar al seu pare a Bursa. Las raons de la seva tornada no són molt clares pels ciutadans de Constantinoble.

En realitat, el co-Emperador ha tornat per recollir els fruits d'una intriga palatina que porta mesos preparant. Aquesta consisteix en, aprofitant que el seu pare es troba fora de la ciutat, fer-se amb el control de la mateixa i esperar l'arribada de reforços de les guarnicions frontereres que li són lleials, per proclamar-se Emperador únic. Per fer això compta amb l'ajuda d'una sèrie de funcionaris i oficials, molt ambiciosos, als quals els hi ha promès el lloc dels seus superiors si triomfa. Evidentment ell, com a co-Emperador, no participa directament en el complot, deixant tot el treball (i el càstig si fracasen) als seus companys de conjura. Al front de l'operació es troba el *"Domestikos"* (comandant) de la Muralla.

L'última part del pla, que està a punt de concloure, consisteix en convèncer o eliminar al *Pinkerne*, al *Megasdomestikos* i al Patriarca de Sofia.

El Pinkerne

Per qualsevol motiu que el Director de Joc consideri convenient (una festa, una guàrdia, etc), els PJs es troben donant voltes pels voltants del aqüeducte Valente a altes hores de la nit. Un barri de cases no gaire {ostentoses} que es troben al centre de la ciutat. Al donar la volta a la cantonada ensopeguen amb una dona embolcallada amb una capa i bastant lleugera de roba. Els PJs podran adonar-se que està molt espantada (amb una tirada d'ATENCIÓ) i, si no fan cap gest hostil, al veure que són gent d'armes, els hi demanarà ajuda. Mig plorant els hi explicarà que es trobava a casa del seu estimat quan van escoltar un soroll que venia del pis de baix. Ell la va fer sortir ràpidament per una escala que portava al jardí mentre anava a veure que passava. Es va amagar allà fins que va escoltar soroll de lluita i va decidir anar a buscar ajuda. Si els PJs li pregunten qui és ella o el seu estimat, no respondrà però els hi donarà presa per que l'acompanyin.

Quan els PJs arribin a la casa no escoltaran cap soroll. La lluita sembla haver acabat. Si registren la casa no trobaran cap senyal de lluita fins que arribin al dormitori. Allí trobaran a un home d'uns 40 anys enmig d'un bassal de sang. Una tirada de Medicina o de Primers auxilis informarà que el seu estat és molt greu (agònic amb gran hemorràgia) amb la qual cosa, si bé encara es viu, no durarà gaire. La noia, en veure'l, es llançarà a sobre i començarà a abraçar-lo tot plorant i cridant al seu nom que és Anastasi. L'home recobrarà la consciencia el suficient per dir: "Salvar ... al ... Megasdomest...", i morirà (requisit dramàtic de l'aventura). Si els PJs aconsegueixen una tirada de Primers auxilis amb èxit, aconseguiran allargar-li una mica la vida i podrà dir qui és, és a dir: Anastasi Fieromonte, *Pinkerne* de l'Emperador i que han d'avisar al *Megasdomestikos*, Emili Porrano, que es troba a la Fortalesa de les Set Torres (que està allà on la

muralla terrestre s'ajunta amb la marítima) al sud oest de la ciutat. Si decideixen ajudar hauran d'anar molt ràpids.

Megasdomestikos

Mentre recorren Constantinoble s'adonavan (prèvia tirada d'ATENCIÓ) que no hi ha patrulles nocturnes per la ciutat. Això és un fet bastant rar i hauria d'avisar-los que alguna cosa està passant.
Quan estiguin a punt d'arribar a la fortalesa, a un dels carrerons que l'envoltan, escoltaran soroll de lluita. Un home, amb uniforme imperial, s'enfronta a quatre figures emboçades que l'envolten. Els PJs poden fer una tirada per reconèixer ja que es tracta de Emili Porrano, el *Megasdomestikos*. Aquest té una ferida a un costat i està lluitant a la defensiva. Si els PJs no es decideixen a actuar, pot fer que Emili el vegi i cridi: "Auxili per un servidor de l'Emperador, Auxili per al Megasdomestikos".
Una vegada s'acabi el combat, (suposem que els PJs no tindran problemes en acabar amb els conspiradors) poden registrar als agressors però no trobaran res. De totes formes podran veure que eren militars (portaven cota de cuir a sota la capa, espases i dagues de la guàrdia). Si algun atacant queda ferit i pot ser interrogat no tindrà gaire informació: només sap alguns noms d'oficials dels *mourtatoi* (guàrdia d'arquers), dels *monokaballoi* (cavalleria) i dels *dhoungarios* (guàrdia de la ciutat) amb els que ha coincidit en algunes reunions. Respecte als plans de la conspiració només sap la seva part, és a dir: eliminar al *Megasdoméstikos*. No sap qui està dirigint l'operació encara que suposa que deu ser algú molt important.
El *Megasdomestikos* els hi demanarà que l'acompanyin a la Fortalesa. Allí la guàrdia (que li és lleial) el reconeixerà i farà que portin a un cirurgià. Emili preguntarà als PJs què feien en aquell lloc. Si ho diuen tot des del principi, els informarà que ell creu que es tracta d'una conjura per enderrocar a l'Emperador. Si s'ha interrogat a algun dels atacants, donarà ordres que formin als *dhoungarios* que es troben a la fortalesa i els hi exigirà que renovin el jurament de fidelitat a l'Emperador. També farà cridar al *Megasdux*, Roger de Flor, per demanar-li ajuda per parar la conjura. La funció dels almogàvers serà la de substituir a la guàrdia en les patrulles per la ciutat i arrestar als conspiradors dels que es coneix el nom.

Patriarca de Sofia

Roger de Flor ("in person") felicitarà als PJs per la seva participació en els esdeveniments i els encarregarà la custòdia de Hagia Sofia, lloc on se suposa que no ha de passar res. Aniran acompanyats per una companyia de dhoungarius comandada pel *tzaousios* (sergent) Demetri Bullas.
Els voltants de Hagia Sofia estan tranquils i els PJs arriben sense novetat fins allí. A la catedral són rebuts pel Diacon que els informarà que no hi ha cap novetat. Una vegada establertes les guàrdies a les portes, seran cridats pel Patriarca, Anselm d'Éfesso, que els hi demanarà que l'informin dels esdeveniments. En aquest moment podran escoltar soroll de lluita a l'exterior. Quan surtin els PJs trobaran un grup d'homes armats que estan accedint a l'interior del temple. Els acompanyen alguns dels *dhoungarios* que havien vingut amb ells. La lluita tindrà lloc a la nau central del temple (els conspiradors seran el doble que els PJs). Al front dels conspiradors es troba el *Domestikos* de la muralla. Pot ser reconegut fent una tirada d'ATENCIÓ. De totes formes els *tzaousios* el reconeixerà. El combat pot ser dur. Si els PJs guanyen, el *Domestikos* fugirà en direcció al palau.

Domestikos

S'iniciarà una persecució per la ciutat. El *Domestikos* provarà d'arribar al palau on espera trobar la protecció del co-Emperador.
Hauries de permetre que arribi a palau. Anirà a cavall (però mira que els PJs no li perdin la pista). Quan els personatges arribin a palau, trobaran a la guàrdia de la porta morta. A dins regne la confusió i es lluita en alguns llocs. El *Domestikos* anirà directament a les habitacions del co-Emperador. Si els jugadors aconsegueixen seguir-lo a través del palau, arribaran a la cambra de Miquel Paleòleg, a on trobaran al *Domestikos* mort al terra. Miquel explicarà que el va atacar i que va haver-lo de matar (no hi ha senyals de lluita). Evidentment, dirà que no en sap res de la conjura (una tirada d'ATENCIÓ amb èxit especial informarà que menteix, però és la paraula del co-Emperador).

Emperador

A l'endemà arribarà a Constantinoble l'Emperador acompanyat del seu seguici. Ha estat avisat del que ha succeït pel *Megasdomestikos*. Immediatament s'iniciarà una investigació que donarà com a resultat que el *Domestikos* va organitzà tota la conspiració. No hi ha proves que hi hagi ningú més important implicat.
L'Emperador agrairà públicament l'actuació dels jugadors i d'altres defensors. En concret els oferirà (si volen) el càrrec de guàrdies de la ciutat.

BESTIARI MEDIEVAL

ANIMALS NORMALS

Àliga

Característiques
DES: — AGI: 14 CON: 12
MEM: 1 ATE: 1 VOL: 1
Atributs
FOR: 1H GRAN: 1G
Capacitat de dany: 12
Armadura equivalent: Plomes (2/4)
Descripció, habilitats: L'atac amb les seves garres fa un mal de base de 4/8/16 (TALL), i amb el bec de 6/12/24 (PENETRACIÓ). El modificador de força és de +2d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

Cérvol

Característiques
DES: — AGI: 14 CON: 12
MEM: 2 ATE: 1 VOL: 1
Atributs
FOR: 3H GRAN: 3G
Capacitat de dany: 16
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats:

Cavall

Característiques
DES: — AGI: 14 CON: 12
MEM: 4 ATE: 1 VOL: 1
Atributs
FOR: 4H GRAN: 3G
Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: Pell fina (1/2)
Descripció, habilitats:

Camell

Característiques
DES: — AGI: 12 CON: 12
MEM: 2 ATE: 1 VOL: 1
Atributs
FOR: 4H GRAN: 3G
Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats:

Elefant

Característiques
DES: — AGI: 8 CON: 16
MEM: 6 ATE: 1 VOL: 2
Atributs
FOR: 12H GRAN: 10G
Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats:

Escurçó

Característiques
DES: — AGI: 12 CON: 8
MEM: — ATE: — VOL: —
Atributs
FOR: 0,1H GRAN: 0,1G
Capacitat de dany: 3
Armadura equivalent: Pell fina (1/2)
Descripció, habilitats: L'atac amb la seva boca fa un mal de 3/6/12 (PENETRACIÓ). El verí injectat sí penetra l'armadura, té unes característiques de:
POTENCIA: 15
FREQÜÈNCIA: 1 minut
EFECTES: Gran inflamació de la zona. Paràlisis progressiva fins a la mort.

Goril·la

Característiques
DES: 4 AGI: 13 CON: 18
MEM: 4 ATE: 3 VOL: 2
Atributs
FOR: 4H GRAN: 2G
Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats: L'atac amb cop de puny fa un mal de base de 2/4/8 (COP) però amb el modificador de força hem de sumar 8 d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat. També pot llançar coses a nivell d'Aprenent o utilitzar un pal. El mal de base és de 4/8/16 més els 8d6 de força.

Gos

Característiques
DES: — AGI: 13 CON: 12
MEM: 4 ATE: 2 VOL: 1
Atributs
FOR: 0,5H GRAN: 0,5G
Capacitat de dany: 10
Armadura equivalent: Pell (2/4)
Descripció, habilitats: L'atac amb la seva boca fa un mal de base de 4/8/16 (PENETRACIÓ). Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

Lleó

Característiques
DES: — AGI: 16 CON: 12
MEM: 1 ATE: 2 VOL: 1

Atributs
FOR: 4H GRAN: 2G

Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: Pell fina (1/2)
Descripció, habilitats: L'atac amb les seves garres fa un mal de base de 4/8/16 (TALL), i amb la seva boca de 6/12/24 (PENETRACIÓ). La força dóna un +8d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

Lleopard (el mateix per la pantera i el linx)

Característiques
DES: — AGI: 18 CON: 12
MEM: 1 ATE: 2 VOL: 1
Atributs
FOR: 3H GRAN: 1G

Capacitat de dany: 16
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats: L'atac amb les seves garres fa un mal de base de 4/8/12 (TALL), i amb la seva boca de 6/12/24 (PENETRACIÓ). La força dóna un +6d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

Llop (el mateix per la hiena)

Característiques

DES:	—	AGI:	15	CON:	10
MEM:	3	ATE:	2	VOL:	1

Atributs

FOR:	0,5H	GRAN:	0,5G

Capacitat de dany: 10
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats: L'atac amb la seva boca fa un mal de base de 5/10/20 (PENETRACIÓ). La força li dóna un +1d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

Os

Característiques

DES:	—	AGI:	12	CON:	18
MEM:	2	ATE:	2	VOL:	2

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	2G

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats: L'atac amb les seves garres fa un mal de base de 4/8/16 (TALL), i amb la seva boca de 8/16/32 (PENETRACIÓ). La força li dóna un +8d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

Rata

Característiques

DES:	—	AGI:	14	CON:	8
MEM:	—	ATE:	—	VOL:	—

Atributs

FOR:	0,2H	GRAN:	0,2G

Capacitat de dany: 4
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats: L'atac amb la seva boca fa un mal de base de 3/6/12 (PENETRACIÓ). Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat. Hi ha la possibilitat de contraure la pesta.

Tigre

Característiques

DES:	—	AGI:	18	CON:	12
MEM:	1	ATE:	2	VOL:	1

Atributs

FOR:	3H	GRAN:	2G

Capacitat de dany: 16
Armadura equivalent: Pell (3/6)
Descripció, habilitats: L'atac amb les seves garres fa un mal de base de 4/8/12 (TALL), i amb la seva boca de 6/12/24 (PENETRACIÓ). Per la força fa un +6d6. Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.

ANIMALS FANTÀSTICS

A més dels elements abans descrits en aquests casos descriurem l'aspecte, el carisma, l'hàbitat (el lloc on el podem trobar) i els poders especials si és que els tenen.

Àrpies

Característiques

DES:	—	AGI:	16	CON:	14
MEM:	16	ATE:	16	VOL:	16

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	2G
ASP:	Molt lleig	CAR:	Molt repulsiu

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: Pell especial (6/12)
Descripció, habilitats i poders: Aus amb cara de donzella de llarga cabellera. Fortes garres encorbades. Baixen de les muntanyes cridant.
L'atac amb les seves garres fa un mal de base de 4/8/12 (TALL) + 8d6 (força). Un atac li suposa una acció curta i el nivell de mestratge és d'Iniciat.
Hàbitat: Altes muntanyes solitàries

Basilisc

Característiques

DES:	—	AGI:	12	CON:	14
MEM:	4	ATE:	4	VOL:	4

Atributs

FOR:	0,25H	GRAN:	0,25G
ASP:	—	CAR:	—

Capacitat de dany: 10
Armadura equivalent: Pell (2/4)
Descripció, habilitats i poders: És com una serp amb potes i cap de gall. La seva mirada té la propietat de petrificar (ha de dónar i el mestratge és d'Iniciat). El seu contacte és verinós:
POTÈNCIA: 30
FREQÜÈNCIA: 1 minut
EFECTES: Asfixia. Paràlisis progressiva fins morir.
Es diu que amb la seva sang es poden preparar els verins més potents.
Hàbitat: El desert.

Behemoth

Característiques

DES:	—	AGI:	8	CON:	18
MEM:	4	ATE:	4	VOL:	4

Atributs

FOR:	20H	GRAN:	20G
ASP:	—	CAR:	—

Capacitat de dany: 30
Armadura equivalent: Pell peluda (3/6)
Descripció, habilitats i poders: És com un elefant gegant.
Hàbitat: La sabana

Centaure

Característiques

DES:	12	AGI:	14	CON:	14
MEM:	12	ATE:	12	VOL:	12

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	3G
ASP:	Normal	CAR:	Normal

Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: la que porti
Descripció, habilitats i poders: És meitat home meitat cavall i té les qualitats dels dos: la força del cavall i la intel·ligència de l'home. Pot utilitzar armes (i armadures) i té una civilització primitiva (pre-grega).
Hàbitat: Els boscos molt espessos.

Drac

Característiques

DES:	6	AGI:	10	CON:	20
MEM:	18	ATE:	18	VOL:	18

Atributs

FOR:	12H	GRAN:	12G
ASP:	—	CAR:	(Esperit: 20)

Capacitat de dany: 24
Armadura equivalent: Pell d'escames (10/20)
Descripció, habilitats i poders: És com una serp immensa amb potes i ales. Té l'alè calent i pot fer un atac amb flames una vegada al dia que ocupa una àrea de 16 metres quadrats. El mal d'aquest atac és de 15/30/60 (COP) (sense modificador de força) i el mestratge és d'Iniciat. També pot atacar amb les garres fent un dany de 4/8/12 (TALL) més 24 d6 (deguts a la força).
És un animal més intel·ligent que l'home i pot haver après màgia elemental (obtenint els poders corresponents). Aquí descrivim el drac adult però és més freqüent trobar dracs joves que tenen la meitat de grandària i força, sense poders màgics i amb un alè que fa la meitat de mal. També es possible que existeixi algun drac molt antic amb una grandària, força, etc més grans que els de l'adult.
Hàbitat: Les muntanyes

Hidra

Característiques

DES:	—	AGI:	10	CON:	20
MEM:	6	ATE:	6	VOL:	6

Atributs

FOR:	8H	GRAN:	8G
ASP:	Molt lleig	CAR:	Repulsiu

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: Escames (4/8)
Descripció, habilitats i poders: És una serp amb potes i 9 caps humans. L'alè és pestilent i verinós de forma que estar a prop (5 metres) produeix un enverinament de POTÈNCIA 15 (per respirar-lo). Si se li talla un cap, aquest es regenera al cap de 5 minuts. Només hi ha un cap que no es regenera i, si se li talla, cau a terra immòbil (encara que el cap segueix viu). Ataca amb urpes fent un mal de 4/8/16 (TALL) més 16 d6 (per la força).
Hàbitat: Les muntanyes

Lamia

Característiques

DES:	12	AGI:	10	CON:	12
MEM:	18	ATE:	18	VOL:	20

Atributs

FOR:	1H	GRAN:	1G
ASP:	Molt atractiu	CAR:	Molt atraient (esperit: 20)

Capacitat de dany: 12
Armadura equivalent: Escames/pell (2/4)
Descripció, habilitats i poders: De cintura cap a dalt és una dona molt bella, i de cintura cap a baix és una serp. Poden fer un xiulet molt melodiós que atrau i encanta a la gent (tirada de VOLUNTAT especial per resistir-se). Són mags de màgia vital i poden tenir tots els poders corresponents als seus punts d'esperit. també pot ser que alguna d'elles s'hagi passat a la màgia negra.
Hàbitat: Els deserts del nord d'Àfrica.

Mantícora

Característiques

DES:	—	AGI:	16	CON:	18
MEM:	8	ATE:	8	VOL:	8

Atributs

FOR:	6H	GRAN:	3G
ASP:	—	CAR:	—

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: pell fina (2/4)
Descripció, habilitats i poders: És com un lleó molt gran de color vermell, amb la cara humana però amb una boca plena de dents i una cua molt llarga acabada amb un agulló. Pot atacar amb les urpes (4/8/12 TALL) , amb la boca (6/12/24 PENETRACIÓ) o amb la cua que pot tirar petits dards (5/10/20 PENETRACIÓ). Suma el dany degut a la força de 12 d6.
Hàbitat: Els deserts.

Minotaure

Característiques

DES:	12	AGI:	12	CON:	18
MEM:	12	ATE:	12	VOL:	12

Atributs

FOR:	3H	GRAN:	2G
ASP:	—	CAR:	—

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: pell fina (2/4)
Descripció, habilitats i poders: És com un ésser humà molt gran amb el cap de toro. Té molta força i utilitza la destral i altres armes i armadures a nivell d'Iniciat.
Hàbitat: Runes antigues. Soterranis de temples i palaus antics i abandonats.

Pegasus

Característiques

DES:	—	AGI:	14	CON:	12
MEM:	6	ATE:	4	VOL:	6

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	3G
ASP:	—	CAR:	—

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: pell fina (2/4)
Descripció, habilitats i poders: És un cavall amb ales. Pot volar i pot ser ensinistrat.
Hàbitat: Boscos màgics.

Sirenes

Característiques

DES:	12	AGI:	12	CON:	12
MEM:	12	ATE:	12	VOL:	12

Atributs

FOR:	1H	GRAN:	1G
ASP:	Molt atractiu	CAR:	Atraient

Capacitat de dany: 12
Armadura equivalent: pell (1/2)
Descripció, habilitats i poders: La meitat de dalt és una dona molt atractiva i la de a baix la cua d'un peix. Tenen un cant que encisa a la gent (tirada de VOLUNTAT amb èxit especial per resistir-se) i els fa anar cap elles.
Hàbitat: Les roques marines del mig de l'oceà.

Troll

Característiques

DES:	8	AGI:	8	CON:	18
MEM:	6	ATE:	6	VOL:	6

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	2G
ASP:	Molt lleig	CAR:	Repulsiu

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: pell (2/4)
Descripció, habilitats i poders: És com un ésser humà d'aspecte monstruós i desgairat. Sap fer anar el garrot a nivell de aprenent. El seu modificador de força és de 8 d6.
Hàbitat: Coves de les muntanyes.

CRIATURES MÀGIQUES

Hi ha una sèrie d'animals i altres éssers intel·ligents que són producte de la màgia o bé que aquesta és part íntima d'ells. A més de les característiques utilitzades pels animals fantàstics, aquí descriurem els punts i el tipus d'energia de l'esperit. També indicarem el tipus de criatura o ésser espiritual.
En tots els casos donem les dades de la criatura més probable, però pot ser que hi hagi variacions d'una criatura o ésser a un altre. Això ho deixem a la discreció del Director de Joc.

Àngel menor (ésser d'energia lluminosa)

Característiques

DES:	—	AGI:	—	CON:	—
MEM:	12	ATE:	12	VOL:	20

Atributs

FOR:	—	GRAN:	—
ASP:	Atractiu	CAR:	Atraient

Capacitat de dany: —
Armadura equivalent:
Esperit: 12 punts d'energia lluminosa
Descripció, habilitats i poders: Són éssers immaterials i invisibles. Dintre de la cort angèlica aquests són els de rang més baix. Poden assumir la forma material que vulguin (de grandària 1G com a molt) i tenen un dels poders de la màgia divina.
Hàbitat: El Paradís

Arcàngel (ésser d'energia lluminosa)

Característiques

DES:	—	AGI:	—	CON:	—
MEM:	20	ATE:	20	VOL:	30

Atributs

FOR:	—	GRAN:	—
ASP:	Molt Atractiu	CAR:	Molt Atraient

Capacitat de dany: —
Armadura equivalent:
Esperit: 200 punts d'energia lluminosa
Descripció, habilitats i poders: Són els éssers més poderosos de la cort angèlica (per sota dels déus). Tenen tots els poders de la màgia lluminosa i elemental i poden materialitzar-se en la forma que vulguin (fins a un límit de 20G)
Hàbitat: El Paradís.

Cerber (Criatura infernal)

Característiques
DES: — AGI: 13 CON: 20
MEM: 8 ATE: 8 VOL: 20
Atributs
FOR: 4H GRAN: 2G
ASP: — CAR: —
Capacitat de dany: 24
Armadura equivalent: Pell especial (4/8)
Esperit: 20 punts d'energia fosca
Descripció, habilitats i poders: És un gos immens de tres caps amb el poder del Foc Infernal descrit al capítol de màgia. Les mossegades fan 4/8/16 + 8d6 (força).
Hàbitat: L'infern

Dimoni inferior (Criatura infernal)

Característiques
DES: 10 AGI: 12 CON: 20
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 20
Atributs
FOR: 2H GRAN: 1G
ASP: Lleig CAR: Molt repulsiu
Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: Pell especial (4/8)
Esperit: 12 punts d'energia fosca
Descripció, habilitats i poders: Aquests són els dimonis que van quedar vinculats totalment a la matèria. Són éssers amb ales membranoses, de color vermell molt fosc (gairebé negra). Tenen poders de màgia negra (un o dos) i poden utilitzar qualsevol arma a nivell d'Iniciat.
Hàbitat: L'infern

Dimoni menor (ésser d'energia fosca)

Característiques
DES: — AGI: — CON: —
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 20
Atributs
FOR: — GRAN: —
ASP: Atractiu CAR: Atraient
Capacitat de dany: —
Armadura equivalent:
Esperit: 10 punts d'energia fosca
Descripció, habilitats i poders: Són éssers immaterials i invisibles. Dintre de la cort demoníaca aquests són els de rang més baix. Poden assumir la forma material que vulguin (de grandària 1G com a molt) i tenen un dels poders de la màgia negra.
Hàbitat: L'infern

Esperits (éssers d'energia vital)

Característiques
DES: — AGI: — CON: —
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 12
Atributs
FOR: — GRAN: —
ASP: Normal CAR: Normal
Capacitat de dany: —
Armadura equivalent: —
Esperit: 5 punts de màgia vital
Descripció, habilitats i poders: És el que queda al món físic de les ànimes de les persones quan moren. És com una mena de carcassa espiritual amb els records de la persona morta. Normalment no tenen cap poder però pot ser que en retinguin algun si el tenien quan estaven vives.
Es poden moure a ritme d'una persona caminant (travessant parets i tot això), però normalment no s'allunyen molt del lloc de la mort (a menys que siguin dominades). Al final acaben dissolent-se.
Hàbitat: Els cementiris o el lloc d'una mort violenta.

Fades (éssers d'energia elemental)

Característiques
DES: — AGI: — CON: —
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 20
Atributs
FOR: — GRAN: —
ASP: Atractiu CAR: Molt atraient
Capacitat de dany: —
Armadura equivalent: —
Esperit: 20 punts de màgia elemental
Descripció, habilitats i poders: Apareixen com dones molt petites (25 cm) amb aletes. Poden volar i tenen poders de màgia elemental (en especial el d'Il·lusió). Normalment sempre actuen invisibles. Viuen en companyia dels follets.
Hàbitat: els boscos.

Follets (Criatures elementals)

Característiques
DES: 16 AGI: 18 CON: 12
MEM: 20 ATE: 12 VOL: 2
Atributs
FOR: 0,5H GRAN: 0,5G
ASP: Normal CAR: Atraient
Capacitat de dany: 8
Armadura equivalent: (0/1)
Esperit: 12 punts d'energia elemental
Descripció, habilitats i poders: Petits homenets que es complauen fent entremaliadures i bromes. Poden tenir qualsevol poder de la màgia elemental (no els rituals).
Hàbitat: Els boscos

Gnoms (Criatures elementals)

Característiques
DES: 18 AGI: 12 CON: 16
MEM: 20 ATE: 12 VOL: 20
Atributs
FOR: 0,5H GRAN: 0,5G
ASP: Lleig CAR: Atraient
Capacitat de dany: 8
Armadura equivalent: (0/1)
Esperit: 12 punts d'energia elemental
Descripció, habilitats i poders: Nans barbuts, d'aspecte tosc i grotesc. Normalment estan guardant algun tresor. Tenen coneixements alquímics i minerals molt grans. Poden tenir algun poder de màgia elemental.
Hàbitat: Cavernes molt profundes a l'interior de les muntanyes.

Golem (Criatura construïda amb màgia còsmica)

Característiques
DES: 8 AGI: 8 CON: —
MEM: 6 ATE: 6 VOL: —
Atributs
FOR: 4H GRAN: 2G
ASP: Lleig CAR: —
Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: fang: 2/4, pedra: 4/8, ferro 6/12
Esperit: 5 punts d'energia còsmica
Descripció, habilitats i poders: Són éssers construïts pels mags còsmics i poden ser de tres tipus: fang, pedra o ferro. A dins de la boca tenen una peça vital amb el nom del seu esperit. Si aquesta peça es danyada, el Golem es destruït. No tenen sang i, per tant, no es dessagnen (no tenen punts de sang). Les ferides només produeixen els efectes de les greus però no afecten a l'estat físic, que sempre és OK. Són immunes a les malalties. En combat poden fer sevir el puny (3/6/12 COP) amb +8d6 deguts a la força. Obeeixen ordres només del seu creador que han de ser molt senzilles.
Hàbitat: —

Homúncul (Criatura construïda amb màgia vital)

Característiques
DES: 12 AGI: 12 CON: 8
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 5
Atributs
FOR: 0,5H GRAN: 0,5G
ASP: Lleig CAR: Repulsiu
Capacitat de dany: 6
Armadura equivalent: la que porti

Esperit: 5 punts d'energia vital
Descripció, habilitats i poders: Són éssers construïts pels mags vitals, petits i sense cap pèl a la pell. Obeeixen ordres només del seu creador que poden ser molt elaborades (són prou intel·ligents). Són covards i no entren en combat si poden evitar-ho (s'amaguen). Tenen els coneixements, habilitats, etc. del seu creador però a un nivell per sota.
Hàbitat: —

Mort vivent (Criatura construïda amb màgia vital)

Característiques

DES:	10	AGI:	10	CON:	—
MEM:	6	ATE:	6	VOL:	—

Atributs

FOR:	2H	GRAN:	1G
ASP:	Molt Lleig	CAR:	Molt repulsiu

Capacitat de dany: 12
Armadura equivalent: la que portin
Esperit: 5 punts d'energia vital
Descripció, habilitats i poders: Són morts animats pels mags vitals o negres. No tenen sang i, per tant, no es dessagnen (no tenen punts de sang). Les ferides només produeixen els efectes de les greus però no afecten a l'estat físic, que sempre és OK. Són immunes, per tant, a les malalties. Obeeixen ordres només del seu creador que han de ser molt senzilles. Poden lluitar amb armes amb un nivell inferior al que tenia la persona quan estava viva (normalment podem suposar el d'aprenent). El modificador de força és de +4d6.
Hàbitat: —

Nimfes (éssers d'energia elemental)

Característiques

DES:	—	AGI:	—	CON:	—
MEM:	12	ATE:	12	VOL:	20

Atributs

FOR:	—	GRAN:	—
ASP:	Molt Atractiu	CAR:	Molt atraient

Capacitat de dany: —
Armadura equivalent: —
Esperit: 20 punts de màgia elemental
Descripció, habilitats i poders: Es presenten en forma de dones molt atractives. Hi ha de dos tipus, les del mar: Nereides, les dels rius: Nàiades. Tenen poders de màgia elemental i poden fondre's amb l'aigua.
Hàbitat: el mar i els rius.

Príncep de l'infern (ésser d'energia fosca)

Característiques

DES:	—	AGI:	—	CON:	—
MEM:	20	ATE:	20	VOL:	30

Atributs

FOR:	—	GRAN:	—
ASP:	Molt Atractiu	CAR:	Molt Atraient

Capacitat de dany: —
Armadura equivalent:
Esperit: 100 punts d'energia fosca
Descripció, habilitats i poders: Són els éssers més poderosos de la cort demoníaca (per sota dels Reis Dimoni que són els equivalents als déus, Satan per exemple). Tenen tots els poders de la màgia negra i vital i poden materialitzar-se en la forma que vulguin (fins a un límit de 10G)
Hàbitat: L'infern

Sílfides (éssers d'energia elemental)

Característiques

DES:	—	AGI:	—	CON:	—
MEM:	12	ATE:	12	VOL:	20

Atributs

FOR:	—	GRAN:	—
ASP:	Atractiu	CAR:	Molt atraient

Capacitat de dany: —
Armadura equivalent: —
Esperit: 20 punts de màgia elemental
Descripció, habilitats i poders:
Es presenten en forma de dones atractives però un xic immaterials. Tenen poders de màgia elemental i poden fondre's amb l'aire.
Hàbitat: El cel i les muntanyes més altes.

Unicorn (criatura de màgia divina)

Característiques

DES:	—	AGI:	14	CON:	14
MEM:	8	ATE:	8	VOL:	20

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	3G
ASP:	—	CAR:	—

Capacitat de dany: 18
Armadura equivalent: pell fina (2/4)
Esperit: 20 punts de màgia divina
Descripció, habilitats i poders: És un cavall amb una banya al mig del front. Té el poder de divina de dissipar màgia.
Hàbitat: Els boscos

Vampir (criatura de màgia negra)

Característiques

DES:	12	AGI:	14	CON:	—
MEM:	16	ATE:	16	VOL:	18

Atributs

FOR:	4H	GRAN:	1G
ASP:	Normal	CAR:	Normal

Capacitat de dany: 20
Armadura equivalent: la que porti
Esperit: De 6 fins a 24 punts (màxim) de màgia negra.
Descripció, habilitats i poders: El vampir és un mag de màgia negra que, mitjançant un ritual demoníac de renúncia a tot allò sagrat, va aconseguir la "vida" eterna primer morin i després vivint. Per cada dia passat perd un punt d'esperit fins arribar als 5 punts. Llavors s'ha d'enterrar durant 100 anys despertant amb 24 punts d'esperit. Per evitar arribar a perdre els punts té el poder d'absorbir l'esperit vital d'una persona xuclant-li la sang (la persona mor però no es converteix amb vampir).
La llum solar li fa mal fent-li perdre un punt d'esperit cada minut si el dia és solejat, cada hora si és un dia mig núvol i cada 6 hores si és un dia núvol. Si el dia és especialment fosc (tempesta o similar) no en perd cap.
Com els morts vivents, no té punts de sang i les ferides no li fan res (menys les greus amb l'efecte corresponent). Per matar-lo s'ha li ha de tallar el cap. És immune a les malalties i al envelliment. Pot fer servir armes o el cop de puny a nivell d'Aprenent. El seu modificador de força és de +8d6.
Hàbitat: Els cementiris i castells "abandonats".

PERSONATGES NO JUGADORS (PNJ)

Donem una relació dels personatges que es poden trobar a l'Europa del segle XIV. Especificarem les característiques, atributs, habilitats, coneixements i tècniques en forma de fitxa. Donarem també l'armadura equivalent i l'arma normalment utilitzada.
Les habilitats, coneixements i tècniques les donarem dient la professió i suposarem que es tenen les habilitats, coneixements, etc. corresponents a nivell d'Aprenent com a mínim (a discreció del Director de Joc).

Abreviatures utilitzades:

A: Atractiu o Atraient
F: Fort
f: Feble
G: Gran
LL: Lleig
M._: Molt ____
N: Normal
P: Petit
R: Repulsiu

Cavaller turc

DES:	12	AGI:	12	MEM:	8
ATE:	10	CON:	12	VOL:	8
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		12	
PROFESSIÓ: Guerrer				ARMADURA: 4/14	

Cavaller franc

DES:	12	AGI:	12	MEM:	10
ATE:	9	CON:	16	VOL:	10
FOR:	F	GRAN:	G	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		14	
PROFESSIÓ: Guerrer				ARMADURA: 5/19	

Cavaller bizantí

DES:	12	AGI:	12	MEM:	12
ATE:	12	CON:	14	VOL:	12
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		12	
PROFESSIÓ: Guerrer				ARMADURA: 5/18	

Clergue

DES:	8	AGI:	8	MEM:	16
ATE:	14	CON:	8	VOL:	12
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		8	
PROFESSIÓ: Clergue				ARMADURA: 0/2	

Joglar

DES:	14	AGI:	16	MEM:	12
ATE:	12	CON:	10	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		10	
PROFESSIÓ: Joglar				ARMADURA: 0/2	

Lladre

DES:	16	AGI:	14	MEM:	12
ATE:	12	CON:	10	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		10	
PROFESSIÓ: Lladre				ARMADURA: 0/2	

Mariner

DES:	14	AGI:	12	MEM:	10
ATE:	10	CON:	12	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		12	
PROFESSIÓ: Mariner				ARMADURA: 2/7	

Mercader

DES:	12	AGI:	8	MEM:	14
ATE:	14	CON:	8	VOL:	12
FOR:	f	GRAN:	P	ASP:	N
CAR:	A	Cap. de Dany:		8	
PROFESSIÓ: Comerciant				ARMADURA: 1/2	

Soldat alan

DES:	10	AGI:	12	MEM:	8
ATE:	8	CON:	12	VOL:	8
FOR:	F	GRAN:	G	ASP:	LL
CAR:	R	Cap. de Dany:		12	
PROFESSIÓ: Guerrer				ARMADURA: 2/7	

Soldat turc

DES:	11	AGI:	11	MEM:	8
ATE:	9	CON:	10	VOL:	8
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		10	
PROFESSIÓ: Mercenari				ARMADURA: 2/5	

Soldat àrab

DES:	11	AGI:	11	MEM:	10
ATE:	9	CON:	10	VOL:	8
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		10	
PROFESSIÓ: Mercenari				ARMADURA: 2/5	

Soldat franc

DES:	11	AGI:	11	MEM:	10
ATE:	9	CON:	14	VOL:	8
FOR:	F	GRA	N: G	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		14	
PROFESSIÓ: Mercenari				ARMADURA: 2/7	

Soldat bizantí

DES:	11	AGI:	11	MEM:	11
ATE:	11	CON:	12	VOL:	10
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		12	
PROFESSIÓ: Mercenari				ARMADURA: 2/7	

Taverner

DES:	10	AGI:	8	MEM:	12
ATE:	10	CON:	10	VOL:	8
FOR:	N	GRAN:	N	ASP:	N
CAR:	N	Cap. de Dany:		10	
PROFESSIÓ: Comerciant				ARMADURA: 0/2	

«Som a l'any 1303. El nostre exèrcit es dirigeix cap al centre d'Anatòlia per enfrontar-se als turcs. La marxa és dura però creiem en la victòria i en els nostres caps. Així és la nostra vida, lluita rera lluita, poble rera poble, sense parar mai a cap lloc. Som... Almogàvers*».*

Almogàvers *és un joc històric amb ambientació medieval que reprodueix la vida de la gent del segle XIV i, molt especialment, la dels Almogàvers, agosarats guerrers mercenaris que formaren la Companyia Catalana. Es descriu amb detall la forma de viure del personatge segons el poble al qual pertany, la seva classe social i professió per submergir el jugador en l'ambient medieval de l'època.*

Els elements màgics són tractats com a societats secretes, rituals i entitats del més enllà. Només accessible per a iniciats... Foc, ferro i aigua era la simbologia d'uns homes valents i ferotges que terroritzaven al crit de desperta ferro! *els exèrcits enemics. El seu objectiu immediat sempre en terres forasteres era la soldada, el saqueig dels pobles conquerits i fins i tot la destrucció completa de l'enemic.*

Autor: Enric Grau

A partir de 10 anys
De 2 a 7 jugadors

Il·lustracions d'Albert Monteys

INTERNACIONAL

ISBN 84-7831-146-7
9 788478 311460