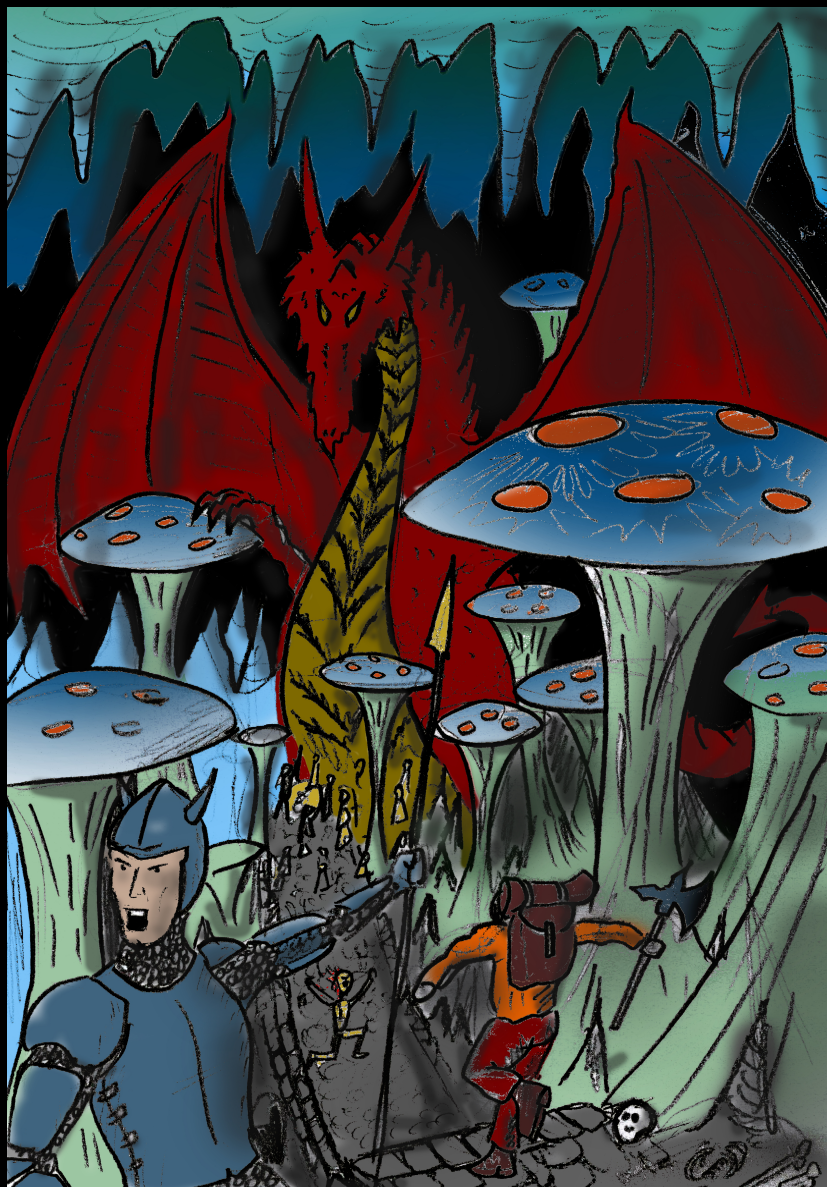


# Advanced Fantasia 2d6



**UN JOC DE ROL COLLONUT**



# **Advanced Fantasia 2d6**





# *Taula de continguts*

3	Creació de personatges
15	Sistema bàsic
24	Sistema de combat i danys
30	Equipament general
36	Equipament de combat
39	Combat de masses
45	Màgia
48	Encanteris
49	Pocions
75	Societats màgiques i religioses
82	Bestiari
110	El món conegut: Rhivannon i Sotharion
133	Mapes: Eschaton i Vilablanca
136	(breu) Història del món conegut
139	Mutacions
145	Altres mons
146	Mapamundi fantàstic
148	Grimoris i reculls
152	Objectes màgics
155	Generació aleatòria d'aventures
158	Assortiment de fulles de personatge



## Creació de personatges

### 1.- Atributs

Són les aptituds bàsiques dels personatges: AGILITAT (A), CARISMA (C), FORTALESA (F), PERCEPCIÓ (P) i VOLUNTAT (V). S'expressen en una escala que va (tret d'excepcions per llinatge) de 4 a 10; el valor mig per a un humà normal és de 7.

AGILITAT	Capacitat de moviment; saltar, grimpar, córrer i esquivar.
CARISMA	Les habilitats socials; influir, convèncer, entabanar.
FORTALESA	Desenvolupament físic i resistència a danys i malalties.
PERCEPCIÓ	Alerta i capacitat d'observació.
VOLUNTAT	Personalitat, coratge i poder. Important per a màgics.

Per determinar el seu valor es fan sis tirades de 2d6 a la taula següent, descartant la més baixa:

Tirada de 2d6	Valor de l'atribut	Valoració
2	4	Pèssim
3	5	Baix
4 – 5	6	Mediocre
6 – 8	7	A la mitjana
9 – 10	8	Notable
11	9	Gran
12	10	Extraordinari

A discreció del jugador, si no se sent amb sort, pot distribuir cinc valors predeterminats:

- Distribució conservadora: 6, 7, 7, 7, 8
- Distribució normal: 5, 6, 7, 8, 9
- Distribució d'extrems: 4, 5, 7, 9, 10

A continuació es reparteixen els cinc valors obtinguts entre els atributs i s'hi apliquen els modificadors deguts al llinatge del personatge, amb un mínim de 1 punt després de modificadors. Vegeu a continuació els llinatges de Rhivannon.

## 2.- Llinatges de personatge

**Humans:** n'hi ha de totes les formes i colors. Els dividim en 5 variants, cada una de les quals té un modificador diferent:

- Dels reialmes **d'occident**: VOLUNTAT + 1
  - Habilitats inicials: +1 a un *Ofici* (qualsevol) i *Terres i pobles*.
  - Idioma nadiu: Westron, Llegir i escriure.
- Dels reialmes **d'orient**: AGILITAT + 1
  - Habilitats inicials: +1 a un *Ofici* (qualsevol) i *Terres i pobles*.
  - Idioma nadiu: Dracònic, Llegir i escriure.
- Homes **del Nord**: FORTALESA + 1
  - Habilitats inicials: +1 a un *Ofici* (qualsevol) i *Lluita amb armes*.
  - Idioma nadiu: Norska, només parlat.
- **De les ribes del mar**: CARISMA + 1
  - Habilitats inicials: +1 a un *Ofici* (qualsevol) i *Terres i pobles*.
  - Idioma nadiu: Arcadi, Suntar o Estigi, Llegir i escriure.
- **De les jungles**: PERCEPCIÓ + 1
  - Habilitats inicials: + 1 a qualsevol d'armes i a *Supervivència*.
  - Idioma nadiu: Suntar, només parlat.

**Nans:** baixets, peluts i tossuts. Hom distingeix entre els nans de les muntanyes (tradicionals i durs, guerrers i artesans del ferro i la pedra) i els de les valls (grangers, més oberts i donats al comerç). Tots els nans tenen la capacitat de veure en la foscor parcial (infravisió).

- De les **muntanyes**: FORTALESA+1, VOLUNTAT+1, AGILITAT–1
  - Habilitat inicial: un *Ofici* (qualsevol artesanía) + 2.
  - Idioma nadiu: Khudzul, Llegir i escriure.
- De les **valls**: FORTALESA + 1, CARISMA + 1, AGILITAT – 1
  - Habilitat inicial: *Ofici (comerç)* + 2.
  - Idioma nadiu: Khudzul, Llegir i escriure.

**Elfs:** esvelts, enigmàtics i reclusius. Hi ha dos tipus principals d'elfs: els d'occident o bosquetans, més oberts i dedicats a la vida natural en els seus boscos ancestrals, i de talla més petita, i els orientals o dels pantans, més reservats i gelosos dels seus coneixements màgics. Com els nans, tots tenen la capacitat de veure en la foscor parcial.

- **Bosquetans:** AGILITAT + 1, PERCEPCIÓ + 1, FORTALESA – 1
  - Habilitat inicial: *Vegetals* + 2
  - Idioma nadiu: Quenya, Llegir i escriure.
  -
- **Dels pantans:** AGILITAT + 1, VOLUNTAT + 1, CARISMA – 1
  - Habilitat inicial: *Història i llegendes* + 1, *Vegetals* + 1.
  - Idioma nadiu: Quenya, Llegir i escriure.

**Hobbits:** criatures baixetes i curioses, amants de la bona vida i la calma, fins que a algun se li gira la pinça i surt a matar dracs. N'hi ha dues varietats: *Ferms* (més al nord) i de *Peu pelut* (del sud).

- **Peluts:** AGIL. +1, CARI. +1, PERC. + 1, VOLU. +1, FORT. – 3
- **Ferms:** AGILITAT +1, CARISMA +1, VOLUNTAT +1, FORT. – 2
  - (tots) Habilitat inicial: *Qualsevol Ofici* + 1, *Subterfugi* + 2
  - (tots) Idioma nadiu: Westron, Llegir i escriure.

**Mig elfs:** híbrids entre humà i elf, no formen part de cap dels dos mons, i tendeixen a ser individus reservats que vaguen pel món. Hi veuen en la foscor parcial, però no tant bé com nans o elfs.

- **Mig elfs:** PERCEPCIÓ + 1, VOLUNTAT + 1, CARISMA – 1
  - Habilitats inicials: com la seva regió d'origen.
  - Idioma nadiu: com la seva regió d'origen.

**Altres llinatges més rars** també es troben disponibles si el Màster ho vol:

**Minotaures:** monstruosos humanoides amb cap de brau; n'hi ha dos tipus principals: els de l'est (pastors nòmades, violents i en ocasions antropòfags), i els del sud (grangers sedentaris, reclusius però pacífics sense provocació).

- **De l'est:** FORTALESA + 3, CARISMA – 1, PERCEPCIÓ – 1.
  - Habilitats inicials: *Animals* + 1, *Supervivència* + 1
  - Idioma nadiu: Dracònic, només parlat.
- **Del sud:** FORTALESA + 2, CARISMA – 1
  - Habilitats inicials: *Vegetals* + 1, *Supervivència* + 1
  - Idioma nadiu: Suntar, només parlat.

**Centaures:** bàrbars quadrúpedes amb tendències libidinoses i caòtiques. En el millor dels casos, mercenaris. No solen formar grans ramats.

- **Centaure:** FORTALESA + 1, AGILITAT + 1, CARISMA – 1
  - Habilitats inicials: *Animals* + 1, *Supervivència* + 1
  - Idioma nadiu: Arcadi, només parlat.
  - Limitació especial: *Subterfugi* màxim 3

**Mig orcs:** híbrids poc freqüents entre humà i orc. Inestables i de vida curta. Hi veuen en la foscor parcial.

- **Mig orcs:** FORTALESA + 2, CARISMA – 1
  - Habilitat inicial: *Supervivència* + 2
  - Idioma nadiu: com la seva regió d'origen.

**Ànecs:** plumífers humanoides semicivilitzats que viuen vora els rius i pantans del sud. *Conan Duck*.

- **Ànecs:** AGILITAT +1, VOLUNTAT +1, FORTALESA –1
  - Habilitat inicial: *Vegetals* + 1, *Supervivència* + 1
  - Idioma nadiu: Arcadi, només parlat.

**Vargr:** humanoides peluts amb cap de llop, originaris del nord. Caçadors i guerrers nats. N'hi ha dues varietats: els Vargr pròpiament dits, del nord, i els Nubisha dels desert del sud, amb cap de xacal.

- **Vargr:** CARISMA + 1, PERCEPCIÓ + 1, VOLUNTAT – 1
  - Habilitats inicials: *Rastreig* + 1, *Supervivència* + 1.
  - Idioma nadiu: Norska, només parlat.
- **Nubisha:** AGILITAT + 1, PERCEPCIÓ + 1, CARISMA – 1
  - Habilitats inicials: *Rastreig* + 1, *Supervivència* + 1.
  - Idioma nadiu: Estigi, només parlat.

**Kahjit:** humanoides peluts amb cap de felí, originaris del sud. Lladres nòmades, poc civilitzats. Hi veuen en la foscor parcial.

- **Kahjit:** AGILITAT + 1, PERCEPCIÓ + 2, VOLUNTAT – 2
  - Habilitat inicial: *Subterfugi* + 1, *Supervivència* + 1
  - Idioma nadiu: Estigi, només parlat.

**Hisst:** humanoides reptilians, originaris de les jungles del sud. Formen tribus salvatges.

- **Hisst:** FORTALESA + 1, VOLUNTAT + 1, AGILITAT – 1
  - Habilitat inicial: *Subterfugi* + 1, *Supervivència* + 1
  - Idioma nadiu: Suntar, només parlat.

**Constructes:** aquests no formen un poble pròpiament dit, sinó que són fruit de l'experimentació màgica de l'imperi. Són col·leccions d'objectes amb forma vagament humana, animats per un encantament permanent o un diable que els posseeix, i que recentment han tornat a funcionar després de molt de temps inactius, amb la memòria esborrada pel trauma de la «mort». Cada un és únic i no es poden classificar de cap manera.

- **Constructe:** reparteix 36 punts entre els atributs, mínim 2 i màxim 12.
  - Habilitat inicial: + 2 punts a repartir.
  - Idioma nadiu: Arcaic imperial, només parlat.

**Ucorns:** els antics romanents de la gent arbre, els únics que queden a Rhivannon. Hom els troba sobretot al nord, i en reductes dels boscos èlfics. Tenen cura del bosc. Pacífics normalment, però extremadament destructius quan s'enrabien.

- **Ucorn:** FORTALESA + 2, VOLUNTAT + 1, AGILITAT – 2
  - Habilitat inicial: *Vegetals* + 3.
  - Idioma nadiu: Norska, només parlat.

**Vultan:** humanoides amb ales, tot i que la seva capacitat de volar és limitada i sovint es limiten a planejar. Es troben a les muntanyes de tota la riba del mar. Un llinatge moribund.

- **Vultan:** AGILITAT + 1, PERCEPCIÓ + 1, FORTALESA – 1
  - Habilitat inicial: no, però maniobren a l'aire amb AGILITAT.
  - Idioma nadiu: Arcadi, només parlat.

**Tortuls:** un poble reclusiu, rèptils amb closca, tortugues humanoides (ninja opcional). Viuen a les vores de llacs i rius lents de l'Imperi del drac.

- **Tortul:** FORTALESA + 2, CARISMA + 1, AGILITAT – 2
  - Habilitat inicial: *Subterfugi* + 2
  - Idioma nadiu: Dracònic, només parlat.
  - Especial: armadura natural de 6 punts. No en poden portar d'altra.



### 3.- Atributs secundaris

Deriven dels principals i controlen moltes capacitats del personatge. Aquí, com en totes les operacions que es facin al llarg del joc, sempre s'arrodoneixen les divisions a la baixa.

- **Danys:** els que la força física del personatge afegeix a un atac. Més un dau per cada 2 punts de Fortalesa sobre 7, o segons la taula:

<i><b>FORTALESA</b></i>	<i><b>Danys</b></i>
Fins a 8	+ 0 daus
9 – 10	+ 1 dau
11 – 12	+ 2 daus
13 – 14	+ 3 daus
etc.	+ etc.

- **Iniciativa:** la capacitat del personatge d'avançar-se als seus enemics en combat. És la mitjana entre l'AGILITAT i la PERCEPCIÓ.
- **Resistència màgica:** la quantitat màxima de punts de Màgia que el personatge pot canalitzar a través seu abans de prendre mal. També és la tirada necessària per resistir-se als efectes de la màgia si hom no en vol ser subjecte. Igual a la meitat (arrodonint avall) de la VOLUNTAT.
- **Vida:** els danys i ferides que el personatge pot aguantar abans de quedar fora de combat. Per a personatges jugadors, és igual a cinc vegades la seva FORTALESA. Per a no jugadors sol ser igual a dues vegades la FORTALESA, però en tot hi ha excepcions, segons el tipus de criatura de què estiguem parlant.
- **Màgia:** la reserva d'energia amb què el personatge pot llançar encanteris. Igual a la seva VOLUNTAT si no és iniciat de cap ordre màgica; el doble si ho és.

#### 4.- Habilitats

Totes les habilitats de la fulla de personatge comencen a nivell 4 per defecte, tret de les que han augmentat en escollir un llinatge de personatge (un hobbit, per exemple, comença amb *Subterfugi* 7). Entre les habilitats hom hi ha de repartir 20 punts d'habilitat (22 en el cas dels constructes), sumant-ne els que es desitgin a la base. En cap cas el total de puntuació en cap habilitat pot superar el nivell 10 inicialment.

No existeix una llista de categories o professions que ajudin a distribuir els punts d'habilitat; cada aventurer és un ésser únic; com un floquet de neu, però més gros. És per això que són aventurers. És recomanable guardar punts d'habilitat per aprendre idiomes i encanteris (a continuació).

Valor de l'habilitat	Valoració
4	En realitat no tens ni idea del que estàs fent.
5	Ets un mal aprenent; saps allò més bàsic i prou.
6	Amateur.
7	El mínim per ser considerat professional.
8	Professional competent.
9	Professional excepcional; podries ser un mestre aviat.
10	Mestre en la professió.
11+	Gran mestre; més enllà hi ha els genis.

#### 5.- Idiomes

Cada poble o cada regió té el seu idioma, tot i que en alguns casos es comparteix entre dues o més regions properes, com és el cas del Westron o l'Arcadi. Cada personatge comença coneixent un sol idioma, el nadiu, i en pot aprendre d'altres per 2 punts d'habilitat. Llegir i escriure es considera com un altre idioma; també costa 2 punts d'habilitat, i s'aplica a tots els idiomes coneguts.

Com a nota especial, si vols ser màgic i aprendre encanteris a partir de grimoris, et convé aprendre l'Arcaic imperial i saber Llegir i escriure.

## 6.- Encanteris

Els encanteris són capacitats especials que hom pot aprendre amb dedicació i experiència, i que permeten trencar les lleis físiques normals. S'agrupen per nivells, que representen a l'hora el cost en punts d'habilitat per aprendre'ls. Les llistes d'encanteris i pocions es troben a les pàgines 48 i 49.

El nivell màxim d'encanteris que un personatge pot aprendre depèn de la seva VOLUNTAT, segons la taula següent. Fa falta una VOLUNTAT mínima de 8 per poder aprendre i llançar encanteris.

<b><i>VOLUNTAT</i></b>	<b><i>Nivell</i></b>
Fins a 7	Cap ni un
8	1
9	2
10	4
11	7
12 +	Sense límit

Algunes religions limiten o complementen la màgia que pot aprendre un personatge; hom les troba resumides al final d'aquest capítol, i amb més detall a partir de la pàgina 74.

## 7.- Equipament inicial

Tots els personatges disposen de l'equipament bàsic de viatge:

- Motxilla o sarró.
- Manta de llana.
- Dues mudes de roba senzilla d'acord amb el seu origen.
- Pedra foguera i esca.
- Racions de viatge (carn seca, galeta, formatge, etc.) per a 5 dies.
- Capa de viatge.
- Estris senzills de cuina (un pot fondo, una paella, una graella, etc.)
- Un punyal (dany de base 2d6).

A més, els que tinguin habilitats de combat de 6 o superior poden escollir armes de les taules de la pàgina 36, entre aquestes opcions:

- Una arma de mà i un escut.
- Una arma de projectils (arc o ballesta) i 20 fletxes o pivots.
- Una arma a dues mans.

Encara, alguns personatges disposaran automàticament d'una armadura, segons el valor de la seva habilitat de Lluita amb armes:

<i><b>Lluita amb armes</b></i>	<i><b>Armadura</b></i>
Fins a 5	Cap ni una
6 – 7	Cuiro (2 punts)
8 – 9	Cuiro endurit (4 punts)
10	Cuiro amb reforços (6 punts)

A banda de tot això, cada personatge disposa de 2d6 x 10 penics per comprar l'equipament que cregui necessari. Les llistes d'equipament es troben a partir de la pàgina 30.

## **8.- Religions**

A Rhivannon cal creure en alguna cosa. Un personatge acabat de crear pot començar sent iniciat en un culte, amb els beneficis i obligacions que això li comporti. Hom troba les religions més detallades a la pàgina 74.

**Gmork:** el déu orc ancestral. Violent i caòtic. Exalta la conquesta, el valor i la força individuals i el domini del més fort sobre els més febles. Accepta sacrificis d'éssers intel·ligents.

**Triada nòrdica:** formada per Ragnar (el Pare, déu dels guerrers i els conqueridors), Fyrda (la Mare, deessa protectora de la llar i les dones que no s'acullen a cap dels altres dos) i Hümdall (el Fill, déu dels pagesos i artesans). Accepta sacrificis animals i, en festivitats assenyalades cada 2d6 x 10 anys, éssers intel·ligents.

**Temple de la Llum:** creu en un déu únic, benevolent i omnipresent. El clergat s'organitza en un tronc principal i tres branques especialitzades: l'ordre de l'Escut (protectors i sanadors, de túnica blanca), la de l'Espasa (guerrers i paladins que porten la justícia allà on no n'hi ha) i la de la Flama (inquisidors i exterminadors de diables que lluiten contra els cultes foscos i les abominacions no-mortes i engendres del caos). No accepta sacrificis, tret de sacrificis personals de temps i diners.

**Eserpit invisible:** la força intangible que emana de la vida i uneix i agermana tots els éssers. Accepta exclusivament sacrificis d'aliments, que van al druida.

**Reorx i Gundara:** les deïtats nanes tradicionals. Reorx és el déu dels guerrers i artesans nans (i dels homes). Gundara és la deessa dels místics, sanadors i encantadors nans (i de les dones). Accepten sacrificis materials.

**Els tretze déus:** la religió tradicional de l'est i dels mariners, un zodíac complex. Cada signe és un animal amb atribucions i personalitats diverses, i cada un correspon als nascuts sota una de les tretze llunes de l'any. Accepten sacrificis animals o de béns materials segons l'església concreta.

**Església solar:** creu en un sol déu veritable, com el temple de llum, que dona la vida, etc. Accepta sacrificis materials.

**Ancestres:** creu en la divinitat dels avantpassats de la tribu, que guien i protegeixen els seus descendents. Només accepta sacrificis de menjar i beguda.

**Déus de l'inframón:** els déus o diables a qui s'encomanen els bruixots i els cultistes que busquen poder personal a canvi de permetre l'entrada del caos i la destrucció al món.

- **Nakhtuul:** el Senyor dels Morts. S'especialitza en nigromàntics. Vol implantar un govern universal de morts vivents sobre un poble viu sotmès. És adorat obertament a Estígia.
- **Karshsht:** la Famolenca, Senyora del Caos. Ningú sap exactament què vol, a part de tornar a aquest món (del qual va ser desterrada fa milers d'anys) i convertir-lo en un infern de sofriment, bogeria i sacrificis humans. Algunes tribus de la jungla la tenen com a deessa.
- **Ctharuuk:** el Senyor dels Elements. Governa la realitat alternativa des d'on arriben els elementals invocats per encanteris. Vol envair el món i eliminar tota la vida orgànica. No té culte estable.
- **Dmurgal:** el Senyor Fosc. Un dels més inofensius: només vol establir-se com a déu vivent i governar amb mà de ferro sobre totes les races. Té cultes (secrets) a tot arreu.

## 9.- Últims tocs

Que en realitat haurien de ser els primers: nom, descripció, personalitat i història del personatge. Si et veus amb cor de fer un retrat, endavant.



## Sistema bàsic

Es tira 2d6 (*dos daus de sis cares; a partir d'ara ens hi referirem simplement com a daus*) i es comparen amb l'atribut o habilitat que s'estigui posant a prova: un resultat igual o inferior al valor de la dificultat és un èxit; un resultat superior falla.

Un **resultat doble amb els daus i que tingui èxit** és un cop de sort fenomenal anomenat “crític”. Un resultat de 2 sempre té èxit, fins i tot si l'habilitat era de 1 o inferior. **Si el Màster permet la tirada, un 2 té èxit i és crític.**

Un **12 natural és pífia i sempre falla** sigui quin sigui el valor de l'habilitat.

Si el Màster ho creu convenient pot ajustar el valor de l'habilitat segons la dificultat; la taula següent indica els valors més usuals per dificultats diverses.



Dificultat nominal	Modificador
Molt fàcil	+ 4
Fàcil	+ 2
Normal	=
Difícil	– 2
Molt difícil	– 4
Absurdament difícil	– 6

**En tirades enfrontades**, el guanyador es decideix seguint aquests passos:

<b>Si una habilitat supera el 12, se sostreu la mateixa quantitat de les dues.</b> (18 contra 10 es converteix en 12 contra 4)
<b>El que obtingui la millor categoria d'èxit guanya.</b> (èxit contra fallada, o crític contra èxit)
<b>Amb el mateix grau d'èxit, el que obtingui el resultat més alt guanya.</b> (un èxit amb 7 guanya a un èxit amb 5)
<b>Si empaten, guanya l'habilitat més alta.</b>
<b>Si l'habilitat és igual guanya qui hagi iniciat l'enfrontament</b> (en un combat, guanya l'atacant) <b>o, per defecte, el personatge jugador.</b>

## **Tirades habituals**

### **Atributs i atributs secundaris**

#### *AGILITAT*

Serveix per a fer salts d'alçada i llargada, grimpar parets i arbres amunt (o avall), mantenir l'equilibri i esquivar en combat. S'aplica la taula general de dificultats, segons com ho vegi el Màster. Si el personatge porta una armadura pesada, la dificultat augmenta en la diferència entre la protecció i la FORTALESA del personatge. Es pot enfrontar a l'AGILITAT d'un altre personatge si es fa una carrera.

#### *CARISMA*

Permet convèncer d'alguna cosa un personatge no jugador o un grup d'aquests, enfrontant-ho a la seva PERCEPCIÓ si s'intenta enganyar-los o es tenen motius ulteriors, o a una dificultat determinada pel Màster si no. Les explicacions rolejades pel jugador, o les proves que es puguin tenir poden afectar la dificultat. Es pot donar el cas que s'hagi d'enfrontar al CARISMA d'un altre personatge si es pretén influir sobre un tercer.

Posseir altres habilitats aplicables (quines en concret dependrà de la situació) pot donar bonus a determinar pel Màster (en general: la meitat del valor de l'habilitat si una tirada d'aquesta ha tingut èxit).

#### *FORTALESA*

Serveix per moure i alçar pesos importants, o per resistir drogues, verins o malalties i rebre'n un dany reduït o sofrir-ne efectes reduïts. A discreció del Màster no serà necessari tirar per alçar pesos equivalents a la Fortalesa x 5 Kg, o arrossegar-ne el doble. S'enfronta a la FORTALESA d'un altre personatge.

#### *PERCEPCIÓ*

Permet advertir el que envolta al personatge, incloent enemics emboscats, trampes, expressions d'un interlocutor, etc. És afectada per les condicions atmosfèriques. S'enfronta a habilitats com *Subterfugi*, *Carisma* o *Jocs de mans*. En altres ocasions, el Màster tirarà Percepció en lloc del jugador. Fia-te'n.

#### *VOLUNTAT*

La força interior del personatge; cal tirar per sobreposar-se al terror i les adversitats, per resistir-se a les temptacions o per efectuar màgia en condicions adverses.



### *Iniciativa*

Mesura de la velocitat de reacció del personatge en combat. Cal tirar per Iniciativa al començament de cada assalt de combat; els personatges que passin la tirada poden actuar abans que els seus enemics, i els que la fallin van obligatòriament després. Ni crítics ni píflies tenen efectes especials.

### *Vida*

Quan un personatge rep danys que el situen per sota de 12 punts de Vida, ha de fer una tirada contra la seva Vida actual per mantenir la consciència. Si la passa pot continuar actuant normalment; si la falla, queda inconscient durant una hora, o fins que el Màster cregui convenient. Mentre el personatge tingui menys de 12 de Vida ha de repetir la tirada cada vegada que rebi danys, o quan un ensurt, un esforç perllongat o qualsevol situació poguessin fer que es desmaiés.

### *Resistència màgica*

La meitat (arrodonint avall) de la VOLUNTAT; és la tirada per salvar-se dels efectes de qualsevol encanteri del qual sigui víctima el personatge. A discreció del Màster, i si el jugador ho argumenta bé, es pot substituir per una tirada d'algun altre atribut a la meitat (AGILITAT per esquivar un atac màgic, per exemple, però en les mateixes condicions que en el combat normal).



## **Habilitats generals**

### *Animals*

Coneixements sobre races, costums i peculiaritats dels animals, domèstics o salvatges, i sobre com tenir-ne cura, ensinistrar-los i valorar el seu estat. Cobreix alguns coneixements bàsics de veterinària.

### *Art (...)*

Capacitat de creació amb una disciplina artística; pintura, escultura, tocar instruments musicals, cantar... qualsevol és possible. Es requereix una tirada per cada peça interpretada, per cada acte d'una obra de teatre representada o per cada setmana de feina en un quadre, una escultura o una obra escrita; la dificultat depèn de l'ambició de l'obra i dels mitjans a disposició de l'artista.

### *Història i llegendes*

Coneixement sobre la història recent o antiga del món, incloent mitologia, supersticions i rondalles folklòriques. Permet identificar artefactes màgics. Es pot penalitzar per obtenir informació molt obscura, i rep bonificacions per l'ús de biblioteques (però això requereix temps de recerca).

### *Jocs de mans*

Permet manipular objectes petits, fer trucs de màgia, trampes a les cartes, buidar butxaques i fer tot tipus de manipulacions sense que es notin. S'enfronta a la PERCEPCIÓ de la víctima; si falles, et descobreixen. No es pot fer amb guants de metall.

### *Lleis i usos*

Coneixements sobre obligacions, drets, recursos legals, tradicions i coses semblants. Si es fa servir en indrets on el personatge no tingui experiència, es pot aplicar un penalitzador, a anul·lar quan s'hagi documentat una mica. És una de les habilitats que pot modificar el CARISMA d'un personatge (en un judici, per exemple).

### *Mecanismes*

Serveix per a fabricar, reparar i espatllar mecanismes, incloent panys, trampes amb parts mòbils i rellotges. La majoria de vegades farà falta disposar d'eines. Utilitzar aquesta habilitat en combat és una acció lenta, que costa 3 punts d'acció.

### *Medicina*

Permet diagnosticar i tractar malalties, ferides i enverinaments, així com fer primers auxilis. La dificultat depèn de les condicions de treball i del material de què disposis. Una tirada de Medicina amb èxit cura 1d6 de dany, o 2d6 en cas

de crític. Només es pot intentar una tirada per ferida rebuda.

Una ferida no tractada o mal tractada es pot infectar (tirada de FORTALESA per a evitar-ho). Una ferida infectada causa un malus – 2 a tot per la febre i el dolor i la pèrdua de 1d6 addicionals de vida cada dia, durant 1d6 dies.

Cada dia de descans absolut un personatge recupera 1d6 de dany (si té ferides infectades, pot ser que guanyi punts de vida o en perdi). Si rep atenció mèdica, recupera 1d6 addicionals al dia, 2d6 addicionals amb un crític.

### *Navegació*

Permet mantenir el control sobre embarcacions de tota mida i la seva tripulació, així com orientar-se per les estrelles (si no es disposa d'una brúixola o un astrolabi), adonar-se dels canvis de temps, llegir cartes portolanes i participar en regates.

### *Ofici (...)*

Permet guanyar-se la vida: talla de pedra, ebenisteria, costura, treball amb cuiro, comerç, etc. Cada tirada representa un dia de feina, generalment.

### *Rastreig*

La capacitat de trobar rastres en ambients naturals, obtenir-ne informació (com ara qui o què els ha deixat, quant de temps ha passat, etc), i també la d'esborrar-los per què no ens puguin seguir. Es pot modificar segons les condicions i el temps que hagi passat, i es pot enfrontar al *Rastreig* d'un altre personatge.

### *Subterfugi*

Moure's en silenci, disfressar-se amb encert, ocultar-se a les ombres. Es pot modificar per la situació. S'enfronta a PERCEPCIÓ. Les cotes de malla donen un malus – 3 per moure's en silenci, i les cuirasses un – 4.

### *Supervivència*

La capacitat de trobar aliments, refugi i aigua en ambients naturals; la dificultat depèn de l'abundància de recursos naturals del medi. Permet orientar-se per les estrelles (com a la *Navegació*) i fer primers auxilis (com la *Medicina*). Una tirada de Supervivència amb èxit permet curar 1d6 de dany, 2d6 en cas de crític. Només es pot intentar una tirada per ferida rebuda. Sobre animals i plantes, bàsicament només permet disposar trampes senzilles per a capturar-ne, o saber quines són comestibles.

### *Terres i pobles*

Coneixements sobre els territoris i els costums i llengua de qui hi habita. Permet llegir mapes, recordar rutes i escollir la més ràpida o la més segura.

### *Vegetals*

Coneixements sobre espècies i varietats de plantes, cultivades o feréstegues. Permet saber-ne les propietats, necessitats i en quins ambients és més probable trobar-ne. També permet reunir materials per a fabricar pocions (una tirada cada hora, amb una dificultat variable segons la riquesa en espècies del medi; 1d6 pb de materials per hora i tirada, el doble amb crític).

### **Habilitats marcials**

Totes les habilitats de combat s'enfronten a una habilitat d'armes d'un altre personatge, o a l'AGILITAT si aquest esquiva. Si no, amb un èxit normal n'hi ha prou.

#### *Armes de foc*

Ús i manteniment d'armes de pólvora negra primitives (pistoles, arcabussos, mosquets i colobrines). *Segons la campanya, pot estar disponible o no.*

#### *Armes de projectils*

Permet atacar i fer el manteniment d'arcs, ballestes i fones.

#### *Armes de setge*

Muntatge, disseny i manteniment de trabuquets, catapultes, onagres i (si existeixen a la campanya), bombardes i morters. En aquest cas, l'habilitat d'*Armes de foc* s'utilitza com a limitació (es fa servir la menor de les dues).

#### *Armes llançades*

Permet atacar amb armes de mà que es puguin llançar (dagues, llances, destrals, i javelines).

#### *Lluita amb armes*

Utilitzar armes a una o dues mans per atacar i defensar. Inclou l'ús d'escuts.

#### *Lluita sense armes*

Cops de puny, puntades de peu i preses. Si el personatge disposa d'armes naturals, com urpes o dents, es fa servir aquesta mateixa habilitat. El dany d'un impacte amb lluita sense armes es fa servir per determinar si la víctima de l'atac queda fora de combat, però després només s'anota la meitat de la pèrdua de vida corresponent. En el cas d'una presa, si la víctima perd la tirada enfrontada queda immobilitzada, tot i que pot intentar alliberar-se cada assalt a continuació amb una tirada enfrontada d'AGILITAT, FORTALESA o *Lluita sense armes*. Aquest intent es considera una acció lenta per tots dos participants.

### *Munta*

Permet controlar l'animal (sovint un cavall, però pot ser una altra cosa) en situacions caòtiques com el combat, i obligar-lo a fer maniobres complicades.

### *Tàctica*

L'art de disposar les tropes sobre el camp de batalla i dirigir-les per què puguin actuar amb llibertat, reduint la quantitat de baixes pròpies i augmentant les de l'enemic. Més detalls al capítol de Combat de masses.

## **Idiomes**

Cada poble sol parlar el seu propi idioma, tot i que algunes el comparteixen, i en moltes ocasions es fa servir alguna llengua com a vehicular (és el cas del Westron a la part occidental de Rhivannon, i el Dracònic a la part oriental).

**AF2d6** no distingeix entre graus de coneixement de l'idioma; simplement es coneix o no es coneix. Així mateix, Llegir o escriure s'aplica a tots els idiomes, fins i tot si fan servir sistemes de runes diferents.

Aquests són els idiomes més usuals de Rhivannon:

- **Arcadi** (Arcadis, Centaures, Vultan).
- **Arcaic imperial** (és la llengua de l'antic Imperi, i la de la màgia).
- **Comercial** (llengua artificial, utilitzada com a pont).
- **Dracònic** (regnes d'orient).
- **Estigi** (parlat a l'antiga Estígia i alguns territoris propers).
- **Gmork** (goblins i trols).
- **Khudzul** (nans).
- **Koanès** (extrem oriental de l'Imperi del Drac, i a les illes Ko i Sa-Ko).
- **Norska** (homes del Nord i Vargr).
- **Quenya** (elfs).
- **Suntar** (parlat, amb algunes variants, a les jungles del sud).
- **Westron** (regnes occidentals).

## Experiència i millora

Al final de cada aventura, cada personatge guanya 1 punt d'habilitat, que pot guardar o emprar immediatament per augmentar habilitats, atributs o per aprendre idiomes, encanteris o receptes de pocions.

A discreció del Màster, si els personatges s'han enfrontat amb èxit a perills i contratemps més enllà del que era d'esperar que poguessin superar, els pot concedir un punt addicional.

Si els personatges han demostrat inventiva i han superat les situacions complicades amb enginy, pot concedir un punt addicional als implicats.

Si és el final d'una sèrie d'aventures, o s'ha assolit una fita (personal o de grup), es pot concedir un punt addicional.

Si és Nadal, un punt addicional per tothom.

- **Habilitats, fins a 10**      1 punt per nivell.
- **Habilitats, 10 o més**      3 punts per nivell.
- **Atributs, fins a 10**      5 punts per nivell.
- **Atributs, 10 o més**      15 punts per nivell a partir de 10.
- **Idiomes:** 2 punts per idioma; 2 per llegir i escriure (tots els idiomes).
- **Encanteris i receptes:** segons nivell (pg 48 i 49).

### Sistema alternatiu d'experiència, més realista però una mica lent:

Cada vegada que el personatge faci una tirada significativa (és a dir, que tingui importància i conseqüències negatives en cas de fallar-la) d'una habilitat, hi acumula un punt d'experiència. Quan el total de punts d'experiència iguala el nivell de l'habilitat, aquesta augmenta en un punt, i s'esborra l'experiència.

En el cas dels atributs, l'experiència necessària s'adquireix de la mateixa manera, però costa cinc vegades més augmentar-ne el nivell.

Els encanteris s'adquireixen estudiant; una setmana per cada punt d'habilitat que costaria normalment.

Si no us voleu complicar la vida, no feu servir aquest sistema.



## Sistema de combat i danys

**Iniciativa:** cada Pj tira per separat. Qui la passa va abans que els enemics, i qui la falla va després. Ni crítics ni píflies tenen efectes especials.

Un assalt de combat dura uns 10 segons, i tothom te **tres punts d'acció**. Totes les accions es consideren fetes en el torn del personatge, tret dels punts d'acció que es guardin per a defenses, o dels que s'hagin gastat per defenses prèvies.

Un personatge **sorprès només té 1 punt d'acció**, i actua després dels enemics.

### Accions ràpides (costen 1 punt d'acció)

- **Atac instintiu** (−2 a l'habilitat, −1d6 al dany).
- **Desembeinar** una arma, preparar-la per atacar o embeinar-la.
- **Agafar** un objecte d'una butxaca, un cinturó preparat o de terra.
- **Llançar** un objecte (tant si s'ha de recollir com si ha d'esclatar).
- **Canviar de posició** (ajupir-se, pujar a cavall, passar una porta).
- **Córrer** fins a l'AGILITAT en metres.
- **Reptar, nedar o grimpar** fins la meitat de l'AGILITAT en metres.
- **Parar un atac amb armes** com una reacció.
- **Ingerir una poció preparada** o similar.

### Accions normals (costen 2 punts d'acció)

- **Atac normal.** Inclou arcs i fones i atacar amb dues armes.
- **Intentar desarmar l'oponent** en combat cos a cos.
- **Esquivar un atac** com una reacció.

### Accions lentes (costen 3 punts d'acció)

- Fer un atac apuntat **amb projectils** (+ 2 a l'habilitat o + 2d6 de dany).
- Atacar **punts febles** (l'armadura es redueix a 1/2, màxim − 6).
- Atac poderós **cos a cos** (habilitat normal, dany +2d6, *Moviment*).
- Intentar **obrir un pany, desactivar una trampa o robar quelcom**.
- Llançar un **encanteri**.
- Treure un objecte d'una **motxilla** que duus posada.
- **Carregar** una ballesta.



### Accions lliures (no costen punts d'acció)

- **Descartar** una arma o peca d'equipament que es tingui a les mans.
- **Rebre danys** i controlar la inconsciència si cal.
- **Cridar l'atenció** d'algú o donar-li indicacions senzilles.
- **Resistir un encanteri**.

### Accions molt lentes (no es compten accions, sinó assalts sencers)

- **Carregar una arma de foc** (5 assalts).
- Tractar una ferida amb **primers auxiliis** (3 assalts).
- **Posar-se una armadura** (tants assalts com la protecció).

### Atacs i defenses

- Els atacs **sense armes** es paren amb armes o sense, o esquivant.
- Els atacs cos a cos **amb armes** es paren amb armes o esquivant.
- Els atacs **amb projectils** només es paren amb escut o esquivant.
- Els atacs **amb armes de foc** no es poden defensar; posa't a cobert.
- Una **parada cos a cos**, amb armes o sense, costa 1 punt d'acció.
- **Esquivar** costa 2 punts d'acció, però és més efectiu: **la tirada no s'enfronta i n'hi ha prou amb tenir èxit simple per evitar l'atac (fins i tot si es tractava d'un crític)**.

### Modificadors a tenir en compte:

Atacar a distància, per cada increment de l'abast de l'arma.	- 2
Armes a la mà no hàbil.	- 2
Atacar a distància amb desavantatge d'alçada.	- 2
Atacar amb poca visibilitat (boira o penombra).	- 2
Atacar sense cap visibilitat (fum espès o fosc total, invisibilitat).	- 4
Atac instintiu (acció ràpida). Cos a cos o amb projectils. Dany - 1d6	- 2
Disparar contra un objectiu amb cobertura simple (una columna).	- 2
Disparar contra un objectiu amb cobertura adequada (un mur).	- 4
Disparar contra un objectiu amb cobertura extraordinària (un espiell)	- 6

Atacar amb dues armes cos a cos. Dany + 1d6	+ 1
Atac poderós (lenta). Cos a cos, moviment AGILITAT m, dany +2d6	+ 0
Atacar amb una ballesta (projectils) o una maça (amb armes).	+ 1
Atacar a distància amb avantatge d'alçada	+ 2
Atac apuntat (acció lenta). Només projectils. Dany normal.	+ 2

## Altres coses

**Desarmar l'oponent:** es resol un atac normal; si el defensor falla la seva tirada, s'ha de tornar a tirar amb la mateixa habilitat, modificada segons la diferència de d6 de danys entre les armes, o ser desarmat.

**Atacar punts febles:** és una acció lenta sense modificador d'habilitat. Es redueix l'armadura a la meitat, fins a un màxim de 6 punts reduïts.

**Atacar amb dues armes** de mà: s'ataca amb +1 a l'habilitat i +1d6 de dany. Si la segona arma es fa servir per defensar, es considera un escut (+ 1 habilitat).

**Atac poderós cos a cos:** es pot fer com a part d'un moviment en línia recta sobre terreny planer, i equival a una càrrega que causa +2d6 de dany.

## Pífia

El Màster pot escollir l'efecte, o tirar a la taula següent:

D6	Pífia
1	L'arma salta de la mà del personatge i cau als seus peus.
2	L'arma es trenca (excepte si és resistent).
3	El personatge rellisca i cau: - 2 a tot fins que s'aixequi ( <i>acció ràpida</i> ).
4	El personatge perd la visió fins que ho arregli ( <i>acció ràpida</i> ).
5	L'arma salta de la mà i cau a 2d6 metres en una direcció a l'atzar.
6	L'arma es trenca (si és resistent, deixa de ser-ho en el futur).

## Efectes immediats del dany

El dany d'un atac que impacta, un cop restada la protecció de l'armadura, s'aplica a la víctima de l'atac, restant-se dels punts de Vida que li quedessin. Un atac crític causa doble dany; es tiren els daus dues vegades i se sumen.

Quan un personatge rep danys que el situen per sota de 12 punts de Vida, ha de fer una tirada contra la seva Vida actual per mantenir la consciència. Si la passa pot continuar actuant normalment; si la falla, queda inconscient durant una hora, o fins que el Màster cregui convenient. Mentre el personatge tingui menys de 12 de Vida ha de repetir la tirada cada vegada que rebí danys, o quan un ensurt, un esforç perllongat o qualsevol situació poguessin fer que es desmaiés.

Quan perd tots els punts de Vida (queda a zero o negatius), el personatge queda fora de combat i en perill de mort. Si continua rebent danys, o no rep atenció mèdica abans d'una hora, morirà. A discreció del Màster, un personatge amb punts de Vida negatius iguals a la seva FORTALESA pot ser declarat mort immediatament.

Si un personatge que ha perdut tota la Vida rep primers auxilis, queda amb 1 punt de Vida, fora de perill i pot començar a curar-se normalment (però està massa fet pols com per començar a saltar i lluitar; totes les seves habilitats i atributs es divideixen a la meitat fins que hagi descansat una nit).

### **Dany no letal**

Els atacs sense armes causen danys com els d'una daga (2d6 de base per un cop de puny, 3d6 per una puntada de peu) però de contusió: els danys que passin de l'armadura de la víctima es comparen amb els de Vida que li queden actualment, i si els igualen o superen queda inconscient 1 hora. Després es perd un punt de Vida per cada 2 de dany no letal (*e.g.*, un cop de puny crític de 14 punts sobre un camperol (Vida 10) amb armadura de 2 punts el deixa fora de combat i li fa perdre 6 punts de Vida).

### **Altres causes de dany**

Un **verí feble** causa 4d6 de dany; un de **fort**, 8d6 i un de **letal** 12d6. Un verí **ràpid** actua un minut després d'entrar dins el sistema del personatge, un de **normal**, una hora després i un de **lent**, 24 hores després. Una tirada de FORTALESA amb èxit divideix els daus de dany a la meitat (2, 4 o 6d6 de dany); una amb crític els evita completament.

Una **caiguda** de 2 metres o més causa 1d6 de dany per cada 2 metres sencers, amb un màxim de 20d6. Una tirada amb èxit d'AGILITAT resta 2d6 de dany, 4d6 amb un crític. L'armadura no protegeix del dany de caiguda, però pot protegir de danys relacionats (per exemple, si es cau sobre un llit d'espines esmolades que causin doble dany).

Abans d'**asfixiar-se** per mitjans naturals, un personatge pot aguantar tants assalts com la seva FORTALESA; a partir d'aquest moment rep 1d6 de dany per assalt. No, sense tirades.

El **foc** causa danys per cada assalt d'exposició; una torxa o una foguera petita causen 1d6 per assalt; una foguera gran 2d6; una pira funerària 4d6; un edifici en flames 6d6 (tot i que en aquest cas es pot permetre una tirada d'AGILITAT per esquivar les parts més calentes i reduir el dany a la meitat). Els personatges

que reben danys per foc poden quedar en flames a discreció del Màster, i en aquest cas reben el mateix dany que han rebut originalment a cada assalt.

Les **malalties** tenen efectes diversos; a més de causar punts de dany si són especialment virulents, poden restar temporalment punts d'atributs o donar malus a totes les accions intentades (especialment si causen febre). En cas de dubte, veure les regles de ferides infectades a continuació. Cada malaltia té unes possibilitats de contagi com un modificador a FORTALESA (generalment sense modificar; - 2 si és molt contagiosa *en les condicions descrites de transmissió*, + 2 si no ho és gaire), que s'han de modificar encara més per les precaucions que prenguin els personatges (o les que no prenguin).

*Una **febre gastroenterítica (contagi: 0)** es transmet per aigua o aliments contaminats, i causa un malus - 2 a totes les accions mentre dura, a més de provocar la pèrdua temporal de 1 punt de FORTALESA per dia; si la F arriba a zero el personatge queda indefens i incapacitat, i comença a perdre 1d6 de Vida per dia. La malaltia normal dura 1d6 dies, però varietats més virulents poden durar més o causar pèrdues més importants. No s'immunitza.*

*La **pesta bubònica (contagi: +2)** es transmet per picades de puça infectada. Comença com una febre; causa un malus - 2 a tot el primer dia, però aquest malus augmenta a - 5 el segon dia i el personatge queda incapacitat el tercer dia, moment a partir del qual comença a perdre 1d6 de vida cada dia durant tres dies més. Si al final encara és viu, queda immunitzat contra la pesta. Durada total: 6 dies.*

*La **podridura negra (contagi: -2)** la causa la mossegada d'alguns morts vivents. Els primers símptomes són un ennegriment de la pell al voltant de la mossegada, que no sagna ni té sensibilitat. En aquest punt, amputar el membre encara pot salvar el personatge si no es disposa de màgia curativa. 1d6 dies després de la mossegada, el personatge comença a sofrir un malus - 1 a totes les tirades, que augmenta en un punt cada dia fins a un màxim de - 4, i a sofrir atacs de ràbia homicida (VOLUNTAT per controlar-se) alternats amb depressió i apatia. Al mateix temps, comença a sofrir 1d6 de dany cada dia, durant 2d6 dies. Si mor, el cadàver s'alçarà novament com un zombi normal i corrent en 1d6 dies. Si no, queda immunitzat, però pot sofrir encara atacs de ràbia més lleus en el futur.*

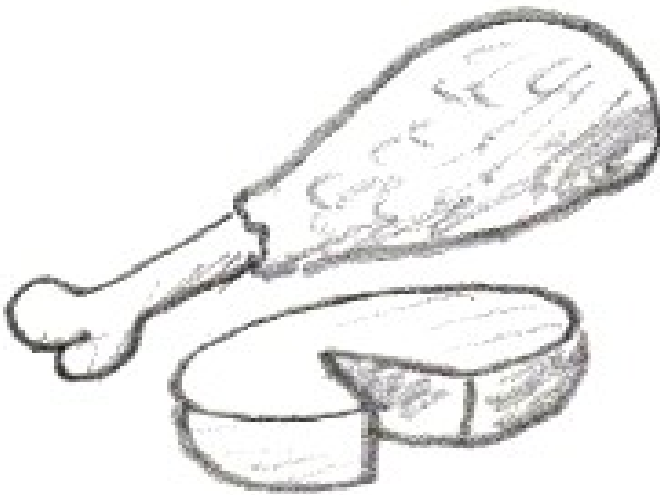
*La **grip estacional (contagi: 0)** es transmet per l'aire fins a uns 2 metres d'una persona malalta. Causa un malus - 1 a totes les accions durant els 7 dies que dura, així com la pèrdua d'un punt de Vida per dia.*

## **Primers auxilis i Curació natural**

Una tirada de Medicina o Supervivència amb èxit cura 1d6 de dany, o 2d6 en cas de crític. Només es pot intentar una tirada per ferida rebuda.

Una ferida no tractada o mal tractada es pot infectar (tirada de FORTALESA per a evitar-ho). Una ferida infectada causa un malus – 2 a tot per la febre i el dolor i la pèrdua de 1d6 addicionals de vida cada dia, durant 1d6 dies.

Cada dia de descans absolut un personatge recupera 1d6 de dany (si té ferides infectades, pot ser que guanyi punts de vida o en perdi). Si rep atenció mèdica, recupera 1d6 addicionals al dia, 2d6 addicionals amb un crític.



## Equipament general

La moneda bàsica és el penic de bronze (pb, 1 gram), que es divideix en 10 peces de coure. Un Talent d'argent val 100 penics i pesa 5 grams, un d'or val 1000 penics i pesa 10 grams. El sou mig d'un treballador no especialitzat és d'1 penic de bronze per dia (si es tracta d'un aprenent, el mestre sol proporcionar allotjament i manutenció a part).

### Peces de roba

Cinturó de couro	1 pb
Sandàlies	0,5 pb
Sabates	5 pb
Botes altes	7 pb
Botes de muntar	10 pb
Barret o capell	1 pb
Camisa de cotó	2 pb
Pantalons	3 pb
Túnica llisa	2 pb
Armilla de couro	1,5 pb
Faldilla o kilt	1 pb
Abric de pell	10 pb
Capa lleugera	5 pb
Capa gruixuda	10 pb

### Qualitat de la roba

Pobre	x 1/3
De qualitat	x 3
Luxosa	x 10
Reial	x 30
Tenyit de porpra	x 20

### Menjar i beguda

Racions de viatge, dia	0,1 pb
1 litre de vi	0,2 pb
1 litre de cervesa	0,1 pb
1 litre d'oli	0,1 pb
1 Kg d'arròs	0,1 pb
1 Kg de carn	1 pb
1 Kg de fruita	0,1 pb
1 dotzena d'ous	0,1 pb
1 litre de llet	0,1 pb
1 Kg de mantega	0,2 pb
1 Kg de mel	0,5 pb
1 Kg de pa acabat de fer	0,1 pb
1 Kg de peix fresc	0,2 pb
1 Kg de formatge	0,5 pb
100 g de sal	10 pb
1 Kg de verdures	0,1 pb

### Nivell de vida, per setmana

Pobre	10 b
Digne però sense luxes	25 pb
Benestant	100 pb
Ric	1000 pb

Els preus estan subjectes a la variació lògica del temps, el lloc i les lleis de l'oferta i la demanda. L'aigua serà gratis a tot arreu, excepte a les zones desèrtiques, on tindrà un preu equivalent al del vi. Per descomptat, la qualitat i prestigi dels articles influeixen en el preu final. El preu és de compra; un comerciant començarà oferint la meitat.

Les **espècies** es poden dividir en tres tipus: les **comuns**, com la canyella (25 pb cada 100 g), **rars**, com el pebre (100 pb cada 100 g), o **exòtiques**, com el safrà (500 pb cada 100 g). El te, el cafè o el tabac es poden considerar substàncies rares (però com sempre, dependrà de l'indret concret).

**Serveis**

Menjar en una taverna	0,2 pb
Allotjament, sala comú	0,2 pb
Habitació compartida	0,5 pb
Habitació individual	1 pb
Farratge i estable 0,2 pb	
Bany calent	0,2 pb
Bugaderia	0,2 pb

**Lloguers, mensuals**

Estable, sense farratge	3 pb
Habitatge urbà, per m <sup>2</sup>	1 pb
Habitatge rural, per m <sup>2</sup>	0,5 pb
Barris baixos	x 0,5
Barris alts	x 2
Pensió o cambra	x 1,5

**Treballadors, per dia**

Aprenent, només sou	1 pb
Artesà	3 pb
Mestre artesà	5 pb
Metge	5 pb
Veterinari	3 pb
Guia de la regió	2 pb
Missatger	1 pb
Carreter	1 pb
Joglar	3 pb
Escriba (per carta)	0,1 pb
Prostituta	1 pb
Mercenari professional	5 pb
Assassí (per encàrrec)	100 pb
Lladre (per encàrrec)	50 pb
Savi (per consulta)	10 pb

Els preus de serveis i servidors variaran enormement de ciutat a ciutat i fins i tot en barris diferents de la ciutat. Segons la dificultat de la tasca, a més, els preus augmentaran. El nivell de les habilitats principals del personatge serà de 8, i cada + 2 d'habilitat duplica el preu.

**Animals**

Ase	50 pb
Mula petita	50 pb
Mula gran	100 pb
Poni	75 pb
Cavall de cacera	200 pb
Cavall de sella	60 pb
Cavall de guerra lleuger	300 pb
Cavall de guerra pesat	500 pb
Cavall de tir	100 pb
Bou	75 pb
Camell	75 pb
Elefant	2500 pb
Elefant de guerra	7500 pb
Torre per elefant	150 pb
Brau	100 pb
Vaca, de carn o de llet	250 pb
Vedella d'un any	100 pb
Ovella	50 pb
Cabra	15 pb
Bacó	10 pb

Porc	150 pb
Gallina	1 pb
Oca	2 pb
Colom	0,1 pb
Colom missatger	50 pb
Gat, normal i corrent	1 pb
Ocell cantor	1 pb
Gos guardià	10 pb
Gos de cacera	20 pb
Gos petaner, de raça	50 pb +
Falcó	500 pb

**Arnesos**

Alforges	2 pb
Bardes lleugeres (cuiro)	125 pb
Bardes pesades (cota)	250 pb
Manta per la sella	1 pb
Sella de muntar	30 pb
Brida i mos	5 pb
Ferrar una pota	1 pb
Veterinari, per dia	3 pb

**Transport**

Peatge de ponts o porta	0,1 pb
Pass. dia de cabotatge	5 pb
Pass. dia alta mar	10 p b
Carro 1 cavall	50 pb
Carro 2 cavalls	75 pb
Carro 4 cavalls	100 pb
Cuàdriga de guerra	150 pb
Cadira de mans	250 pb

**Vaixells**

Petit mercant	3000 pb
Mercant	5000 pb
Gran mercant	10000 pb
Galera 3 remes	30000 pb
Galera 5 remes	60000 pb
Drakkar	10000 pb
Knorr	25000 pb
Xalupa (1 t càrrega)	200 pb
Barcassa (12t càrrega)	500 pb

En general, una setmana de viatge per terra costa (alimentació, guies, etc) 5 pb per personatge.

**Equipament d'escalador**

Corda, 20 m	1 pb
Soga, 20 m	5 pb
Corda reforçada, 20 m	20 pb
Aparell de politges	100 pb
Garfi de 3 puntes	20 pb
Escala de corda, 10 m	10 pb
Escala de fusta, 5 m	5 pb

**Equipament de primers auxilis**

Simple (+ 0)	30 pb
Complet (+ 2)	100 pb

**Eines**

Bastó de 2 m	0,1 pb
Pic	5 pb
Pala	5 pb
Martell utilitari	3 pb
Destrals rudimentària	5 pb

**Il·luminació**

Torxa (1 hora)	0,1 pb
Llàntia d'oli	3 pb
Oli de cremar (24 hores)	1 pb
Bugia de seu (12 hores)	0,2 pb

**Equipament d'acampada divers**

Navalla d'afaitar	3 pb
Equipament de cuina	10 pb
Agulla i fil	0,1 pb
Xarxa de pesca	20 pb
Ham de pesca	0,1 pb
Pedra d'esmolador	2 pb
Buirac, 20 projectils	10 pb
Esca i pedra foguera	1 pb
Tenda 1 persona	10 pb
Tenda 4 persones	30 pb

Manta de llana	2 pb
Sac de dormir de pell	10 pb
Ampolla de fang, 1l.	0,5 pb
Ampolla de vidre, 1l.	1 pb
Àmfora, 25 litres	5 pb
Bóta, 1 litre	0,1 pb
Bossa petita, 2 Kgs	0,1 pb
Bossa gran, 6 Kgs	0,5 pb
Bossa per monedes	0,1 pb
Motxilla petita, 20 kg	10 pb
Motxilla gran, 50 kg	20 pb



## Joies i pedres precioses

El valor de les gemmes es mesura en quirats, que equivalen a 200 mg. Una gemma petita té entre 1 i 20 quirats (0,2 a 4 grams). Una mitjana, entre 21 i 100 (4,2 a 20 grams), i una de gran 101 o més (més de 20 grams). El valor per quirat varia segons el tipus de gemma i la seva puresa, talla i procedència. Els preus que es donen a continuació es refereix a pedres sense tallar; les que ho estiguin valdran aproximadament deu vegades més.

Gemmes	Per Quirat	Per gram
Diamant	10 pb	50 pb
Pedra talismà	9 pb	45 pb
Robí o maragda	8 pb	40 pb
Safir o Perla	6 pb	30 pb
Ametista	5 pb	25 pb
Òpal o jade	4 pb	20 pb
Topazi o turquesa	2 pb	10 pb



## Joies acabades

Braçalet de plata, ample	150 pb
Anell de plata senzill	20 pb
Braçalet d'or, ample	1500 pb
Anell de plata treballat	100 pb
Braçalet d'or, enorme	5000 pb
Anell de plata i maragda	800 pb
Collar d'or	2500 pb
Aret d'or	100 pb
Agulla de pit de plata	300 pb
Anell d'or treballat	500 pb
Diadema de plata	600 pb
Anell d'or i robí petit	2100 pb
Diadema d'or, 7 robins	20.000 pb
Arracades senzilles d'or	100 pb
Corona d'or	15.000 pb
Arracades de perles	1550 pb
Corona d'or, 9 diamants	100.000 pb
Braçalet de plata, estret	90 pb

En general, l'or costa 10 vegades més que la plata.



## Metalls estranys

El preu del metall en brut és igual a la desena part del de l'objecte acabat que es podria fabricar amb aquella quantitat de metall (e.g.: suficient per fabricar una cota de malla lleugera: 50 pb). Això pot variar, com sempre, a discreció del Màster. Els metalls estranys tenen un modificador al preu:

<b>Acer nan</b>	x 2
<b>Oricalc</b>	x 5
<b>Plata Estel·lar</b>	x 25

*L'acer nan* és una amalgama d'acer de gran qualitat amb traces de Plata Estel·lar; els únics que el saben fabricar són els nans, i guarden el secret.

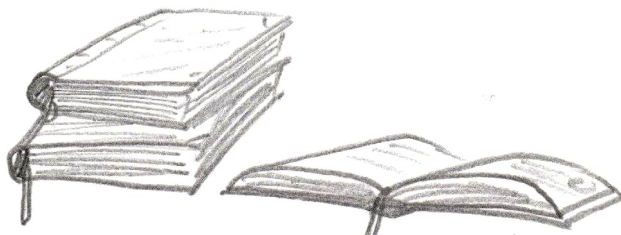
*L'oricalc* és una mescla de Plata Estel·lar de qualitat inferior, or, acer i altres metalls i minerals, de color daurat verdós. Actualment només es fabrica a l'est.

*La plata estel·lar* és un metall molt lleuger, parcialment translúcid, que s'extreu costosament de les mines més profundes i de vegades cau del cel.

## Llibres i tractats

Recull de poemes o contes, banal	50 pb
Sagrades escriptures, casolanes	100 pb
Sagrades escriptures, il·luminades	300 pb
Manual, aprenentatge (4 – 5)	100 pb
Manual, aprofundiment (6 – 8)	200 pb
Manual, perfeccionament (9 – 10)	500 pb
Diccionari fonètic	250 pb
Grimori (escrit en Arcaic imperial)	100 pb per nivell d'encanteri.

**Els manuals** proporcionen un + 1 *per manual* a una habilitat concreta si s'estudien durant tants mesos com el nivell d'habilitat actual, i si aquesta queda dins el rang d'aprofitament. **Els diccionaris** proporcionen coneixement d'un idioma després de 6 mesos. En tots dos casos, el personatge s'estalvia els punts d'habilitat per experiència. Sí, és gratis. Els grimoris ofereixen la possibilitat d'aprendre encanteris, però *encara fa falta pagar el cost en punts d'habilitat*.



### Mercaderies i objectes diversos

Arcó (150 dm <sup>3</sup> )	20 pb
Balança romana	30 pb
Barril de 50 litres	10 pb
Cadena, 10 metres	100 pb
Caixa per 20 pergamins	50 pb
Campana petita	20 pb
Ullera de llarga vista	1000 pb
Cera per segell, 10 usos	1 pb
Cristall d'augment	50 pb
Galleda de fusta	0,5 pb
Mirall de bronze	50 pb
Flauta recta	1 pb
Flauta bifurcada	5 pb
Flauta de pan	2 pb
Lira	50 pb
Tambor	15 pb
Pastilla de sabó	1 pb
Paper (10 folis)	2 pb
Pergamí (10 folis)	5 pb
Lona, 1 m quadrat	10 pb
Tela comú, 1 m quadrat	50 pb
Tela fina, 1 m quadrat	250 pb
Potet de perfum	50 pb
Tinter senzill (10 folis)	10 pb
Tinta seca (10 folis)	1 pb
10 Plomes (10 folis c.u.)	1 pb
Clepsidra senzilla	250 pb
Rellotge de sorra	150 pb



### Construccions (inclouen terreny)

Cabana rural, 1 planta	100 pb
Casa urbana, 2 plantes	1000 pb
Gran casa, 3 plantes	10.000 pb
Palau amb jardí	50.000 pb
Torre de vigilància	10.000 pb
Torre fortificada	25.000 pb
Castell petit	100.000 pb
Castell normal	250.000 pb
Castell enorme	1.000.000 pb

### Dubtosa legalitat

Esclau, jove	250 pb
Esclau, exòtic	1000 pb
Esclau, hàbil	750 pb +
Paquet de cartes	5 pb
Paquet, cartes marcades	25 pb
Joc de rossinyols	50 pb
Joc de rossinyols (+2)	500 pb
Qualsevol, prohibit	x 10 pb



## Equipament de combat

Armes cos a cos	Abast	Dany	Preu
Cop de puny (+ 1 habilitat)	—	2d6, no letal	0 pb
Puntada de peu	—	3d6, no letal	0 pb
Daga (arma resistent)	—	2d6	15 pb
Punyal	—	2d6	5 pb
Espasa (resistent)	—	3d6	60 pb
Destral	—	4d6	30 pb
Maça (+ 1 habilitat)	—	3d6	30 pb
Llança (fràgil)	—	3d6	15 pb
Espasa a 2 mans (resistent, F 8+)	—	5d6	100 pb
Destral a 2 mans (F 8+)	—	6d6	50 pb
Maça 2 mans (+ 1 habilitat, F 8+)	—	5d6	50 pb
Pica (fràgil, F 8+)	—	5d6	25 pb
Escut de fusta	—	+ 1 a defensa	15 pb
Escut de metall (resistent)	—	+ 1 a defensa	30 pb

Les armes **fràgils** es trenquen sempre amb una pífia (i encara han de tirar, per si hi ha un efecte addicional); les **resistents** no es trenquen si no es desgasten primer. La resta han de tirar i aplicar la taula de la pàgina 26.

Armes llançades	Abast	Dany	Preu
Daga (resistent)	05 m	2d6	15 pb
Punyal	05 m	2d6	5 pb
Destral	10 m	4d6	30 pb
Llança	10 m	3d6	15 pb

Armes de projectils	Abast	Dany	Preu
Arc curt, de cacera	30 m	2d6 (màx. 3d6)	20 pb
Arc llarg, de guerra (F 6+)	50 m	3d6 (màx. 4d6)	40 pb
Arc recorbat o de banya (F 7+)	50 m	4d6 (màx. 6d6)	80 pb
Arc d'acer nan (F 8+)	50 m	5d6 (màx. 7d6)	400 pb
Arc d'oricalc (F 8+)	50 m	6d6 (màx. 8d6)	1000 pb
Arc de Plata Estel·lar (F 9+)	50 m	7d6 (màx. 9d6)	5000 pb
Ballesta lleugera (+1 habilitat)	30 m	3d6	150 pb
Ballesta pesada (+1 habilitat)	30 m	5d6	250 pb
Ballesta de repetició (+1 hab.)	30 m	3d6	400 pb
Fona de pastor	30 m	1d6	1 pb
Fletxa (munició arcs)	—	—	0,1 pb la peça
Pivot (munició ballesta)	—	—	0,2 pb la peça
Carregador 10 pivots (b. rep.)	—	—	20 pb (buit)

Les armes a distància apliquen un malus – 2 i resten 1d6 de dany per cada increment de l'abast bàsic. Les ballestes s'han de carregar entre trets (acció lenta), tret de la de repetició, que pot disparar un total de 10 pivots abans d'haver de recarregar (una acció lenta permet carregar 6 pivots).

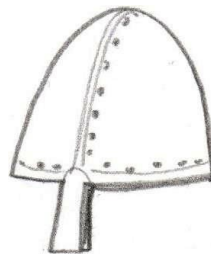
Armes de foc primitives	Abast	Dany	Preu
Pistola de dama	10 m	3d6	300 pb
Pistola de guerra	10 m	4d6	500 pb
Arcabús	20 m	5d6	1000 pb
Mosquet	50 m	6d6	2000 pb
Colobrina	75 m	7d6	5000 pb
Arma doble	<i>ídem</i>	<i>ídem</i>	<i>especial</i>
Munició (pólvora i bala)	—	—	0,4 pb la peça

Totes les armes de foc resten 6 punts de l'armadura de la víctima.

Les armes de foc primitives disparen un cop cada 6 assalts (en els altres cinc s'han de carregar). Si tenen dos canons costen un 50% addicional. Cada canó s'ha de recarregar per separat.

**Les armes dobles** són armes cos a cos que contenen una arma de foc incorporada en la seva estructura. Solen ser artefactes nans (ningú més es dedica a fer aquestes parides). El cost és igual al 150% de la suma del de les armes implicades (calculat després de l'increment per tenir dos canons si es dona el cas). Són útils per què no es perd temps canviant d'arma quan buides els canons (encara cal emprar **una acció ràpida** per orientar l'arma).

La colobrina i l'arcabús es poden preparar per disparar metralla; en aquest cas poden tocar fins a tres objectius propers (amb una tirada per cada un), causant a cada un el dany normal reduït en 3 daus (2d6 l'arcabús, 4d6 la colobrina).



<b>Armes de setge</b>	<b>Abast</b>	<b>Dany</b>	<b>Preu</b>
Balista lleugera	100 m	30+2d6	1000 pb
Balista pesada	150 m	50+4d6	2000 pb
Onagre lleuger	200 m	6d6, radi 5 m	1500 pb
Onagre pesat	250 m	8d6, radi 10 m	3000 pb
Trabuquet lleuger	300 m	2d6 m <sup>3</sup>	5000 pb
Trabuquet pesat	400 m	4d6 m <sup>3</sup>	10000 pb
Canó lleuger	300 m	3d6 m <sup>3</sup>	6000 pb
Canó pesat	400 m	6d6 m <sup>3</sup>	12000 pb
Saquet de pólvora (3 kg)	1/2 cada 2 m	6d6	60 pb
Barril de pólvora (60 kg)	1/2 cada 5 m	24d6	1200 pb

El dany de la balista es considera dirigit contra personatges o animals; el dels onagres, com a arma d'àrea d'efecte, contra formacions de personatges, i el de trabuquets i canons, com el volum d'una construcció de pedra que es pot destruir d'un tret. Els onagres que disparin projectils massissos contra fortificacions destrueixen, respectivament, 1d6 i 2d6 metres cúbics. En tots els casos, el dany contra construccions de fusta es duplica. En explosius de pólvora, l'abast indica quan es divideix el dany a la meitat.

<b>Armadores</b>	<b>Modificadors per material</b>
Cuio simple (2)	25 pb De bronze (+ 0, + 2 pes) x 0,75
Cuirbuilli (4)	100 pb D'acer (+0) x 1
Cuir amb reforços (6)	250 pb D'Acer nan (+ 2) x 2
Malla lleugera (8)	1000 pb D'Oricalc (+ 4) x 5
Malla reforçada (10)	1500 pb De Plata Estel·lar (+ 6) x 25
Cuirassa completa (12)	4500 pb

Les armadores donen un malus a Agilitat igual a – 1 per cada 2 punts o fracció que la protecció que donen es trobi per sobre de la Fortalesa del seu usuari. Les cotes de malla donen un malus – 3 a l'habilitat de Subterfugi, i les de cuirassa un – 4. Un metall més lleuger que l'acer redueix els malus; l'acer nan resta 1 punt, l'oricalc 2 i la plata estel·lar 3.

La protecció màxima (a efectes de pes) és de 12; les armadores d'Oricalc i similars donen més protecció pel mateix pes. Les armadores de bronze sumen 2 punts al pes; per això no es fabriquen cuirasses completes de bronze i l'armadura més completa de bronze és la *cuirassa parcial* (estil grec), que és com la malla reforçada (protecció 10). El bronze no se sol utilitzar en l'ambientació medieval normal; és apta per món més primitius.

Les **armes i armadores encantades**, si es troben a la venda, solen costar entre 1000 i 5000 pb per punt d'Atribut invertit en llur creació, a més del cost base.

## Combat de masses

Totes les masses piquen, i si venen de 100 en 100, més. El primer, en aquest sistema, és mirar si es pot resoldre d'alguna altra manera. Si el Màster ja sap qui vol que guanyi, no cal preocupar-se'n gaire. Després, unes quantes definicions:

**Qualitat de la tropa:** mesura la seva capacitat de causar danys a l'enemic, de rebre'n sense quedar fora de combat, i de seguir ordres. Hi ha 4 nivells de tropa:

**Lleva:** cobreix camperols reclutats a cuita-corrent, a qui has donat una llança i dues hores d'entrenament. També pot incloure masses de morts vivents, que són si fa no fa igual d'efectives, però que en aquest cas no tiren moral. Xusma.

**Milícia:** tropes irregulars que tenen algun entrenament sòlid i compten amb equipament adequat (tot i que no de molta qualitat). La majoria de milícies locals i bandits entren aquí dins, però hi pots posar cultistes fanàtics, també.

**Regulars:** tropes professionals, que poden ser mercenaris o lluitar per algun senyor feudal. Com a mínim els oficials van a cavall. Incidentalment, són els mercenaris del capítol d'equipament (5 pb per dia més tot el que puguin rapinyar, manutenció a part).

**Elit:** gent que s'ha dedicat a lluitar i entrenar-se des de ben petits. Inclou cavallers i tropes màgiques, com ara trols, bruixots o qualsevol cosa estranya pensada per matar a gran escala.

Cada **unitat de tropa** es considera de 100 personatges, tot i que en les d'elit pots considerar, si estan formades per criatures màgiques o monstres, que inclouen menys membres. En tot cas, funciona igual.

Cada nivell de tropa té una **Habilitat** per causar danys, uns **Danys** normals expressats com un codi de daus i una **Moral**, que és el que costa fer-la fora del camp. El preu és *per personatge, no per unitat*. Si una unitat té menys de 100 integrants, hom pot reduir la seva **Moral** proporcionalment (la **Moral** i proud).

Qualitat	Habilitat	Dany	Moral	Cost
Lleva	4	1d6	12	1 pb/ dia
Milícia	6	2d6	18	3 pb/ dia
Regulars	8	3d6	24	5 pb/ dia
Elit	10	4d6	30	10 pb/ dia

El Màster pot modificar els valors d'una unitat segons llur naturalesa; una unitat d'infanteria nana pesada (molt resistent) pot tenir moral 27 en lloc de 24, i els famosos arquers èlfics poden atacar amb habilitat 9 en lloc de 8.

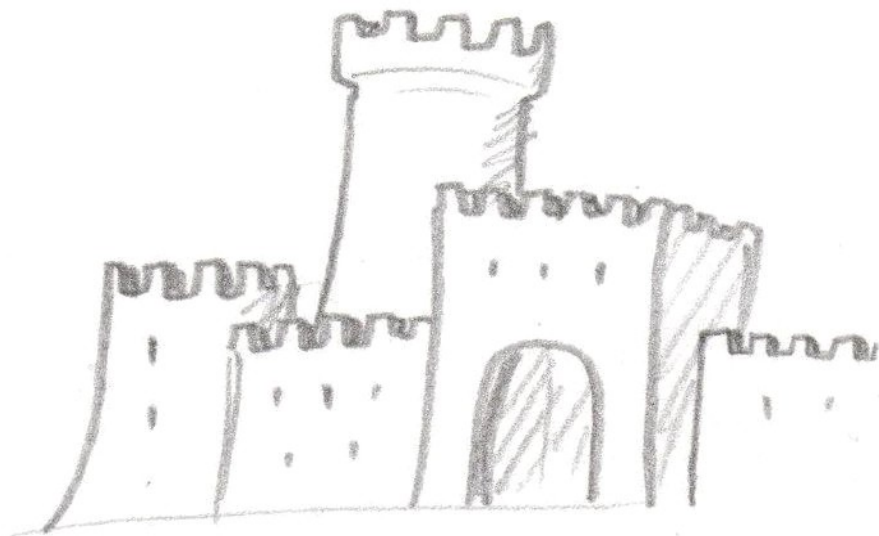
**Les unitats d'arquers** poden ser de Milícia o de Regulars. Poden atacar qualsevol altra unitat sobre el camp, encara que no hi siguin adjacents. Si reben danys **de qualsevol unitat que no siguin arquers**, en reben el doble.

El pas següent és considerar de quin tipus de batalla parlem. N'hi ha tres:

Una **Escaramussa** ocupa una sola unitat homogènia per bàndol. Les unitats es poden considerar d'una mida diferent de 100, si convé: per exemple, si portes 20 camperols a la batalla contra els bandits. Hi ha un sol comandant per bàndol i un sol front, i cada torn dura uns 10 minuts.

Una **Batalla** ocupa múltiples unitats de 100 membres, que no han de ser del mateix tipus: pots posar tota la lleva al davant, i utilitzar els seus cadàvers com a barricada pels regulars que venen darrere. Hi ha un comandant principal i tants subcomandants per bàndol com fronts hi hagi, sovint 3 (un centre i dues ales). Cada torn dura una horeta.

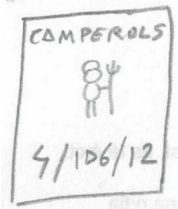
Un **Setge** és una *batalla* que es juga amb algun tipus de protecció per a un dels dos bàndols, que a sobre té una bonificació de + 1 a l'habilitat i + 2 a la Moral, per què no té enlloc on fugir si van maldades.





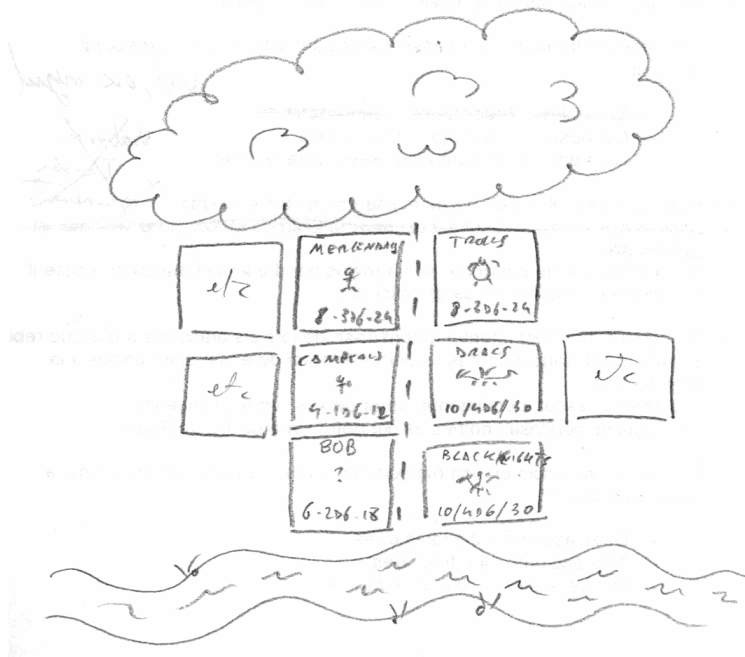
## Preparació de la batalla

1.- Es determinen les unitats que intervenen. Seria ideal fer-ho en fitxes o bocinets de paper que permetin anotar les dades bàsiques: Identificador (què és cada unitat), habilitat, dany i Moral actual. Així, més o menys:



2.- Es determinen els fronts que hi hagi. El més habitual en una batalla és que n'hi hagi tres: un centre i dues ales o flancs. En una escaramussa n'hi ha un de sol, i en un setge, tants com tingui la posició assetjada i el comandant decideixi atacar.

3.- Els comandants de cada bàndol disposen les unitats sobre el camp de batalla, i determinen qui portarà el comandament subordinat de cada front, si n'hi ha més d'un. És bo fer un petit plànol, com aquest:



## Procediment de batalla

Les batalles es juguen en torns, que són simultanis pels dos bàndols, i que consten de les fases següents:

1.- El comandant principal fa una tirada de tàctica. Si hi ha subcomandants, el resultat s'aplica a l'habilitat d'aquests, i si no, a la de les tropes.

Resultat del comandant	Modificador als subordinats
Èxit crític	+ 4 a l'habilitat
Èxit normal	+ 2 a l'habilitat
Tirada fallada	res de res
Pífia	l'habilitat es divideix a la meitat

Si hi ha subcomandants, aquests fan la mateixa tirada i apliquen el seu resultat a l'habilitat de les tropes. Sí, un sots comandant pot salvar una pífia del seu comandant superior, o desaprofitar un crític.

2.- Les tropes que ocupen la primera posició en el front fan la seva tirada d'habilitat, i el resultat s'aplica a la Moral de la unitat enemiga segons la taula següent. Una unitat parapetada darrere una fortificació està protegida, i per tant resta la protecció del dany que rebí.

Resultat	Dany causat a la moral enemiga
Èxit crític	dobles tirades del dany normal
Èxit normal	causen el dany normal
Tirada fallada	causen la meitat de la tirada de dany normal
Pífia	res de res

Fortificacions	Protecció
Barricada (incloent muntanyes de cadàvers)	2
Palissada, casa, granja o cabana	4
Mur de pedra, com el d'una vila, o una torre petita	6
Muralla fortificada, com la d'un castell o una capital	8

Una unitat **que no hagi combatut (ni atacat**, en el cas dels arquers) en aquest torn es pot desplaçar a un altre front, a discreció del seu comandant. **Una de sola per comandant**; la resta d'unitats es queden allà on son.

3.- Es consideren les **conseqüències** del torn. Una unitat reduïda per sota de 12 punts de Moral ha de tirar 2d6 contra la Moral que tingui actualment; si falla la tirada la unitat s'ha **desbandat** i s'elimina de la batalla (fugen per on poden). Si hi ha una unitats darrere seu, aquestes avancen i n'ocupen el lloc.

**Si no queda cap unitat amiga per a omplir el buit, la línia s'ha trencat.** En aquest cas, qualsevol unitat enemiga present avançarà i l'omplirà automàticament, i a partir del següent assalt **podrà atacar i causar danys a totes les unitats amb qui contacti lateralment**, sense rebre'n ella mateixa (tret dels arquers). Si no queda cap unitat enemiga per avançar (per què s'han eliminat mútuament, per exemple), la batalla continua normalment, fins que algú desplaci una unitat i penetri en les files del contrari.

Trencar la línia pot portar a una reacció en cadena que et faci perdre la batalla si no desbandes abans totes les unitats enemigues.

4.- S'anota que ha passat un torn (i el temps corresponent), i torna a començar.

### **Després de la batalla es compten les baixes:**

**Pel bàndol vencedor:** de cada unitat que hagi resistit, la part proporcional dels punts de Moral que li quedessin sobre el total estan més o menys sans i estalvis i poden continuar lluitant. La resta es divideix a parts igual entre morts, ferits lleus que es recuperaran en una nit i ferits que no serviran de res en molts dies, i que poden acabar perdent braços i cames.

**Les unitats desbandades** de tots dos bàndols es consideren perdudes, entre morts, ferits, desertors i captius de l'altre bàndol. Si es vol una xifra, es pot fer la divisió a parts iguals entre ferits lleus, esguerrats de per vida, morts, desertors i captius. En una unitat normal, això són 20 de cada.

A tot això, si els Pj's es troben enfangats dins una batalla, tenen diversos papers per fer: poden ser els comandants, part de la tropa o bé anar per lliure i dedicar-se a putejar l'exèrcit enemic a la seva manera; algú ha d'infiltrar-se al campament enemic i enverinar-los a tots, o entrar a la ciutat per les clavegueres i obrir les portes.



## Màgia

**Aprenent encanteris i receptes de pocions:** el personatge ha d'invertir tants punts d'habilitat com costa l'encanteri o poció. Hi ha un límit al cost en punts d'habilitat dels encanteris que pot aprendre un personatge, segons la Voluntat del personatge:

<b>VOLUNTAT</b>	<b>Nivell</b>
Fins a 7	Cap ni un
8	1
9	2
10	4
11	7
12 +	Sense límit

Un personatge aprèn automàticament els encanteris que desitgi durant la seva creació (pagant el preu en habilitat), però un cop en joc ha de buscar un grimori (que pot estar escrit en un idioma que caldrà conèixer o traduir, i que costa 100 pb per nivell d'encanteri), o un mentor (que requerirà un pagament que generalment és de 200 penics per punt d'habilitat d'aprenentatge).

**Llançant encanteris:** es fa automàticament (si el màgic es troba sota distraccions, farà falta una tirada de VOLUNTAT). La víctima de l'encanteri es pot resistir tirant la seva Resistència màgica.

Cada encanteri té unes **especificacions** d'abast, durada i condicions. L'abast en particular, depèn de la VOLUNTAT del màgic. Hi ha cinc categories d'abast que pot tenir un encanteri: *Contacte*, *Curt* (V metres), *Mig* (Vx5 metres), *Llarg* (Vx100 metres) i *Especial*.

Llançar encanteris costa **punts de Màgia**; la reserva d'aquests és igual a la Voluntat del personatge, o al doble si posseeix algun focus (vara de màgic, símbol religiós, etc). Alguns tenen un cost fix i el d'altres és variable; en aquest cas, la quantitat màxima invertida és igual a la Resistència màgica del personatge. Els punts de Màgia es recuperen en la seva totalitat després de dormir durant 8 hores, o la part proporcional si és menys estona. Alternativament, es pot meditar i recuperar 1 punt de Màgia per hora, i segur que hi ha alguna droga que et pot ajudar a recuperar-ne de cop. Busca.

El límit de la *Resistència màgica* del màgic es pot superar si hom accepta les conseqüències: cada punt de Màgia per sobre del límit causa 2d6 de dany que no es poden curar amb Primers auxilis.

**Cooperar:** dos o més bruixots poden llançar a l'hora el mateix encanteri, sumant les seves Resistències màgiques (únicament a l'hora de considerar el límit de punts de Màgia, mai per defensar-se). Per a fer això, tots han d'actuar en el mateix moment si es troben en combat, i posar-se d'acord en les especificacions de cada encanteri. Si no ho fan, poden enfrontar les respectives VOLUNTATS per veure qui mana sobre els altres; l'encanteri segurament fallarà de maneres noves i sorprenents, a discreció del Màster.

**Encanteris permanents:** es pot fer invertint punts de VOLUNTAT (els mateixos que costaria de Màgia normalment) i dedicant un dia a la fabricació de l'artefacte (o tatuatge, o el que sigui) per cada punt invertit. Per reduir el cost de fabricació d'encanteris, es poden substituir punts de V pel doble de punts d'altres atributs (es distribueix la despesa al gust del màgic). Ara, això deixa el màgic fet una merda. També es pot buscar un voluntari per donar els punts d'atribut. Si es fa això, el ritual s'allarga el doble: dos dies per punt de V o equivalent en punts d'atribut. El triple si el cost es reparteix entre tres voluntaris, etc, etc.

Establir una **condició** que farà que s'anul·li l'encanteri (e.g.: que una verge faci un petó a un gripau) redueix el cost a la meitat o més a discreció del Màster.

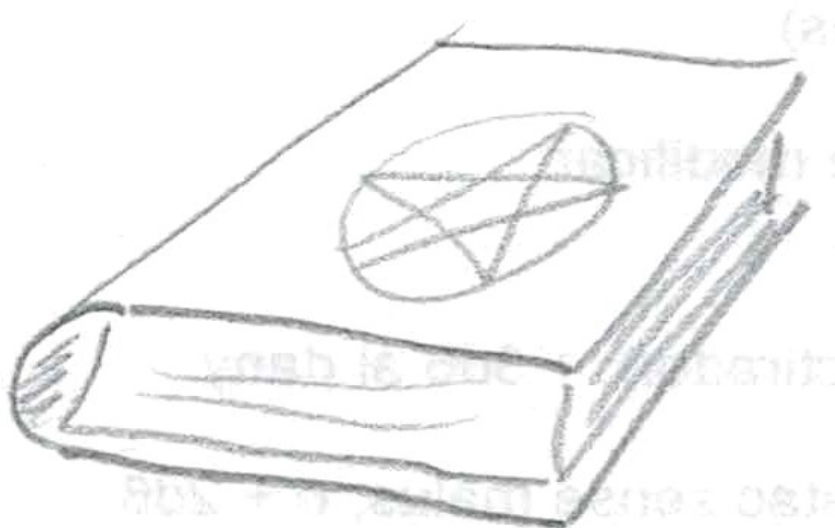
**Pergamins:** un encanteri es pot inscriure en un pergami que es destruirà després de llegir-lo *una sola vegada, i tant si funciona com si no*; és un encanteri en pausa, on només falta la invocació final. Per crear un pergami cal una tirada de Voluntat i tantes hores de feina com els punts de Màgia invertits. Per llegir-lo cal una tirada de Voluntat, i és una acció lenta normal. Se solen vendre per 25 Pb per punt de Màgia. No es poden aprendre encanteris a partir d'un pergami; seria com aprendre a programar jugant al Call of Duty.

**Runes:** un encanteri es pot guardar com una runa per 1 punt de VOLUNTAT. Faran falta punts de Màgia per llançar-lo (funciona com un pergami, però no es destrueix). Aquest encanteri pot prendre qualsevol forma, generalment uns sèrie d'inscripcions sobre l'objecte encantat. No cal llegir-les totes per desencadenar la màgia, sinó només una específica que tanca l'encanteri.

**Pedres talismà:** pedres precioses obtingudes del cervell d'un drac que poden contenir tants punts de Màgia de reserva com el seu pes en grams. Només hi pot accedir el màgic que els hi ha posat, si toca físicament la pedra.

**Fabricant pocions:** cal temps i un laboratori ben proveït. No es gasten punts de Màgia. Els components es poden comprar en una botiga de materials màgics, una herboristeria o es poden recollir al bosc, a raó de 1d6 pb per hora de recerca i tirada de Vegetals (2d6 en cas de crític).

Només cal apuntar la quantitat recollida, sense tipus. Aquests components es poden vendre a un intermediari per la meitat del cost llistat. Una poció triga un any o fer-se malbé, més o menys.



## Encanteris (i cost en punts d'habilitat)

Adormir (2)	Llum (1)
Alarma (1)	Mimetisme (1)
Animar cadàvers* (2)	Mur de flames (1)
Arrencar l'ànima* (10)	Mur de gel (1)
Armadura màgica (1)	Núvol pestilent (1)
Atac màgic (1)	Oracle dels morts* (3)
Atac màgic explosiu (2)	Paralitzar (1)
Augmentar danys (1)	Parlar amb els animals (1)
Barrera espiritual (1)	Pas d'aranya (1)
Caiguda de ploma (1)	Pas lleuger (1)
Clau màgica (1)	Passar sense deixar rastre (1)
Control climàtic (2)	Protecció contra la màgia (1)
Control material (1)	Purificació (1)
Control mental (3)	Relliscada (1)
Crear ghoul* (3)	Reparació (1)
Curació (1)	Ressuscitar (10)
Detecció (1)	Robar la vida* (2)
Dissipar màgia (1)	Sacrifici* (2)
Encantament (1)	Telepatia (1)
Encegar (1)	Teleportació (4)
Encendre flames (1)	Titellaire (2)
Escut (2)	Transmutació (5)
Exèrcit de les tenebres* (7)	Transformació en Lich (8)
Explosió de poder (3)	Velocitat (2)
Foragitar morts vivents (1)	Veure a través de la matèria (1)
Foscor (1)	Veure amb els ulls dels animals (1)
Il·lusions (1)	Veure reflexos (2)
Invisibilitat (3)	Vida subaquàtica (1)
Invocar animals (2)	Visió mística (1)
Invocar diables* (6)	Vol d'ocell (2)
Invocar elementals (4)	Zona d'antimàgia (6)
Invocar espectres* (3)	

*Els encanteris marcats amb un asterisc són considerats màgia negra i a la llarga propicien l'aparició d'entitats sobrenaturals interessades en l'ànima del personatge.*



## **Pocions (i cost en punts d'habilitat)**

Àcid orgànic (2)  
Antídot universal (2)  
Cos alquímic\* (9)  
Homunculus\* (5)  
Mixtura explosiva (2)  
Mixtura inflamable (2)  
Poció de curació (1)  
Poció de fortalesa (2)  
Poció de mort fingida (2)  
Poció de recuperació màgica (2)  
Pols d'invisibilitat (2)  
Pols de somnolència (1)  
Pols de visió veritable (3)  
Pols narcòtica (1)  
Verí feble\* (1)  
Verí fort\* (2)  
Verí letal\* (2)



## Descripció dels encanteris

### Adormir (2)

*Cost:* 2 Punts de Màgia per víctima

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* una hora

La víctima d'aquest encanteri cau en un somni profund. Es desperta quan passa una hora, quan se la desperta a posta o si sofreix danys. En general, es troba indefensa i se la pot manipular (capturar-la, etc) a gust.

### Alarma (1)

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* un dia

El màgic defineix una zona de fins a VOL metres de radi (es pot ajustar a les parets d'una cambra). Si en algun moment de les 24 hores següents un personatge o animal de mida superior al d'una rata entra dins aquesta zona, el màgic ho sabrà (però no sabrà qui o què ha estat). El màgic es despertarà si cal. es pot utilitzar aquest encanteri per disparar-ne un altre que s'hagi deixat preparat (com una il·lusió que doni un missatge o un atac màgic que fregeixi l'intrús).



### Animar cadàvers\* (2)

*Cost:* 1, 3 o 5 Punts de Màgia per cadàver

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* un dia, una lluna, o un any

Fa que un cadàver, amb carn o sense, torni a una paròdia de vida i es posi a les ordres del màgic fins on les pugui entendre. Els morts vivents continuen actius fins que són destruïts o quan passen 24 hores; si el màgic gasta 3 punts de Màgia, els cadàvers són actius durant una lluna; si en gasta 5, durant un any. Només es poden alçar esquelets i zombis sense cervell; altres morts vivents són cosa més complicada, i calen encanteris més potents (pels ghouls) o pactes amb potències diabòliques (pels vampirs o lichs).

## Arrencar l'ànima\* (10)

*Cost:* tants Punts de Màgia com la Voluntat de la víctima.

*Abast:* Contacte

*Durada:* permanent

Si la víctima d'aquest encanteri falla la tirada de Resistència màgica està cardada; la seva ànima surt del seu cos i és enviada a l'altre món. Si els seus amics tenen sort, el cos cau mort a terra (i es pot intentar ressuscitar-lo a continuació). Si no, un diable ocupa el cos i es dedica a fer maldats diverses; per recuperar el seu company hauran de matar-lo i intentar ressuscitar-lo. Com que els diables coneixen encanteris i tenen atributs superiors als humans, pot ser difícil.

## Armadura màgica (1)

*Cost:* 1 Punt de Màgia per 2 punts d'armadura.

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 10 minuts

Proporciona punts addicionals d'armadura al receptor de l'encanteri, que actuen contra tots els danys directes (no funciona contra enverinaments, per exemple), *inclosos els dels atacs màgics*. Els objectes poden absorbir un màxim de punts de màgia determinat pels materials de la seva fabricació:

Materials mundans (acer, fusta, etc)	màxim 3 punts de màgia (+ 6)
Acer nan	màxim 4 punts de màgia (+ 8)
Oricalc	màxim 5 punts de màgia (+ 10)
Plata estel·lar	màxim 6 punts de màgia (+ 12)

## Atac màgic (1)

*Cost:* 2 Punts de Màgia per d6 de dany

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* instantani

Crea una descàrrega màgica que impacta una sola víctima, si aquesta falla la seva tirada de Resistència màgica (encara que es podria permetre una Agilitat a la meitat amb les regles d'esquivar). L'armadura no atura el dany.

Aquest encanteri es pot aprendre amb una **afinitat elemental**, que redueix el cost a la meitat: 1 punt de Màgia per d6 de dany causat. Permet llançar rajos de foc o llances d'aigua, per exemple. Aquesta afinitat, però, fa que alguns éssers (particularment, els de naturalesa elemental) siguin immunes als seus efectes, o els sofreixin reduïts. Hi ha altres afinitats, com ara fred, llum, mort, etc.

Cal aprendre un encanteri nou per cada afinitat que es desitgi.



## Atac màgic explosiu (2)

*Cost:* 2 Punts de Màgia per d6 de dany

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* instantani

Crea una descàrrega màgica (l'estil és diferent per cada màgic) que impacta en un punt i causa danys al seu voltant (– 1d6 per cada metre sencer de distància des del punt d'impacte). Com que no és un atac dirigit, no hi ha tirada de resistència màgica que valgui; com a molt pots intentar esquivar tirant Agilitat per rebre la meitat del dany. L'armadura no atura els danys.

Com l'anterior, aquest encanteri es pot aprendre amb una afinitat elemental, que redueix el cost a la meitat: 1 punt de Màgia per d6 de dany causat. Permet llançar rajos de foc o de gel, per exemple. Aquesta afinitat, però, fa que alguns éssers (particularment, els de naturalesa elemental) siguin immunes als seus efectes, o els sofreixin reduïts. Cal aprendre un encanteri nou per cada afinitat que es desitgi.

## Augmentar danys (1)

*Cost:* 2 Punts de Màgia per d6 de dany addicional

*Abast:* Contacte

*Durada:* un minut (6 assalts de combat)

Augmenta màgicament el dany causat per qualsevol arma (en el cas d'armes de projectils, aquest dany s'estén als projectils; no cal atonyinar la gent amb l'arc) durant un minut. Aquest dany es duplica normalment en cas de crític; carnisseria assegurada. Els efectes físics varien amb el màgic; poden incloure una fulla incandescent o un discret resplendor blavós, etc... Aquest encanteri no admet una afinitat. Els objectes poden absorbir un màxim de punts de màgia determinat pels materials de la seva fabricació:

Materials mundans (acer, fusta, etc)	màxim 6 punts de màgia (+ 3d6)
Acer nan	màxim 8 punts de màgia (+ 4d6)
Oricalc	màxim 10 punts de màgia (+ 5d6)
Plata estel·lar	màxim 12 punts de màgia (+ 6d6)

### **Barrera espiritual (1)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 24 hores, o fins que sigui traspasat.

Crea una zona de fins a VOL metres de radi que està màgicament vedada a morts vivents, espectres o diables. Els personatges vius poden travessar la barrera a voluntat, però no atacar a través seu sense trencar-la. Els esquelets i zombis no tenen cap possibilitat de travessar la barrera; els morts vivents intel·ligents i els diables tenen una sola oportunitat d'intentar-ho, tirant la seva Resistència màgica, però en cas que ho facin reben tants d6 de dany com la Resistència màgica del màgic.

### **Caiguda de ploma (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per personatge

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts, o fins que es toca terra.

Permet que un personatge caigui lentament des de grans alçades sense rebre danys, més o menys a la velocitat d'una ploma. Si en 10 minuts no han tocat terra i no es pot tornar a llançar l'encanteri, llàstima.

### **Clau màgica (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* instantani / un dia

Obre màgicament una porta normal tancada, o tanca màgicament una porta normal durant un dia. En aquest últim cas, la única manera d'obrir la porta és tirar-la a terra (o dissipar la màgia).

### **Control climàtic (2)**

*Cost:* de 1 a 12 Punts de Màgia

*Abast:* a la vista del màgic, o fins a un dia de viatge pel triple de cost.

*Durada:* Especial.

Cada punt de Màgia altera en un grau el temps atmosfèric de la zona. L'escala de clima té cinc graus:

<b>Assolellat</b>	Si hi ha núvols, només són rastres de vapor.
<b>Cobert</b>	El sol es tapa, fa vent i comença a refrescar notablement.
<b>Inestable</b>	Pluja fina i/o ràfegues de vent suau.
<b>Tempesta</b>	Pluja forta i/o ventades importants.
<b>Tempesta de neu</b>	Precipitacions glaçades, ventades furioses, etc.

A partir del moment que es llança l'encanteri, el temps triga dues hores per cada nivell de variació a tornar al seu estat inicial (*és a dir, si un màgic altera el temps d'Assolellat a Inestable, trigarà dues hores a estar Cobert i dues més a tornar a Assolellat*). L'època de l'any pot variar aquestes condicions.

### **Control material (1)**

*Cost:* 1 Punts de Màgia per 10 kg de sòlids o 1 metre cúbic de gasos i líquids.

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* 10 minuts

Cal escollir un material inert en el moment d'aprendre l'encanteri; fusta, terra, roca, boira, or, acer, fum, bronze. Permet donar-li forma a voluntat, però per donar-li formes complexes caldrà alguna tirada d'Ofici. No es pot atacar.

### **Control mental (3)**

*Cost:* 3 Punts de Màgia per ordre

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* fins que s'acompleixi l'ordre, o 24 hores

La víctima (humana o animal) de l'encanteri està obligada a acomplir al peu de la lletra una ordre del màgic. Si la ordre implica danys o perjudicis importants per la víctima, es pot tirar Resistència màgica amb un bonus a concretar pel Màster. El màgic pot formular la seva ordre com una reacció a una condició donada, i pot esborrar el record de la ordre del cervell de la víctima (que tindrà problemes per explicar-se més endavant). L'ordre s'ha de poder acomplir en 24 hores. No es pot donar una ordre nova al mateix personatge fins que hagi acomplert l'anterior.

### **Crear ghoul\* (3)**

*Cost:* 5 Punts de Màgia per ghoul

*Abast:* Contacte

*Durada:* permanent

Fa que un zombi prèviament animat desenvolupi intel·ligència i voluntat pròpies, i millora les seves habilitats i la seva resistència (veure bestiar). Continua sota el control del màgic, i roman actiu fins que se'l destrueix.

### **Curació (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per d6 de curació

*Abast:* Contacte

*Durada:* instantani

Permet recuperar punts de vida. Pot tancar ferides infectades i curar malalties, però no eliminarà verins (simplement et dona temps). Si el personatge és iniciat en algun culte amb atribucions curatives, es cura el doble (2d6 per punt de Màgia). Dirigit contra un mort vivent, li causa danys.

### **Detecció (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Llarg (VOL x 100 metres)

*Durada:* 10 minuts

Permet que el màgic sàpiga, durant 10 minuts, la situació i distància de la substància, persona o cosa especificada en el moment de llançar l'encanteri (però no com arribar-hi). Cal un focus: una mostra de material, per exemple.

### **Dissipar màgia (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia o més

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* instantani / 10 minuts

Permet eliminar els efectes d'un encanteri que es trobi en funcionament i que tingui un cost en Punts de Màgia igual o inferior al del Dissipar. Si l'encanteri era un efecte permanent, la dissipació només funciona durant 10 minuts.

### **Encantament (1)**

*Cost:* 3 Punts de Màgia per + 1

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

Crea un objecte màgic que guanya un bonus per a la tasca per a la qual va ser creat (una espasa guanyarà el bonus en combat i una escarpa, per fabricar objectes de fusta). Els objectes poden absorbir un màxim de punts de màgia determinat pels materials de la seva fabricació:

Materials mundans (acer, fusta, etc)	màxim 3 punts de màgia (+ 1)
Acer nan	màxim 6 punts de màgia (+ 2)
Oricalc	màxim 9 punts de màgia (+ 3)
Plata estel·lar	màxim 12 punts de màgia (+ 4)

### **Encegar (2)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia per víctima

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* instantani / un minut (6 assalts)

Dirigeix un flaix de llum encegadora als ulls d'un enemic, deixant-lo sense el sentit de la vista durant els 6 assalts. Això fa impossible els atacs amb projectils i dona un - 6 a tots els atacs cos a cos i defenses. Es pot utilitzar, a discreció del Màster, com una bengala de senyals o un flaix que espanti un grup d'animals nocturns; aquest efecte és instantani, i es pot veure a un abast de Voluntat en kilòmetres.

### **Encendre flames (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* Instantani

Crea una zona d'ignició de la mida d'un llumí en qualsevol material remotament inflamable que no estigui viu (això elimina les pedres i la fusta viva, però no les pinyes ni els morts vivents). El foc s'encén fins i tot en circumstàncies climatològiques adverses, però corre perill d'apagar-se en pocs moments.

### **Escut (2)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per cada 2 d'armadura i 2 de radi.

*Abast:* Especial (2 metres de radi per punt de Màgia)

*Durada:* 10 minuts

Crea una paret esfèrica immòbil d'energia invisible que envolta el màgic a una distància de 2 metres per cada punt de Màgia dedicat a abast i que té una puntuació d'armadura contra tot tipus de dany igual a 2 punts per punt de Màgia dedicat a protecció. És a dir, el cost mínim per l'encanteri és de 2 punts. L'esfera és fàcilment penetrable per tot i per tothom; només atura el dany dels atacs.

Quan algú de l'interior rep un atac, ha de decidir si intentarà defensar-se (si pot); es juga tot normalment però quan calgui calcular el dany es resta la protecció de l'esfera com si fossin punts d'armadura personals.

### **Exèrcit de les tenebres\* (7)**

*Cost:* 1, 3 o 5 Punts de Màgia per cada 10 metres de radi

*Abast:* Especial: 10 metres per increment de punts de Màgia (x1/x3/x5)

*Durada:* 24 hores / 1 lluna / 1 any

Té els mateixos efectes que l'encanteri d'animar cadàvers, però aplicat a gran escala. Tots els cadàvers atrapats en el radi d'acció de la màgia s'alçaran i es posaran a les ordres del màgic. Tremendament útil en camps de batalla, cementiris i ciutats devastades per la plaga.

Si es gasten 3 punts de Màgia per increment, els morts vivents creats seran actius durant una lluna; si són 5, durant tot un any.



### **Explosió de poder (3)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia per d6 de dany

*Abast:* Especial: relatiu al dany

*Durada:* Instantani

Una ona d'energia màgica s'estén des del màgic enfora, causant el dany llistat i restant 1d6 per cada 2 metres sencers de distància des del màgic. Aquests danys no es poden esquivar ni defensar, i les armadures no protegeixen. El màgic és immune, però els seus aliats no.

Com els anteriors, aquest encanteri es pot aprendre amb una afinitat elemental, que redueix el cost a la meitat: 1 punt de Màgia per d6 de dany causat. Permet llançar onades de foc o de gel, per exemple. Aquesta afinitat, però, fa que alguns éssers siguin immunes als seus efectes, o els sofreixin reduïts. Cal aprendre un encanteri nou per cada afinitat que es desitgi.

### **Foragitar morts vivents (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per mort vivent a afectar

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* instantani

Si els morts vivents afectats per la màgia fallen la seva tirada de resistència contra la màgia estan obligats a retirar-se fins on no puguin veure ni ser vistos pel màgic, o rebre 3d6 de dany (alguns morts vivents poderosos, com vampirs i llichs, poden optar per rebre els danys i fer-li la permanent al màgic). El màgic pot continuar llançant l'encanteri cada assalt, mentre li quedin punts de Màgia.

### **Foscor (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 10 minuts

Crea una zona de foscor màgica impenetrable fins a VOL metres de radi del màgic (que la pot controlar a voluntat). No funciona ni la infravisió, ni la llum natural ni la màgica.

## **Il·lusions (1)**

*Cost:* de 1 a 6 Punts de Màgia

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* 10 minuts

Crea una il·lusió que afecta el sentit de la vista i el de l'oïda, segons la taula:

<b>Punts de màgia</b>	<b>Efectes il·lusoris obtinguts</b>
<b>1</b>	il·lusions trivials. Llums, canvis de color, nassos, canvis de pentinat, vestits. Ideal per funcions populars i festes d'aniversari.
<b>2</b>	il·lusions moderades. Canvi total de l'aparença, éssers i mobles.
<b>4</b>	il·lusions importants. Fins a edificis petits de gran complexitat.
<b>6</b>	il·lusions magistrals. Tot el que s'experimenta pot ser il·lusori.

No hi ha manera humana que una il·lusió causi danys directament (o els curi), però els personatges en poden rebre reaccionant a la il·lusió (per exemple, intentant caminar sobre un pont il·lusori).

## **Invisibilitat (3)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

Converteix un personatge (que pot ser el màgic) en invisible. Encara se'l pot sentir, flairar, deixa petjades, etc.

## **Invocar animals (2)**

*Cost:* 1 o més Punts de Màgia

*Abast:* Llarg (VOL x 100 metres); els animals acudirán pels seus propis mitjans

*Durada:* Especial

Porta a la presència del màgic un animal d'una mida que depèn del cost en punts de Màgia. L'animal obeeix el màgic fins on el pugui entendre. No invoca animals intel·ligents (com ara dracs). Per 1 punt de màgia addicional, el màgic pot duplicar el número d'animals invocats (és a dir, 8 cavalls: 7 punts).

A discreció del Màster es poden invocar grups d'animals petits sense cost addicional (com un eixam d'insectes a nivell 1, per exemple, o un gran grup de rates a nivell 4).

Punts de Màgia	Tipus d'animal que es pot invocar
1	<i>Animals petits</i> , aptes per portar missatges o causar distraccions (rapinyaires, gats, fures)
2	<i>Animals mitjans</i> , aptes per al combat o portar càrregues lleugeres (llops, hienes)
4	<i>Animals grans</i> , aptes per al combat, portar personatges o càrregues pesades (ossos, cavalls, bous)
6	<i>Animals enormes</i> (elefants?)

A discreció del Màster, pot haver-hi un encanteri similar que permet invocar éssers intel·ligents, però en aquest cas s'hauria de permetre una tirada de Resistència, i segurament caldrà una versió específica de l'encanteri per cada llinatge (e.g.: *Invocar elfs*, *Invocar nans*, *Invocar humans*, *Invocar dracs*...).



### **Invocar diables\* (6)**

*Cost:* de 1 a 8 Punts de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* especial

Invoca un diable d'un dels quatre tipus especificats al bestiar i el posa al servei del màgic per accomplir una ordre.

Punts de Màgia	Tipus de diable que es pot invocar
1	<i>Diablers amb ales</i> , petits i bellugaires; més irritants que perillosos.
2	<i>Diable incorpori</i> que pot posseir cossos vius, morts o objectes inanimats. A discreció del Màster.
4	<i>Gossos de l'infern</i> . Màquines de matar negres i blindades que respiren sofre i tenen ullals de pam.
6	<i>Diablers majors</i> . Grans, forts, cruels i molt perillosos. Solen ser intel·ligents.
8	<i>Prínceps diable</i> . Enormes, i sempre amb els seus propis plans. A part de combatre, poden servir per fer pactes amb els seus senyors diabòlics, que donaran encara més poder al màgic... per un preu.

Els diables marxen quan han acomplert l'ordre del màgic o quan són destruïts (o el màgic mor). El màgic no recupera els punts de màgia invertits en la invocació fins que el diable desapareix. És perfectament possible lligar permanentment un diable (amb despesa de Voluntat), però no li agradarà gens.

#### **Invocar elementals (4)**

*Cost:* de 1 a 6 Punts de Màgia.

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* especial

Invoca un elemental d'un dels tipus especificats al bestiar i el posa al servei del màgic per acomplir una ordre. Cal una porció de l'element respectiu. Cada elemental té un cost i unes capacitats determinades. Els elementals tornen al seu element quan han acomplert l'ordre, són destruïts o el màgic mor. El màgic no recuperarà els punts de Màgia invertits en la invocació fins que l'elemental hagi desaparegut.

Aquest encanteri té quatre versions, una per cada element clàssic, i cal aprendre-les per separat. Alguns poden donar opcions diferents segons l'ambient on els invoquis. A continuació hi ha els costos per invocació:

<b>Punts de Màgia</b>	<b>Tipus d'elemental que es pot invocar</b>
<b>1</b>	<i>De l'aire:</i> ràpid i feble.
<b>2</b>	<i>Del llamp</i> (utilitza la invocació de l'aire).
<b>2</b>	<i>Del foc:</i> àgil i perillós.
<b>2</b>	<i>De l'aigua:</i> útil en el seu element.
<b>3</b>	<i>De la terra:</i> lent, però destructiu.
<b>4</b>	<i>De gel</i> (de l'aigua, invocat en climes freds).
<b>5</b>	<i>De roca</i> (de terra, en terreny rocós).
<b>7</b>	<i>De lava</i> (de roca o foc en un volcà, o invocant-los tots dos i fusionant-los)

### **Invocar espectres\* (3)**

*Cost:* 3 Punts de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* fins que surti el sol (només es pot fer de nit)

Arranca un espectre torturat dels reialmes de l'inframón i el posa al servei del màgic. Acomplirà totes les seves ordres fins que surti el sol, moment en el qual es desfarà en boira.

### **Llum (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* una hora

Crea una llum màgica que pot emanar d'un objecte o volar al voltant del màgic (un nigromàntic pot invocar un foc fatu o un esperit, però l'efecte és el mateix). La llum és més intensa que la d'una torxa, i es troba sota el control del màgic en tot moment, que la pot atenuar o apagar mentre dura l'encanteri.

### **Mimetisme (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per personatge

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 10 minuts

El receptor de l'encanteri es confon amb els seus contorns si es queda immòbil. Encara deixa rastres, fa fressa i se'l pot flairar. Funciona millor en ambients naturals que civilitzats.

### **Mur de flames (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per metre quadrat

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* 10 minuts

Crea un mur de flames que s'eleva fins al sostre (o fins a un màxim de 5 metres). No cal combustible, però pot causar incendis amb facilitat. Travessar un metre quadrat de terreny en flames causa 2d6 de dany.

### **Mur de gel (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per 2 metre cúbics

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* fins que es fongui

Crea un mur de gel que el màgic pot disposar com li doni la gana, amb un gruix mínim d'un metre en qualsevol direcció (rotllo *Minecraft*). El mur es fon a un ritme normal, o es pot destruir en pocs minuts si es tenen les eines adequades.

### **Núvol pestilent (1)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 10 minuts

Crea un núvol de gas pestilent i verinós al voltant del màgic (aquest no resulta afectat, però els seus amics, sí). Qualsevol acció dins el núvol porta un malus – 2. Cada minut sencer passat dins el núvol causa 1d6 de dany, i cal tirar Resistència cada minut per evitar-ho. Qualsevol animal atrapat en el radi de la pestilència fugirà esmaperdut. Els morts vivents, diables i elementals no són afectats.

### **Oracle dels morts\* (3)**

*Cost:* 3 Punts de Màgia per pregunta

*Abast:* Contacte amb les restes.

*Durada:* especial

Utilitza les restes mortals d'una persona per cridar el seu esperit dels reialmes d'ultratomba i obligar-lo a que respongui una pregunta amb la veritat (si l'esperit és cooperatiu, poden ser més, gratis). Si t'equivoques de restes, pots acabar invocant l'esperit d'algú que no t'interessa. Si l'esperit passa la tirada de resistència, pot convertir-se en un espectre que ataqüi tots els presents.

### **Paralitzar (1)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia per víctima

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* 10 minuts

Deixa un personatge clavat a terra, mut i immòbil fins que passi el temps o fins que rebi danys. A discreció del màgic pot alliberar parts concretes del cos (la boca, per parlar, per exemple). A discreció del Màster, la paràlisi pot venir del dolor i l'encanteri es pot fer servir com a tortura; en aquest cas, es considera màgia negra.

### **Parlar amb els animals (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 10 minuts

Permet que el màgic es comuniqui amb un animal, que per defecte és neutral amb el màgic, però pot ser coaccionat, subornat, premiat, etc. Cal dir que els animals tenen una psicologia molt bàsica i que poques vegades es fixen en les coses que solen interessar als aventurers. I no diguem en els noms de persones i llocs.

### **Pas d'aranya (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

El receptor de l'encanteri pot caminar per les parets i els sostres com un insecte pelut qualsevol. En males condicions, pot haver de passar una tirada d'AGILITAT per no caure.

### **Pas lleuger (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

El receptor de l'encanteri pot caminar sobre superfícies que normalment no l'aguantarien sense deixar rastres ni enfonsar-se (per exemple, sobre l'aigua, la neu o les branques de bambú). En males condicions, pot haver de passar una tirada d'AGILITAT per no caure.

### **Passar sense deixar rastre (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

El receptor de l'encanteri pot caminar a través del sotabosc sense enredar-se, trencar branquillons ni deixar rastres de petjades.

### **Protecció contra la màgia (1)**

*Cost:* 2 o més Punts de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* 24 hores

El receptor de l'encanteri queda protegit contra la màgia; per cada 2 punts de Màgia de l'encanteri, rep un + 1 a la seva Resistència màgica. Cal distingir els encanteris llançats directament contra el personatge i els que es llancen contra objectes que després causen danys (com el d'Augmentar danys); en aquests casos no funciona la protecció.

### **Purificació (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per metre cúbic o per personatge

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* instantani

Fins a un 1 metre cúbic de matèria (aliments, aigua, aire) o un personatge queden nets de verins, malalties i tòxics. Els aliments es poden ingerir sense perill encara que es trobessin en mal estat i els malalts queden curats (però no recuperen els punts de Vida perduts). Aquest encanteri pot servir per conservar un cadàver un dia sencer, o per eliminar el contingut en alcohol de la cervesa;

en aquest cas es considera màgia negra. Dirigit contra un mort vivent, li causa 1d6 de dany per punt de Màgia. No té efectes contra elementals ni diables.

### **Reliscada (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Mig (VOL x 5 metres)

*Durada:* instantani

Fa que la víctima de l'encanteri rellisqui i caigui si falla una tirada d'Agilitat (o de Resistència màgica, si és més gran). A discreció del Màster, es pot dirigir contra objectes (per fer-los caure de les mans o del seu lloc).

### **Reparació (1)**

*Cost:* de 1 a 6 Punts de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* instantani

Permet reparar els danys soferts per objectes inanimats complexos (de la mateixa manera que els objectes vius es curen amb Curació), segons la intensitat. La mida i la complexitat de l'objecte poden afectar el cost en Punts de Màgia, fins a +/- 2 punts sobre el valor donat. Serveix per curar Constructes, 1d6 per punt de màgia.

<b>Punts de Màgia</b>	<b>Danys que es poden reparar</b>
<b>1</b>	<i>Dany superficial</i> , esquerdes, peces petites trencades; reparacions cosmètiques.
<b>2</b>	<i>Danys interns</i> , esquerdes profundes, peces petites faltants o peces grans trencades.
<b>4</b>	<i>Danys molt greus</i> , parts importants faltants, fragments aïllats.
<b>6</b>	<i>Permet recuperar danys irreparables</i> per altres mitjans, sempre que quedi alguna part de l'objecte.

### **Ressuscitar\* (9)**

*Cost:* 1 Punt de Voluntat permanent, o dos d'altres atributs, més un Punt de Màgia per dia d'ençà de la mort.

*Abast:* Contacte

*Durada:* especial

Torna a unir l'ànima i el cos d'un personatge per tornar-lo a la vida. El personatge ressuscitat es troba en xoc i té un malus – 5 a tot fins que descansi una nit sencera. Això sí, torna amb els Punts de Vida i de Màgia al màxim. Donades les pèrdues d'atributs del màgic, és usual que es cobri per aquest



servei, que es negui a realitzar-lo per rivals o enemics, o que no pugui repetir-lo fins que recuperi els punts de Voluntat.

### **Robar la vida\* (2)**

*Cost:* 3 Punts de Màgia per d6 robat

*Abast:* Contacte

*Durada:* instantani

Arrenca els punts de vida indicats de la víctima i els transfereix al màgic. Atac màgic i curació en un sol paquet maleït.

### **Sacrifici\* (2)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia (es gasta abans de que es produeixi el guany).

*Abast:* Contacte

*Durada:* instantani

El màgic sacrifica un ésser vivent i guanya tants punts de màgia com la Voluntat de l'ésser sacrificat, fins al seu màxim normal. Si s'intenta en combat, cal que el cop designat com a sacrifici deixi el sacrificat a zero (el mati, vaja), i que el màgic passi una tirada de Voluntat per absorbir els Punts de Màgia. Fins i tot així, si té èxit només es guanya la meitat (arrodonint avall) de la Voluntat del sacrificat. A efectes de dissipar màgia i similars, es considera que es llança sobre l'arma del sacrifici.

### **Telepatia (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per personatge enllaçat

*Abast:* Mig (VOL x 5 m) a la vista, o Llarg (VOL x 100 m) amb algú conegut

*Durada:* 10 minuts

Permet la comunicació mental amb un o més personatges. Si són coneguts no importa que el màgic no els pugui veure, però si no, han d'estar a la vista. Es poden transmetre missatges verbals, imatges o emocions.

### Teleportació (4)

*Cost:* veure taula. El cost és per personatge, segons la taula.

*Abast:* veure taula. Tots els viatgers han de estar en contacte amb el màgic.

*Durada:* instantani

Teletransporta els receptors de l'encanteri fins una zona prèviament coneguda pel màgic o a la vista, amb tot el que portin a sobre. Els receptors han d'estar en contacte amb el màgic.

Punts de Màgia	Abast de teleportació
1	<i>Curt</i> (VOLUNTAT x 1 metre)
2	<i>Mig</i> (VOLUNTAT x 5 metres)
3	<i>Llarg</i> (VOLUNTAT x 100 metres)
4	<i>Especial</i> (VOLUNTAT x 10 km)

### Titellaire (2)

*Cost:* de 1 Punt de Màgia per 10 Kg de pes.

*Abast:* primer en contacte amb el màgic, després especial

*Durada:* 10 minuts

El màgic pot animar temporalment un objecte que obeirà les seves ordres. Pot donar una ordre concreta, que l'objecte continuarà obeint fins i tot si el màgic no hi és. Si el màgic intenta utilitzar aquests objectes per atacar ho farà amb la seva VOLUNTAT, i causarà tants d6 de dany com els Punts de Màgia invertits per atac. Cada objecte animat pot atacar independentment dels altres, però es compten els punts d'acció del màgic per cada assalt.

## Transmutació (5)

*Cost:* 2 Punts de Màgia o més

*Abast:* Curt (VOLUNTAT metres)

*Durada:* 10 minuts

El màgic pot transformar un personatge, criatura o objecte en un altre tipus de personatge, criatura o objecte.

Punts de Màgia	Profunditat del canvi
2	<i>Canvis superficials</i> entre dos tipus semblants (d'home a nan, canvi de sexe o de material, com ara de granit a basalt)
4	<i>Canvis importants</i> , o entre dues espècies del mateix regne (d'home a gripau)
6	<i>Canvis crítics</i> entre dos regnes diferents (d'home a alzina o a estàtua de sal)
+ 1	<i>Canvis que causin una variació de mida</i> entre la forma inicial i la final ( <i>per cada duplicació o divisió a la meitat</i> )

## Transformació en Lich\* (8)

*Cost:* Especial

*Abast:* Especial: només el propi màgic

*Durada:* permanent

Aquest ritual només es pot aprendre si hom ha estat iniciat en els misteris de Nakhtuul, i requereix el sacrifici d'un o més éssers intel·ligents. Un cop els sacrificis s'han fet (i tots s'han de fer durant la mateixa nit), el màgic s'ha de suïcidar arrancant-se el cor ell mateix amb una daga especialment preparada. Llavors es fa una tirada de Resistència màgica + 1 per cada sacrifici.

Si es falla la tirada, el màgic mor. Si es passa, el cos roman inert i indefens durant una lluna (busca ajudants!), durant la qual es descompon, i en acabat torna transformat en un mort vivent intel·ligent que conserva totes les seves capacitats màgiques. A més, mentre no sigui destruït el cor, el màgic és indestructible. Encara que el facin miques, el cremin o el desintegrin; mentre el cor (que es conserva fresc) continuï bategant, el cos del màgic es reformarà una vegada i una altra. Tots estan com una cabra, i són males bèsties, que prenen totes les precaucions possibles per tenir el cor ben guardat.

## **Velocitat (2)**

*Cost:* 2 Punts de Màgia per personatge afectat i punt d'acció addicional.

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 1 minut (6 assalts)

Augmenta la velocitat del receptor; Aquest guanya automàticament la Iniciativa i disposa d'un punt d'acció addicional per assalt per cada 2 punts de Màgia de l'encanteri, fins a un màxim de 6 punts de Màgia i 3 d'acció addicionals.

## **Veure a través de la matèria (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per metre de penetració

*Abast:* Especial: només afecta el màgic.

*Durada:* 10 minuts

Permet veure a través de materials opacs. També millora la visibilitat a través de l'aigua, la boira, la pluja i altres fenòmens, però no en la foscor.

## **Veure amb els ulls dels animals (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Especial: inicialment Mig (VOL x 5 metres), després sense límit.

*Durada:* 10 minuts

Permet que el màgic connecti amb els sentits d'un animal que es trobi inicialment a menys de VOL x 5 metres i, mentre duri l'encanteri, poder-lo utilitzar per veure a distància. No es poden donar ordres a l'animal (però pot ser instruït prèviament, per exemple amb Parlar amb els animals).

## **Veure reflexos (2)**

*Cost:* 3 Punts de Màgia

*Abast:* Especial: sense límit mentre es conegui la superfície receptora.

*Durada:* 10 minuts

Permet que el màgic utilitzi un mirall o altra superfície reflectant (fins i tot la superfície de l'aigua) per mirar a través del reflex fins qualsevol altra superfície reflectant l'existència de la qual conegui. La seva imatge serà visible en la superfície que esculli. Pot servir, per exemple, per comunicar-se amb un aliat a qualsevol distància o espionar a un enemic (tria bé quin mirall fas servir, per què et poden veure). A través de la superfície reflectant, el màgic pot fins i tot llançar encanteris. La intensitat màxima és igual a la seva Resistència màgica – 3 (els que costa aquest encanteri).

### **Vida subaquàtica (1)**

*Cost:* 2 punts de Màgia

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

Permet que el receptor de l'encanteri respiri aigua dolça o salada, ignorant la restricció de moviments, els danys per la pressió de les profunditats i la pèrdua de visió.

### **Visió mística (1)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia

*Abast:* Especial: només afecta el màgic

*Durada:* 10 minuts

Permet veure coses ocultes (incloent éssers invisibles), rastres màgics i activitat espectral. Permet detectar quin personatge posseeix poders màgics.

### **Vol d'ocell (2)**

*Cost:* 1 Punt de Màgia per 10 metres d'alçada

*Abast:* Contacte

*Durada:* 10 minuts

Permet alçar-se de terra i volar a gran velocitat (aproximadament VOL x 10 km/h). El màgic no pot portar més pes del que podria portar normalment. L'efecte no s'acaba de cop, sinó que el màgic descendeix a poc a poc fins a terra.

### **Zona d'antimàgia (6)**

*Cost:* 7 Punts de Màgia

*Abast:* Curt (VOL metres)

*Durada:* 10 minuts

Crea una zona de fins a VOLUNTAT metres de radi dins de la qual no funciona cap tipus de màgia (ni pocions, ni objectes màgics, ni res de res). No dissipa els encanteris, però els capta (més tard continuaran funcionant). Els morts vivents queden inanimats, els diables no poden entrar (reben 3d6 de dany per assalt), etc.

## **Descripció de les pocions**

### **Àcid orgànic (2)**

*Temps de preparació:* 4 hores

*Cost dels materials:* 30 pb

Un líquid incolor, d'olor sulfurosa, que dissol i ataca tots els materials; un flascó normal pot dissoldre un metre cúbic de fusta o la desena part (100 litres) de pedra o metall. Si es llança directament sobre un personatge causa 3d6 de dany cada assalt, durant 6 assalts o fins que es neteja. Si no, els esquitxos arriben a 3 metres del punt d'impacte i causen 1d6 punt de dany cada assalt, durant el mateix temps. En tots els casos, afecta la integritat de l'equipament transportat.

### **Antídot universal (2)**

*Temps de preparació:* 6 hores

*Cost dels materials:* 40 pb

Una suspensió lletosa i àcida que cal beure. Elimina qualsevol verí del sistema del personatge, i es troba actiu durant 24 hores. No cura els danys ja causats, de manera que si s'administra després que el verí ja hagi fet efecte no serveix per res.

### **Cos alquímic (10)**

*Temps de preparació:* 1 mes per cada punt d'atribut

*Cost dels materials:* 1.000 pb (ole) per cada punt d'atribut

Aquest procediment, obtingut a partir de l'experimentació amb un Homunculus, permet crear un cos viu artificial (o ho permetria si no s'hagués perdut la formula fa mil anys) amb les especificacions d'atributs desitjades. A continuació, cal sintonitzar-lo amb un personatge viu introduint una quantitat de sang (1d6 de dany) dins el cos.

Aquest cos queda inert (i indefens) fins que el personatge que ha donat la sang mor; en aquell moment, la seva ànima es reencarna dins el cos preparat. Durant 24 hores el personatge es troba desorientat i confús, i no pot controlar plenament el seu cos (– 6 a tot, restant un punt de malus cada 4 hores). Després pot actuar normalment, i conserva totes les seves habilitats i encanteris; res no li impedeix al màgic renascut de tornar a crear un altre cos, si disposa dels recursos. Només es pot tenir un cos alquímic preparat a l'hora, que no es fa mai malbé per què no és orgànic.

## **Homunculus\* (5)**

*Temps de preparació:* 12 mesos

*Cost dels materials:* 12.000 pb

Creada a partir de materials alquímics i de la sang de l'alquimista, l'Homuncle és una persona en miniatura, deformada i de veu aguda. Solen tenir una Fortalesa de 4 i la resta d'atributs a 8 – 10 (40 totals, atributs secundaris calculats com PJ's).

Comencen sense coneixements, però durant la primera lluna (28 dies) guanyen un punt d'habilitat per dia, amb els quals aprenen habilitats, idiomes i encanteris. A partir d'aquí, l'homuncle guanya experiència al ritme normal.

Entre les moltes “utilitats” d'un homuncle destaquen:

**Negar-se** a tenir nom. És una qüestió de principis. T'odiarà si el bateges.

**Tenir** una retirada amb el màgic que el va crear (comparteixen la sang).

**Reduir** a la meitat el cost i el temps de preparació de qualsevol poció que conegui. La pot preparar ell mateix, amb cost i temps normal.

**Actuar** com una reserva mòbil de Punts de Màgia (Voluntat x 1) que pot utilitzar el màgic per contacte. Exactament igual que una Pedra Talismà mòbil.

**Sumar** la seva Resistència màgica a la del seu creador a efectes de poder llançar encanteris, no pas de resistir-ne.

**Entrar** en comunicació telepàtica total amb el màgic (que veu pels seus ulls), a qualsevol distància.

**Obeir** al peu de la lletra totes les ordres que li doni el màgic. Al peu de la lletra.

**Ocultar** (diu la llegenda) el secret de la veritable vida eterna. Alguns alquimistes creen homuncles només per extreure aquest secret, a base de tortures i experiments.

**Estar** com una puta cabra; tot i que no farà mai mal al seu creador, pot desenvolupar qualsevol trastorn, mania i/o psicosi. *Ain't it great?* Sí, són unes personetes molt interessants. Com un Hobbit, però més lletjos.

**Transmetre** els punts de dany que reben al seu creador, siguin on siguin.

**Morir** si el seu creador mor o si els ho ordena (tenen dret a una tirada de VOLUNTAT per escapar-se'n).

**Ser immortals**, excepte en els casos anteriorment descrits o si se'ls fa bocins, moment en el qual no es descomponen (són inorgànics).

**No suportar la separació** amb el seu creador, per més que l'odiïn, i buscar-lo compulsivament.

### **Mixtura explosiva (2)**

*Temps de preparació:* 10 hores

*Cost dels materials:* 80 pb

La mixtura es presenta en recipients de terrissa segellats que esclaten en el moment de l'impacte (fins i tot sota l'aigua). Causa 8d6 de dany en un radi de 2 metres, 4d6 de 2 a 4 metres i 2d6 de 4 a 6 metres. Sí, és una granada alquímica medieval. Què passa?

### **Mixtura inflamable (2)**

*Temps de preparació:* 8 hores

*Cost dels materials:* 60 pb

La mixtura es presenta en recipients de terrissa segellats que esclaten en flames en el moment de l'impacte (fins i tot sota l'aigua). Deixa un cercle de foc que causa 6d6 de dany en un radi de 3 metres, i 2d6 per esquitxos inflamats de 3 a 6 metres. Crema un minut si no troba materials inflamables.

### **Poció de curació (1)**

*Temps de preparació:* 4 hores

*Cost dels materials:* 30 pb

Un líquid verdós d'olor rànica. Cal ingerir-lo. Cura 3d6 punts de vida de manera instantània. La potència és proporcional amb el cost de materials i el temps de preparació (per 8 hores i 60 pb cura 6d6, per exemple). És una de les dues úniques pocions que es poden augmentar.

### **Poció de Fortalesa (2)**

*Temps de preparació:* 6 hores

*Cost dels materials:* 60 pb

Un líquid vermellós borbotant. Un cop ingerit augmenta durant 10 minuts la Fortalesa del Personatge en 6 punts; això augmenta el bonus al dany, però no els punts de Vida.

### **Poció de mort fingida (2)**

*Temps de preparació:* 12 hores

*Cost dels materials:* 100 pb

Un líquid negre oleaginós, ingerit. La víctima cau aparentment morta després de rebre 1d6 de dany i d'un o dos minuts de dolorosa agonia. La pell empal·lideix, es torna freda al tacte i és impossible detectar el pols o la respiració. Els efectes passen després de 24 hores, durant les quals el personatge no necessita menjar ni beure, i té unes necessitats reduïdes d'oxigen. Dins un taüt té l'aire just per respirar 12 hores, i si se l'enterra sense taüt, només una. També sofreix el doble de dany per hipotèrmia.



### **Poció de recuperació màgica (2)**

*Temps de preparació:* 10 hores

*Cost dels materials:* 90 pb

Un líquid clar i volàtil, de color verd brillant (has vist Reanimator?). Permet al personatge que l'ingereix recuperar de manera immediata 6 punts de màgia; aquest guany és proporcional al temps de preparació i al cost dels materials (una poció preparada en 20 hores i per 180 pb permet recuperar 12 punts de Màgia. És una de les dues úniques pocions que es poden augmentar.

### **Pols d'invisibilitat (2)**

*Temps de preparació:* 10 h

*Cost dels materials:* 60 pb

Una pols gris que en entrar en contacte amb un personatge o objecte de mida equivalent el torna invisible durant 10 minuts o fins que s'espolsa, de la mateixa manera que l'encanteri d'invisibilitat.

### **Pols de visió veritable (3)**

*Temps de preparació:* 9 h

*Cost dels materials:* 60 pb

Un preparat cristal·lí que es pot bufar fins a la FORTALESA del personatge en metres, i revelarà tots els objectes i criatures invisibles dins aquesta àrea. També debilitarà les il·lusions fins a fer-les fàcilment identificables. També fa parcialment visibles els esperits i, de vegades, els objectes màgics i els encanteris actius. Els seus efectes duren un màxim de 10 minuts, o fins que s'espolsa o es renta amb aigua.

### **Pols narcòtica (1)**

*Temps de preparació:* 5 h

*Cost dels materials:* 30 pb

Una pols verd-blavosa que conté espores de fongs que creixen sobre els materials preparats per l'alquimista; es recullen i es pot bufar una petita quantitat a la cara d'un personatge. Té els mateixos efectes que l'encanteri d'Adormir, però si s'utilitza en combat cal una tirada d'AGILITAT per dirigir les espores adequadament.

### **Verí feble\* (1)**

*Temps de preparació:* 4h

*Cost dels materials:* 40 pb

Un verí incolor, insípid i sense olor que es pot ingerir o injectar. Causa 4d6 de dany. Actua en una hora. Per dues hores de feina i 20 pb addicionals es pot fer ràpid (un minut) o lent (un dia). Una tirada de FORTALESA amb èxit efectuada en el moment d'actuar permet reduir els daus de dany a la meitat.

**Verí fort\* (2)**

*Temps de preparació: 6h*

*Cost dels materials: 60 pb*

Un verí incolor, insípid i sense olor que es pot ingerir o injectar. Causa 8d6 de dany. Actua en una hora. Per dues hores de feina i 20 pb addicionals es pot fer ràpid (un minut) o lent (un dia) . Una tirada de Fortalesa amb èxit efectuada en el moment d'actuar permet reduir els daus de dany a la meitat.

**Verí letal\* (2)**

*Temps de preparació: 8h*

*Cost dels materials: 80 pb*

Un verí incolor, insípid i sense olor que es pot ingerir o injectar. Causa 12d6 de dany. Actua en una hora. Per dues hores de feina i 20 pb addicionals es pot fer ràpid (un minut) o lent (un dia) . Una tirada de Fortalesa amb èxit efectuada en el moment d'actuar permet reduir els daus de dany a la meitat.



## Societats màgiques i religioses

### *La Germandat blava*

La confraria genèrica de màgics. Són identificables per les seves túniques, barrets, penjolls, cinturons o altres peces de color blau elèctric. Són políticament neutrals (com a grup, no individualment), i solen tenir contactes amb reis i governants.

Estan regits per un consell de 13 membres ancians de gran poder. No sol ser perseguida en cap territori, però depenent de l'humor del regent de torn pot tenir les coses més fàcils o no. I viceversa. Accepten membres de qualsevol espècie que passin la prova d'admissió (purament intel·lectual, el teu Pj no l'haurà de passar, no pateixis).

Tenen escoles on s'ensenyen encanteris al públic en general per un preu mòdic (150 Pb per punt d'experiència, fins a nivell 3, no s'ensenya màgia negra, i no són tan cabrons de cobrar-te per ensenyar-te un encanteri que no pots utilitzar per què tens Voluntat insuficient). Per entrar a formar part de la germandat cal passar una prova de competència i bona voluntat i formalitzar un jurament (estil Hipocràtic). Els membres poden acollir aprenents, però les regles de la Germandat obliguen a firmar un contracte amb el pare o tutor. Coneixen encanteris de nivell superior, però aquests només s'ensenyen als membres de ple dret en qui es confia.

Qualsevol membre pot recórrer a la Germandat per obtenir ajuda, o pot ser contactat per demanar-li un servei (serveixen com a expenedors de missions). Els membres reben, el dia del jurament, un focus que duplica la seva reserva màxima de Punts de Màgia. Sol ser una vara rotlló Gandalf, però pot ser un amulet, una agulla de capa, un barret... ad lib. Si es perd aquest focus, es perd la reserva extra, i no es pot recuperar fins que es fabrica un altre focus (ho ha de fer el màgic amb les seves pròpies mans; li ocupa un dia sencer i no pot tenir més d'un focus en un moment donat). El color blau no és obligatori, però és tradicional.

Altres grups de màgics, sovint menys poderosos i/o d'orientacions més discutibles, segueixen directrius semblants.

## ***L'Església Eldoriana (el nom oficial és Temple de la Llum).***

El culte monoteista oficial de la part occidental del continent Pseudoeuropeu. Els membres s'inicien a qualsevol edat (sovint abans de la pubertat), i són identificables per les seves túniques (cada ordre fa servir un estil diferent) i els seus símbols religiosos. Solen acceptar únicament humans o híbrids (semielfs, etc), però tota la vida s'han fet excepcions.

L'Església està regida per un Patriarca (que no pot estar afiliat a cap ordre), i cada ordre per un Consell de tres ancians (que actuen com a consellers del Patriarca). Creuen en sol déu sense nom: el Resplendent, que no és el sol.

No tots els membres coneixen màgia; la majoria de sacerdots, no afiliats a cap Ordre, es limiten a fer missa, i són l'espina dorsal de l'Església. En qualsevol moment un membre de l'Església pot entrar a una de les tres ordres practicants, i si passa la prova del tribunal que l'examinarà (que inclou determinar si té una Voluntat prou alta) comença l'aprenentatge. També es pot donar el cas que un aspirant comenci a l'hora el seu aprenentatge religiós i màgic per entrar directament a una ordre.

Cada ordre s'encarrega de facilitar l'aprenentatge d'encanteris als seus integrants, sense que hagin de pagar ni un penic. Per descomptat, els encanteris que ensenya cada ordre es limiten als que seran útils per la tasca de cada membre.

*Ordre de l'Escut:* protectors i sanadors. S'especialitzen en màgia de protecció i sanació, i són els més apreciats pel poble planer. Són l'única ordre que no té requeriments de celibat. El seu color és el blanc.

*Ordre de l'Espasa:* ordre militant de guerrers sagrats que combaten contra la injustícia i els enemics humans de la fe (bandits, nobles corruptes, assassins). S'especialitzen en màgia de combat i en habilitats marcial. Són vistos com herois. La majoria són homes, i els està prohibit casar-se. El seu color és el vermell.

*Ordre de la Flama:* ordre militant d'inquisidors que combaten els enemics sobrenaturals de la fe i la vida natural (diables, no morts i practicants de màgia negra). S'especialitzen en màgia i habilitats de combat i d'investigació. Són temuts i respectats. Com als anteriors, els està prohibit casar-se. El seu color és el negre.

L'Església actua com a protector i mentor dels seus membres, i també els pot encarregar missions. De fet, hi ha germandats menors itinerants, formades per

sacerdots de les tres ordres (i, de vegades, aliats seglars) que recorren el món fent el bé i patejant culs. Altres beneficis del sacerdoci inclouen la Iniciació, que duplica la reserva de Punts de Màgia del personatge, sense que depengui de cap símbol sagrat. No cal dir que, segons l'ordre, el sacerdot disposa de la bona voluntat, l'admiració o el temor respectuosos del poble.

### ***El Cercle Druídic***

Els druides són els representants d'una fe animista tradicional, més estesa entre elfs i humanoides no civilitzats, la de l'Esperit invisible. No tenen una organització complexa, i tot l'aprenentatge es fa de manera familiar; un druida acull un aprenent o un grup, i determina si estan preparats per passar la prova d'Iniciació. El Cercle està regit per uns Antics Preceptes, interpretats per un Intèrpret (òbviament) que és un druida dedicat a la vida contemplativa en alguna cova apartada. Cada comunitat disposa del seu propi Intèrpret.

Els druides s'especialitzen en habilitats i màgia dedicada a la naturalesa, i en la seva protecció. Els druides solen ser solitaris i tenir residència més o menys fixa en un bosc o altres ambients naturals. Les tribus i pobles dels voltants s'acosten a buscar ajuda, orientació, consol o per celebrar dies sagrats (solsticis i equinoccis, per exemple).

La Iniciació fa que el druida entri en comunió amb la naturalesa, de manera que els druides tenen doble reserva màxima de Punts de Màgia sempre que es trobin en ambients naturals no excessivament alterats per la civilització (és a dir; fora de ciutats, viles, poblets i edificacions permanents). El Màster té la última paraula sobre això.

### ***Els Artesans***

Són una ordre de nans, dedicada a Gundara, que es dediquen a obtenir l'excel·lència en la fabricació d'artefactes màgics (els nans són molt japonesos, en aquest sentit); l'aprenentatge és formal i comença en la infància (de vegades es determina abans del naixement). No hi ha una Iniciació puntual; l'Artesà ho és durant tota la vida, com una casta a part. S'especialitzen en habilitats tècniques i d'artesania, i en màgia de fabricació (Encantament, Augmentar danys, etc) i Alquímia. Molts es dediquen a fabricar artefactes màgics, amb la pèrdua conseqüent de punts d'Atributs. Per sort, els Artesans són pacients.

El focus dels Artesans sol ser una seva eina personal, sovint heretada del seu mestre (que pot ser el pare o la mare de l'Artesà), i passada de generació en generació des de segles enrere. Si mai la perd, l'Artesà n'haurà de fabricar una altra de nova, i enfrontar-se a la vergonya i el ridícul davant el seu clan.

No estan molt organitzats; cada Artesà deu obediència i respecte al seu Mestre, i aquest al seu, etc. Això converteix moltes reunions en un caos.

### ***La Germandat de Ferro***

Una altra ordre de nans, guerrers i màgics, adoradors de Reorx. Tenen una filosofia semblant a la dels Artesans, però especialitzats en habilitats i màgia de combat (atac, defensa i sanació, molt sovint). S'organitzen de la mateixa manera, i el seu focus és la seva arma personal. Si mai la perden n'han de fabricar una altra, tasca que els ocupa tres dies sencers si tenen accés a materials i eines. Molts Germans de Ferro són família d'Artesans, de manera que tot se soluciona ràpidament. Si l'arma l'ha de fabricar un altre, el Germà de Ferro s'ha d'implicar ritualment en la fabricació (no es pot encarregar una arma a qualsevol ferrer).

Cap nan no pot ser, a l'hora, Artesà i Germà de Ferro.

### ***Sacerdots de la Tríada Nòrdica***

Els sacerdots de Ragnar, el Pare, són antics guerrers (com a mínim, amb un enemic mort en combat) que s'han tornat massa vells per a continuar lluitant, i que no desitzen una mort sense glòria. Per això s'enrolen com a sacerdots i, els que poden, aprenen màgia, que sol estar encaminada a oferir suport als guerrers i protecció de la comunitat (curació, augmentar danys, encantaments d'armadura, etc). Un sacerdot que vegi venir la vellesa pot decidir sacrificar tota la seva VOLUNTAT i morir en un suïcidi ritual per fabricar una arma o armadura màgiques, que es considera que conté la seva ànima. El seu focus és la seva antiga arma de guerra, si la conserven, o una representació simbòlica que pot ser un penjoll.

Les sacerdotesses de Fýrda, la Mare, són obligatòriament mares amb fills adultes que actuen de cara a sostenir la comunitat, protegir-la de malalties i arbitrar en disputes. Utilitzen màgia curativa, de relació amb la naturalesa i preparen receptes alquímiques. El seu focus és un amulet fet amb els cabells del seu primer fill.

Hümdall no té sacerdots, però els seus iniciats (que serveixen com a assistents a les cerimònies de la parella de pares) prenen exemple dels Artesans nans i s'especialitzen en màgia d'artesanía. No tenen focus.

## **Gmorkals**

És el nom que reben els xamans dels orcs, els sacerdots del déu Gmork. Com que la vida de la tribu sol ser dura i violenta, toquen totes les tecles que poden, sovint màgia curativa, de combat i de la naturalesa. No hi ha altre requisit que ser acceptat per la tribu com a xaman, i jurar fidelitat al cabdill que hi hagi en aquell moment (els cabdills orcs es relleven exclusivament per la via del combat ritual a mort). Si l'antic xaman és viu, es fa un debat on participa tothom. Com que la tribu no pot tenir dos xamans a l'hora, el perdedor és expulsat (o, en alguns casos, sacrificat a Gmork). En alguns casos, part de la tribu s'ha exiliat amb el xaman perdedor.

**Els cultes als ancestres** segueixen patrons semblants, potser una mica més refinats en tractar-se d'humans en lloc d'orcs.

## ***Església Solar***

L'Església Solar, originària de Kalimdor, no accepta l'ús de cap tipus de màgia, que considera bruixeria inacceptable i que condemna, invariablement, a la foguera. S'organitza jeràrquicament i es troba a tots els nivells implicada en l'aparell de govern; el màxim representant del déu Sol a la terra és el Gran Soldà de Kalimdor i els sacerdots exerceixen com a jutges.

## ***Els Tretze Déus***

El zodíac dels tretze déus és més un sistema difús de creences que una religió completa; tot i això, un creient pot fer-se iniciat del seu signe, i rebre un focus màgic que és un medalló de fusta tallada amb la forma de l'animal de referència. Existeix un sistema d'iniciació informal, sovint dins de la pròpia família. Hi ha sacerdots i temples públics, pagats pels governs, però la majoria de capelles són dins les cases de cada família.

Tots els iniciats en el zodíac obtenen un benefici, segons el seu signe, que consisteix en la possibilitat de repetir una tirada per dia d'una habilitat o atribut determinats:

<b>Oriental</b>	<b>Arcadi</b>	<b>Tirada beneficiada</b>
Falcó	Mussol	PERCEPCIÓ
Drac	Drac	CARISMA
Salmó	Cabra	VOLUNTAT
Cavall	Cavall	AGILITAT
Lleó	Lleó	FORTALESA
Serp	Gat	Subterfugi
Escorpi	Escorpi	Ciències
Oreneta	Cigonya	Terres i pobles
Formiga	Formiga	Qualsevol ofici
Aranya	Aranya	Medicina
Mona	Rata	Jocs de mans
Os	Brau	Supervivència
Gos	Llop	Rastreig

Una variant del temple dels Tretze déus és l'Escola de l'Espasa Voladora, un monestir on s'ensenyen arts marcial (amb i sense armes) i màgia de combat. Es troba en algun punt de les Muntanyes de la Perla, a orient, i ser-hi acceptat és complicat (si l'arribes a trobar).

### ***Cultes prohibits***

Són els que adoren, principalment, els déus de l'inframón, a qui s'encomanen els bruixots i els cultistes que busquen poder personal a canvi de permetre l'entrada del caos i la destrucció al món. En tots els casos, tot i que el contacte es pot establir a través d'un altre iniciat, la relació del bruixot amb el déu és personal.

Els bruixots poden acabar fundant un culte per intentar atreure seguidors. Aquests poden servir com a carn de canó, subjectes de sacrificis al déu, joguines sexuals per al fundador i, en els casos amb més VOLUNTAT, aprenents de bruixot que ja estaran iniciats en els misteris del diable.

**Nakhtuul:** el Senyor dels Morts. S'especialitza en nigromàntics. Vol implantar un govern universal de morts vivents sobre un poble viu sotmès. És adorat obertament a Estígia, on se li ofereixen regularment sacrificis humans i es fan servir els morts vivents com a mà d'obra.

El focus de Nakhtuul sol ser una falange dels dits del propi bruixot, discretament penjada del coll. No la solen perdre. El benefici principal de Nakhtuul és que tots els encanteris que permeten alçar morts vivents costen la meitat dels punts de Màgia normals.



**Karshsht:** la Famolenca, Senyora del Caos. Ningú sap exactament què vol, a part de tornar a aquest món (del qual va ser desterrada fa milers d'anys) i convertir-lo en un infern de sofriment, bogeria i sacrificis humans. Algunes tribus de la jungla la tenen com a deessa.

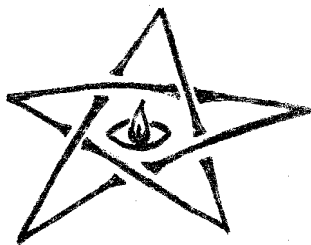
El focus de Karshsht sol ser un símbol escarificat sobre la pell del bruixot. Pot semblar un bon negoci, fins que et diuen que ocupa tot el tors, per davant i per darrere, i part de les extremitats. Aquest mateix focus serveix com un encanteri de protecció contra la màgia de 2 punts, a més de la que pugui fer servir el bruixot.

**Ctharuuk:** el Senyor dels Elements. Governa la realitat alternativa des d'on arriben els elementals invocats per encanteris. Vol envair el món i eliminar tota la vida orgànica. No té culte estable, i els bruixots que l'adoren se solen especialitzar en un element.

El focus de Ctharuuk sol ser un bocí d'un element pur, en el qual estan especialitzats: una ampolleta d'aigua, una veixiga plena d'aire, una pedra o una brasa de carbó, tancada dins una gàbia de metall, que misteriosament sempre sembla cremar. El benefici principal dels adoradors de Ctharuuk és que el cost per invocar un elemental es divideix a la meitat.

**Dmurgal:** el Senyor Fosc. Un dels més inofensius: només vol establir-se com a déu vivent i governar amb mà de ferro sobre totes les races. Té cultes (secrets) a tot arreu, organitzats com cèl·lules anarquistes.

El focus de Dmurgal és un medalló metàl·lic amb el seu símbol personal, una mà oberta amb un ull a la palma, la pupil·la del qual és una estrella de cinc puntes, del centre de la qual neix una flama en forma de drac. Més heavy no podia ser. Els iniciats de Dmurgal descobreixen que l'encanteri de *Control mental* només costa 1 punt de Màgia.



## Bestiari

### *Humans i humanoides*

#### **Camperol**

*Atac:* 5 (punys, 2d6 no letal)

*Atac:* 3 (aixada o forquetes, 3d6)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* no en disposa

*Punts de Vida:* 10

*Atributs:* A6 C6 F5 P6 V6

*Habilitats:* Vegetals 7, Supervivència 6.



Aquest pobre serf només aspira a cultivar els camps de la vila en pau i a sobreviure fins que inventin els fertilitzants químics. Se'n troben a tot arreu.

#### **Bandit rural**

*Atac:* 6 (espasa, 3d6)

*Atac:* 6 (arc curt, 2d6)

*Defensa:* 6+1

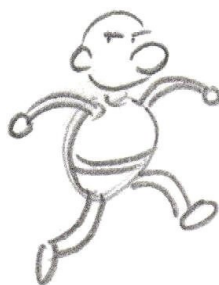
*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cuiró (2)

*Punts de Vida:* 12

*Atributs:* A7 C5 F6 P6 V7

*Habilitats:* Subterfugi 7, Supervivència 7



No gaire més apte que l'anterior. Si tingués habilitats útils, no estaria robant i matant gent pels camins. Com el camperol, n'hi ha a totes bandes; massa i tot.

#### **Guerrer humà**

*Atac:* 7 (espasa, 4d6)

*Atac:* 8 (ballesta lleugera, 3d6)

*Defensa:* 7+1 (escut)

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cuirbuilli (4)

*Punts de Vida:* 18

*Atributs:* A8 C6 F9 P7 V7

*Habilitats:* Muntar animals 8, Supervivència 8

Pot ser el cap dels bandits o un membre de la milícia local. Un grup de bandits com aquest seria més perillós. Es troben allà on hi hagi batalles per lluitar.

### **Guàrdia de la ciutat**

*Atac:* 8 (espasa, 4d6)

*Atac:* 8 (ballesta lleugera, 3d6)

*Defensa:* 8+1 (escut)

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cuiró amb reforços (6)

*Punts de Vida:* 18

*Atributs:* A7 C7 F9 P8 V7

*Habilitats:* Supervivència urbana 8, Comerç 6

Guerrers professionals, dedicats a mantenir la llei i l'ordre als carrers. La guàrdia personal d'un cavaller podria tenir capacitats semblants. Sovint són corruptes.

### **Cavaller humà**

*Atac:* 9 (espasa, 5d6)

*Atac:* 9 (daga, 4d6)

*Defensa:* 9+1 (escut)

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cota de malla (8)

*Punts de Vida:* 22

*Atributs:* A8 C7 F11 P7 V8

*Habilitats:* Muntar a cavall 9, Terres i pobles 7, Tàctica 7



Sol aparèixer dalt d'un cavall, i posseir terres, servents i un cercle de guàrdies personals. També té obligacions feudals i un jurament cavalleresc, però això alguns s'ho salten.

### **Guerrer nan**

*Atac:* 9 (destal a dues mans, 8d6)

*Atac:* 9 (ballesta pesada, 5d6)

*Defensa:* 9

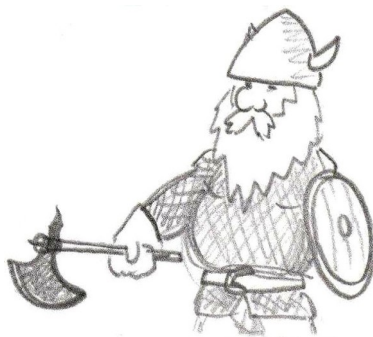
*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cota reforçada (10)

*Punts de Vida:* 22

*Atributs:* A6 C6 F11 P6 V8

*Habilitats:* Ofici (ferrer) 9, Comerç 7



La societat nana és molt tancada, i molts nans mai no surten del seu territori. Vull dir que si et mira malament no és per res que hagin fet; els nans desconfien de tothom.

### **Guerrer èlfic**

*Atac:* 9 (arc de guerra, 3d6)

*Atac:* 8 (llança, 3d6)

*Defensa:* 8+1 (escut)

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cuirbuilli (4)

*Punts de Vida:* 16

*Atributs:* A10 C8 F8 P9 V9

*Habilitats:* Subterfugi 8, Supervivència 9

*Encanteris:* Passar sense deixar rastre, Parlar amb els animals, Mimetisme.



Habitants de boscos i florestes, es mouen en silenci i mantenen una xarxa de vigilància que els permet intervenir ràpidament on faci falta. La majoria coneixerà algun encanteri d'utilitat si pot utilitzar la màgia. Les males llengües posen en dubte la seva masculinitat (generalment, en Khudzul).

### **Caçador hisst**

*Atac:* 8 (llança, 4d6)

*Atac:* 7 (arc de guerra, 4d6)

*Defensa:* 8+1 (escut)

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cuirbuilli (4)

*Punts de Vida:* 20

*Atributs:* A6 C6 F10 P7 V8

*Habilitats:* Subterfugi 9, Supervivència 10



Un humanoide reptilià vingut de les càlides jungles impenetrables del sud. Cacen i protegeixen la seva tribu en grups de pocs individus.

### **Hobbit cabrejat**

*Atac:* 7 (llança, 3d6)

*Atac:* 10 (fona, 1d6)

*Defensa:* 9 (Agilitat)

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cuirbuilli (4)

*Punts de Vida:* 12

*Atributs:* A8 C9 F6 P8 V7

*Altres habilitats:* Subterfugi 9

Una caterva caòtica de petites personetes en peu de guerra, i segurament una mica begudes. Els hobbits no són gran cosa en combat directe; practiquen la guerra de guerrilles, i aquí són perillosos, per què solen venir per dotzenes.

### **Guerrer orc**

*Atac:* 8 (destal a dues mans, 8d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cuir reforçat (6)

*Punts de Vida:* 24

*Atributs:* A8 C5 F12 P7 V8

*Habilitats:* Supervivència 9, Ofici (torturador) 7



Bruts, pudents, cruels, verds i males bèsties, alguns (pocs, i que no els han vist mai de prop) creuen que tenen encants ocults. Vénen del nord glaçat i es mouen bé per les muntanyes, però en realitat te'ls pots trobar a tot arreu.

### **Caçador Kobold**

*Atac:* 7 (llança, 3d6)

*Atac:* 7 (arc de cacera, 2d6)

*Defensa:* 9 (Agilitat)

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 10

*Atributs:* A8 C5 F5 P9 V6

*Habilitats:* Subterfugi 8, Supervivència 10, Rastreig 7



Miserable humanoides peluts subterrànies carronyaires que caven túnels i passadissos amb trampes per atrapar les seves víctimes, i que surten les nits sense lluna per raptar nens i devorar-los. Abunden més del que et penses, i alguns viuen sota casa teva.

### **Incursor Goblin**

*Atac:* 7 (llança, 3d6)

*Atac:* 6 (fona, 1d6)

*Defensa:* 8 (Agilitat)

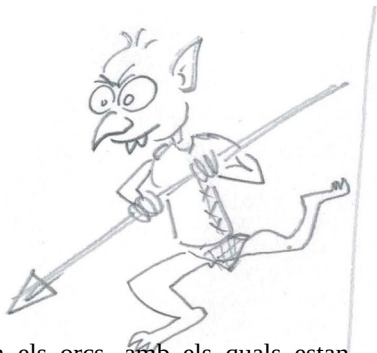
*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cuir (2)

*Punts de Vida:* 12

*Atributs:* A8 C5 F6 P8 V6

*Habilitats:* Subterfugi 7



Petits pells verdes, tan cruels i malvats com els orcs, amb els quals estan emparentats. Més febles, però ataquen en massa.

### **Trol de les caverne**

*Atac:* 8 (garrot a dues mans, 8d6)

*Atac:* 7 (urpes, 5d6)

*Defensa:* 7

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* pell gruixuda i ronya (3)

*Punts de Vida:* 75 (regenera 1d6 al seu torn cada assalt, excepte el foc i l'àcid)

*Atributs:* A6 C3 F14 P6 V6

*Habilitats:* Supervivència 8

Un monstre de pell calba, gruixuda i berrugosa que es cobreix amb pells d'animals i és capaç de menjar qualsevol cosa, viva o morta. No toleren bé la llum del sol (reben un – 2 a tot el que facin sota el sol) i prefereixen muntanyes i caverne allunyades de la civilització, però si passen gana, poden arribar on faci falta. En ocasions, se'ls pot sentir remugar en Gmork. Alguns es deixen ensinistrar per les tribus orques, a canvi de carn fresca.

### **Trol dels pantans**

*Atac:* 8 (destral, 6d6)

*Atac:* 8 (urpes, 4d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* pell gruixuda i ronya (2)

*Punts de Vida:* 60 (regenera 1d6 al seu torn cada assalt, excepte el foc i l'àcid)

*Atributs:* A7 C4 F11 P7 V8

*Habilitats:* Supervivència 9, Rastreig 7

Com l'anterior, però habita als pantans freds del nord. És més petit i més intel·ligent, però tant cruel i desagradable com tots els trols. La pell dels trols de pantà és coberta d'uns cabells aspres i negres que acumulen brutícia amb facilitat i els ajuden a camuflar-se. En lloc d'ensinistrar-los, els orcs els poden convèncer per a servir-los, però és infreqüent per què són traïdors per naturalesa. Quasi tots poden parlar, i coneixen el valor dels tresors.

### **Trol de les neus**

*Atac:* 8 (garrot, 8d6)

*Atac:* 7 (urpes, 6d6)

*Defensa:* 7

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* pell gruixuda i ronya (4)

*Punts de Vida:* 90 (regenera 1d6 al seu torn cada assalt, excepte el foc i l'àcid)

*Atributs:* A6 C2 F17 P6 V9

*Habilitats:* Supervivència 7

Una varietat que hom troba gairebé exclusivament al nord glaçat i les muntanyes més altes. Cacen foques i cérvols de les neus, i tot el que se'ls posi a l'abast. Els cobreix una espessa mata de grenyes blanques, sovint brutes de sang i fluids. Són animals salvatges; no parlen, no raonen i no se'ls pot ensinistrar.



## ***Animals més o menys naturals***

### **Llop**

*Atac:* 8 (urpes i dents, 2d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 10

*Atributs:* A8 C6 F5 P8 V6

*Habilitats:* Supervivència 8, Rastreig per l'olfacte 10

Cacen en grups de 6 a 18 exemplars, traçant tàctiques per separar i acorralar les preses més dèbils. No ataquen humans (sobretot armats) si no tenen molta gana. Habiten boscos, praderies, pantans, etc. Qualsevol lloc on hi hagi preses.



Si un llop aconsegueix mossegar una presa, s'hi quedarà aferrat, causant automàticament 1d6 per assalt (no pot fer res més), i donant-li un malus – 2 (acumulatiu per cada llop) a tot el que faci.

### **Grans felins**

*Atac:* 10 (urpes i dents, 4d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 4

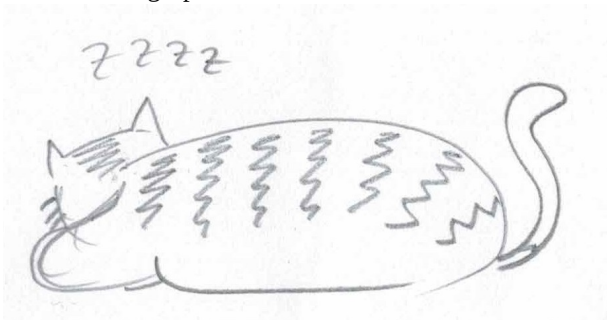
*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 50

*Atributs:* A9 C5 F11 P8 V8

*Habilitats:* Subterfugi 8

Aquestes puntuacions serveixen per un lleó o un tigre; un puma causa 1d6 menys de dany, i té només 40 punts de Vida. Tots són fortament territorials, i a sobre els lleons cacen en grup.





## **Ós**

*Atac:* 8 (urpes i dents, 6d6)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* pell molt gruixuda i greix (2)

*Punts de Vida:* 60

*Atributs:* A8 C5 F15 P8 V9

*Habilitats:* Supervivència 8

Un gran omnívor territorial i molt orgullós, però pacífic si no se'l provoca ni té gana. Prefereix les muntanyes arbrades temperades o fredes.



## **Porc senglar**

*Atac:* 8 (ullals, 3d6)

*Defensa:* 5

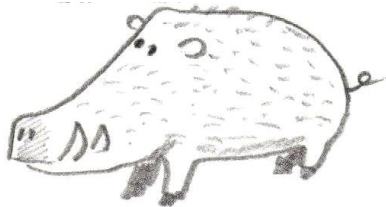
*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* pell gruixuda i greix (2)

*Punts de Vida:* 35

*Atributs:* A6 C5 F9 P6 V9

Una massa de múscul i pèl que ataca si no pot fugir o si poses les seves cries en perill. Habita en boscos temperats. El primer assalt, si pot, farà l'equivalent d'un atac poderós i es llançarà en càrrega, causant 5d6 de dany.



## **Cavall**

*Atac:* 5 (peülles, 4d6)

*Defensa:* 4

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 50

*Atributs:* A8 C6 F11 P6 V6

Solen estar tranquils en ambients i entre personatges coneguts, però si cauen en el pànic poden ser perillosos. Es troben allà on hi hagi humans.



### **Cavall de guerra**

*Atac:* 7 (peülles, 6d6)

*Defensa:* 5

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* bardes de cuirbuilli (4)

*Punts de Vida:* 70

*Atributs:* A9 C6 F15 P7 V9

Com l'anterior, però aquest ha estat entrenat per obeir mentre es combat al seu voltant, i té una quantitat important d'hormones que s'han d'expressar. I pesa força més.

### **Oca amb mala llet**

*Atac:* 9 (bec, 2d6)

*Atac:* 10 (cop d'ala, 3d6 no letal)

*Defensa:* 9

*Resistència màgica:* 10

*Armadura:* plomes (2)

*Punts de Vida:* 10

*Atributs:* A9 C3 F5 P9 V20

Un monstre cobert de plomes blanques i amb una gran capacitat per al mal. Solitari.



## ***Monstres diversos***

### **Rata gegant**

*Atac:* 5 (dentetes, 1d6)

*Defensa:* 9 (Agilitat)

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 5

*Atributs:* A9 C2 F1 P9 V6

*Habilitats:* Subterfugi 9, Supervivència 10



Com una rata de claveguera qualsevol, però de la mida d'un gos de caçar conills. Ataquen en grups i habiten en llocs pudents.

### **Aranya gegant**

*Atac:* 7 (ullals, 3d6 + verí)

*Defensa:* 7 (Agilitat)

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* quitina dura (4)

*Punts de Vida:* 30

*Atributs:* A7 C0 F9 P9 V9

*Habilitats:* Subterfugi 9



Una aranya enorme, negra i peluda amb berrugues ataronjades al llom; si aconsegueix mossegar-te i caus, se t'endurà al fons de la teranyina per berenar. Viuen en grups socials laxos en llocs ombrívols, com pantans o cavernes. No toleren l'exposició prolongada a la llum del sol, i avorreixen el foc. Algunes són intel·ligents i han après a deixar rastres de tresor fins l'entrada de la cova. Algunes són grans com una diligència (F13, dany + 2d6, Vida 60, Armadura 6).

El verí és ràpid (actua en un minut) i si no es passa una tirada de FORTALESA paralitza durant una hora. Si la passes només sofreixes un – 2 durant el temps.

## **Mandràgora**

*Atac:* 8 (branques, 4d6)

*Defensa:* 4 (Agilitat)

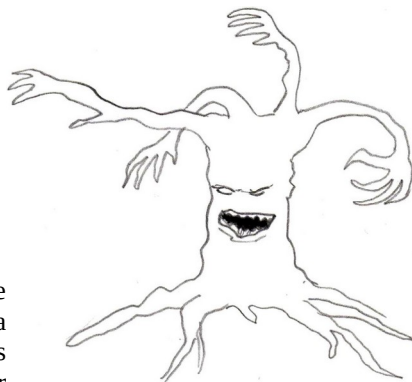
*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* escorça gruixuda (6)

*Punts de Vida:* 45

*Atributs:* A4 C7 F11 P7 V10

*Habilitats:* Subterfugi 11



Un monstre arborícola amb grans dots de camuflatge que ataca en grups. Es planta sobre les seves víctimes per absorbir els nutrients mentre es descomponen. Tenen por del foc (en sofreixen doble dany), però resisteixen l'aigua (meitat de dany). Habita en boscos i pantans de les terres orientals, i les més antigues parlen algun idioma, sovint Arcaic imperial.

## **Escorpió gegant**

*Atac:* 9 (pinces, 5d6 + presa)

*Atac:* 8 (agulló, 4d6 + verí)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* quitina dura (4)

*Punts de Vida:* 75

*Atributs:* A8 C0 F14 P8 V8

*Habilitats:* Subterfugi 9



Un artròpode monstruós que viu als deserts. Si impacta amb les pinces, la víctima queda atrapada fins que passi una tirada de FORTALESA enfrontada durant el seu torn. Totes les accions tenen un – 4.

Si impacta amb l'agulló, injecta un verí mortal que actua en una hora i causa 8d6 de dany (4d6 amb una tirada de FORTALESA sense modificar). Té verí per 1d6 fiblades al dia.

### **Cub gelatinós**

*Atac:* 9 (pseudopodi, 3d6 no letal)

*Atac:* 8 (fagocitosi)

*Defensa:* 0

*Resistència màgica:* 5

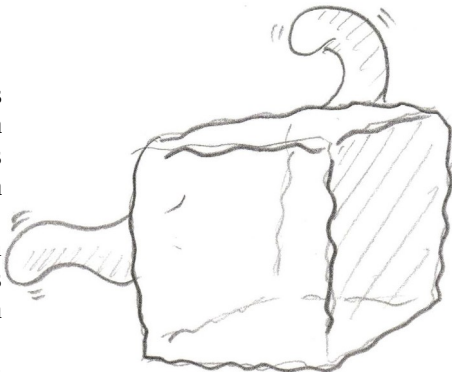
*Armadura:* meitat de dany físic

*Punts de Vida:* de 20 a 100 segons mida, regenera 1d6 cada assalt.

*Atributs:* A0 C0 F0 P10 V10

*Habilitats:* Subterfugi 7

Tot i el nom, poden adoptar altres formes, però no n'hi ha cap de bonica de veure. Recorren els passadissos subterranis eliminant tota matèria orgànica. A propòsit de la regeneració; si se'ls redueix a 0 punts de Vida s'escindeixen en 1d6 noves criatures que campen al seu aire. La millor eina per acabar amb ells és el foc o l'àcid, que no poden regenerar. La resta d'atacs, inclosos els màgics amb Aigua, Terra o Aire, causen la meitat de dany.



La fagocitosi envolta completament una criatura de mida humana, que a partir d'aquell moment sofreix 1d6 per assalt, per àcid, i comença a asfixiar-se (aguanta tants assalts com la FORTALESA, i després rep uns altres 1d6 de dany per assalt).

### **Gàrgola**

*Atac:* 9 (urpes i dents, 3d6)

*Defensa:* 9 (Agilitat)

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* pell gruixuda (2)

*Punts de Vida:* 30

*Atributs:* A9 C4 F9 P9 V10

*Altres habilitats:* Volar 9

Monstres alats i banyuts que ataquen en grups familiars i se senten atrets per objectes brillants. Habiten en muntanyes rocalloses d'orient. Ocasionalment, algun bruixot d'aquelles terres les pot domesticar. Fan bons guardians, per què es poden mimetitzar amb la pedra a voluntat i tenen una excel·lent visió nocturna. Reben meitat de dany dels atacs elementals basats en la terra i la pedra.



### **Wyverna, fals drac**

*Atac:* 8 (urpes, 5d6)

*Atac:* 7 (alè de vapor, 3d6)

*Defensa:* 7

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* escates (6)

*Punts de Vida:* 75

*Atributs:* A7 C4 F14 P8 V8

Un animal dracònic no intel·ligent que caça ovelles i humans aïllats. Té un alè de vapor que arriba fins a 5 metres de distància i necessita descansar un minut entre descàrregues. Habita a muntanyes rocalloses, sobretot al Bosc de Marbre i les Muntanyes de la Perla.

### **Cargol flagell volador**

*Atac:* 9 (tentacles flagell, 4d6)

*Atac:* 10 (cop de cua, 6d6 no letal)

*Atac:* 7 (alè narcòtic, 10 metres)

*Defensa:* 10 en vol, 6 a terra.

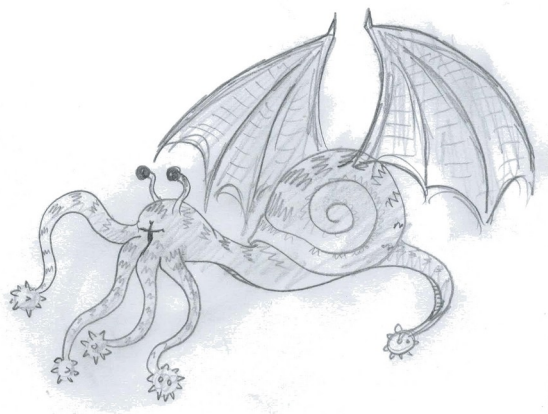
*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* gruixuda cuirassa calcària (8)

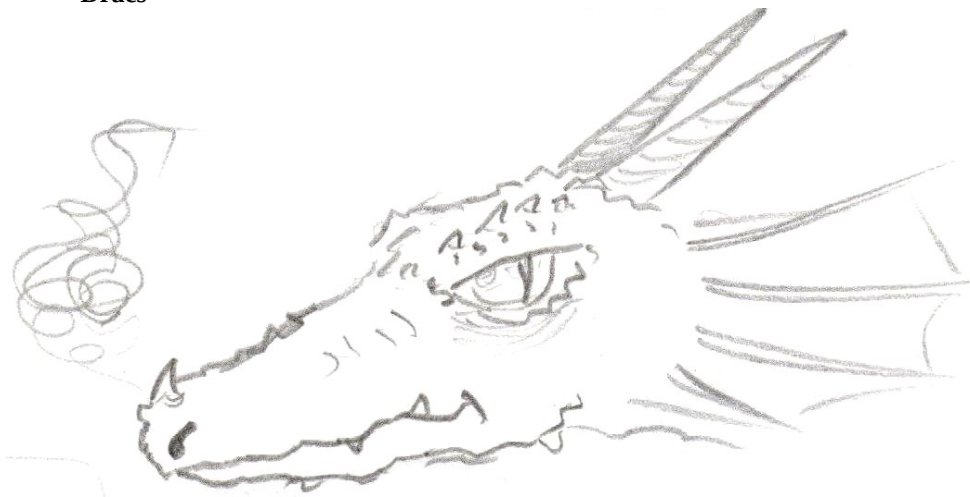
*Punts de Vida:* 40

*Atributs:* A6 C3 F11 P8 V9

Una amalgama d'origen desconegut: un cargol bover gegant amb ales de drac i tentacles facials acabats en maces calcàries. Quan perd la meitat de la Vida cau a terra i allà l'has de rematar. L'alè funciona com la poció de pols narcòtica.



## Dracs



Rèptils intel·ligents (solen parlar l'Arcaic, i poden aprendre encanteris). Sofreix una pulsio irresistible per col·leccionar tresors. L'alè de foc arriba fins a 10 metres, i el pot utilitzar cada minut. Un drac pot habitar on li plagui, moltes gràcies. Segons la personalitat del drac, pot evitar la civilització o buscar-la (alguns dracs actuen com a senyors feudals *de facto* en paratges allunyats). El seu cervell sol contenir pedres talismà, molt preuades.

### **Jove (100 anys)**

*Atac:* 7 (urpes, 5d6)

*Atac:* 6 (alè de foc, 4d6)

*Atac gratis:* 7 (cua, 5d6 no letal)

*Defensa:* 7

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* escates (6)

*Punts de Vida:* 100 – Rep la meitat de dany d'atacs màgics basats en el foc.

*Atributs:* A7 C7 F13 P9 V10

*Habilitats:* Supervivència 6, Subterfugi 6

*Encanteris:* no és freqüent.

El cervell conté 1d8 pedres talismà d'uns 5 grams de pes.

**Adult (400 anys)**

*Atac:* 9 (urpes, 6d6)

*Atac:* 8 (alè de foc, 6d6)

*Atac gratis:* 9 (cua, 6d6 no letal)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 6

*Armadura:* escates (8)

*Punts de Vida:* 150 – Rep la meitat de dany d'atacs màgics basats en el foc.

*Atributs:* A8 C8 F18 P10 V12

*Habilitats:* Supervivència 9, Subterfugi 6, Terres i pobles 6, Història 6

*Encanteris:* qualsevol de nivell 1

El cervell conté 1d10 pedres talismà d'uns 10 grams de pes.

**Vell (1000 anys)**

*Atac:* 11 (urpes, 8d6)

*Atac:* 10 (alè de foc, 9d6)

*Atac gratis:* 11 (cua, 8d6 no letal)

*Defensa:* 10

*Resistència màgica:* 7

*Armadura:* escates (10)

*Punts de Vida:* 200 – Rep la meitat de dany d'atacs màgics basats en el foc.

*Atributs:* A9 C9 F22 P11 V14

*Altres habilitats:* Supervivència 10, Subterfugi 6, Terres i pobles 10, Història 9

*Encanteris:* qualsevol de nivell 1 – 3

El cervell conté 2d6 pedres talismà d'uns 15 grams de pes.

**Gran Wyrn (2200 anys)**

*Atac:* 13 (urpes, 10d6)

*Atac:* 11 (alè de foc, 12d6)

*Atac gratis:* 13 (cua, 10d6 no letal)

*Defensa:* 10

*Resistència màgica:* 8

*Armadura:* escates (12)

*Punts de Vida:* 250 – Rep la meitat de dany d'atacs màgics basats en el foc.

*Atributs:* A10 C10 F25 P10 V16

*Altres habilitats:* Supervivència 11, Terres i pobles 11, Història 11

*Encanteris:* qualsevol de nivell 1 – 5

El cervell conté 3d6 pedres talismà d'uns 20 grams de pes. Ningú sap si els dracs poden morir de vells, o què passa quan ultrapassen aquest estadi. Tampoc hi ha moltes ganes d'investigar.



### **Ull volador**

*Atac:* 9 (mossegada, 4d6)

*Atac gratis:* 10 (cua, 3d6 no letal)

*Defensa:* 9

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 40

*Atributs:* A9 C3 F11 P11 V10

Un ull gegant que vola amb ales de drac. Té ullals de pam i una cua bellugadissa, amb la qual pot atacar gratis. És un carronyaire nocturn i predador oportunista que pot atacar humans si els agafa per sorpresa. A més, l'ull té el poder de llançar l'encanteri d'Adormir, de la manera normal. La cosa té 10 punts de Màgia en total.



## Morts vivents

Tots els morts vivents són immunes a la màgia que afecti els sentiments, la intel·ligència i la voluntat, i no els enganyen les il·lusions. No queden mai fora de combat fins que perden **tota** la Vida. O no-vida. O el que sigui. La majoria són vulnerables a la sal comú (incloent la salmorra però no l'aigua de mar, que només els causa dolor), i sofreixen 1d6 de dany si n'hi tires un grapat (2d6 per una galleda, 4d6 per un sac, 8d6 per un barril). L'armadura no els protegeix. Una quantitat generosa de sal pot servir per barrar el pas d'esquelets, zombis i fins i tot fantasmes.

### Esquelet

*Atac:* 6 (espasa, 3d6)

*Atac:* 6 (arc de guerra, 3d6)

*Defensa:* 6+1 (escut)

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* restes (1d6)\*

*Punts de Vida:* 12

*Atributs:* A6 C2 F6 P7 V7

Un conjunt d'ossos inarticulats que sempre estan de bon humor i cauen com mosques. Serien carn de canó si tinguessin carn.

\*: Reben la meitat de dany d'impactes amb armes de tall, i la quarta part d'atacs amb armes de punta (fletxes, pivots i llances).



### Esquelet amb ales

*Atac:* 6 (trident a dues mans, 4d6)

*Defensa:* 10 a l'aire, 5 a terra.

*Resistència màgica:* 3

*Armadura:* cap ni una, que pesa\*

*Punts de Vida:* 12

*Atributs:* A5 C2 F6 P7 V7

Com els anteriors, però cal fer una mica de bricolatge amb uns quants ossos escadussers i una mica de pell, cuir o tela. El primer impacte que reben els fa caure a terra, i allà son presa fàcil (no solen tenir cames).

\*: Reben la meitat de dany d'impactes amb armes de tall, i la quarta part d'atacs amb armes de punta (fletxes, pivots i llances).

## **Zombie**

*Atac:* 5 (cop de puny, 2d6 no letal, presa)  
*Atac:* 5 (mossegada, 2d6, només si apresada)  
*Defensa:* 4  
*Resistència màgica:* 3  
*Armadura:* restes (1d6)  
*Punts de Vida:* 30  
*Atributs:* A4 C0 F7 P5 V6



Un cadàver que ha tornat a la vida, i que ha tornat amb gana, per cert. Lents, però perillosos, per què van per dotzenes.

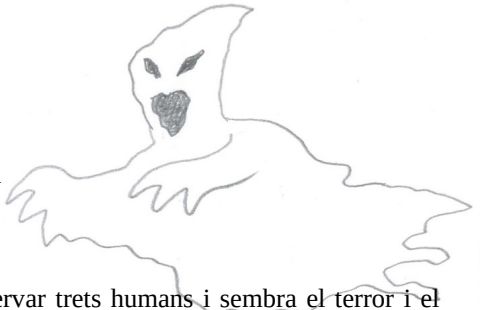
## **Ghoul**

*Atac:* 9 (espasa, 4d6)  
*Atac:* 9 (arc de banya, 5d6)  
*Defensa:* 9+1 (escut)  
*Resistència màgica:* 4  
*Armadura:* la millor que pugui  
*Punts de Vida:* 45  
*Atributs:* A9 C4 F9 P9 V9  
*Altres habilitats:* Subterfugi 8, Tàctica 8, Rastreig 7

El primer mort vivent intel·ligent, s'alça de la tomba sota les ordres dels Senyors Infernals o d'algun nigromàntic poderós. Sol anar ben armat i tenir control sobre un escamot de morts vivents. Molts van a cavall de destrers no-morts. Si el momifiques durarà més (+ 2 armadura, + 10 vida), i perdrà la vulnerabilitat a la sal.

## **Espectre**

*Atac:* 9 (ectoplasma, 4d6)  
*Defensa:* No  
*Resistència màgica:* 5  
*Armadura:* els danys físics no l'afecten  
*Punts de Vida:* 25; regenera 1d6 / hora  
*Atributs:* A9 C3 F0 P9 V11



Un núvol d'ectoplasma que pot conservar trets humans i sembla el terror i el mal rotllo allà per on passa. A cada atac que fa i que impacta, perd 1d6 dels seus propis punts de Vida, per desgast d'ectoplasma (que queda cobrint les víctimes). Un cop perd tota la Vida, es desfà. Si està lligat a un indret (maleït), recupera 1d6 per hora fins que es reforma amb el total de Vida. Els atacs que fa ignoren l'armadura física, i els que rep només li causen el dany degut a la màgia.

### **Vampir, infectat**

*Atac:* 8 (urpes, 3d6 o presa)

*Atac:* 8 (mossegada, 1d6 per assalt, només contra preses)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 40; regenera la meitat dels que causa mossegant.

*Atributs:* A10 C5 F10 P9 V10

*Habilitats:* Subterfugi 9, Rastreig 7

Un mort vivent que necessita sang per viure. És creat quan la víctima de la mossegada d'un vampir de pura sang mor i, tres nits més tard, es desperta amb gana. És immortal i no envelleix, però se'l pot matar de la manera normal. No pot convertir ningú en vampir; si xucla tota la sang d'un humà el mata i prou. Solen aparèixer en grups que estan sota les ordres d'un vampir de pura sang. Reben 1d6 de dany per setmana per la putrefacció i 1d6 per minut sota el sol, que només poden regenerar bevent sang (la meitat dels danys que causen per assalt amb la mossegada). Totes les accions que fan de dia tenen un - 3. No poden entrar en un habitatge sense ser convidats, ni entrar en temples consagrats (a cap fe), i reben 3d6 de dany per travessar cursos d'aigua.

### **Vampir, pura sang**

*Atac:* 12 (urpes, 5d6 o presa)

*Atac:* 12 (espasa a dues mans, 8d6)

*Atac:* 12 (mossegada, 2d6 per assalt, només contra preses)

*Defensa:* 12

*Resistència màgica:* 6

*Armadura:* plaques (12)

*Punts de Vida:* 100; regenera 1/2 dels que causa mossegant.

*Atributs:* A12 C12 F14 P12 V12

*Habilitats:* Subterfugi 12, Rastreig 12

*Encanteris:* qualsevol de nivells 1 - 4



Es crea per la intervenció directa de Nakhtuul, senyor dels morts. És immortal de debò i no envelleix, i no se'l pot matar a cops; l'has de decapitar o clavar-li una estaca al cor. Si xucla tota la sang d'un humà el converteix en un vampir infectat; en sol tenir uns quants a les seves ordres. Rep 1d6 de dany per setmana per la putrefacció i 1d6 per minut sota el sol, que només pot regenerar bevent sang (la meitat dels danys que causi per assalt amb la mossegada). Totes les accions que fan de dia tenen un - 3. No poden entrar en un habitatge sense ser convidats, ni entrar en temples consagrats (a cap fe), i reben 3d6 de dany per travessar cursos d'aigua.

## **Lich**

*Atac:* 8 (espasa, 3d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 7

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 70

*Atributs:* A6 C5 F8 P10 V14

*Habilitats:* Història 10

*Encanteris:* qualsevol.

Un nigromàntic que ha fet un pacte amb potències del més enllà per tornar després de la mort (amb l'encanteri adequat). Solen ser màgics poderosos, més perillosos per la màgia que en combat directe. No dormen; recuperen Punts de Màgia lentament, a un ritme de 1d6 per dia. Com que els absorbeixen del seu entorn, aquest sol ser estèril i gris. Ugh. Si els necessiten ràpidament poder fer sacrificis.

Mentre no sigui destruït el cor, que conserven amagat en alguna banda, no poden morir de debò; es reformaran completament en 2d6 anys, prop del lloc on guardin el cos.

## **Golem de carn**

*Atac:* 9 (maça, 7d6)

*Defensa:* 2

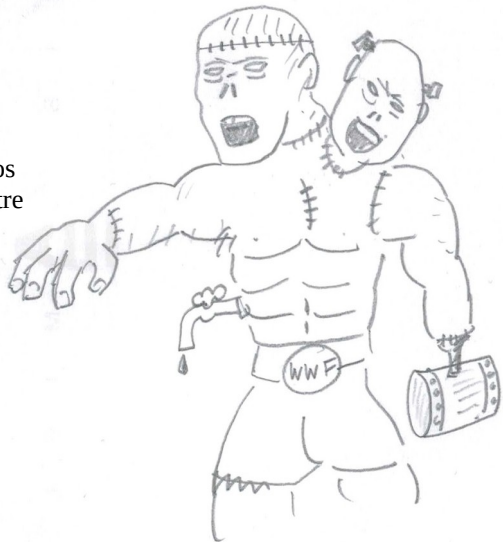
*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 120

*Atributs:* A3 C-1 F15 P5 V8

Una massa de cadàvers en diversos estats de descomposició cosits entre ells per formar un monstre humanoide amb gran capacitat destructiva i gens de cervell.



## **Licantrop**

*Atac:* 11 (urpes, 6d6)

*Defensa:* 10

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* pell gruixuda (4)

*Punts de Vida:* 80, en regenera 1d6 al seu torn cada assalt.

*Atributs:* A10 C3 F14 P10 V10

*Habilitats:* Rastreig 10, Subterfugi 8

El licantrop d'aquest món és un cadàver reanimat que adopta permanentment forma semi humana de llop i va deixant pèls per tot arreu. És un gran rastrejador i pot saltar a alçades prodigioses. Les seves víctimes tornen de la tomba la propera lluna plena, transformades en un licantrop.

## **Licantrop blanc**

*Atac:* 13 (urpes, 8d6)

*Defensa:* 12

*Resistència màgica:* 6

*Armadura:* pell gruixuda (6)

*Punts de Vida:* 120, en regenera 2d6 al seu torn cada assalt.

*Atributs:* A12 C4 F16 P12 V12

*Habilitats:* Rastreig 11, Subterfugi 9

Com l'anterior, però més lleig, més fort i cobert de pèl blanc. N'hi ha que estan convençuts que es tracta d'una llegenda. Podria ser el primer licantrop.



## ***Diables i elementals***

Tots els diables i elementals són immunes a màgia que afecti els sentiments, la intel·ligència i la voluntat; no queden fora de combat fins a perdre tota la Vida.

### **Diable menor**

*Atac:* 8 (urpes, 3d6)

*Atac gratis:* 9 (cua, 3d6 no letal)

*Defensa:* 9

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* cap ni una

*Punts de Vida:* 20

*Cost de la invocació:* 1 punt de Màgia

*Atributs:* A9 C4 F5 P8 V8

*Altres habilitats:* Subterfugi 8, Jocs de mans 6

Té ales membranoses que el fan volar en silenci, i una cua prènsil. La seva intel·ligència és limitada. Altres diables els poden invocar a voluntat.

### **Gos infernal**

*Atac:* 10 (urpes i dents, 5d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* plaques òssies (6) amb punxes (2d6 per contacte)

*Punts de Vida:* 50

*Cost de la invocació:* 3 punts de Màgia

*Atributs:* A8 C3 F11 P9 V10

*Altres habilitats:* Rastrear 11

Quadrúpede infernal de la mida d'un cavall petit (alguns l'utilitzen com a muntura) que treu foc pels queixals. Tenen uns ullals llargs, negres i esmolats, i qualsevol que s'hi abraci rep 2d6 de dany de les múltiples punxes esmolades que el recobreixen. Per sort són força estúpids.



### **Diable major**

*Atac:* 12 (arma infernal, 7d6)

*Defensa:* 10

*Resistència màgica:* 9

*Armadura:* aura infernal (10)

*Punts de Vida:* 100

*Cost de la invocació:* 6 punts de Màgia

*Atributs:* A10 C4 F13 P10 V18

*Habilitats:* qualsevol; són versàtils.

Posseeix una gran intel·ligència. Ataca amb armes de materials desconeguts que, a discreció del Màster, es pot quedar en aquest univers si els jugadors tenen sort (mala sort; aquestes coses solen portar problemes).

### **Príncep diable**

*Atac:* 15 (arma infernal, 10d6)

*Defensa:* 12

*Resistència màgica:* 11

*Armadura:* aura infernal (14)

*Punts de Vida:* 200

*Cost de la invocació:* 8 punts de Màgia

*Atributs:* A9 C0 F25 P12 V22

*Altres habilitats:* qualsevol; són versàtils.

És com un diable major qualsevol, però va d'esteroides fins a les celles.





### **Elemental de l'aire**

*Atac:* 9 (tall de vent, 3d6)

*Defensa:* 10

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 20

*Cost de la invocació:* 1 punt de Màgia

*Atributs:* A10 C0 F6 P9 V8

*Altres habilitats:* Subterfugi 10

Es mou ràpidament. Pot portar objectes de poc pes (com un missatge) fins a llargues distàncies, actuar com a espia, o ajudar a impulsar una embarcació de vela. En lloc d'atacar pot llançar una ventada que et llanci a terra si no tires Fortalesa.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau). Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en l'aire el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en la terra li causen doble dany.

### **Elemental de llampec (aire)**

*Atac:* 9 (descàrrega elèctrica, 4d6; les armadures metàl·liques no protegeixen)

*Defensa:* 10

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 25

*Cost de la invocació:* 2 punts de Màgia

*Atributs:* A10 C0 F7 P8 V9

*Altres habilitats:* Subterfugi 5

Es mou gairebé molt ràpidament, i gairebé instantàniament per un conductor. Pot actuar com a espia, encendre focs o col·laborar amb la ciència.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau). Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en l'aire el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en la terra i l'aigua li causen doble dany.

## **Elemental del foc**

*Atac:* 9 (flamarada, 5d6)

*Defensa:* 8

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 25

*Cost de la invocació:* 2 punts de Màgia

*Atributs:* A8 C0 F7 P8 V10

Es mou molt ràpidament. Pot atacar, causar incendis, escalfar, fer llum o mantenir en marxa una caldera de vapor durant tot un dia. Gratis.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau). Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en el foc el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en l'aigua li causen doble dany.
- Un flascó d'aigua li causarà 1d6 de dany; una galleda, 3d6.



## **Elemental de l'aigua**

*Atac:* 8 (llança d'aigua, 4d6)

*Defensa:* 7

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 40

*Cost de la invocació:* 2 punts de Màgia

*Atributs:* A6 C0 F9 P7 V10

Es mou lentament per la terra, però ràpidament a l'aigua (i és indetectable sota la superfície). Pot atacar, extingir incendis, ajudar a impulsar o a enfonsar una embarcació, rescatar algú que s'ofega o facilitar la pesca.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau). Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en l'aigua el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en el foc li causen doble dany.

### **Elemental de la terra**

*Atac:* 8 (maces de grava, 6d6)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 60

*Cost de la invocació:* 3 punts de Màgia

*Atributs:* A5 C0 F13 P6 V10

Es mou lentament, però pot enfonsar-se sota terra i emergir. Pot atacar, provocar petits terratrèmols, ensorrar edificacions petites, etc.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau).

Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en la terra el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en l'aire li causen doble dany.

### **Elemental de gel (aigua)**

*Atac:* 8 (llances de gel, 8d6)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 4

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 100

*Cost de la invocació:* 4 punts de Màgia

*Atributs:* A7 C0 F13 P7 V9

És el que passa quan invoques un elemental d'aigua en climes freds. Es mou lentament, però llisca a gran velocitat sobre la neu o el gel. Pot atacar, crear petits ponts de gel, obrir pas entre el gel, posar la cervesa a refredar...

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau).

Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en l'aigua el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en el foc li causen doble dany.

### **Elemental de roca (terra)**

*Atac:* 8 (llances de roca, 8d6)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 120

*Cost de la invocació:* 5 punts de Màgia

*Atributs:* A5 C0 F15 P7 V10

És el que passa quan invoques un elemental de terra sobre terreny rocós. Es mou lentament, però és un gran escalador. Pot atacar, crear terratrèmols importants, tirar a terra edificacions mitjanes, fins i tot de pedra, etc.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau).

Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb dues excepcions:

- Els atacs màgics basats en la terra el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en l'aire li causen doble dany.

### **Elemental de lava (terra + foc)**

*Atac:* 8 (punys de lava, 8d6 + 2d6 per calor residual)

*Defensa:* 6

*Resistència màgica:* 5

*Armadura:* no\*

*Punts de Vida:* 120

*Cost de la invocació:* 7 punts de Màgia (5 + 2 si invoques dos elementals)

*Atributs:* A7 C0 F15 P8 V11

Es pot invocar en un volcà, amb qualsevol dels dos encanteris (terra o foc), o invocar dos elementals i ordenar-los que es fusionin (cal una tirada de VOLUNTAT del màgic per obligar-los). És lent en tots els terrenys. A la llarga es refredarà i perdrà el dany de 2d6 per calor residual, i si el submergeixes en aigua es convertirà en un elemental de roca normal i corrent.

Si t'hi acostes prou com per atacar-lo cos a cos, tant si encertes com si no reps el dany de 2d6 per calor residual.

\* Sofreix el dany mínim per atacs purament físics (és a dir: 1 punt per dau). Tot el dany màgic l'afecta normalment, amb excepcions pels atacs elementals:

- Els atacs màgics basats en la terra o el foc el curen, fins al seu màxim.
- Els atacs màgics basats en l'aire i l'aigua li causen doble dany.



## El món conegut: Rhivannon i Sotharion

Rhivannon és el continent nord; Sotharion el sud.

### Els territoris salvatges del nord i el mar de gel



La part més septentrional del continent nord és una terra inhòspita i freda separada de la resta de territoris per una alta serralada, el Bosc de marbre, i pels territoris costaners dels Homes del Nord. Els habitants principals d'aquestes terres són els pells verdes; orcs, trols i goblins, que sobreviuen com poden amb la cacera i la recol·lecció i, ocasionalment, es desplacen al sud per atacar els països civilitzats. No hi ha cap autoritat central en aquestes terres, més enllà de les diverses tribus que es disputen els (molt) escassos recursos. Més al nord, els boscos esdevenen més i més esclarissats i comencen els gels perpetus. En alguns indrets d'aquesta terra s'han vist dracs.

El clima és fred tot l'any, tot i que durant el (curt) estiu, la neu es fon i es produeix una explosió de vida. La majoria de boscos són coníferes, i abunden els pantans, rierols i llacs de petita extensió.

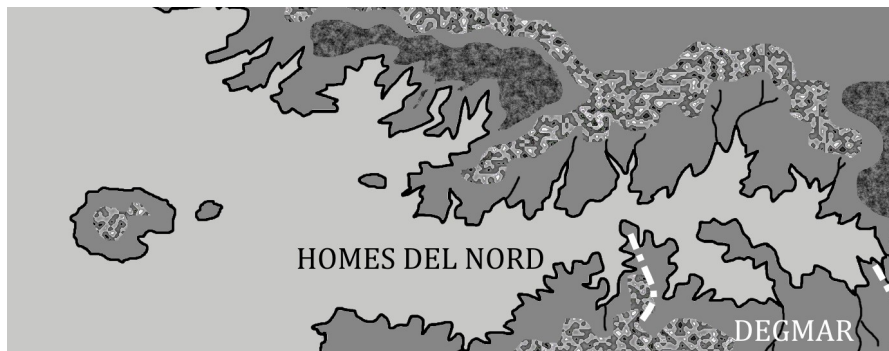
L'idioma usual d'aquest infern de boscos ombrívols i glaçats és el Gmork, i la religió habitual (pràcticament la única) la de Gmork, el déu orc. Oh, vaja.

### El Bosc de Marbre

És una serralada agrest i extremadament llarga, que abasta pràcticament tota l'amplada del continent d'est a oest. Els passos que la travessen són pocs i amagats, i solen quedar tancats a l'hivern. Les úniques zones habitualment practicables són els seus extrems i el punt central, on la serralada queda interrompuda pel mar del Nord. Aquesta darrera zona és coneguda com el Pas de Degmar, i és el lloc per on es produeixen la majoria d'invasions orques cap al sud. També en aquestes zones obertes és on hom troba la major part de les antigues fortaleses frontereres de l'Antic Imperi. La serralada és antiga i presenta multitud de profundes coves que la travessen, en ocasions, de banda a banda. La major part de la serralada és territori inexplorat.

Aquí hom hi troba la major part dels Ucorns supervivents.

### **Els homes del nord**



Els amples territoris dels homes del nord, que s'estenen des del pas de Degmar fins la remota illa volcànica de Durga, envolten el mar del Nord, tempestuós i sorprenentment abundós en monstres marins. Tot i la gran extensió de terreny que això representa, la terra és poc fèrtil i no es troba tan densament poblada com altres indrets. Els homes del nord s'organitzen en petits regnes, comtats i viles rivals. Hi ha un cert comerç (la riba nord és més rica en metalls, per exemple, i a la riba sud creixen millor els cereals), però la major part de la riquesa prové del pillatge de territoris més civilitzats. Tot i la proximitat del Regne èlfic occidental i de Degmar, la víctima principal del raids és Arduin, Maaz i, en menor mesura, el país dels Hobbits. Els Homes del Nord no tenen cap escrúpol a l'hora de capturar habitants d'aquests països i demanar-ne un rescat, o simplement d'utilitzar-los o revendre'ls com a esclaus.

Una altra font de riquesa pels homes del nord, especialment pels que no tenen els mitjans o el renom per embarcar-se en expedicions navals, és la de fer de mercenaris. Els Comtats lliures són els seus principals clients, però se'ls pot trobar allà on hi hagi guerres.

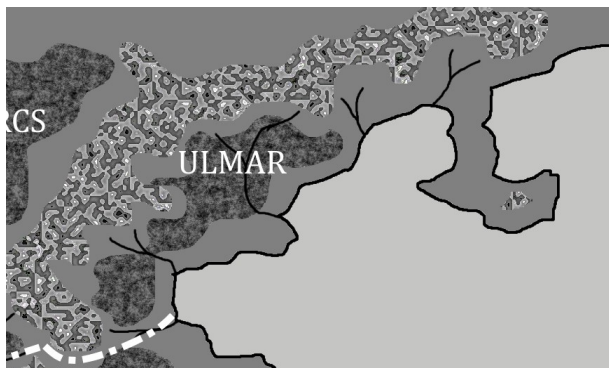
Els Homes del Nord són, majoritàriament, alts i forts, de cabells rossos o rojos i pell clara. La seva arquitectura es basa en la fusta, fins i tot les seves fortificacions. Hom hi troba també força mig elfs, però els mig orcs són pràcticament desconeguts. Els Vargr, humanoides hirsuts amb cap de gos, habiten a la riba nord del mar, i els seus territoris, tot i que nominalment reten vassallatge a un o altre rei humà, solen tenir total autonomia.

El clima és fred, sense arribar als extrems del país dels orcs. A la riba nord els boscos són pràcticament en la seva totalitat de coníferes, i hi abunden els rierols

i els llacs de curta extensió. A la riba sud hi comença a haver arbres de fulla caduca, sobretot roures.

L'idioma habitual d'aquest territori és el Norska. La religió més estesa és la tríada nòrdica.

## Ulmar



Ulmar és una terra buida i freda governada per una monarquia decadent i caòtica. El llinatge autòcton és el dels humans orientals, tot i que abunden els mig elfs, els mig orcs i fins i tot alguns elfs de pura sang s'hi han refugiat fugint de l'embogit rei elf oriental. Pràcticament tota la població s'agrupa a la costa o al llarg dels rius. Hi ha una quantitat minsa de comerç amb Ko i Sa-Ko (metalls i fusta de qualitat per arròs i cera d'abella, principalment) i amb l'Imperi dracònic (els mateixos metalls per vi, cereals i fruita en conserva). L'arquitectura d'Ulmar és sorprenentment semblant a la dels Homes del Nord; construeixen la majoria de les seves edificacions en fusta, però els fonaments i les fortificacions són de pedra. La possessió d'esclaus és poc freqüent, més per motius econòmics que no pas per humanitat.

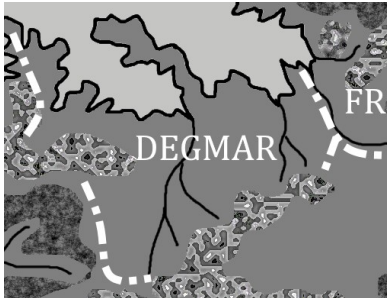
El rei d'Ulmar, Hugon III, és un vell xaruc amb indicis de bogeria que malbarata els recursos de la corona amb una cacera de bruixes entre la població. El seu fill Malandros, feble i retorçat, és adorador de Dmurgal, i ha establert un culte que es reuneix a un temple antiquíssim sobre el qual es va construir el castell de la dinastia Ulmariana ara fa uns 300 anys.

El clima és molt semblant al de la terra del Nord: fred, i cobert per la neu quatre mesos de l'any. La majoria dels boscos són de coníferes, i la terra és humida i ben regada.



L'idioma principal és el Draconic, tot i que a l'extrem més oriental del país molta gent parla el Koanès. La religió oficial és la dels tretze déus.

## Degmar



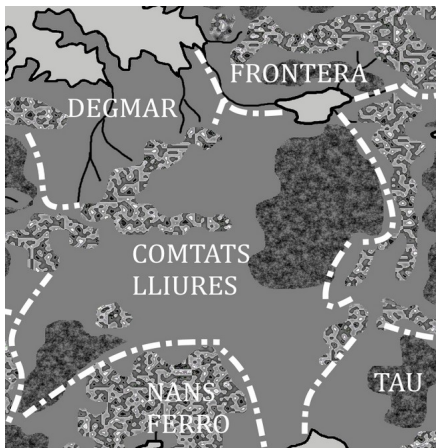
Degmar és un antic regne dels Homes de Nord que va aconseguir, fa mig segle escàs, d'unificar els regnes veïns que havia conquerit sota una única bandera. Els barons, però conserven una autonomia gairebé total, i sol haver-hi disputes i fins i tot guerres entre ells. És una manera d'alliberar la tensió. Degmar té un comerç reduït, sobretot amb els Comtats lliures; es limita a intercanviar

peix salat i armes d'un acer magnífic per cereals, vins i altres aliments.

El clima és idèntic al de la riba sud dels homes del Nord; els hiverns encara són crus, però la vegetació és quasi completament de fulla caduca.

Degmar, per proximitat cultural, té costums semblants als dels Homes del Nord (fins i tot en la , tot i que l'esclavitud ha estat recentment abolida. L'idioma més habitual és el Norska, però gairebé sempre es pot trobar algú que parli Westron i, buscant una mica més, Quenya. La religió tradicional (no oficial) és la Tríada Nòrdica.

## Comtats lliures



Aquest territori formava el cor de l'Antic Imperi, ara fa uns 400 anys. Les tres quartes parts del país (la meitat occidental i tot el sud) es componen principalment de turons suaus, praderies i arbredes no massa espesses. El quart nord-oriental és el menys poblat, i es troba cobert de boscos densos, ombrívols i antics. Pràcticament tot el país hom veu restes de les construccions de l'Antic Imperi (les que no s'han destruït per construir els edificis actuals).

L'organització política dels Comtats, nominalment, és la d'una aliança inestable de petits comtats, baronies, regnes independents i viles sense senyor feudal que es van unir per defensar-se durant les guerres que van desolar aquest territori després de la caiguda de l'Antic Imperi. En realitat, el Comte Broggan és el governant suprem de tot plegat, en tot tret del nom. És cert que fins i tot ell, el noble més poderós de tots els Comtats, ha de raonar davant del Consell les decisions que prengui i que afectin la resta d'aliats, però la majoria del Consell li és favorable.

Els Comtats són una civilització pseudofeudal a un nivell tecnològic medieval força típic. Les cabanes dels serfs són fetes d'una mescla de fusta, fang i teulades de palla, mentre que els castells dels nobles i els temples són fets de pedra, i els edificis urbans tenen fonaments de pedra, bigues de fusta i parets de llistons i guix. Hi ha comerç interior i, en menor mesura, exterior. A les viles més importants i les capitals, hom hi pot trobar pràcticament de tot, fins i tot esclaus a les terres on aquest comerç és legal.

El clima varia força; des d'una terra freda al nord, on els hiverns són més llargs i durs, fins un clima més càlid al sud, a la riba del mar Arcadi. L'interior és sec, i els estius poden ser arribar a ser incòmodes.

No hi ha una religió oficial, però la més practicada és la del Temple de la llum. La majoria de la població son humans orientals, però hom hi troba gent de tot arreu. Es parlen tots els idiomes (incloent el comercial a les grans ciutats), però el nadiu és el Westron.

El Comte Broggan pot voler començar una campanya per assolir el poder absolut als Comtats, dissolent el Consell. Una manera d'aconseguir-ho seria començant una guerra de sotamà, i "descobrint" que el Consell està infestat de traïdors.

## La Marca Fronterera

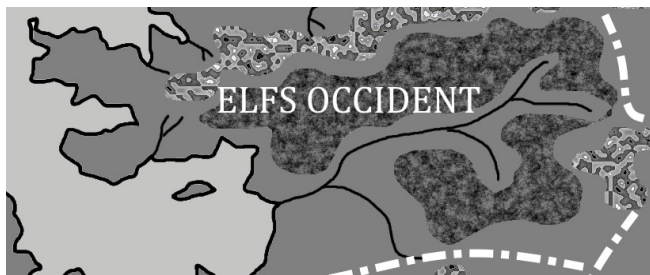


A l'extrem més septentrional dels Comtats, més enllà del riu Pellverda, als peus del Bosc de Marbre, hi ha una extensió de terres pràcticament despoblades; durant els dies de l'Antic Imperi hi havia hagut el petit regne satèl·lit de Vagnstad, que rendia tribut a l'emperador i guardava aquella frontera (hi ha un pas cap al nord, i les coves que hi ha són les més profundes; algunes travessen tot el Bosc de Marbre). Després de la decadència i caiguda de l'Imperi, aquesta terra va quedar despoblada per la guerra i la malaltia, i successives invasions de pells verdes van foragitar els humans fins més enllà del riu i el llac. Només s'hi aventuraven bandes de saquejadors de tombes i caçadors de pells. Actualment, el comte Broggan desitja annexionar-se aquestes terres i explotar les mines de carbó i ferro que existeixen al peu de les muntanyes. Per això ha fet reparar una fortalesa a la vora del llac, i ha establert un sistema de recompenses per tal d'atreure aventurers que li facin la feina sense haver d'arriscar les seves tropes. Al peu de la fortalesa fronterera hi ha crescut una vila fortificada que cobreix les necessitats d'abastiment i equipament per a tots els grups d'aventurers que s'hi vulguin arriscar. A part de la cacera d'orcs (i altres bèsties, incloent morts vivents), hom es pot dedicar també a buscar i saquejar les tombes dels antics reis de Vagnstadt, que solien ser enterrats amb tresors de tot tipus.

El clima és temperat, amb hiverns crus i estius suaus. La vegetació és quasi completament de fulla caduca.

No hi ha una civilització pròpiament dita, més enllà de la fortalesa del comte Broggan i la vila sense nom que hi ha crescut a la vora. En aquesta vila, i degut a l'afluència de diners que porten els aventurers, els preus són el doble dels que apareixen a les llistes normals. Sobre les recompenses, el preu per un cap de goblin o kobold és de 1 pb; per el d'un orc es paguen 5 pb i per el d'un troll 25 pb. Tot això ho administra el comandant de la fortalesa, Alvin von Broggan (nebot del comte). Estan començant a arribar nans, provinents de la Serralada del Ferro, que han estat convidats per Broggan per establir un assentament miner que li rendeixi tribut (ningú millor que els nans per lluitar contra els goblins i orcs sota terra).

## Regne èlfic occidental



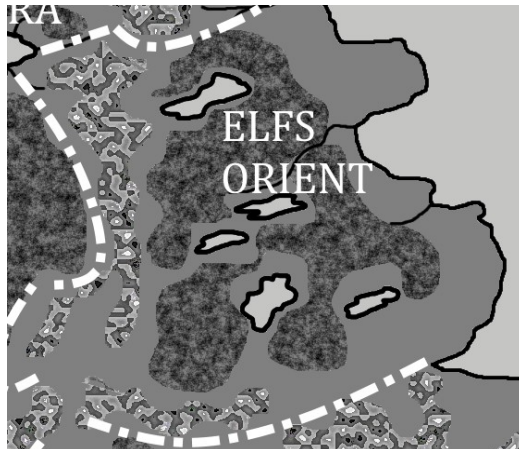
Tot aquest regne és, en essència, una gran vall fluvial que convergeix a la mar i es troba coberta de boscos antics i envoltada de muntanyes. Els elfs són completament autosuficients, tot i que existeix un cert comerç amb els pobles veïns (sobretot, els Comtats, Arduin i els Nans de Granit) amb articles de comoditat, vins i destil·lats, peix salat i altres aliments). El governant suprem d'aquest regne és Adarthalas, la reina dels elfs i Intèrpret dels druides. Segueixen un model feudal lax en què un individu pot augmentar de rang tant per fets d'armes com per creacions artístiques, i és estrany en el sentit que cap elf no creu que posseeixi cap territori de manera individual, sinó que té el dret d'usar-la temporalment (els títols no són mai heretats). La natalitat és baixa, però la longevitat dels elfs ho compensa. Políticament, practiquen la tàctica d'esperar a veure què passa. Darrerament, han fet una aliança amb Arduin per protegir les seves costes davant els atacs del nord (els elfs posen els vaixells, i Arduin les tropes). Arbres escollits han estat abatuts, i les drassanes reials estan treballant per noliejar el centenar de vaixells previstos.

Les ciutats dels elfs es construeixen al bosc, entre els troncs gegantins dels arbres mil·lenaris, procurant no destorbar-los. Alguns, com palaus i fortificacions, es construeixen a l'entorn, dins i sobre aquests troncs. El material utilitzat és sempre la fusta.

El clima és temperat, amb estius càlids i hiverns moderadament freds; tot i que neva cada any, difícilment és un problema o un perill per als elfs.

Gairebé tots els habitants del regne són elfs, tot i que hi pot haver algun mig elf que hi visqui; gairebé mai altres races. L'idioma nadiu és el Quenya, però sempre hi haurà algú que parli Westron o Llengua Comercial. La gran majoria dels elfs adoren l'Esperit invisible, però n'hi ha alguns (pocs, i principalment són mig elfs) que resen al Temple de la Llum. Els elfs occidentals avorreixen l'idea de l'esclavitud.

## Regne èlfic oriental

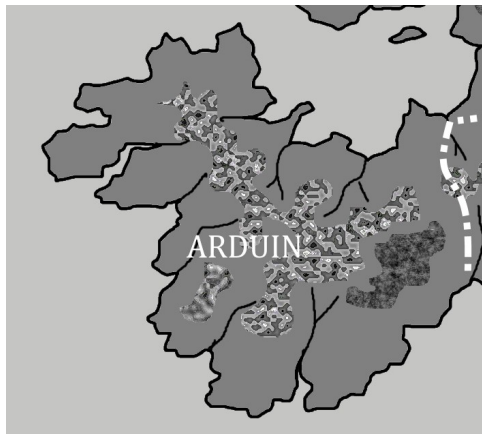


Un bosc pràcticament inabastable, on els arbres només deixen clarianes on el terra pantanós s'enfonsa i esdevé un llac d'aigües fuliginoses, o allà on les arrels de les muntanyes que l'encerclen esberlen el terra perquè les roquesixin a respirar. Aquest és l'escenari sobre el qual governa Andalatu el Fort, el rei èlfic oriental i bruixot amb tractes amb el dimoni Karshsht. Es tracta d'una monarquia feudal absolutista, en què el rei té poder sobre la vida i sobre la mort. El regne és fortament xenòfob (més que la mitjana dels elfs, vull dir), i practica una política d'aïllament. No comercia i pràcticament no manté relacions diplomàtiques amb ningú.

El clima és temperat i força suau, però la humitat és sempre elevada. El material de construcció més utilitzat és la fusta, però els edificis nobles són de pedra, o excavats a la roca. El palau reial es troba excavat íntegrament dins una penya de granit gegantina.

No hi ha una religió oficial, però els elfs adoren principalment l'Esperit invisible, tot i que els Tretze déus també hi tenen representació. La llengua oficial és el Quenya, però gairebé tothom entèn el Dracònic o el Comercial. Els elfs orientals entren esclaus quan els convé.

## Arduin



Una gran península a l'extrem més occidental de Rhivannon, partida en nord i sud per una serralada força baixa. Es tracta d'una monarquia feudal clàssica, en què els nobles es reparteixen la terra i juren vassallatge davant el rei. Tots els títols són hereditaris, tret que en la carta en què s'atorguen ho expressi al contrari. Els nobles, així com representants de la burgesia, s'agrupen en un parlament amb funcions limitades, però davant

del qual s'han de debatre totes les propostes que afectin el país, així com les disputes territorials entre nobles (tot i que la majoria encara es resolen amb una guerra curta i violenta).

El clima és temperat, amb estius calorosos. Neva cada any, però gairebé mai impedeix el pas.

La majoria de la població són humans occidentals, tot i que hi ha força mig elfs, hobbits i algun assentament nan. La religió oficial és el Temple de la Llum, tot i que es permeten altres cultes (l'Esperit invisible al nord, per exemple). L'idioma més parlat és el Westron, i sovint se sent el Comercial. El comerç d'esclaus és prohibit a tot el territori.

El rei d'Arduin, Aalvar II, és vell, i és a punt d'abdicar en el seu fill petit (el primogènit és un bala perduda en qui no confia). Alguns nobles traïdors podrien aprofitar això per fer un cop de mà, instal·lar el fill gran com un titella i regnar des de les ombres, o casar-lo amb una filla seva i portar els seus néts al tron. Si aquest pla no desemboca en una guerra civil, el més probable és que el fill gran governi com el cul i se l'hagi de destronar.

La confraria de màgics, la Germandat Blava, té la seva torre principal i Gran Biblioteca a Eschaton, la capital d'Arduin.

## Nans de granit



La Serralada de Granit es troba entre el regne èlfic, Arduin, el país dels hobbits i els Comtats. És el territori del rei Grugnar I, *el vell*, però el seu govern es basa més en el compromís amb els nobles de cada assentament que no pas en la dominació directa. Els nans de granit són nans de les valls, miners i artesans (com tots), però es dediquen més al comerç i a prestar diners que a fer la guerra.

El clima és temperat fred a les valls, que són les parts més habitades, però les forteses es construeixen dins les muntanyes, fet que les fa més o menys independents del clima. La majoria de la població són nans de les valls, tot i que hi ha delegacions comercials permanents dels elfs, Arduin i els Comtats, i hi ha una vall on habita una colònia considerable de hòbbits. La religió més practicada és la de Reorx i Gundara, tot i que el Temple de la Llum és permesa i hi ha una part de la població que practica les dues. La llengua nadiua és el Khudzul, però tothom entén el Westron o, més rarament, el Comercial. Els nans de granit havien utilitzat esclaus en el passat, però d'un temps ençà han perdut el costum d'aquest comerç (cosa que no vol dir que estigui prohibit).

## El petit país dels hobbits



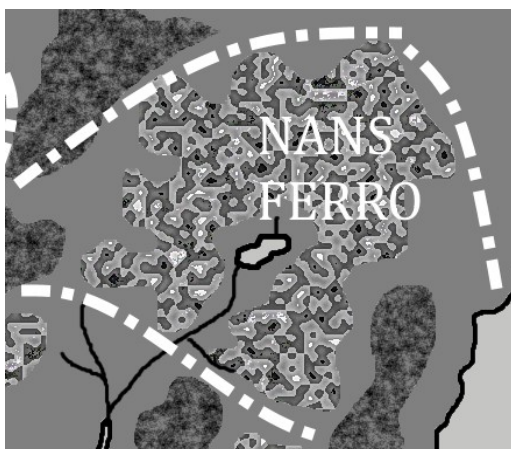
Atrapat entre la serralada dels Nans de Granit i el mar Arcadi, el país dels hobbits està delimitat a est i oest pels dos rius que el separen, respectivament, de Maaz i Arduin. Els hobbits, o mitgerols, no tenen una autoritat central permanent; cada comunitat resol els seus problemes com pot, i si cal es reuneixen esforços amb les comunitats properes. Si mai algun assumpte afecta

el total de la població, es reuneix el parlament hobbit, conegut com a Gran Parlada. Aquesta Gran Parlada es reuneix també cada 3 anys, per mantenir una semblança de continuïtat.

Els hobbits són, principalment, agricultors de subsistència, però exporten grans quantitats de tabac per pipa, una herba d'olor fragant que té efectes calmants i lleugerament eufòrics. S'exporta gairebé a tot arreu, sobretot a través dels ports de Maaz. El clima és mediterrani, amb hiverns molt suaus. No neva cada any, però les tempestes poden ser fortes ocasionalment.

Els hobbits no són un poble que es preocupi molt de creences religioses; a cada vila o poblet hi ha un Temple de la Llum, però en algunes comunitats es resa a l'Esperit Invisible. Tots els hobbits parlen Westron, i si no tothom coneix algú que entén el Comercial. O alguna altra cosa. Els hobbits no són de viatjar. La sola idea de l'esclavitud horroritza fins al hobbit més dur.

### **Nans de ferro**



La Serralada de Ferro es troba entre els Comtats i el regne de Sigmar, i és més alta, feréstega i extensa que la Serralada de Granit. El governant, Hrundolf IV, *Trencamurs*, és un rei autoritari que guarda el seu poder gelosament. Més que nobles, té administradors o representants, i tots els assumptes d'alguna importància passen per ell. La població, principalment nans de les muntanyes, es dedica a la mineria i a l'artesania del metall, la pedra o les joies, que sovint s'exporten. Els nans també exporten tropes mercenàries (infanteria pesada) i artesans (que marxen a treballar sota contracte). No es practica l'agricultura a cel obert, però sí que es cultiven fongs subterranis i algunes varietats de cereals o fruiters que poden créixer en terrasses especialment excavades als vessants de

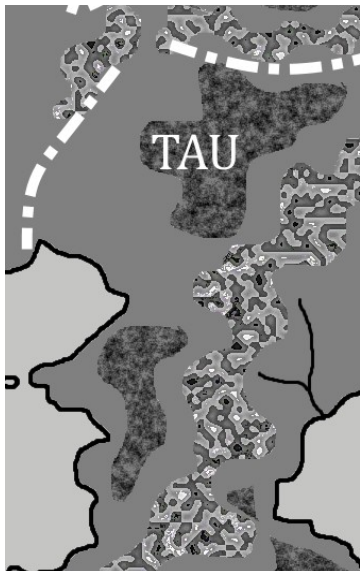


les muntanyes. Gairebé tota la població viu en les grans ciutats (anomenades Seus) subterrànies del regne.

El clima és propi de muntanya (els cims més alts són envoltats de neus perpètuas), però això no afecta massa l'habitabilitat de les seus nanes. Tots els nans de Granit adoren Reorx i Gundara, i no hi ha assentaments de cap altre poble. L'idioma oficial és el Khudzul, però els nans que han de sortir fora de les seus solen parlar Westron o Comercial. Els nans de ferro compren esclaus d'altres races per utilitzar-los a les seves mines sense pensar-hi dues vegades.

La societat nana de ferro es troba fortament estratificada, dividida en classes socials inamovibles. La disciplina és fèrria i els càstigs, exemplars.

### **Tau**



És un regne fronterer entre els Comtats i els darrers contraforts de la serralada de la Perla, just abans de les Estepes Sagrades. Tau es troba tancat entre diverses carenes muntanyoses i és una terra boscosa i agrest que fa de frontera natural entre els Comtats (i, abans l'Antic Imperi) i les estepes salvatges de l'est. No sofreix un clima fred, però d'alguna manera el cel d'aquest regne es troba sempre cobert de núvols. Es tracta d'un regne feudal en què el poder es troba repartit de manera desigual. El rei Ektor és una figura central dèbil i llunyana, i cada noble fa i desfà com li sembla al seu territori. Els serfs són poc més que esclaus, i de fet hi ha un tràfic força actiu d'esclaus (deutors o criminals) que són exportats a Arcàdia i Kalimdor.

L'idioma nadiu és el Westron, amb un deix molt característic que confon esses sordes i sonores. Molta gent domina l'Arcadi, el Suntar, la llengua de comerç o fins i tot el Dracònic. La religió és un tema secundari en el dia a dia. La més present és la del Temple de la Llum, però en alguns indrets hi ha alguna implantació de l'Església Solar i dels Tretze déus.

Queden molts rastres de la breu ocupació Kalimdoriana que va tenir lloc fa uns segles, sobretot en les supersticions, l'arquitectura i la fesomia dels habitants.

Cal destacar la presència, sobretot en regions rurals més allunyades de la capital, de multitud de no-morts (en ocasions, veritables infestacions). Alguns nobles són sospitosos de bruixeria o de ser, ells mateixos, no-morts (lichs o vampirs), però l'Ordre de la Flama té les mans lligades pel patriarca del Temple de Tau, que no creu necessària cap investigació ni intervenció.

## Maaz



Un país sobretot comercial, amb una agricultura minsas, que es dedica sobretot a comerciar amb productes del país dels Hobbits (herba per pipa, sobretot) i dels nans de ferro, que s'envien a Uz-Vashal, l'illa dels bruixots. El país és nominalment una monarquia, però el rei és un titella al servei del consell d'Oligarques, que ho decideix tot i que sempre té la vista posada en el benefici econòmic més gran (per a ells i les seves famílies; els plebeus no compten). Maaz té una flota

mercant nombrosa, i una de guerra que dedica sobretot a la protecció contra els pirates autòctons (i contra algunes expedicions dels Homes de Nord que tot just comencen a arribar tant al sud). Els mercaders Maaz solquen tot el mar, portant qualsevol mercaderia entre dos ports, per llunyans que siguin (inclosos esclaus, tot i que l'esclavitud es troba prohibida al territori de Maaz).

El clima és àrid (es troba a l'ombra de pluja que cau a Sigmar o Eldor), cosa que afavoreix el cultiu d'oliveres o dàtils, a partir dels quals es fa un vi amb força anomenada i que és pràcticament l'únic producte autòcton que s'exporta a gran escala. La pedra que forma la major part de Maaz és una calcària groguenca força tova amb què es construeixen la majoria dels edificis, que no arriben a grans alçades.

L'idioma nadiu és el Westron, amb multitud de mots manllevats a l'Arcadi. La religió oficial és la del Temple de la Llum, però els Tretze déus tenen una gran presència, sobretot al sud del país (el fet que això estigui permès crea friccions entre els jerarques del Temple i el consell regent de Maaz).

## Península kendoriana



Aquesta terra rocosa i erma és la llar de violentes tribus de centaures carnívors, gàrgoles i tota mena de monstres. En altre temps, havia format una lliga de colònies Arcàdies i Kalimdorianes, però una sèrie de terratrèmols i enfonsament van destruir-lo, i els supervivents van abandonar el territori (molts van

marxar al nord d'Eldor o al sud de Tau, i alguns van arribar fins a Arcàdia. Encara queden moltes ruïnes i catacumbes amagades en aquest indret, moltes de les quals oculten tresors (i, totes, perills mortals). Els no-morts campen pels vessants batuts pel vent i els boscos. L'única semblança de civilització ve de reductes de Vultan voladors que malviuen als cims de les muntanyes.

## Uz-Vashal



L'illa dels màgics deu la seva existència a una branca de la Germandat blava que es va escindir, descontenta amb l'aïllament dels assumptes polítics que practica aquesta. Amb terribles encantaments, van alçar una terra nova del fons del mar i hi van fundar una societat experimental governada per màgics. L'illa és governada per un consell de màgics que gestiona tots els assumptes; no hi ha autoritats locals, més enllà de la que sigui necessària per coordinar

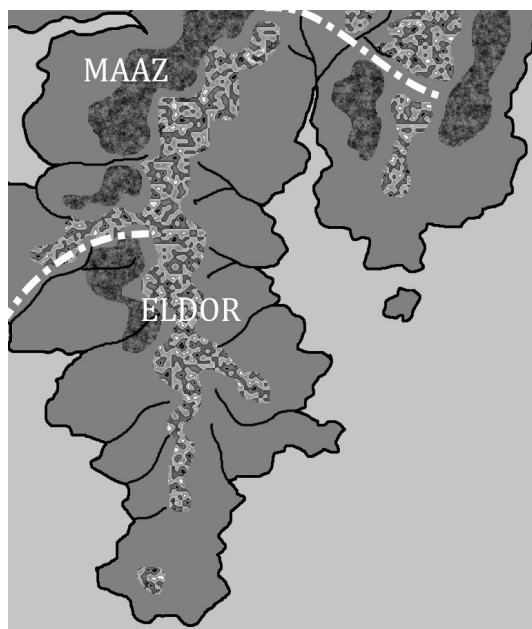
els treballs diaris i l'aplicació dels decrets del consell. Uz-Vashal aplica la màgia per cobrir les necessitats diàries. Per exemple, els camps encara són cultivats a la manera tradicional, però l'encanteri de Control climàtic permet que gairebé mai es perdin les collites. La comunicació dins de l'illa és pràcticament instantània (i, sovint, el viatge de personatges escollits també), i la salut dels serfs és sempre òptima. Uz-Vashal adquireix sovint esclaus, únicament per a donar-los la llibertat i oferir-los una nova llar.

Idíl·lic? En realitat es tracta d'un estat policial en què tothom està vigilat en tot

moment per mitjans màgics, i que té mitjans per a controlar-te si et desvies del pla establert. La veritat és que els governants actuen seguint el mateix patró a tot arreu; utilitzen el poder que tenen per a mantenir-se en el poder. I els màgics tenen molt poder.

Uz-Vashal, a més, controla despietadament l'accés al seu territori; cap invasió ha tingut èxit fins ara, i la majoria de països els deixa en pau, tret de per comerciar-hi. Fins i tot les flotes de mercaders que entren als ports d'Uz-Vashal estan limitats al recintes dels ports, i no es permet a ningú de sortir-ne.

## Eldor



Eldor és una república formada per l'amalgama d'una munió de ciutats-estat organitzades en lligues, una mica semblant als Comtats lliures, però sense cap consell regulador. Es tracta d'una gran regió, principalment agrícola i ramadera (però també comercial), que hauria de ser molt més rica del que és, i que és dessagnada regularment per guerres internes entre les lligues. Després de l'Antic Imperi, Eldor es va fundar com un sol país, sota un rei. La dinastia va quedar escapçada al cap de poc

temps en una revolució que no va posar ningú més al poder, i es va fragmentar en petits estats que, malgrat tot, es reconeixen una mateixa identitat entre ells. Des d'aquell moment han intentat tornar a unificar-se, però ningú es posa d'acord sobre quina lliga ha de manar sobre les altres. Qui hi posi pau serà vist, en el futur, com un heroi. Si sobreviu als intents d'assassinat, per què les intrigues que es viuen a Eldor són bizantines i sempre assumepte de vida o mort.

El clima és fonamentalment mediterrani, més àrid a la riba est que no pas a l'oest. Això permet una gran varietat de cultius i de ramaderia. La majoria d'edificis importants es construeixen en pedra, i els altres en llistons i fang.

La religió majoritària és el Temple de la Llum. A Eldor, és el més semblant a una força unificadora entre ciutats-estat, i de fet actua com un estat independent, ja que la seva seu central (Luminus, la ciutat santa, i residència del gran patriarca) es troba integrada dins d'Eldor. L'idioma principal és l'Arcadi, tot i que gairebé tothom entén el Comercial o el Westron. L'esclavitud no és prohibida, però és mal vista en tot el territori.

### **Les estepes sagrades**



Una gran extensió salvatge que comença a la frontera de Tau i arriba fins la Gran Porta que marca l'inici de l'Imperi Immortal del Drac Verd. No hi ha un govern central, i la majoria de la població es compon de pastors humans orientals, minotaures i alguna tribu nòmada de centaures. Es tracta d'un país planer, més àrid al centre que a la riba del mar o al nord, format per immenses planícies que conviden a pasturar (si ets una vaca o un cavall). És una terra perillosa, tant pels seus habitants com pels monstres que hom hi pot trobar. El comerç la sol esquivar, ja que el camí és més curt i segur per mar.

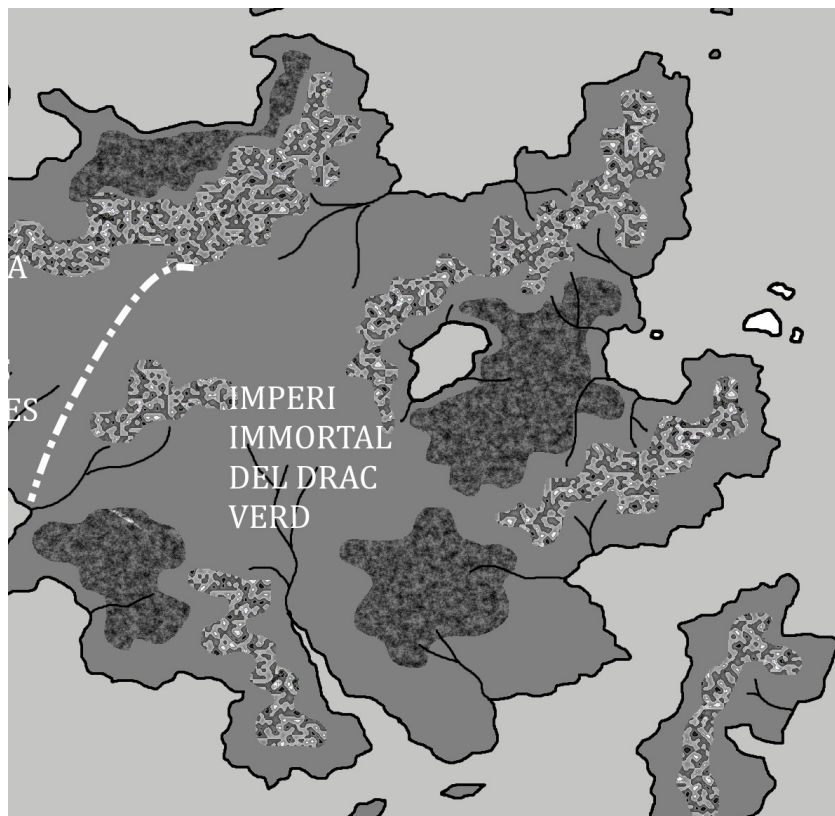
No hi ha una religió majoritària, i l'idioma més comú és el Dracònic.

### **Les muntanyes de la perla**

Una llarga serralada envoltada per la boira que travessa el continent de nord-est a sud, fins a la península kendoriana. Bàsicament deshabitat, tret de per tribus salvatges d'humans orientals. L'únic que se'n pot destacar és la presència, en alguna vall secreta del nord, de l'Escola de l'Espasa Voladora. També es llar de nombrosos monestirs dedicats a la vida contemplativa i a l'estudi del zodíac dels Tretze déus, i de força més bandits, criminals fugits i monstres diversos.

L'idioma principal és el Dracònic.

## L'Imperi Immortal del Drac Verd



O l'Imperi, que és més curt. Un gran territori amb una administració completament centralitzada i controlada per agents secrets, enviats, delators i funcionaris itinerants que segueixen les mateixes ordres. La capital imperial, Ull-del-Drac, es va construir fa mil anys sobre pilars de pedra clavats al fons del gran llac central, que té el mateix nom. Conforme un s'allunya de la capital, el país es fa més feréstec i menys sofisticat; augmenta la quantitat de bandits i criminals, i algunes viles que necessiten protecció no la reben de l'Imperi. La frontera oest és la Gran Porta, un monument anterior a l'Imperi que consisteix en una gegantina muralla en ruïnes que encara conserva una portalada practicable (la Porta).

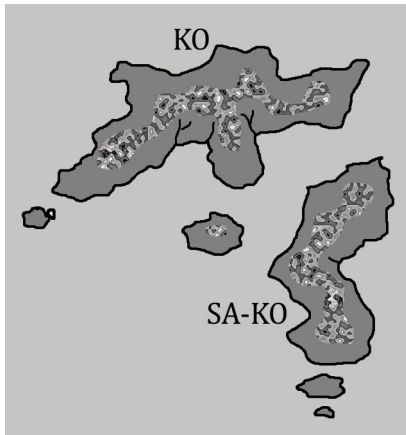
El llinatge principal és el dels humans oriental; occidentals, nans i elfs són coneguts, però poc freqüents. Els Homes del Nord, Vargr, Hobbits o Kahjit són pràcticament desconeguts, i font de sorpresa i temor. L'únic idioma oficial és el

Dracònic, tot i que per afavorir els intercanvis es fa servir el Comercial (dissimulant si hi ha algun oficial imperial a prop). La religió oficial (i única que es permet practicar) és la dels Tretze déus. L'Imperi practica l'esclavitud a gran escala, i importa gran quantitat d'esclaus dels comerciants Arcadis o Kalimdorians.

L'Altíssim Emperador del Drac, el jove Lyan-Txu, és el fill de Ten-Shi l'usurpador, un noble que va assassinar l'anterior emperador i es va apoderar del tron. Els rebels van eliminar tots els hereus, tret d'un, el fill petit de l'emperador, Qin-Tao, que fa 25 anys que ha desaparegut. Les males llengües el situen com a iniciat a l'Escola de l'Espasa Voladora, des d'on estaria reunint un exèrcit de bandits per provocar una rebel·lió i recuperar el tron. Això podria portar temps interessants a l'Imperi. Per això, l'emperador viu en un estat constant de paranoia, oportunament alimentada pel conseller imperial, el bruixot i eunuc Vha-Rhys. A part, sempre hi ha intrigues entre nobles cortesans, veritables exèrcits de bandits que assolen les províncies, corrupció, etc. etc. No, la vida de l'emperador no és gens avorrida.

Hi ha la població més gran de tòrtuls en tot el continent.

### Ko i Sa-Ko



Dues illes volcàniques llunyanes, cadascuna governada per un autoproclamat emperador del mar del drac, que es troben en una disputa eterna. Tot i que es troben tècnicament en guerra, Ko i Sa-Ko fa força generacions que no intercanvien atacs; els pescadors col·laboren entre ells, es comparteixen festivals i no és estrany que hi hagi casaments entre persones de les dues illes. Els únics que mantenen viva la flama de la guerra són les dues famílies imperials, que un cop l'any organitzen una batalla naval simulada (tot i que hi pugui haver ferits i morts,

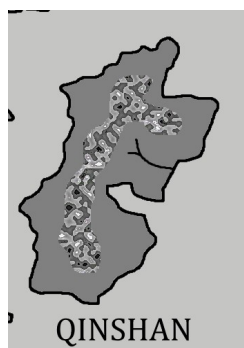
no deixa de ser un esdeveniment esportiu), el vencedor de la qual es torna a proclamar emperador absolut, l'altre declara que s'han fet trampes, i tot continua igual. Sí, secundaris còmics tots plegats.

El clima, tot i que fred, és temperat pel mar i permet el cultiu de l'arròs entre d'altres. El peix és l'altre pilar fonamental de la cuina Koanesa i Sa-Koanesa. La religió majoritària és la dels Tretze déus, tot i que ara fa uns 25 anys van

arribar missioners del Temple de la Llum a Sa-Ko; van establir una missió, són força apreciats pels veïns i tenen bones relacions amb les autoritats locals, però ningú s'ha convertit. L'idioma propi és el Koanès, però molta gent entén el Dracònic.

Tant Ko com Sa-Ko utilitzen esclaus, però mai no els compren a l'estranger; l'esclavitud s'entén com una manera de saldar els deutes que es puguin tenir, i rarament s'allarga més de 20 anys de servei forçós. És possible fins i tot ser esclau de la corona, treballant en obres públiques.

### **Qinshan**



El país dels pirates, una illa que tradicionalment havia format part de l'Imperi Immortal, però que ara fa uns dos-cents anys es va independitzar seguint un període de guerra civil. Qinshan va rebutjar la idea de crear una altra monarquia, i es va crear el més semblant a una república democràtica que van poder. Cada set anys, el Capità general de la flota és escollit per totes les tripulacions. L'activitat agrícola de l'illa és limitada per la pobra capacitat del sòl, i per tant l'economia es basa en gran part en la pirateria sobre l'Imperi, Kalimdor i els comerciants que hi trafiquen.

El clima és càlid i agradable, però l'illa és una roca gairebé estèril. A més, l'estat de permanent guerra contra l'Imperi no és el millor per afavorir l'economia. La llengua principal és el Dracònic, però gairebé tothom entén el Comercial, l'Arcadi o el Suntar. Qinshan no fa servir esclaus, i reserva un tracte exquisit als comerciants d'esclaus que captura.

### **Arcàdia**



Una terra agrest i càlida on la gent té la pell bronzejada pel sol i un caràcter obert però ferm. Arcàdia es divideix entre ciutats-estat rivals en el comerç (i que es fan la guerra de tant en tant), però unides per la defensa del territori comú i la religió (dels Tretze déus). Els arcadis són mariners i comerciants nats, i no accepten el domini de cap rei, propi o foraster. Dins cada ciutat, el govern és una democràcia



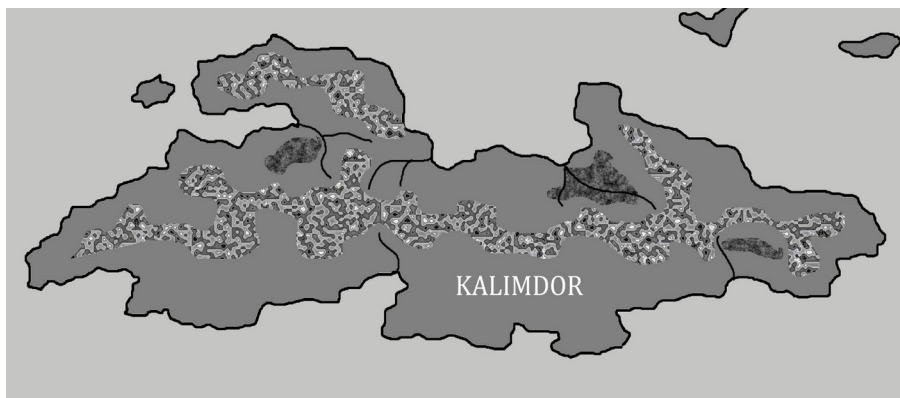
parlamentària en què els homes lliures majors d'edat que arribin a un cert nivell de renda tenen dret a vot (els que no arriben encara tenen veu, però no vot, i les dones lliures com a mínim tenen dret a assistir als parlaments). No és perfecte, però costa de canviar.

L'exèrcit permanent és format pels mateixos que tenen dret a vot (que són els que es poden pagar les armes i armadures), però s'espera de tothom que col·labori en la defensa quan calgui.

Arcàdia ha establert algunes colònies al nord de Sotharion, que tot just ara han començat a tenir algun conflicte amb les de Kalimdor; amb la població local s'hi avenen força bé.

Els arcadís capturen, posseeixen i trafiquen amb esclaus per tot el mar que porta el seu nom. Tot i això, el seu sistema d'esclavatge és més humà que el de la majoria, i existeixen lleis que assegurin que un esclau no sofreix danys sense necessitat, i que conserva alguns drets. Pocs, això sí.

## **Kalimdor**



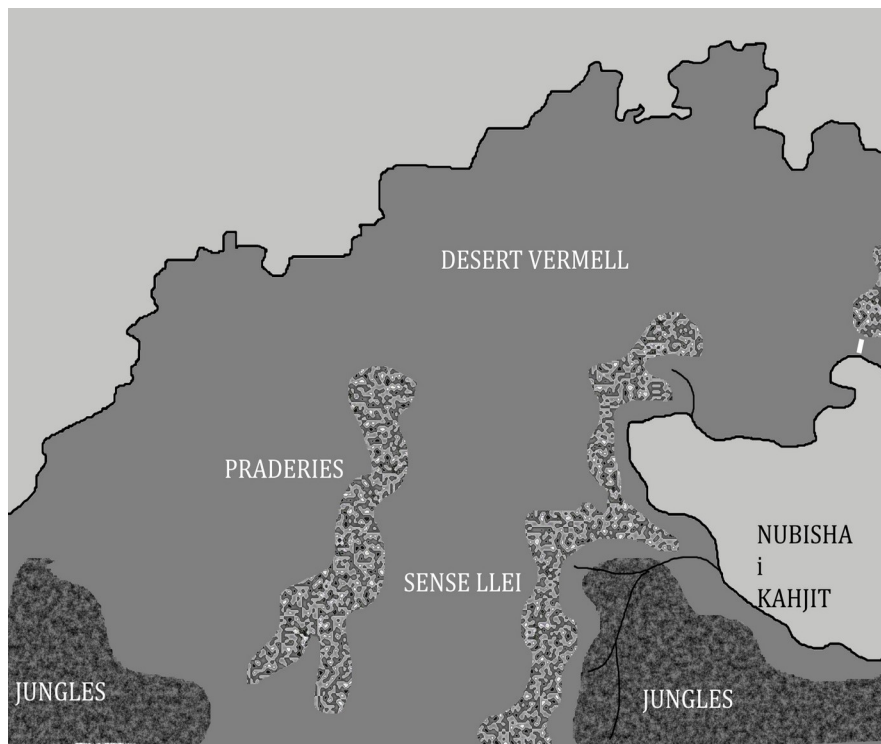
Una teocràcia filosòfica absolutista en què és indistingible el poder religiós de l'econòmic. El Kalifa de Kalimdor és el representant del déu Sol a la terra, i els oficials i funcionaris són els clergues de l'Església Solar. El poble planer viu força oprimat, i a sobre no es pot queixar. El clima és càlid i sec, sobretot al sud del país.

L'idioma oficial és el Suntar, però sempre hi ha algú que parli Comercial o Arcadí. L'única religió oficial i permesa és l'Església Solar, sota pena de càstig corporal. Kalimdor no és estrictament xenòfob, però personatges que no siguin humans nadius sempre sofriran alguna mena de discriminació, sobretot si són

femenins.

Kalimdor ha establert algunes colònies al nord de Sotharion, que estan en disputa amb les d'Arcàdia. El Kalifa de Kalimdor es podria plantejar buscar aliats (estigis, per exemple) i conquerir d'una vegada per totes les illes veïnes.

### **El desert vermell i les praderies sense llei**



El desert vermell cobreix tot el nord del continent de Sotharion, tret de la seva part més oriental, on hi ha les colònies Arcàdies i Kalimdorianes. La sorra té un gran contingut de ferro oxidat, que li dóna aquest color.

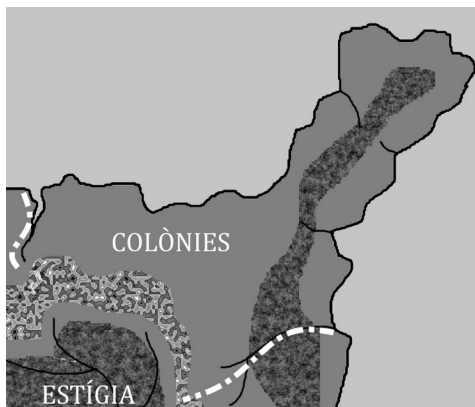
Gradualment, un cop un es desplaça cap al sud, la vegetació es fa més evident i el desert és converteix en una praderia, encara àrida, però capaç de suportar vida més complexa.

Els habitants nadius són humans de les ribes del mar i, més al sud, de les jungles, però tots plegats es limiten a petites tribus nòmades de caçadors i

pastors, i d'altres que practiquen una agricultura de subsistència i que, sovint, són seminòmades, abandonant tots els assentaments cada canvi d'estació per anar a altres territoris on cultivaran altres aliments.

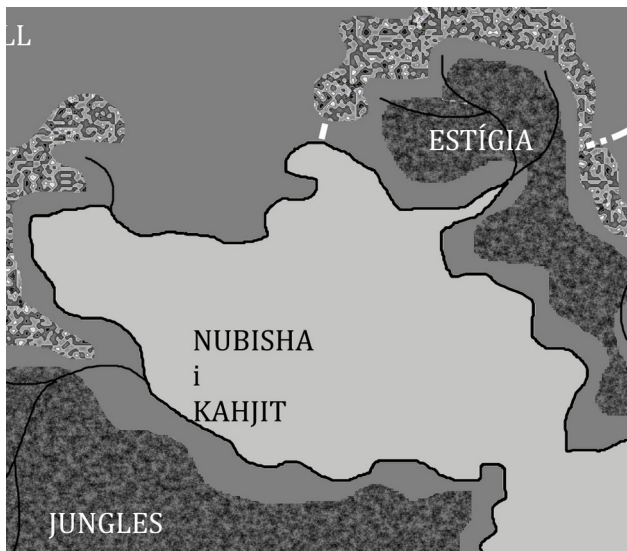
L'idioma més utilitzat aquí és el Suntar, i de vegades el Comercial o l'Arcadi. Les tribus adoren una cosa molt semblant a l'Esperit Invisible.

## Les colònies



Tant Arcàdia com Kalimdor van establir ja fa un parell o tres de generacions colònies a la part més oriental de la riba nord de Sotharion, per comerciar amb els nadius i explotar els seus recursos naturals. En aquesta zona, força despoblada, abunden les tribus de minotaures del sud, que practiquen l'agricultura de subsistència, la pastura i el canibalisme ocasional en períodes de sequera.

## Estígia



Un país de jungles que ocupa la vora del mar que porta el seu nom, la civilització estígia és reclusiva i poc coneguda arreu del món. Estígia es divideix en ciutats-estat, cadascuna governada amb mà de ferro per un bruixot que pot ser no és viu del tot. La nigromància (es diu) és l'art més

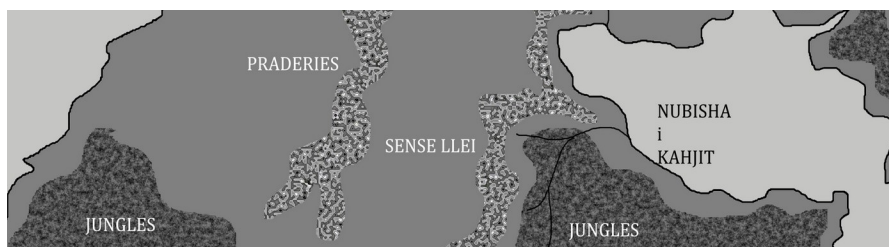
practicada, i part de l'economia es basa en el treball dels morts vivents dominats pels bruixots. La majoria de la població són humans estigis, tot i que hi ha tribus de Nubisha i de Kahjit a la riba nord i est del mar interior estigi, i d'altres que són ciutadans o viuen en pobles tributaris. Estígia viu en pau per què ningú és tan estúpid de disputar-li el territori, i per què els bruixots no tenen ambicions expansionistes i es dediquen a la màgia.

El clima és càlid i humit (fet que afavoreix els cultius tropicals i de l'arròs, i que fa miracles per convertir els zombis dels camps en esquelets). L'idioma més parlat és l'estigi, però tots els bruixots coneixen l'Arcaic Imperial i segurament altres idiomes. La religió oficial és el culte a Nakhtuul, excepte les tribus de Nubisha i Kahjit, que adoren l'Esperit Invisible.

De tant en tant (cada lluna nova, de mitjana) les gran galeres negres d'Estígia remunten la costa cap al nord i compren carregament d'esclaus als ports de Kalimdor, Arcàdia o Tau. En ocasions han arribat tant al nord com Maaz. És l'únic comerç que fa estígia, i sempre són les seves naus, silencioses i pudents, les que fan el viatge; qualsevol vaixell estranger que s'aventuri en aigües estígies desapareix misteriosament. No cal dir (però ho direm) que les galeres negres porten una tripulació de morts vivents, que remen lentament però constant a les ordres dels capitans. Mai ningú hi puja a bord. Els esclavistes estigis paguen sempre amb lingots d'or, d'on es desprèn que Estígia deu tenir mines que li assegurin aquesta riquesa.

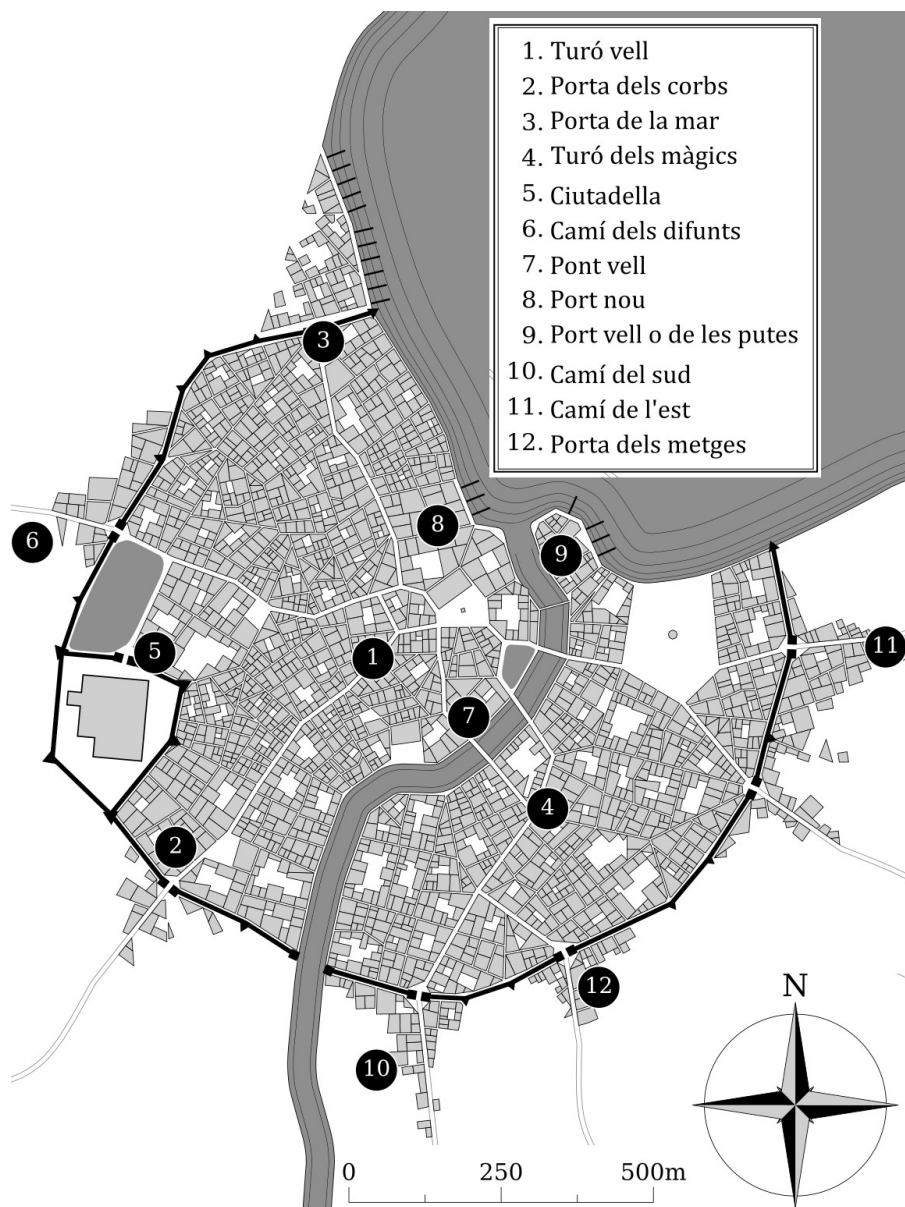
### **Les jungles sense nom**

El territori al sud de les praderies és una confusió de jungles atapeïdes, restes d'antics imperis i tribus salvatges. Els Hisst reptilians provenen d'aquestes jungles.



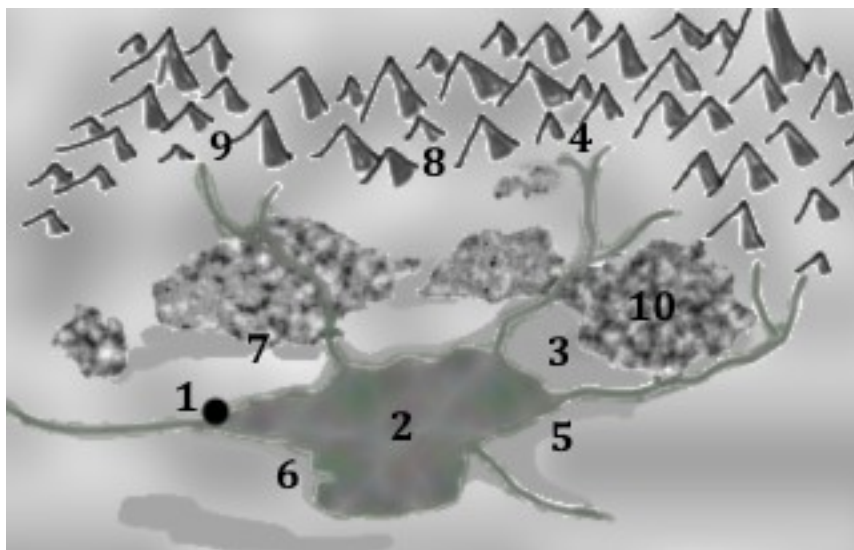
## Mapes

*Eschaton, capital d'Arduin i seu de la Germandat Blava*



*Vilablanca, un poblet dels Comtats, prop de la marca fronterera.*





Llegenda	
1	La fortalesa i la vila del llac; comandant Alvin Von Broggan
2	El llac, navegable però perillós.
3	Pantans, infestats de morts vivents, trols i ruïnes diverses.
4	Vall oculta; la majoria de tombes de Vanghstadt són aquí.
5	Una ciutat en ruïnes que es va enfonsant al terra pantanós.
6	Campaments de pescadors.
7	Campaments de llenyataires.
8	Coves i caveres de goblins, orcs i altra genteta.
9	Les mines dels nans; alta prioritat.
10	Un bosc tenebrós i aparentment embruixat.

## **(breu) Història del món conegut**

**150 segles** El món és creat pels déus, i els diables hi planten la corrupció que crearà orcs, trols i bèsties malignes. Els déus destermen els diables a l'inframón. Per no alterar l'equilibri, s'allunyen ells mateixos i se'n van als cels respectius.

Les races es reparteixen pel món: els nans al nord, els elfs a les seves terres de l'oest, els humans a tot arreu.

**100 segles** Els Tsa't, rèptils humanoides, governen tot el món, que és una jungla pantanosa interminable plena de dinosaures. Adoren Set, la Serp Eterna, i li ofereixen regularment el sacrifici dels seus esclaus humans.

**50 segles** Es forma el primer Imperi Oriental; de moment no és estable, i els pobles de l'est es van unint i separant en guerres civils que dessagnen la regió.

Primera menció dels Tretze déus.

En refredar-se el món, els homes serp Tsa't es refugien a les càlides selves del sud. Han entrat en decadència i comencen a degenerar en vestigis semi intel·ligents.

**30 segles** Els Tsa't han desaparegut gairebé completament, deixant enrere els seus híbrids, els Hisst, tot i que queden a les jungles impenetrables del sud multitud de ruïnes on hom podria trobar algun summe sacerdot en plena hibernació.

**20 segles** L'Imperi o Regne Antic conquereix el continent Nord. Els nans es converteixen en tributaris.

**15 segles** Arriben els elfs des d'una terra que s'ha enfonsat al mar; s'estableixen a l'est de l'Imperi, separats per una serralada, en un terreny pantanós poc fèril.

**10 segles** El Nord es refreda; els nans demanen i aconsegueixen el permís imperial per instal·lar-se més al sud. Deixen els seus vastos regnes subterranis més enllà del Bosc de Marbre als orcs, i s'escindeixen en dos regnes: Granit i Ferro.



Es forma l'Imperi Immortal d'orient, que de moment roman estable. No inclou encara Qinshan ni les illes de Ko i Sa-Ko, habitades per pescadors primitius.

L'Antic Imperi assoleix altes cotes de tecnologia màgica i cultural, que en el futur el portaran a l'estancament i la decadència.

El Temple de la Llum es converteix en la religió oficial de l'Imperi, tret de per als nans, que gaudeixen d'un estatus especial.

**650 anys** Un poble primitiu arribat del mar s'estableix a les illes arcàdies i a les costes meridionals de l'Imperi, després de saquejar-les sense pietat. Que l'Imperi no pugui donar-hi resposta efectiva és un símptoma precoç de la seva futura feblesa.

L'Imperi oriental conquereix Qinshan i s'estén lentament en direcció a l'Oest per les praderies.

Primera menció de la teocràcia de Kalimdor i d'Estígia, ambdues a les pàgines del viatger hobbit Mitran Calçacurta.

Es crea la *Vaz Vadim*, germen de la futura Germandat Blava.

**550 anys** L'Antic Imperi es desfà en guerres civils constants i per la independència dels seus territoris. Els primers a marxar són els homes del Nord i Ulmar, que s'emparen en el seu aïllament geogràfic.

Els nans, independents de facto des de fa anys, trenquen relacions amb l'Imperi i formen dos regnes separats després d'una curta guerra civil que no satisfà ningú.

Un grup d'elfs, impulsat per diferències polítiques, s'escindeix del regne oriental i travessa l'Imperi en una *Tsho'um* (diàspora o *Camí de Sang*) de 100 anys, al final de la qual conquereix els territoris actuals de l'oest.

Esclaus fugats de l'Imperi Immortal arriben a Ko i Sa-Ko i hi porten la cultura, llengua i religió imperials, tot i que mai arribaran a formar part de l'Imperi.

Kalimdor intenta conquerir part del continent nord; s'estableixen colònies a les Praderies i la Península Kendoriana. Arriben fins a ocupar el territori de futur regne de Tau, però les restes del poder imperial els expulsaran passats poc més de 100 anys.

**300 anys** L'últim emperador occidental mor sense descendència i l'Imperi desapareix oficialment. En aquests anys s'han escindit la resta de territoris, que formen els països actuals.

La cultura Arcàdia només es conserva en la seva forma original a les illes; les colònies de la riba nord han absorbit la cultura occidental (és el cas d'Eldor) o han desaparegut vençudes pels elements, els perills locals i la competència amb les colònies Kalimdorianes (com a la península Kendoriana).

**200 anys** Eldor pateix una guerra civil que la transforma en un conjunt inestable de repúbliques i ciutats-estat. L'empobrida dinastia reial continua agitant el país una o dues generacions, fins que els pelen a tots.

Qinshan s'escindeix violentament de l'Imperi Immortal; un emperador feble no ho pot impedir, i quan es torna a enfortir prou la flota imperial, el poder de Qinshan és ferm.

**100 anys** Un grup de màgics, descontents amb el control de la Germandat Blava, funda Uz-Vashal.

Els Comtats Lliures agafen la seva forma i organització actual.

**50 anys** Es funda el regne de Degmar després d'unificar una sèrie de regnes tribals dels Homes de Nord.

Comencen els assentaments de colònies a la riba sud del mar.

**25 anys** Ten-Shi assassina l'anterior emperador del Drac i usurpa el tron amb l'ajuda de l'eunuc reial; el fill més petit de l'emperador, Qin-Tao és arrabassat de les mans dels assassins i lliurat a l'Escola de l'Espasa Voladora.

## Mutacions

En alguns mons de fantasia, la influència del Caos (o les radiacions gamma) pot provocar mutacions en els personatges. Aquest apèndix estableix un sistema per assignar i utilitzar mutacions.

### Orígens del Caos

El Caos infecta el món a partir de portals que s'obren aleatòriament (gràcies als déus, no són freqüents ni duren massa) o de meteorits que cauen del cel. Aquests orígens del caos canvien el món.

La zona **devastada** per l'acció continua d'una font de Caos sol tenir 1 Km de radi; la zona **plenament afectada** uns 2 Km addicionals, i la zona **lleugerament afectada** uns 4 – 5 Km addicionals de radi.

Les zones *lleugerament afectades* semblen normals, tret que alguns animals i plantes han desenvolupat mutacions. Poden haver-hi llops de dos caps, granotes voladores o arbres que llegeixen la ment i generen il·lusions.

Les zones *plenament afectades* sofreixen els mateixos efectes, però elevats al quadrat; ja no passa desapercebut que alguna cosa falla.

Les zones *devastades* pel caos són simplement absurdes. La gravetat falla o és redirigida aleatòriament, les pedres estan vives i els animals juguen al AD&D.

### Efectes del Caos sobre la màgia

En una zona lleugerament afectada, la màgia no se sol veure afectada. En una zona plenament afectada cal tirar Voluntat per què funcioni; en una zona devastada, Voluntat a la meitat. Si la tirada falla, cal mirar la taula següent:

<b>d10</b>	<b>Efectes sobre els encanteris</b>
<b>1</b>	L'encanteri falla; es gasta la meitat de punts de màgia. El màgic acumula la mateixa quantitat de Mutació.
<b>2</b>	L'encanteri afecta un objectiu aleatori.
<b>3</b>	L'encanteri té els efectes inversos (a discreció del Màster).
<b>4</b>	Es dispara un encanteri completament diferent; no cal conèixer-lo.
<b>5</b>	L'encanteri es dispara, però gasta el doble de punts de màgia.
<b>6</b>	És invocat un diable menor que ataca el màgic.
<b>7</b>	Comença a ploure en una àrea de 2d6 metres de radi centrats sobre el màgic, durant 1d6 hores.
<b>8</b>	El màgic és clonat. El clon està convençut que ell és l'original, però mor tan bon punt surt de la zona del Caos.
<b>9</b>	El sexe del màgic oscil·la aleatòriament (50% cada vegada que es desperti) entre mascle i femella durant els propers 2d6 dies.
<b>0</b>	El llinatge del màgic canvia per contacte durant els propers 2d6 dies. (és a dir; es converteix en allò viu que toca).

### **Punts de mutació**

S'acumulen punts de mutació a causa de la proximitat amb persones i indrets contaminats pel Caos, segons la taula:

<b>Contacte físic amb mutant</b>	<b>1 punt (excepte amb armes)</b>
Zona <b>afectada lleugerament</b> pel Caos	1d6 punts/dia
Zona <b>afectada plenament</b> pel Caos	2d6 punts/dia (1d6/12 hores)
Zona <b>devastada</b> pel Caos	4d6 punts/dia (1d6/6 hores)
<b>Contacte directe</b> amb un meteorit o portal	10 punts
Contacte directe amb el <b>Caos primigeni</b>	destrucció immediata

Els punts de mutació es poden eliminar o reduir amb els encanteris o processos següents:

<b><i>Barrera espiritual</i></b>	redueix a la meitat, arrodonint avall, el guany de punts de mutació per zones afectades pel Caos.
<b><i>Curació</i></b>	cada d6 de curació rebut permet eliminar 1 punt de mutació.
<b><i>Purificació o Dissipar màgia</i></b>	cada punt de màgia rebut permet eliminar 2 punt de mutació.
<b><i>Protecció contra la màgia</i></b>	cada punt de protecció serveix com a protecció ablativa contra 2 punts de mutació.
<b><i>Ressuscitar</i></b>	redueix en 10 punts els punts de mutació acumulats (tant si ets viu com si no).
<b><i>Visió mística</i></b>	permet descobrir les zones contaminades amb Caos i evitar-les. Res més.
<b><i>Poció de curació</i></b>	permet eliminar 1 punt de mutació per d6 de curació.
<b><i>Pols de visió veritable</i></b>	fa impermeable a la influència del Caos qui se l'espolsi per sobre mentre és actiu (10 minuts).

## Mutacions

Cada 10 punts de mutació acumulats et proporcionen una mutació aleatòria (permanent encara que es redueixi la mutació). Per començar tira 1d6.

<b>D6</b>	<b>Tipus general de mutació</b>
<b>1 – 3</b>	Mutació mental o sensorial
<b>4 – 6</b>	Mutació física

## Mutacions mentals o sensorials

D6	Tipus concret de mutació
1 – 3	Mutació mental
4 – 6	Mutació sensorial

### Mutacions mentals

D6	Mutació
1	<b>Telepatia espontània.</b> Es llegeixen els pensaments de persones a l'atzar, sense límits de visió, fins a 100 m.
2	<b>Teleportació espontània.</b> En situacions d'estrès; fins a Voluntat metres en una direcció aleatòria.
3	<b>Il·lusions espontànies.</b> Apareixen en resposta a les necessitats i desitjos inconscients del personatge. Trivials o simples.
4	<b>Pirocinesi espontània.</b> Alguns objectes s'encenen espontàniament en situacions d'estrès.
5	<b>Telecinesi espontània.</b> Alguns objectes es mouen sols en situacions d'estrès.
6	<b>Zona d'antimàgia ambulant.</b> La màgia no funciona a menys de 10 metres del personatge (les mutacions sí).

### Mutacions sensorials

D6	Mutació
1	<b>Visió nocturna.</b> En il·luminació feble, més del que és normal per algunes races. Ulls brillants en la foscor.
2	<b>Sentits monstruosos.</b> + 6 a Percepció.
3	<b>Sonar.</b> Percepció rudimentària d'obstacles en la foscor més absoluta. Grans orelles.
4	<b>Detecció instintiva de mutants.</b> Fins a 10 metres. Permanent.
5	<b>Visió mística natural.</b> Com l'encanteri. Permanent.
6	<b>Detecció instintiva.</b> De materials aleatoris, segons les necessitats i desitjos inconscients del personatge.

## Mutacions físiques

D6	Tipus concret de mutació
1 – 2	Mutacions discretes
3 – 6	Mutacions visibles

### Mutacions físiques discretes (més o menys)

d10	Mutació
1	<b>Mossegada verinosa.</b> La mossegada injecta un verí de potència 4d6.
2	<b>Pas d'aranya.</b> Com l'encanteri del mateix nom. Els objectes es poden quedar enganxats a les mans.
3	<b>Sang àcida.</b> Cada ferida que rebí el personatge causa 1d6 per esquitxos fins a 2 metres, 2d6 per un crític.
4	<b>Òrgans interns redundants.</b> Vida màxima augmenta un 50%.
5	<b>Alè fètid.</b> Actua com l'encanteri de <i>Núvol pestilent</i> .
6	<b>Regeneració.</b> El personatge recupera membres perduts i 1d6 de vida per hora; les cicatrius són espantoses.
7	<b>Fortalesa monstruosa.</b> + 6 a la Fortalesa.
8	<b>Agilitat monstruosa.</b> + 6 a l'Agilitat.
9	<b>Mimetisme.</b> Com l'encanteri. Semipermanent i parcialment voluntari (Voluntat per desactivar-lo).
0	<b>Vida subaquàtica.</b> Com l'encanteri. Permanent. Malus – 2 en dies secs i calorosos.

## Mutacions físiques visibles (1d10)

d10	Mutació
1	<b>Banyes vestigials.</b> Dany com de daga, atacant amb l'habilitat de Lluita sense armes.
2	<b>Cua prènsil (o tentacle).</b> Té 1d6 metres de llargada i pot agafar objectes de poc pes (màxim tants Kg com la Fortalesa). No pot atacar.
3	<b>Ulls suplementaris.</b> El personatge té 1d6 ulls addicionals (cada un li proporciona un + 1 a Percepció).
4	<b>Membre suplementari.</b> (1d6: 1 – 3: un braç; 4 – 5: una cama; 6: un tentacle). Hàbil.
5	<b>Urpes bestials.</b> Dany de daga. – 2 a feines complexes (artesanies, primers auxilis, armes de projectils., Jocs de mans..)
6	<b>Ales.</b> Poden ser membranoses o amb plomes; el personatge pot volar a velocitat normal, sense portar gaire pes.
7	<b>Cua robusta.</b> Es pot utilitzar com a arma (3d6 no letal) o com a crossa.
8	<b>Pell gruixuda.</b> El personatge guanya 6 punts d'armadura natural, i s'ha de fer tota la roba a mida.
9	<b>Gegantisme.</b> + 10 a Fortalesa, – 4 a Agilitat (mínim 4). La roba i les armadures no creixen.
0	<b>Cap secundari.</b> + 2 a Percepció, multitasca (+ 1 punt d'acció per assalt), discussions regulars assegurades.



## Altres mons

Aquest joc, en realitat, serveix per a diferents món de fantasia; només has de canviar les regles que no t'interessin i la fulla de personatge, sobretot els idiomes i les afiliacions religioses. Heus ací algunes idees, no massa elaborades:

- **Espasa i Bruixeria:** és un món de bàrbars, brivalls i bruixots que tenen tractes amb entitats no-humanes sorgides de les boires del temps i dels vastos confins de l'espai entre les estrelles. Els personatges seran tots humans, si bé de pobles diferents. Llegeix contes d'en Conan i sabràs de què et parlo.
- **Fantasia fosca:** ambientat sovint en un renaixement no pas massa il·luminat, sovint fa servir les regles d'armes de foc i les de mutacions. Warhammer Fantasy, vaja. La majoria dels personatges seran humans, i els que no ho siguin es limiten a les races més clàssiques: elfs, mig elfs, nans i hobbits.
- **Les edats obscures:** ambientat en l'edat mitjana del nostre món, pot incloure elements fantàstics o no fer-ho.
- **Edat de bronze:** tant si inclou elements màgics com si no, retrocedir tant en el temps implica que algunes entrades de l'equipament no estaran disponibles: no hi ha panys, per exemple, i les armes i armadures no poden ser d'acer (i, per tant, cap arma té la propietat de ser *Resistent*).
- **Steampunk màgic:** locomotores de vapor alimentades per elementals, xarxes de metro administrades pels nans, druides terroristes que sabotegen l'avenç de la tecnologia pesada que destrossa els ambients naturals, els morts vivents posats a treballar en obra pública...





## Grimoris i reculls

Una mostra dels grimoris més coneguts i fàcils de trobar; molts altres són possibles, segons les necessitats dels màgics que els haguessin de confegir.

### *Liber magius primus mihi*

El manual bàsic de màgia, més conegut com a **El Primus**, conegut i odiat per tots els aprenents de bruixot. Costa uns 1400 pb i es pot trobar a qualsevol gran ciutat. Molts aventurers n'aprenen el contingut per la seva utilitat en el dia a dia. Idioma: Westron, Dracònic, Quenya, Khudzul.

*Enchanteris*: Clau màgica (1), Control material de la sorra (1), Curació (1), Detecció (1), Dissipar màgia (1), Encantament (1), Encendre flames (1), Il·lusions (1), Llum (1), Parlar amb els animals (1), Protecció contra la màgia (1), Reparació (1), Veure a través de la matèria (1), Visió mística (1).

### *Corpus Scutum Lux*

El recull d'enchanteris que poden aprendre els iniciats de l'Ordre de l'escut. No és oficial, però pràcticament a tots els monestirs de l'ordre se'n pot trobar una còpia (ocupa diversos volums). També se'n troben a la venda a les grans ciutats per 4500 pb. Idioma: Arcaic Imperial.

*Enchanteris*: Alarma (1), Armadura màgica (1), Barrera espiritual (1), Caiguda de ploma (1), Curació (1), Detecció (1), Dissipar màgia (1), Encendre flames (1), Escut (2), Foragitar morts vivents (1), Invisibilitat (3), Llum (1), Protecció contra la màgia (1), Purificació (1), Reparació (1), Ressuscitar (10), Veure reflexes (2), Visió mística (1), Zona d'antimàgia (6).

*Pocions*: Antídoto universal (2), Poció de curació (1), Poció de mort fingida (2), Poció de recuperació màgica (2), Pols narcòtica (1).

### *Corpus Gladius Lux*

Un recull semblant, dedicat als enchanteris afavorits per l'Ordre de l'espasa. Si hom en troba un a la venda, costarà uns 5100 pb. Idioma: Arcaic Imperial.

*Enchanteris*: Alarma (1), Armadura màgica (1), Atac màgic (1), Atac màgic explosiu (2), Augmentar danys (1), Clau màgica (1), Control mental (3), Curació (1), Detecció (1), Encantament (1), Encegar (1), Encendre flames (1), Escut (2), Explosió de poder (3), Invisibilitat (3), Invocar animals (2), Llum (1),

Mur de flames (1), Mur de gel (1), Paralitzar (1), Protecció contra la màgia (1), Relliscada (1), Reparació (1), Telepatia (1), Velocitat (2), Veure reflexos (2), Visió mística (1).

*Pocions:* Àcid orgànic (2), Mixtura explosiva (2), Mixtura inflamable (2), Poció de curació (1), Poció de Fortalesa (2), Poció de recuperació màgica (2), Pols narcòtica (1).

### ***Corpus Ignem Lux***

Un altre recull dels encanteris de l'Ordre de la flama. Aquest no sol estar a la venda. Costaria 5400 pb. Idioma: Arcaic Imperial.

*Encanteris:* Alarma (1), Animar cadàvers\* (2), Armadura màgica (1), Atac màgic (1), Augmentar danys (1), Barrera espiritual (1), Clau màgica (1), Control mental (3), Curació (1), Detecció (1), Dissipar màgia (1), Encendre flames (1), Escut (2), Foragitar morts vivents (1), Invocar diables\* (6), Llum (1), Mur de flames (1), Mur de gel (1), Paralitzar (1), Parlar amb els animals (1), Protecció contra la màgia (1), Purificació (1), Oracle dels morts\* (3), Telepatia (1), Veure reflexos (2), Visió mística (1), Zona d'antimàgia (6).

*Pocions:* Mixtura inflamable (2), Poció de curació (1), Poció de mort fingida (2), Poció de recuperació màgica (2), Pols de visió veritable (3).

### ***Recull de saviesa elemental***

Una col·lecció, ben coneguda per la majoria de màgics, que recopila la gran majoria d'encanteris elementals. Un recull en bon estat vindria a costar 4300 pb. Algunes de les versions no inclouen tots els encanteris llistats aquí, i d'altres hi inclouen altres encanteris, com ara el de Llum. Idioma: Arcaic Imperial, però n'hi ha versions incompletes en Westron, Quenya i Dracònic.

*Encanteris:* Atac màgic amb l'aigua (1), Atac màgic amb l'aire (1), Atac màgic amb el foc (1), Atac màgic amb la terra (1), Atac màgic explosiu amb l'aigua (2), Atac màgic explosiu amb l'aire (2), Atac màgic explosiu amb el foc (2), Atac màgic explosiu amb la terra (2), Barrera espiritual (1), Control climàtic (2), Control material de l'aigua (1), Control material de l'aire (1), Control material del foc (1), Control material del gel (1), Control material de la terra (1), Control material de la roca (1), Detecció (1), Encendre flames (1), Invocar elemental de l'aigua (4), Invocar elemental de l'aire (4), Invocar elemental del foc (4), Invocar elemental de la terra (4), Mur de flames (1), Mur de gel (2), Vida subaquàtica (1).

## ***Necromanteion***

Un gran llibre (13 volums) prohibit a la majoria de regnes civilitzats; tracta sobre els secrets, receptes i procediments nigromàntics. A més dels encanteris i pocions llistats, recull mètodes d'embalsament i rituals funeraris. Sol costar 9000 pb o més al mercat negre. Idioma: Arcaic Imperial i com a mínim una traducció a l'Estigi.

*Encanteris*: Animar cadàvers\* (2), Arrencar l'ànima\* (10), Atac màgic amb energia negativa\* (1; especial, es comporta com una afinitat elemental, però causa dany per decrepitud i podridura, i regenera el cos dels morts vivents), Barrera espiritual (1), Crear ghoul\* (3), Dissipar màgia (1), Encantament (1), Exèrcit de les tenebres\* (7), Foragitar morts vivents (1), Foscor (1), Invocació de morts vivents\* (2; una variant de la Invocació d'animals), Invocar diables\* (6; limitat a diables de Nakhtuul), Invocar espectres\* (3), Núvol pestilent (1), Paralitzar (1), Oracle dels morts\* (3), Robar la vida\* (2), Sacrifici\* (2), Transformació en Lich (8), Veure a través dels ulls dels morts vivents\* (2; una variant de Veure a través dels ulls dels animals), Visió mística (1).

*Pocions*: Antídote universal (2), Cos alquímic\* (9), Homunculus\* (5), Poció de mort fingida (2), Poció de recuperació màgica (2), Pols de visió veritable (3), Pols narcòtica (1), Verí feble\* (1), Verí fort\* (2), Verí letal\* (2).

## ***Corpus druídic menor***

Tot i el nom, no té res a veure amb el cercle de druides. És un recull d'encanteris amb afinitats amb els animals o la naturalesa, per bé que algunes són més aviat llunyanes. És ben conegut, i se'l pot trobar per 1500 pb o menys. Idioma: Westron.

*Encanteris*: Control climàtic (2), Control material de la fusta (1), Control material de la terra (1), Detecció, Invocar animals (2), Mimetisme (1), Parlar amb els animals (1), Pas d'aranya (1), Pas lleuger (1), Passar sense deixar rastres (1), Veure a través dels ulls dels animals (1), Vida subaquàtica (1), Vol d'ocell (2).

### ***Manual d'alquímia pràctica***

Recull receptes de pocions bàsiques. Un llibre fonamental per l'estudiós de la màgia, en un sol volum pesat, que sol costar uns 1500 pb. Idioma: Westron.

*Pocions:* Àcid orgànic (2), Antídote universal (2), Poció de curació (1), Poció de Fortalesa (2), Poció de recuperació màgica (2), Pols d'invisibilitat (2), Pols de visió veritable (3), Pols narcòtica (1).

### ***Recull de talents meravellosos***

Un corpus prohibit, creat per una confraria d'assassins per instruir els seus integrants en les arts màgiques. No es troba a la venda fora del mercat negre, i costaria uns 6800 pb o més. Idioma: Westron.

*Encanteris:* Adormir (2), Alarma (1), Armadura màgica (1), Atac màgic (1), Augmentar danys (1), Caiguda de ploma (1), Clau màgica (1), Control material del ferro (1), Control mental (3), Detecció (1), Dissipar màgia (1), Encegar (1), Encendre flames (1), Fosc (1), Il·lusions (1), Invisibilitat (3), Llum (1), Mimetisme (1), Oracle dels morts\* (3), Paralitzar (1), Pas d'aranya (1), Pas lleuger (1), Passar sense deixar rastre (1), Relliscada (1), Telepatia (1), Teleportació (4), Velocitat (2), Veure a través de la matèria (1), Veure amb els ulls dels animals (1), Veure reflexos (2), Vida subaquàtica (1), Visió màgica (1), Vol d'ocell (2), Zona d'antimàgia (6).

*Pocions:* Àcid orgànic (2), Antídote universal (2), Mixtura explosiva (2), Poció de mort fingida (2), Pols d'invisibilitat (2), Pols narcòtica (3), Verí feble\* (1), Verí fort\* (2), Verí letal\* (2).

## Objectes màgics

### Armes

**Ullal:** una espasa d'acer nan, propietat d'un antic rei dels Homes del Nord. Té la fulla gravada amb runes i l'empunyadura és, possiblement, de marfil de trol. Té permanentment un Encantament de + 2, i un Augmentar danys de +2d6. La van enterrar amb el seu amo ara fa uns 200 anys, i pràcticament se n'ha perdut el record. Tindria un valor mínim d'uns 15000 pb.



**Gil-Galadrin:** un arc de banya a l'estil èlfic, creat com a regal per al rei èlfic (quan el poble encara estava unificat). La fusta té una il·lusió que fa que sembli encara viva (li creixen fulles, etc). Té un Encantament permanent de +3, i un Atac màgic gravat que funciona com a runa (no es consumeix quan es llança) i conté una pedra talismà de 20 grams que permet llançar l'Atac màgic (o qualsevol altre, si l'usuari el coneix). Costaria uns 12000 pb.

**Fibló:** una daga de disseny èlfic antic, amb un senzill Encantament + 1, un Augmentar danys permanent + 1d6 i un encanteri permanent de Detecció d'orcs, goblins i trols; quan n'hi ha a prop, la fulla brilla discretament. Tindria un valor d'uns 7500 pb.

**Fantàstiques pedres explosives de Mollop el Hobbit:** una col·lecció de pedres de terra cuita, marcades amb un segell comercial, que conté l'encanteri d'Explosió de Poder guardat com un pergamí, adaptat per a que llançar la pedra amb la mà o una fona compti com a llegir-lo. Causa 4d6 de dany per foc en el punt d'explosió, menys 1d6 cada metre de distància. Cada pedra costa 100 pb. El seu principal avantatge davant la mixtura explosiva és la seva portabilitat, i el llarg abast si hom les dispara amb fona o lligades a una fletxa.



## *Armadures*

**Cota de plata estel·lar per a un jove príncep èlfic:** un romanent de l'antiga manufactura nana durant l'Imperi. Una cota de malla lleugera que protegeix 14 punts en total i que té un encantament especial derivat de la Il·lusió que anul·la el poc malus a Subterfugi que tindria: valdria uns 26000 pb.

**Túnica impenetrable:** una luxosa túnica (o vestit llarg) de seda que té un encanteri permanent d'Armadura màgica de 6 punts. Costa uns 3600 pb.

**Armadura dels espies:** una armadura de cuir amb reforços amb un encantament d'armadura de 6 punts (total 12), i un encantament d'Il·lusió que la transforma en una muda de roba totalment ordinària (hom la pot trobar en diferents estils, segons on hakis d'infiltrar-te). Costa uns 7250 pb. Algunes versions inclouen un encanteri de caiguda de ploma, per 1000 pb addicionals.

## *Utilitats*

**Pedra de llum:** una pedra o peça de metall encantada per a fer llum permanentment. Costa uns 500 pb, i no se sol poder apagar i encendre a voluntat (s'amaga dins una bossa de cuir). Alguns nobles imperials pagaven per tenir-ne per tot el castell, i per això ara n'hi ha tantes que són relativament barates.

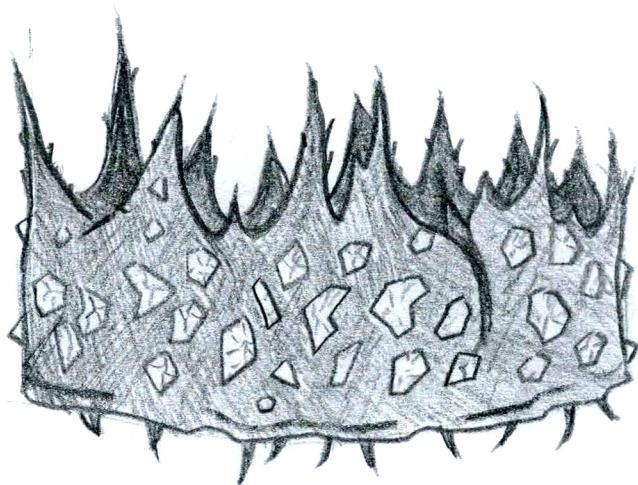
**Diapasó d'obertura:** una forquilla de metall encantada amb una Clau màgica permanent; toques un pany normal, la forquilla vibra (agut si l'ha pogut obrir, greu si no) i la porta s'obre si no està protegida contra màgia. També funciona a la inversa, i permet tancar màgicament una porta oberta. Costa 2500 pb, i sol ser equipament restringit.

**Màscara de Visió Mística:** una màscara feta amb una calavera humana folrada de feltre negre; posar-se-la i mirar per les òrbites et permet veure coses ocultes, com l'encanteri que conté. Costa 2000 pb (i sol ser il·legal).

**Anell d'invisibilitat:** un simple anell d'or, llis i sense pedreria, que conté un Invisibilitat permanent. Costa 2200 pb. Si el llences al foc es fon.

**Corona negra:** un artefacte que, afortunadament, s'ha perdut. La va fabricar un bruixot adorador de Nakhtuul durant l'Antic Imperi. La corona, que no funciona si no la porta un adorador de Nakhtuul, és feta d'obsidiana i pedres talismà lligades per ferro meteòric (segurament, barrejat amb plata estel·lar) que conté els encanteris i capacitats que es detallen. Valdria uns 85.000 pb pel cap baix.

- **Pedres talismà:** un total de 100 grams (guarden 100 de Màgia).
- **Exèrcit de les tenebres:** tots els cadàvers a 100 metres de la corona s'alcen i es posen a les ordres del portador. Romanen actius fins a un any després d'haver sortit del radi de 100 m.
- **Crear ghoul:** gravat com una runa que no es destrueix: el portador pot llançar l'encanteri amb els seus punts de Màgia, o la reserva de la corona.
- **Detecció:** de tot el que vulguis, mentre tinguis un focus.
- **Atac màgic amb energia negativa\*:** un encanteri especial que es comporta com un atac amb afinitat elemental, però causa dany per decrepitud i podridura, i regenera el cos dels morts vivents. Gravet com a runa, amb les mateixes opcions.
- **Armadura màgica** de 6 punts.
- **Protecció contra màgia de 10 punts** (Resistència Màgica + 5).
- **Veure amb els ulls dels morts vivents:** permanent.
- **Oracle dels morts:** permanent.
- **Invocar morts vivents:** permanent, fins on arribi la veu del portador.
- **Invocar espectres:** com a runa.



## Generació aleatòria d'aventures

Anar resolent les preguntes següents de manera aleatòria permetrà acabar enfilant una aventura amb més o menys coherència, o com a mínim en farà possible un esbós; això només són suggeriments.

### Qui ofereix la informació que porta a l'aventura? (d12)

1. Un esperit, diable, fantasma o alguna mena de visió demana ajuda a (o amenaça) un o més dels personatges per què facin alguna cosa.
2. Una confraria o grup organitzat d'algun tipus necessita ajuda.
3. Un artesà local.
4. Un amic o familiar d'algun dels personatges.
5. Un grup de delinqüents; potser es tracta d'un atac als Pj's.
6. Una família noble, o un representant d'aquesta.
7. Casualitat; els personatges s'hi veuen implicats sense voler. Tira de nou en aquesta taula o a la d'**Innocents**.
8. Un heroi local, la fama del qual pot ser justificada... o no.
9. Un temple local, o un membre del clergat, emparat pel seu déu, o no.
10. Només un rumor, que els ha arribat per casualitat.
11. Subcontractats com a mercenaris per un intermediari. Torna a tirar el patró original.
12. Tira dues vegades; els dos resultats estan relacionats... d'alguna manera.

### De què va aquesta aventura? (d10)

1. Escapar del lloc terrible on han anat a parar! Sobreviure!
2. Trobar alguna cosa robada o algú que ha desaparegut o han segrestat.
3. Matar, destruir o fer mal a algú o alguna cosa.
4. Segrestar o capturar algú o robar alguna cosa.
5. Evitar algun fet que és a punt de passar.
6. Protegir algú o alguna cosa de qualsevol mal.
7. Reconeixement; només cal visitar el terreny i reunir informació.
8. Salvar algú del destí cruel.
9. Resoldre un misteri, potser amb un límit de temps.
10. Portar algú o alguna cosa d'una banda a l'altra.

### **On té lloc l'aventura? (d10)**

1. Territori de bandits, lladres, saquejadors o altres perills previsibles.
2. Una mansió, castell o palau.
3. Un pantà, llac, aiguamoll o semblant.
4. Una illa.
5. Una fortalesa, un laberint o una presó.
6. Terres desertes on no hi viu ningú.
7. Un bosc primigeni.
8. Una ciutat.
9. Muntanyes, coves o cavernes subterrànies.
10. L'oceà.

### **Taula d'objectes (d10)**

1. Un tresor d'or, plata o joies.
2. Informació valuosa (per a qui?).
3. Un animal viu.
4. Un artefacte o experiment màgic.
5. Una clau, sota qualsevol forma.
6. El control o la propietat del territori.
7. Medicines o remeis.
8. Una persona. Tira a la taula d'**Innocents**.
9. Un record, una possessió personal amb valor sentimental.
10. Qualsevol dels anteriors, però és fals.

### **Taula d'innocents (d10)**

1. Un noble.
2. Un nen.
3. Un familiar o amic dels personatges.
4. Un ciutadà local qualsevol.
5. Un bruixot, sacerdot o místic.
6. Refugiats de guerra, o per la plaga (Plaga? Quina plaga?).
7. Un rodamón o un pidolaire.
8. Un animal viu.
9. Un testimoni. De què?
10. Un dels anteriors, que s'amaga sota una disfressa (torna a tirar).

### **Taula d'antagonistes (d12)**

1. Un mercenari o caçador de recompenses (a sou de qui?)
2. Un espia o un estafador professional.
3. Una confraria o grup organitzat, com un culte o una banda.
4. La noblesa.
5. El crim organitzat.
6. Un bruixot, sacerdot o membre d'un culte.
7. Un delinqüent buscat.
8. Una criatura màgica.
9. Una bèstia desbocada.
10. Un déu, un diable o un fantasma.
11. Morts vivents. Per què sí.
12. Tira dues vegades; el primer resultat es fa passar pel segon.

### **Taula de problemes i girs inesperats (d10)**

1. S'han d'aliar amb un enemic contra un perill encara més gran.
2. Qui els contracta els traeix.
3. Desastre no relacionat (guerra, malaltia, terratrèmol, cataclisme).
4. Només són l'esquer; la veritable acció va per una altra banda.
5. Necessiten ajuda; *sidequest* al canto.
6. Antics amics o aliats, potser han canviat de bàndol.
7. Una facció oculta intervé en secret.
8. L'aventura és una trampa contra els personatges o el seu contacte.
9. Identitat equivocada; l'aventura no era per a ells.
10. Revolució, guerra, malestar, revelacions, canvis dinàstics...

### **Taula de problemes previsibles dins aquesta aventura (d10)**

1. Destrucció i danys col·laterals difícilment evitables.
2. Ruïna econòmica per alguna de les parts implicades.
3. Danys a tercers (sovint, amics o familiars).
4. Danys a l'honor dels personatges o d'un aliat.
5. Justícia; se n'ha de fer.
6. Posaran a prova la seva lleialtat vers algú, o la d'algú vers ells.
7. La reputació dels personatges pot patir.
8. Un gran secret que no hauria de sortir a la llum. O al revés.
9. No només en trauran res, sinó que poden sortir empobrits.
10. L'aventura pot causar danys terribles al territori, màgics o normals.

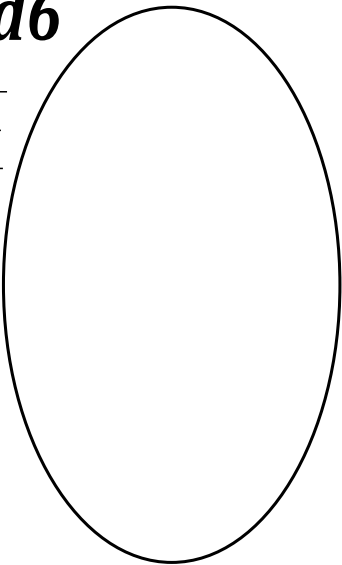
# Advanced Fantasia 2d6

Nom \_\_\_\_\_

Llinatge \_\_\_\_\_ Gènere \_\_\_\_\_ Edat \_\_\_\_\_

Jugador \_\_\_\_\_

Història, trets destacats. personalitat, fites...



**Agilitat**      **Carisma**      **Fortalesa**      **Percepció**      **Voluntat**

Iniciativa

Danys

+ \_\_\_\_\_ d6

Vida

Màgia

R. màgica

**Habilitats generals**

- Animals \_\_\_\_\_
- Art ..... \_\_\_\_\_
- Art ..... \_\_\_\_\_
- Història i llegendes \_\_\_\_\_
- Jocs de mans \_\_\_\_\_
- Lleis i usos \_\_\_\_\_
- Mecanismes \_\_\_\_\_
- Medicina \_\_\_\_\_
- Navegació \_\_\_\_\_
- Ofici ..... \_\_\_\_\_
- Ofici ..... \_\_\_\_\_
- Rastreig \_\_\_\_\_
- Subterfugi \_\_\_\_\_
- Supervivència \_\_\_\_\_
- Terres i pobles \_\_\_\_\_
- Vegetals \_\_\_\_\_
- ..... \_\_\_\_\_

**Habilitats marciais**

- Armes de projectils \_\_\_\_\_
- Armes de setge \_\_\_\_\_
- Armes llançades \_\_\_\_\_
- Lluita amb armes \_\_\_\_\_
- Lluita sense armes \_\_\_\_\_
- Muntar animals \_\_\_\_\_
- Tàctica \_\_\_\_\_
- ..... \_\_\_\_\_
- ..... \_\_\_\_\_
- Idiomes**
- Nadiu \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Llegir i escriure?

**Punts de Vida**

**Punts de Màgia**

# Fulla del personatge

Arma o atac	Habilitat	Abast	Dany	Munició
Puny <i>* dany no letal</i>	(+1)	Cos a cos	2d*	
Peus <i>* dany no letal</i>		Cos a cos	3d*	

## Armadura

Tipus:

Protecció:                      AGILITAT:                      Subterfugi:

Encanteri (nivell)	Cost	Abast	Durada

## Equipament

Or (x1000) \_\_\_\_\_  
Argent (x100) \_\_\_\_\_  
Bronze \_\_\_\_\_

## Reserves de màgia i altres assumptes

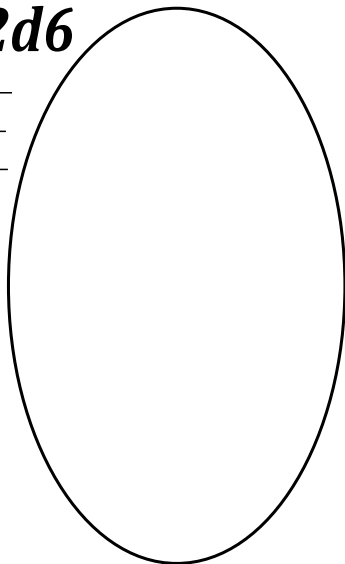
# Advanced Fantasia 2d6

Nom \_\_\_\_\_

Llinatge \_\_\_\_\_ Gènere \_\_\_\_\_ Edat \_\_\_\_\_

Jugador \_\_\_\_\_

Història, trets destacats. personalitat, fites...



## Agilitat

Iniciativa

## Carisma

Danys

+ \_\_\_\_\_ d6

## Fortalesa

Vida

## Percepció

Màgia

## Voluntat

R. màgica

## Habilitats generals

Animals \_\_\_\_\_  
Art ..... \_\_\_\_\_  
Art ..... \_\_\_\_\_  
Història i llegendes \_\_\_\_\_  
Jocs de mans \_\_\_\_\_  
Lleis i usos \_\_\_\_\_  
Mecanismes \_\_\_\_\_  
Medicina \_\_\_\_\_  
Navegació \_\_\_\_\_  
Ofici ..... \_\_\_\_\_  
Ofici ..... \_\_\_\_\_  
Rastreig \_\_\_\_\_  
Subterfugi \_\_\_\_\_  
Supervivència \_\_\_\_\_  
Terres i pobles \_\_\_\_\_  
Vegetals \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_

## Habilitats marcials

Armes de projectils \_\_\_\_\_  
Armes de setge \_\_\_\_\_  
Armes llançades \_\_\_\_\_  
Lluita amb armes \_\_\_\_\_  
Lluita sense armes \_\_\_\_\_  
Muntar animals \_\_\_\_\_  
Tàctica \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_  
**Idiomes**  
Nadiu \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Llegir i escriure?

## Punts de Vida

## Punts de Màgia



# Fulla del personatge

### *Equipament*

Tipus:

Subterfugi:

Or (x1000) \_\_\_\_\_  
 Argent (x100) \_\_\_\_\_  
 Bronze \_\_\_\_\_

### *Reserves de màgia i altres assumptes*



# Advanced



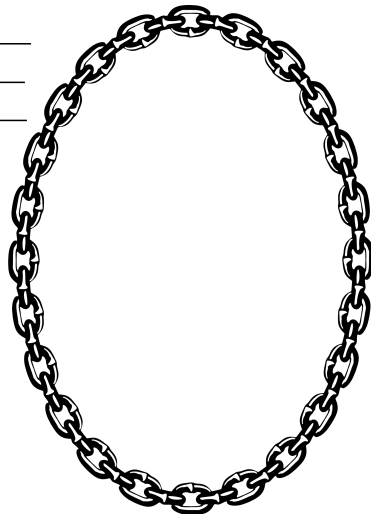
# Fantasia 2d6

Nom \_\_\_\_\_

Llinatge \_\_\_\_\_ Gènere \_\_\_\_\_ Edat \_\_\_\_\_

Jugador \_\_\_\_\_

Història, trets destacats. personalitat, fites...



## Agilitat

Iniciativa

\_\_\_\_\_

## Carisma

Danys

+ \_\_\_\_\_ d6

## Fortalesa

Vida

\_\_\_\_\_

## Percepció

Màgia

\_\_\_\_\_

## Voluntat

R. màgica

\_\_\_\_\_

## Habilitats generals

Animals \_\_\_\_\_  
Art ..... \_\_\_\_\_  
Art ..... \_\_\_\_\_  
Història i llegendes \_\_\_\_\_  
Jocs de mans \_\_\_\_\_  
Lleis i usos \_\_\_\_\_  
Mecanismes \_\_\_\_\_  
Medicina \_\_\_\_\_  
Navegació \_\_\_\_\_  
Ofici ..... \_\_\_\_\_  
Ofici ..... \_\_\_\_\_  
Rastreig \_\_\_\_\_  
Subterfugi \_\_\_\_\_  
Supervivència \_\_\_\_\_  
Terres i pobles \_\_\_\_\_  
Vegetals \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_

## Habilitats marciais

Armes de foc \_\_\_\_\_  
Armes de projectils \_\_\_\_\_  
Armes de setge \_\_\_\_\_  
Armes llançades \_\_\_\_\_  
Lluita amb armes \_\_\_\_\_  
Lluita sense armes \_\_\_\_\_  
Muntar animals \_\_\_\_\_  
Tàctica \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_

## Idiomes

Nadiu \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Llegir i escriure?

## Punts de Vida

## Punts de Màgia

## Equipament

Tipus:

Protecció:

AGILITAT:

Subterfugi:

Or (x1000) \_\_\_\_\_  
 Argent (x100) \_\_\_\_\_  
 Bronze \_\_\_\_\_

### *Reserves de màgia i altres assumptes*

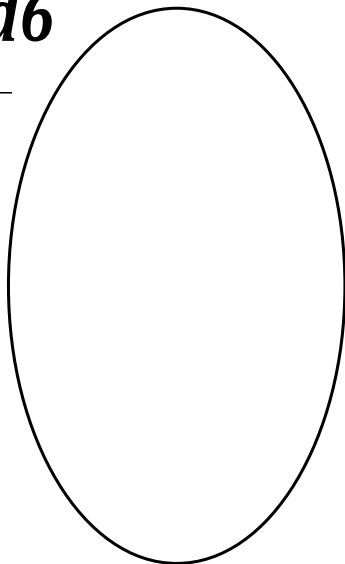
# Advanced Fantasia 2d6

Nom \_\_\_\_\_

Llinatge \_\_\_\_\_ Gènere \_\_\_\_\_ Edat \_\_\_\_\_

Jugador \_\_\_\_\_

Història, trets destacats. personalitat, fites...



## Agilitat

Iniciativa

\_\_\_\_\_

## Carisma

Danys

+ \_\_\_\_\_ d6

## Fortalesa

Vida

\_\_\_\_\_

## Percepció

Màgia

\_\_\_\_\_

## Voluntat

R. màgica

\_\_\_\_\_

### Habilitats generals

Animals \_\_\_\_\_  
Art ..... \_\_\_\_\_  
Art ..... \_\_\_\_\_  
Història i llegendes \_\_\_\_\_  
Jocs de mans \_\_\_\_\_  
Lleis i usos \_\_\_\_\_  
Medicina \_\_\_\_\_  
Navegació \_\_\_\_\_  
Ofici ..... \_\_\_\_\_  
Ofici ..... \_\_\_\_\_  
Rastreig \_\_\_\_\_  
Subterfugi \_\_\_\_\_  
Supervivència \_\_\_\_\_  
Terres i pobles \_\_\_\_\_  
Vegetals \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_

### Habilitats marcial

Armes de projectils \_\_\_\_\_  
Armes de setge \_\_\_\_\_  
Armes llançades \_\_\_\_\_  
Lluita amb armes \_\_\_\_\_  
Lluita sense armes \_\_\_\_\_  
Muntar animals \_\_\_\_\_  
Tàctica \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_  
..... \_\_\_\_\_  
**Idiomes**  
Nadiu \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Llegir i escriure?

### Punts de Vida

### Punts de Màgia

## Fulla del personatge

<i>Arma o atac</i>	<i>Habilitat</i>	<i>Abast</i>	<i>Dany</i>	<i>Munició</i>
Punys <i>* dany no letal</i>	(+1)	<i>Cos a cos</i>	2d*	
Peus <i>* dany no letal</i>		<i>Cos a cos</i>	3d*	

## *Armadura*

Tipus:

Protecció:

## AGILITAT:

Subterfugi:

[illegible]

Or (x1000) \_\_\_\_\_

Argent (x100) \_\_\_\_\_

Bronze \_\_\_\_\_

## *Reserves de màgia i altres assumptes*