

SiRMULv3.9.1

Sistema de rol multitemporal

Versió 3.8.0: R9 – D8

Per Xavi R. Lidon i Ricard Romero

Copyright:
Tots els habitants de Senèctia i Xambal, de tots els temps i els espais.

ÍNDEX

Regles del joc.....	09
Creació del Personatge	11
Característiques bàsiques.....	13
Punts de ferida i fatiga.....	15
Contrapoders.....	18
Quietud de ment i folia	19
Accions, Moviment, Combat, Defensa.....	23
Esgrima.....	32
Arts Marcials	33
Taules d'armes	36
Nivells i experiència.....	39
Canalitzacions: Punts d'energia.....	43
Defensa contra la màgia	45
Psiònics, Protèsics, Ki.....	47
Els Familiars.....	49
Personatges	51
Professions.....	54
Les races	57
Minaïrs.....	59
Elfs de les neus de Ledar	61
Nans de Zefan	62
Nans de Can Ginli	64
Bàrbars de Les Planes del Foc	65
Draax.....	67
Elfs de Nevrast.....	69
Canviapells.....	70
Atlant – Humà.....	72
Atlant – Gluc.....	74
Elfs silvans del Bosc Verd	77
Elfs marins	78
Follets.....	80

Goges.....	82
Bocarrots.....	83
Atanats.....	85
Baxajauns.....	89
Sauris.....	91
Centaure.....	92
Semi Orc.....	93
Helai'na.....	94
Am'ared.....	96

Full de creació del personatge.....	99
-------------------------------------	----

INTRODUCCIÓ

Regles del joc

“El món és un gran escenari i
els homes i dones simples actors.
Tenen les seves entrades i sortides;
Y un home durant el temps que li és donat,
actua diferents cops”

W. Shakespeare.

Senèctia és un món. Bé, de fet, només un continent. Xambal un altre i la resta del món està per descobrir. Aquest sistema de rol, el Sirmul, està adaptat en aquest manual a Senèctia i algunes de les seves races. Podreu trobar totes les referències als llibres **Cròniques de Senèctia** i a la web **www.ghandra.cat**.

Per ser un dels habitants d'aquest indret pots fer servir les regles de joc que et proposem en aquest manual. Definirem els mecanismes per crear un PJ, personatge jugador, que tindrà característiques físiques com la **rauxa** o l'**agilitat**. Característiques mentals com la **quietud de ment** o metafísiques com l'**energia**. No es tracta de crear un alter ego, ni de crear una ficció que suplanti, distorsioni o posi en perill la realitat del món en que vivim. *Ludus et amicitia*, joc i amistat. Es tracta de recrear un personatge a partir d'uns trets físics més o menys potents, al nostre criteri i fer-lo existir, igual que fa un actor de cinema, de teatre o de radio... però al voltant d'una taula.

Això és el **RPG**, Role playing Game, el joc de rol. Una forma de desenvolupar arguments on el tauler és el món imaginari que hàgiu triat tu i els teus companys de viatge. Cridareu, haureu de pensar, lluitareu contra mil adversitats i, finalment, amb una mica de sort, aconsegiu arribar allà on el destí us dugui.

No hi ha perill en el rol. Que cap **ignorant** no us faci dubtar. De fet, és un joc perfecte on no hi ha un guany material. Un joc on el fet del treball en grup i l'ajut mutu és imprescindible per sobreviure. Un joc on es poden aprendre valors que la nostra societat oblidava a passes aegantades. Valors com la lleialtat, l'amistat, el sacrifici, el desinterès o l'honor. On encara podem fer volar la imaginació i cavalcar sobre uns Pegassos, conèixer papa Vader en persona, perdre el seny amb Cthulhu, o




visitar Pere III durant una visita a la Barcelona del segle XIV. Tot és possible...

ELS DAUS

Els daus representen la sort, o la manca d'ella! Són el **Random**, l'atzar, la voluntat dels deus o la casualitat. Els personatges sempre poden ensopegar amb una pedra per molt que sàpiguen córrer, o patir un cop de vent que pot desviar una fletxa per molta perícia que es tingui en el tir amb arc.

De tota manera, com més perícia tinguem en una determinada qüestió, menys dependrem de la sort i menys important serà la tirada de daus.

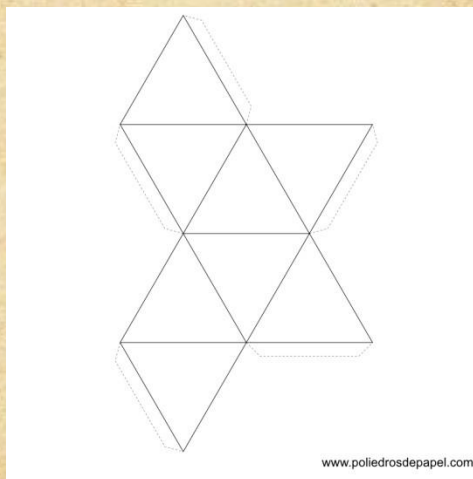
El Sirmul té un dau especial. És un dau de 8 cares on dues d'elles et marcan un èxit total o una pífia descomunal. És a dir un de sis més fumble i crític. Li direm dR Dau RANDOM. Pots també jugar amb 1d8 normal fent que el 7 sigui el crític i el 8 la pífia. Aquesta falla total és la part més divertida del joc: Quan l'heroi ensopega, fica els peus a una galleda i cau de panxa dins l'abeurador dels rucs. Els daus ens donen valors amb que podem quantificar característiques, habilitats, perícies, etc. També farem les tirades d'atac en la lluita.

Quan al dR ens surt la icona  vol dir que ha estat un cop o una acció perfecte. És el que anomenem crític. Son acumulatives i es poden contrarestar amb les icones de la caca que ens puguin sortir i que representen les pífies... que també son acumulables.

Els daus són, a més a més, un element místic del rol. Una preuada possessió que no es pot deixar ni prestar ni tocar! Són la representació de la sort pròpia. No toquis els meus daus! Criden horroritzats els jugadors davant la ominosa visió d'uns dits que remenen el seu saquet. Cada poliedre donarà uns resultats segons les cares que tingui, així tindrem resultats d'1 a 100, 1 a 20, 1 a 12, 1 a 8, 1 a 6 i 1 a 4.

Per anomenar cada tipus es faran servir les abreviatures següents: 1d4 (un dau de quatre) volent dir el primer número el nombre de cops que s'ha de fer servir el dau i el segon el número de cares que té aquest.

Tots els daus tenen un número de cares igual al de les seves possibilitats excepte el d100, que s'ha de fer servir mitjançant 2d10, essent el valor del primer llençat les desenes i el del segon les unitats.



Creació Dels Personatges

LES CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES

Així doncs, anem a crear un pj, un personatge. Farem que l'atzar ens regali unes xifres a partir de les quals construirem el físic i la psige!

ELS TRETOS

RAUXA

Per rauxa podem entendre l'**esma i força** necessàries per dur a terme una acció física. És a dir, tant la voluntat de fer-les com la capacitat física per dur-les a terme. Haurem d'afegir-hi el modificador per edat en el cas dels personatges humans.

AGILITAT

Aquesta característica defineix tant els reflexes com la habilitat manual del personatge. Haurem d'afegir-hi el modificador per edat en el cas de personatges humans.

ENGINY

Defineix la capacitat de resoldre encertadament situacions i problemes inesperats.

INTEL·LIGÈNCIA

És la característica que reflecteix la capacitat de fer servir els coneixements populars o acadèmics. Haurem d'afegir-hi el modificador per edat.

CONSTITUCIÓ

És la característica que reflecteix la fortalesa física interior. Cóm de ràpid et cures? Ets propens a agarrar un refredat? Quanta estona ets capaç d'aguantar corrents?

Llençarem 1d4 per cadascuna. El màxim a una característica és 4dR Podem d'aplicar-hi modificadors que veurem tot seguit.

Ara caldrà un nom, raça, edat, alçada i pes. Pots pactar-ho amb el director de partida o pots fer servir aquestes regles opcionals.

EDAT

Indica el número d'anys del personatge.

Parlem d'humans. Per obtenir l'edat del personatge humà cal tirar 1d4 i multiplicar el resultat per 10 a aquest resultat se li sumarà 1d10 i això serà l'edat. És a dir, tindrem personatges entre 11 i 50 anys.

Les característiques de Rauxa, Agilitat, constitució i Intel·ligència **dels humans** venen modificades per l'edat en d8 segons la taula següent:

Edat	Rauxa	Agilitat	Constitució	Intel·ligència
11-15	- 1	+ 3	- 2	- 1
16-20	-	+2	-	-
21-25	+ 1	+ 1	+ 2	-
26-30	+ 2	-	+ 3	+ 1
31-35	+ 3	-	-	+ 1
36-40	+ 2	-	- 2	+ 2
41-45	+ 1	- 1	- 3	+ 3
46-50	-	- 2	- 4	+ 4

Els atanats no tenen edat. Dependrà de que el director de partida ens permeti dur aquest tipus de personatge. Segons la història que se li ha de crear, sabrem la seva edat. No per ser molt vell ha de tenir grans poders. Potser ha estat —descansant|| durant segles...

Pel que fa a la resta de personatges no humans, d'aquest món o d'un altre, podem assimilar-los a la taula següent o pactar l'edat amb el director de joc.

Raça/Modificador	Jove	Madur	Venerable	Llegendari
Elfs/Follets/Minaïrs/Goges	x3d10	x4d10	x5d10	x6d10
Baxajauns /Nans	x2d10	x3d10	X4d10	x5d10
Glucs	/1d10	/2d10	/3d10	/4d10
Sauris / Draax	x1d10	x2d10	x3d10	x4d10

ALÇADA

Per generar l'alçada es tiraran 2d8, el resultat es multiplicarà per 5 i el total s'afegirà al número de centímetres bàsic: 135, és a dir que tindrem alçades entre 145 i 215 cm.

L'edat modificarà l'alçada de la següent manera:

11-15 anys	Restar 11d20 a l'alçada
16-20 anys	Restar 01d6 a l'alçada

Cas de voler dur un personatge no humà de mida petita, el número base serà de 85 i no s'aplicarà el modificador d'edat, generant així personatges entre 95 i 165 cm. Els follets fan sempre un pam si fa no fa!

La Regla de conversió al sistema de Senèctia

1 peu = 12 Polzades = 36 cm (Polzada 3 cm)

1 pasa = 3 Peus = 108 cm

PES

El número de centímetres final de l'alçada menys 10 dona el pes estàndard. Algú amb 107 cm pesarà 60 kgs. Per evitar els pesos uniformes llençarem 1d10. Si surt parell sumarem i si surt senar restarem al número de Kg. Al full de personatge el pes ve expressat en fanèques i almuds.

La Regla de conversió als pesos de Senèctia

1 Faneca = 12 Almuds = 60 kgs (Almud 5 Kg)

Ara veurem els punt de ferida, el mal que vas perdent en lluites i accidents i els punts de fatiga. Seran els indicadors de l'estat físic general del personatge. És molt important portar el registre d'aquests punts ja que són els que frenaran una mica les ànsies inescotables d'acció dels jugadors, donant un toc de realisme a les escenes. Ferida i fatiga els faran anar amb compte amb les accions i baralles.

ELS PUNTS DE FERIDA

Partirem de **25 punts** com a xifra estàndard, encara que poden variar en algunes races. Sempre pactat amb el director. Ara aquests punts els modificarem per la edat segons la taula que tenim tot seguit.

<i>Edat</i>	<i>Punts de ferida</i>
11 - 15	Menys 1D8
16 - 20	Menys 1D6
21 - 40	----- 25 -----
41 - 45	Menys 1D6
46 - 50	Menys 1D8

Els punts de ferides poden ser recuperats amb descans i atencions o mitjançant apòsits, pócions o brivalls que alguns personatges poden intentar improvisar (amb la habilitat de *curació amb plantes*), o en casos molt excepcionals, amb els punts d'energia. En parlarem més endavant. El nombre de punts recuperats per vies naturals mai no pot excedir **de 4 per dia**. Si el personatge arriba a 5 punts de vida es veuen afectades les accions amb un *malus*. Si arriba a **2** punts de vida, queda inconscient.

Si arriba a **0** és mort.

Es poden augmentar els punts de ferida per mitjans màgics. Per exemple, és famós el cinturó que duia el general draax **Ek'lumir** que li atorgava 50

punts de ferida extres (és a dir, absorbia els primers 50 punts de ferida rebuts)

PUNTS DE FATIGA

Vindran donats per un número genèric de **20** al que sumarem la constitució. Encara que poden variar en algunes races, així com pels modificadors per edat que tenen sobre tot els humans.

Constitució	Modificador
... - 1d	+0
2d	+1
3d	+2
4d	+3
5d	+4
6d - ...	+5

La tábula següent és aplicable als humans. Els sers no humans funcionen diferent i a cada descripció de la raça trobarem com funciona la fatiga i en quina manera afecta les seves accions i perícies.

Edat	Mod. De Fatiga
11 - 15	+2 punts de fatiga
16 - 20	+1 punt de fatiga
21 - 40	cap modificació
41 - 45	- 1 punt de fatiga
46 - 50	- 2 punts de fatiga
51 - ...	- 3 punts per any

Produeix fatiga:

- A) **Lluita:** 1 minut de lluita = 1 punt de fatiga
- B) **Viatge:** 3 hores de viatge = 1 punt de fatiga
- C) **Ferides:** 2 punts de ferida = 1 punt de fatiga
- D) **Pes:** 2 almuds més = 1 punt de fatiga
- E) **Edat:** Depèn de la raça. Mira la descripció
- F) **Energia:** 1 punt d'energia resta 1 punt de fatiga
- G) **Ferides:** Cada dos punts de ferida es perd un de fatiga per torn. Si els punts de ferides arriben al cinc, la pèrdua dels punts de fatiga es duplica.

Cada punt de fatiga equival a aplicar un - 1 al resultat de qualsevol tirada

Els punts de fatiga es recuperen de forma natural a un ritme de **8 punts per nit descansada i ben alimentat**. Hi ha pocions i brivalls que els poden fer recuperar però mai més de 16 al dia.



CONTRA PODERS

Tots els PJs tenen tres contrapoders que representen la part instintiva de les reaccions davant una agressió física inesperada o la màgia. Són aquests: Voluntat, Reflexes i Saviesa. Tots depenen de l'agilitat com a expressió de la velocitat amb que l'ànima, el cos i la ment reaccionen. Aquesta xifra ve modificada:

1. La Voluntat: Mitja dels daus d'Agilitat + Rauxa
2. Els Reflexes: Mitja dels daus d'Agilitat + Quietud de ment
3. La Saviesa: Mitja dels daus d'Agilitat + Enginy

D'altra banda, si sumem tots tres i fem x6, tindrem **el valor de l'energia**. Aquest valor, com veurem més endavant, servirà per canalitzar la màgia i els psiònics a Senèctia.

Aquesta és la taula (que ja comencem a conèixer) que farem servir per quantificar els bonus a les tirades de contrapoders. Per saber si una energia ens afecta o no, el Director de la partida et demanarà que llencis els teus dRs i li sumis el modificador. Així ell sabrà com i quant us afecta una canalització d'energia.

<i>Contrapoder</i>	<i>Mod. Al dR</i>
<i>... - 1d</i>	+0
<i>2d</i>	+1
<i>3d</i>	+2
<i>4d</i>	+3
<i>5d</i>	+4
<i>6d - ...</i>	+5

LA QUIETUD DE MENT I LA FOLLIA

És un tret molt important que relaciona els conceptes de la intel·ligència, l'enginy, la energia i el seny.

La quietud de ment, el poder de concentració, la sang freda, com vulgueu dir-li, **la generem sumant els dR de la intel·ligència i l'enginy i fent la mitja (arrodonint cap a...)**

La quietud de ment ens donarà també una base per aplicar bonificadors a accions com el tir amb arc, funambulisme, interrogatoris... Declara al Director que vols fer servir la quietud de ment per concentrar-te en una acció i per cada torn que passis concentrat el mestre et darà un bonus a la acció.

<i>Quietud de ment</i>	<i>Bonus per torn concentrat</i>
<i>... - 3d</i>	+0
<i>4d</i>	+1
<i>5d</i>	+2
<i>6d</i>	+3
<i>7d</i>	+4
<i>8d...</i>	+5

A sota tenim la taula que serveix per fer les tirades de follia. Davant certes visions el director et farà **tirar dRs** modificats per la taula de guany de follia..

Si no passes el numero de dificultat que et digui el Mestre **RESTANT EL MODIFICADOR** de la següent taula, perdràs punts de follia, depenent de l'escena que t'hagi xocat. **Els punts de follia base seran 50 i els modificarem sumant els resultats de tres d8 (1 per cada contrapoder)**. Aplicarem la taula de sota per saber el malus final a cada tirada. Aquests punts es poden perdre després de visions o accions terrorífiques que afecten la ment del PJ. Canviant així el modificador.

Si hi ha pèrdua de punts, el director de partida ens regalarà amb alguna mania, fòbia, gest repetitiu o quequeig. Ves a saber què se li acudirà! Però serà temporal. Aquests punts només es poden recuperar amb repòs (un punt per setmana de repòs i meditació). La pèrdua de més de 10 punts de cop implica que el teu Pj començarà a notar símptomes de malalties mentals provocades per l'excés d'escenes

<i>Punts de follia</i>	<i>DR</i>	<i>Mod</i>
<i>66 -</i>	7	-1
<i>62 - 65</i>	7	-1
<i>58 - 61</i>	6	-2
<i>54 - 57</i>	6	-2
<i>50 - 53</i>	6	-2
<i>48 - 52</i>	5	-2
<i>44 - 47</i>	5	-2
<i>40 - 44</i>	5	-2
<i>30 - 39</i>	4	-3
<i>20 - 29</i>	3	-4
<i>10 - 19</i>	2	-5
<i>00 -09</i>	1	-6

esgarrifoses. I aquests seran definitius i incurables.

Fixeu-vos que quan estem a menys de 10 punts de follia, Només tirem un dR i li restem 6! Això vol dir que només amb un Goblin podem passar la tirada!

Quan arribi UNA PÈR DUA DE MÉS DE 10 PUNTS DE COP tiraràs tres daus i els sumaràs. **1d100, 1d20 i 1d8**. Fent referència a aquesta llista que et proposem més endavant, adquiriràs una fòbia que acompanyarà el teu Pj en les seves aventures per sempre. Anota-les als quadrets de sota del comptador de follia.

En eres anteriors a la implantació del psicoanàlisi, només la immensa bondat i saviesa del teu Mestre te'n lliurarà de la fòbia (fins a cert grau) a un preu... raonable. Cas que jugueu en un temps posterior a l'any 1896 en una realitat similar a la que coneixem, una bona tirada d'algú que tingui la perícia de psicoanàlisi reduirà els efectes també a un preu... raonable.

Quan arribis a la meitat de la meitat dels punts, tornaràs a tirar sobre la llista de fòbies. Així fins que arribis a 2 punts de follia. En aquest moment el teu personatge queda en estat catatònic, bavejant i barbussant paraules inconnexes sobre no sé quins deus que esperen tornar a regnar sobre el món.

Algunes **situacions** dignes de follia:

la **pèrdua temporal en dies** i el seu **número de dificultat**

<i>Situació de follia</i>	<i>PT</i>	<i>ND</i>
<i>Obrir un armari i trobar un cadàver</i>	1d4	05
<i>Obrir un armari i trobar un cadàver d'un nen</i>	1d4	07
<i>Obrir un armari i trobar un cadàver d'un nen conegut</i>	1d4	09
<i>Obrir un armari i trobar un cadàver desfigurat</i>	1d6	11
<i>Obrir un armari i trobar un cadàver desfigurat que t'ataca</i>	1d6	13
<i>Obrir un armari i trobar cinc cadàvers que t'ataquen</i>	1d6	15
<i>Obrir un armari i veure un monstre dimensional que et parla de l'apocalipsi</i>	1d8	17
<i>Obrir un armari i presenciar una tortura Torquemàdica a l'infern</i>	1d10	20

... i et porten a un manicomí. Quedes a l'espera d'un nou tractament experimental anomenat teràpia de xoc o Electro-xoc. El full de personatge, si us plau... Acabes la partida. Quin greu que tot hagi acabat així..., oi? He,he,he,he! (riure agut i sarcàstic)

Guardià dels Arcans

1. Un 1 en 1d100: Tic nerviós a l'ull.
2. Un 1 en d20: Afegir-hi Tic a la mà
3. Acarofòbia: Por a les picadures o als insectes
4. Acluofòbia: Por a la foscor
5. Acrofòbia: Por a les altures
6. Agliofòbia: Por al dolor
7. Agorafòbia: Por als espais oberts o a estar entre una multitud, llocs públics com mercats
8. Agrizoofòbia: Por als animals salvatges
9. Ailurofòbia: Por als gats
10. Alectorofòbia: Por als pollastres
11. Algofòbia: Por al dolor
12. Anemofòbia: vent o corrents d'aire
13. Antrofòbia: Por a les flocs
14. Anuptafòbia: Por a quedar-se sol
15. Afenfosfòbia: Por a ser tocat (hafefòbia)
16. Apifòbia: Por a les vespes o a les abelles
17. Aporofòbia: Por a la pobresa o als pobres
18. Aracnofòbia : Por a les aranyes
19. Arsonfòbia: Por al foc
20. Ataxofòbia: Por al desordre o brutícia
21. Atefòbia: Por a les ruïnes
22. Aulofòbia: Por a les flautes
23. Aurofòbia: Por a l'or
24. Aviofòbia: Por a volar
25. Balistofòbia: Por als projectils
26. Batofòbia: Por a la profunditat
27. Batonofòbia: Por a les plantes
28. Batracofòbia: Por als amfibis
29. Brontofòbia: Tempestes i llum
30. Bufonofòbia: Por als gripaus
31. Catapedafòbia: saltar llocs alts i baixos
32. Catoptrofòbia: Por als miralls
33. Caetofòbia: Por al cabell i als éssers peluts
34. Crematofòbia: Por als diners
35. Claustrofòbia: Por als espais tancats
36. Climacofòbia: Por a les escales
37. Cometofòbia: Por als cementiris
38. Criofòbia: Por al fred extrem, gel
39. Cinofòbia: Por als gossos
40. Daemonofòbia: Por als dimonis
41. Dinofòbia: als remolins d'aigua
42. Dipsosofòbia: a la beguda i a beure
43. Dorafòbia: la pell o pells d'animal
44. Eclesiofòbia: esglésies i temples
45. Entomofòbia: Por als insectes
46. Eosofòbia: l'alba o a la llum del dia
47. Equinofòbia: Por als cavalls
48. Eritrofòbia: a la llum vermella.
També por a ruboritzar-se o al color vermell
49. Esquiofòbia: Por a les ombres
50. Escolequifòbia: Por als cucs
51. Espectrofòbia: Por als fantasmes
52. Especsòfòbia: Por a les vespes
53. Estenofòbia: coses o llocs estrets
54. Fotofòbia: Por a la llum
55. Fonofòbia: Por als sorolls o veus
56. Gerontofòbia: Por a les gent vella o a envellir
57. Glosfòbia: Por a parlar en públic o a intentar parlar
58. Gimnofòbia: Por a la nuesa
59. Haptofòbia: Por a ser tocat
60. Heliofòbia: Por al sol
61. Hemofòbia: Por a la sang
62. Herpetofòbia: Por als rèptils
63. Hexakosioihexakontahexafòbia: Por al 666
64. Hipofòbia: Por als cavalls
65. Hobofòbia: Rodamons i captaires
66. Homiclofòbia: Por a la boira
67. Hidrofòbia: Por a l'aigua
68. Hialofòbia: Por cristalls o vidres
69. Hilofòbia: Por als boscos
70. Ictiofòbia: Por al peix
71. Isopterofòbia: Por a les "termites", als insectes que mengen fusta
72. Leucofòbia: Por al color blanc
73. Levofòbia: Por a les coses de la part esquerra del cos
74. Limnofòbia: Por als llacs
75. Lutrafòbia: Por a les llúdrigues
76. Ligofòbia: Por a la foscor
77. Megalofòbia: Por a coses grans
78. Melisofòbia: Por a les abelles
79. Melanofòbia: Por a pells negres
80. Melofòbia: Por a la música
81. Merintofòbia: ser obligat o lligat
82. Metalofòbia: Por al metall
83. Metifòbia: Por a l'alcohol
84. Microfòbia: Por a les coses petites
85. Motefòbia: Por a les arnes
86. Musofòbia: Por als ratolins
87. Micofòbia: Por als bolets i fongs
88. Mirmecofòbia: a les formigues
89. Nebulafòbia: Por a la boira
90. Necrofòbia: mort o coses mortes
91. Nefofòbia: Por als núvols
92. Nudofòbia: Por a la nuesa
93. Nictohilofòbia: bosc o camp de nit
94. Nictofòbia: a la foscor o a la nit
95. Oenofòbia: Por als vins
96. Ombrofòbia: pluja o a ser mullat
97. Ornitofòbia: - Por als ocells
98. Ouranofòbia: - Por al firmament
99. Pagofòbia: Por al gel o gebre
100. Pantofòbia: Por a tot
101. Papirofòbia: Por al paper
102. Pedofòbia: Por als nens
103. Peladofòbia: Por a la gent calva
104. Placofòbia: Por a les làpides
105. Pluviofòbia: pluja o ser mullat
106. Pogonofòbia: Por a les barbes
107. Potamofòbia: Por als rius
108. Psicrofòbia: - Por al fred
109. Pteromeranofòbia: Por a volar
110. Pirofòbia: Por al foc
111. Ranidafòbia: Por als gripaus
112. Selenofòbia: Por a la lluna
113. Somnifòbia: Por a dormir
114. Surifòbia: Por als ratolins
115. Tafofòbia: ser enterrat viu
116. Taurofòbia: Por als braus
117. Teleofòbia: cerimònies religioses
118. Tassofòbia: Por a asseure's
119. Talassofòbia: Por al mar
120. Teniofòbia: Por a les erugues
121. Tonitrofòbia: a les tempestes
122. Traumatofòbia: Por a les ferides
123. Triscaidecafòbia: por al número 13
124. Venustrafòbia: Por a les dones belles
125. Xantofòbia: Por al color groc o a la paraula 'groc'
126. Xilofòbia: Por als objectes de fusta; Por als boscos
127. Zemifòbia: Por als talps
128. Zoofòbia: Por als animals

Accions,
moviment,
combat,
defensa i
nivells d'experiència

LES ACCIONS, EL MOVIMENT, EL COMBAT I LA DEFENSA

LES ACCIONS

Les accions normals es resoldran mitjançant els daus de Random (dR). S'ha de superar el Número de dificultat que posi el director. Cada perícia concreta tindrà un número dR assignats. Aquestes perícies es milloren a discreció del Director en qualsevol moment i depenent del *savoir faire* dels jugadors. Ara veurem com s'assignen.

Intel·ligència, Agilitat, Rauxa, Constitució per 4 seran els dR per repartir entre les perícies que podràs triar segons professió i raça o les que t'inventis. Els sumaràs al dR base de la característica corresponent si en té.

Enginy per 2 seran els dR per les habilitats que no t'hagin estat donades i vulguis tenir o inventar (excepte quan el tipus de personatge indiqui una altra cosa). Els sumaràs al dR base de la característica corresponent.

De vegades, el jugador pot demanar de fer una acció que no està contemplada entre les perícies. El director de la partida pot fer dues coses: Si la acció és ràpida i instintiva pot fer servir els Contrapoders. Si la acció no ho és, la inclourà dins d'un dels trets bàsics del personatge (Rauxa, Agilitat, Enginy, Intel·ligència, Constitució) i farà que el jugador faci una tirada per aquell tret.

El màxim de daus que ens podem assignar d'entrada en una perícia concreta és de 6dR, tenint en compte que algunes ja tenen una base. Fins a 3dR el cost és 1 a 1 però si vols posar-hi més de 3dR, el cost de daus és superior. Així, per fer 4dR et calen 6 daus, per fer 5dR et calen 8, per fer 6 et calen 10.

LLISTAT orientatiu d'habilitats per característica

Algunes habilitat podràs encabir-les en diverses categories. **Fes servir la lògica o pregunta al director de partida.**

Rauxa: Intimidar, Lluita cos a cos, Espasa, Córrer, Saltar, Aixecar pes, Armes aixafament,

Agilitat: Llençar fona, Armes arc, Caure, Tirar, Cavalcar, Conduir carros, Munta de batalla, Esquivar, Parar, Arts marciais.

Intel·ligència: Llegir/escriure, Herbalisme, Dret, Música, Crèdit, Computació, Electrònica, Pirotècnia, Astronomia.

Enginy: Eloqüència, Parar trampes, Descobrir, Canalitzar, Fer dibuixos (Estratègia), Regatejar (Suborn), Descobrir, Amagar-se, Manipular animals.

EL MOVIMENT.

Sempre que el joc es desenvolupi sobre un taulell quadriculat, el moviment dels Pjs s'haurà de quantificar. Cada quadre farà aproximadament tres colzes d'amplada i llargada, és a dir, entre un metre i metre i mig quadrat.

Així doncs, com a regla general direm que un pj de mida Minair fins a mida Orc, mourà caminant entre 4 i 6 quadres, corrent entre 7 i 10 i a l'sprint entre 11 i 14.

El Dungeon Master, no obstant, podrà modificar aquests valors depenent del terreny, el cansament, peculiaritats físiques, càrrega extra, etc.

EL COMBAT

• INICIATIVES

És un dels punts més discrecionals on el director de partida ha de tenir molt de compte amb les circumstàncies. En principi el director assignarà la iniciativa de qui comença el combat segons aquest es desenvolupi. En cas d'igualtat total, com un duel fem una dR de Reflexes.

El qui treu major número comença primer.

Això vol dir que tria si atacar o defendre.

Si estan igualats a contrapoders mirarem si un dels dos té **arts marciais**. Si no, mirem la taula de rutina d'atac de les armes. L'arma que es recupera més aviat és la més lleugera i la que ataca primer.

En cas d'empat, compararem el valor de defensa armada. Com més alt més lent.

Si encara estessin empatats puf!!!... tireu 1d20 i el major guanya!

• L'ATAC

No podem deslligar l'atac de la defensa. Aquests dos valors comparats més els modificadors que el director cregui convenients, són els que ens daran el resultat d'un torn de combat.

Per calcular els punts d'atac d'un PJ hem de llençar el dR que es tingui en l'atac que es fa servir.

En aquest joc costa molt ser dextrat amb diverses armes. Això vol dir que cada personatge n'ha de triar una o dues que seran les **—seves||** armes.

Mireu el full de personatge. Pel que fa a la lluita cos a cos, Farem servir la dada PELAT. Recordeu que si teniu cos a cos a més de 5dR ho considerem arts marciais (que també pot estar a 3dR... quina màquina!) Tant en un cas com en l'altre podeu triar un tipus d'atac d'arts marciais o explicar quina tècnica songoquiana voleu fer amb el vostre *savoir faire*. És a dir, que quan un pj es baralla **sense armes** utilitza, bé Cos a Cos, bé un art marcial.

Per defensar-se és similar. Hi ha dues formes de defensa que veurem més endavant.

Amb qualsevol altre arma que no sigui el cos a cos és tan fàcil com superar la defensa del contrincant amb la teva tirada dR de cos a cos o de l'armadura.

Al full de personatge veureu un espai per cadascuna d'aquestes categories.

Ara ja tenim el que ens cal per fer una tirada d'atac: el bonificador o penalitzador que el màster ens digui més el dR que aconseguim depenent de la perícia que tinguem en un tipus específic d'arma: Cos a Cos, Distància, Llençar, Aixafament, Tall, Arma de pal i Disparar.

Just al damunt d'aquestes caselles, al full, hi trobeu uns espais de defensa i atac dividits en tres seccions: Pelat, Armat i Ajudat.

En aquest espai apunteu els valors d'atac i defensa del vostre Pj.

- **Pelat:** Serà número de dR de Lluita Cos a Cos (+ Arts Marcials . Recorda que si tens Cos a Cos a 3dR o més , pots triar tècniques d'arts marciais.
- **Armat:** Serà el bonificador a les armes principals. Recorda que si tens **esgrima a 3dR** la teva habilitat amb l'arma pot sumar-se al cos a cos.
- **Ajudat:** Serà el bonificador a l'arma secundària. Si tens **esgrima a 3dR** pots fer un segon atac amb aquesta arma amb un dR que serà la meitat d'**Armat**.

Suposem que dueu un guerrer al qui li encanta la seva espasa llarga i du una main-gauche a l'altre ma. Li direm Sir Arien. Du una armadura lleugera.

i un casc que protegeix el seu preciós nas del que mig poble està enamorat. Sir Arien és molt presumit i es pensa que es guapíssim!

Sir Arien té 2dR a cos a cos. Vol dir que a PELAT el nostre guerrer te 2dR

En canvi amb armes de tall té un 3dR Així doncs, armat amb la seva espassa tindrà 3dR i com que té esgrima podem sumar el PELAT. Així tindrà 5dR

Finalment, com és un bon lluitador, entrenat en esgrima (3dR a esgrima), sap fer servir una petita espasa que l'ajuda a parar cops. És el que en diem una *main gauche*.

Amb aquesta *main gauche* o amb un ganivet o un escut de roure o el que es dugui a l'altre ma, pot fer, gràcies a la seva Esgrima, un atac extra.

No obstant, aquest serà a la meitat dR del que té amb l'arma principal. Així, si Sir Arien vol Atacar amb la seva *main-gauche* ho farà amb 3dR (bé... arrodonint a l'alça...). Un dia podrà fer-lo sense penalitzacions a mida que vagi obtenint dR d'experiència en esgrima.

Punts Defensa		Punts d'Atac
	Pelat	3d
	Armat	5d
	Ajudat	3d

Us proposem, **per si la voleu fer servir**, la taula següent que té en conte el tipus d'armes que s'enfronten. Aquest anirà afegit al dR i sumat a qualsevol altre bonificador. El jugador que ho faci servir tindrà un bonus considerable tant en l'atac com en la defensa.

<i>Arma atacant</i>	<i>Contra-arma</i>	<i>Bonus Atac</i>	<i>Bonus Defensa</i>
<i>Arma de pal</i>	Daga	+ 3	+4
<i>Tall</i>	Daga	+ 2	+ 3
<i>Aixafament</i>	Daga	+1	+2
<i>Arma de pal</i>	Tall/Aixafament	+ 2	+3
<i>Cos a cos</i>	Daga	-1	-2
<i>Cos a Cos</i>	Tall/Aixafament	-2	-3
<i>Cos a Cos</i>	Arma de Pal	-3	-4

A discreció del director de joc, es pot modificar també la tirada segons les posicions dels combatents (es pot tenir en conte la postura, la posició d'avantatge o desavantatge, el bon estat del terreny, etc i donar un bonus a l'atacant o al defensor).

- Les armes tenen la següent **rutina d'atac** i descans. Estan endreçades per ordre d'atac:

	Armes a distància	Cos a cos	Daga	Espasa Curta	Espasa Llarga	Armes de pal
1	*	*	*	*	*	*
2	-	*	*	-	-	-
3	*	*	*	*	-	-
4	-	*	-	-	*	-

* = Atac - = Recuperació

Cada número correspon a un segment (+/- 3 segons). Quatre segments són un assalt. Dos assalts són un round.

En cas que coincideixin torns d'atac, es fa una iniciativa, Però també es pot interpretar que les armes han quedat travades. En aquest cas es tira per rauxa pel·liculera: Un dR per Rauxa més modificador, amb tots dos PJ's mirant-se fixament i suant fins que un cedeix.

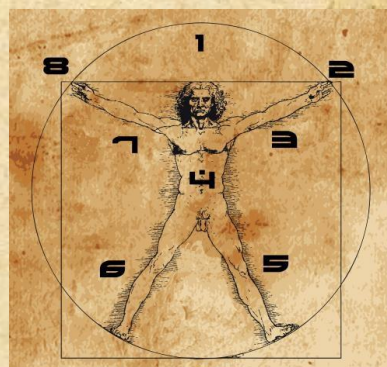
<i>Taula C</i>	<i>dR</i>	<i>Modific</i>
<i>... - 1d</i>		+0
<i>2d</i>		+1
<i>3d</i>		+2
<i>4d</i>		+3
<i>5d</i>		+4
<i>6d - ...</i>		+5

O també podem aplicar els bonificadors per llargada de l'arma.

• **EMPALADA**



Quan al dR ens surt la icona vol dir que ha estat un cop o una acció perfecte. És el que anomenem crític. Son acumulatives i es poden contrarestar amb les icones de la *Shit* que ens puguin sortir i que representen les píflies... que també son acumulables.



En el cas de la lluita farem una tirada amb 1d8 i mirarem la localització de la ferida al dibuix de localitzacions. **Depenent del lloc d'aquesta, el contrincant podria resultar incapacitat per realitzar determinades accions. Aquesta tirada de localitzar es pot fer sempre que es vulgui si el director ho creu convenient però al crític s'aplica el mal de l'arma x2** (o el director de partida interpretarà aquell crític com millor li sembli per dar acció a l'escena).

A més, en cas que s'hagi aconseguit empalar, durant els segments de descans es considera que l'arma queda dins del cos (concepte d'empalar) del contrincant fins que es treu, afectant òrgans vitals.

Per cada segment de descans es tira un dau inferior al mal normal de l'arma. En acabar el torn, si s'extreu l'arma per començar un altre torn, es tira un dau de mal dos graus inferiors al de l'arma (mireu la propera taula).

Si el crític o empalada es fa amb un projectil, queda dins del cos fins i tot després del torn (fins que s'extreu, clar). S'aplica el mal normal més 1d4 per torn fins que s'extrau el projectil.

• **TAULA DEL MALS CRÍTICS DE LES ARMES**

	Arma de Pal	espasa llarga	espasa Curta	daga	cos a cos Punys	armes a Distància
Mal Normal	1d12	1d10	1d8	1d4	1d2	Variable
Mal Crític	1d10	1d8	1d6	1d2	1d4 (4 KO)	Variable
Mal Extracció	1d8+2	1d6	1d4	1	-	1d4
segments de recuperacio	3	2	1	½	0	Especial

• **LES ARMES A DISTÀNCIA**

	Arc llarg	Arc curt	ballesta	Fona	Objecte
Distància	230 - 125	125 - 95	230 - 50	100	25
Mal	1d6 - 1d8	1d4 - 1d6	1d4-1d10	1d6	1d3

Les xifres de **distància** corresponen, la primera a la distància màxima a la que arriben i la segona a la distància fins la que actuen amb efectivitat.

Les xifres de **mal**, van en relació a la distància. La primera, a una distància major, és sempre menor (doncs l'arma és menys efectiva en perdre acceleració). La segona indica el mal normal de l'arma. És molt important tenir sempre present aquesta taula i recordar que **passada la distància efectiva, no hi ha empalament** doncs el número de mal aconseguit en cas d'encert, mai serà el màxim de l'arma.

Us proposem finalment uns bonificadors a les armes per si us agrada la idea:

Bonus Armes de distància (Taula C) + Bonus Quiet. de ment
Bonus Armes d'aixafament (Taula C) + Bonus Pes (Taula A)
Bonus Armes de tall (Taula C) + Bonus Rauxa (Taula D)
Bonus Armes de pal (Taula C) + Bonus Alçada (Taula A)
Bonus Armes de disparar (Taula C) + Bonus Quiet. de ment
Bonus Perícia de llençar (Taula C) + Bonus Quietud de ment

• LA DEFENSA

Hi ha diverses formes d'encarar una defensa. Sabem ja determinar la iniciativa. Un cop sabem qui té la iniciativa, si es tria defensar, podem optar per esquivar o rebre el cop.

La primera fa que mentre esquivau, el contrincant no us podrà fer mal. Acumuleu tots dos fatiga. Si falleu en l'esquivar, genereu un atac d'oportunitat, és a dir, l'atacant us colpejarà dos cops. Després es tornen a fer iniciatives. Quan falleu, no obstant, encara us queda una defensa que és la defensa PELADA. Ara la expliquem.

La segona forma és confiar en L'ARMADURA (mireu que quan s'esquiva es pot moure un quadre en direcció contrària a l'atacant ortogonal o diagonalment).

ARMADURA	PREU	CA
Lleugera		
Embuatada	0005 UM	+1
Cuir	0010 UM	+2 10
Cuir amb Pells	0045 UM	+2
Mitjana		
Cuir tatxonat	0010 UM	+3
Camisa cota de malles	0040 UM	+4 15
Stars troopers	0050 UM	+4
Camisa cota d'escates	0050 UM	+4
Camisa de bandes	0400 UM	+5 20
Semiplaques	0750 UM	+5
Pessant		
¾ Cota d'anelles	0060 UM	+6
¾ Cota de malles	0100 UM	+6 25
Bandes	0200 UM	+6
Plaques	0250 UM	+7
Rudilian	1500 UM	+8 30
Escutum	0010 UM	+4
Segona arma	0070 UM	+3
Rodel·la/escut	0008 UM	+3
Elm	0010 UM	+1
Guantellet	0015 UM	+1

Així doncs, la segona forma d'encarar la defensa és rebent el cop. Bé perquè has fallat esquivar o perquè t'han superat el dR amb un atac.

La defensa es divideix en tres valors: pelada, Armada i Ajudada. Per trobar el valor de **Pelada** fem servir esquivar. Si tens Arts marcial a tres o més de 3dr pots sumar-los a esquivar. Això serà la defensa pelada, sense cap armadura.

Armada: Sumem al valor de pelada el bonus de l'armadura que es dugui. Mireu la taula d'armadures.

Es confronta la tirada a la tirada d'atac de l'oponent i guanya el qui tregui el número més alt.

Per **Ajudat**, sumem al valor d'armat el bonus de l'ajut que apareix a la taula d'armadures. Recordeu que aquest ajut només hi és si es fa ús del casc, escut o el guantell. D'altra banda, penseu que són acumulatius. Es pot dur casc i escut i guants alhora.

Recordar abans de rebutjar-los, la importància que els ajuts tenen absorbint els crítics.

Un crític localitzat sobre un ajut només fa el mal normal fins que l'ajut és fa malbé.

Finalment, fer esment de que dur una armadura molt pesant és de bandes o plaques sinònim de molta fatiga i poca mobilitat.

Una tercera forma és amb les arts marcial. Si tens aquesta perícia a 3 o més de 3 dR pots accedir-hi a tècniques defensives (i ofensives) que veuràs a la pàgina 23.

El director de partida pot demanar-te que et vagis traient punts de fatiga i trobar-te que, en deu minuts de lluita ja no ets capaç d'aixecar la teva arma.

Cerca l'equilibri entre la armadura que el teu Pj du posada i el pes. Només aquells elements que et siguin útils de la teva impedimenta s'han de carregar.

La resta, penjadets del cavall!

- **PARAR**

Quan agafes aquesta perícia pots fer-la servir com a defensa. En aquest cas llences contra l'atac els dRs que tinguis, sense tenir en compte la armadura ni la defensa pelada.

El director de partida tindrà molt en compte la resistència de l'objecte amb que facis la parada. Així. Una espasa llarga contra un bastó pot implicar el trencament del bastó.

- **ESGRIMA (Europeu - Oriental)**

Si Un pj agafa esgrima com a perícia (3dR) tindrà una sèrie d'avantatges sempre que lluiti amb les armes apropiades. Així, en el cas de l'esgrima, totes aquelles tipus floret o espases de fulla flexible i en el cas del Kendo, el bo de bambú o una katana, tenint sempre present que pot donar-se el cas d'una segona arma, una *main gauche*, com una espasa curta, un tantto o inclús Kunais!

Esgrima Europea

- Filigrana
- Atac d'esquena
- Coupé
- Esquiva i atac
- Fletxa (+1 al cop i al mal)
- Doble atac enfocat

Kendo

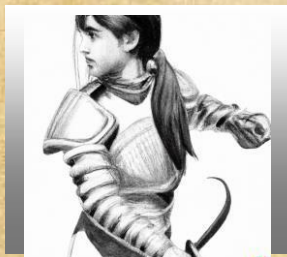
- Maai: La distancia apropiada
- Laido: Desembeinar i tall
- Taiatari: Xoc de cos
- Kanken no metsuke: Observar
- Kirikaeshi: Pluja de cops
- Ki-ken-tai-itchi

Aquestes tècniques que us posem són orientatives. Si vols fer que el teu pj en sàpiga d'altres, només hauràs de pactar-ho amb els directors de les històries on el teu personatge es vegi involucrat.

Ara definirem aquestes 12. A la definició trobaràs el número de dR que cal tenir per poder fer-les servir.

Esgrima

Filigrana (1dR): Imagines voltes giravoltes i canvis de mà i tot i tot... doncs s més. Pots fer una tirada d'intimidar després de fer les filigranes i et sumes un +2 a la tirada. També pot tallar cinturons perquè caiguin els pantalons o gravar al pit del teu enemic una Z. Com el personatge aquell que donà vida en Douglas Fairbanks.



Atac/defensa d'esquena (2dR): Com si tinguessis ulls al clatells, el veus a venir i no generes bonus a l'atacant que et vingui pel darrera.

Coupé (3dR): Cop sec que fa corvar el tall de l'espasa, permetent arribar a l'enemic per sobre de la defensa i triar el punt d'atac.

Esquiva i atac (4dR): Permet fer la tirada per esquivar sense perdre el torn d'atac.

Fletxa (5dR): Et llences a l'atac amb tot el que tens generant un +4 a l'atac però un -2 a la defensa.

Doble atac (6dR): Atac a dues mans sense malus. Per cada torn concentrat (1 punt d'energia per torn) podrà aplicar el bonus de quietud de ment tant al cop com al mal. Hi ha un mínim de 2 torns i un màxim de 5.



Kendo

Maai: Quan es posa en marxa aquesta tècnica que permet mesurar i mantenir la distància òptima amb l'oponent, es guanya un +3 a la iniciativa i un +2 a la armadura.



Kirikaeshi: Pluja de cops i talls rítmics que obliguen el rival a retrocedir i defensar-se sense parar. Va acompanyat de crits rítmics. +2 a l'atac i +3 a intimidar

Laido: No perds torn en desembeinar l'arma i pots triar on fer el cop. No obstant després de l'atac has de tornar a embeinar l'espasa.



Taiatari: Amb un moviment del teu cos colpejes s'enemic aprofitant el seu atac i el forces a obrir la seva defensa. +4 al cop. Cas que el teu oponent tingui també aquesta habilitat, generes un atac igual per ell si no el fereixes.

Kanken no metsuke: Veure allò visible i allò invisible. Et dona la iniciativa i et permet conèixer l'atac del teu oponent avançant-te a ell. També et permet lluitar amb els ulls tancats.

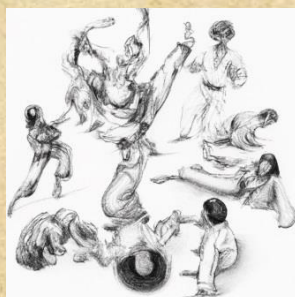


Ki-Ken-Tai-Itchi: Per cada torn concentrat (1 punts d'energia per torn) podrà aplicar el bonus de quietud de ment tant al cop com al mal. Hi ha un mínim de 2 torns i un màxim de 5.

- **ARTS MARCIALS**

Sabem que totes aquestes són arts marcials però entre aquestes que proposem hi ha de diversos tipus i cultures i no necessàriament relacionades amb l'ús d'una espasa o una altra arma.

Pots pactar que un soldat aprengui **arts marcials** (3dR mínim) com a perícia i pugui fer tècniques en atac i defensa. Podràs sumar **els dR als de Cos a Cos per generant el PELAT + els bonus de defensa o atac.**



Nom	Bonus Atac	Bonus Defen	dR Mínim	Inici 2nAtc	Efecte
540 Kik	+5	-	7	-1	Patada voladora +8 mal
Fer la roda	-	+3	4	-	Escapar rodant o saltant
Atemi waza	+3	-	4	+1	Cops seguits molt rapits
Bloquejar	-	+3	4	+1	No perds torn.
Shuriken	+2	-	4	-	Pots llençar 4 (60%) 6 (80%)
Cop a la gola	-	-	3	Aut	Deixa sense respiració
Daki age	-	+3	5		Grapa comes i fer rodolar
Do jime	-	+3	5	+5	Grapa comes immobilitzes. tu tens esquena a terra
Eye poke	-	-	3	Aut	Encegar (pot ser permanent)
Escombrat de peus	+2	-	6	+2	Fa perdre equilibri
Patada Frontal	+3	-	6	+1	+ 3 mal
Descollonen	+1	-	3	Aut	+ 3 mal perds torn següent
Cop de martell	-	-	5	+4	+ 5 mal
Hane goshi	-	+2	4	+3	Fas tombr per sobre espatlls
Dislocació	-	+3	4	+5	Dislocar articulació
Nip up	-	-	4	+6	Si intimidar atac oportunitat
Meia lua d compaso	+4	+4	5	+4	Ball defensiu + patada
Punt de pressió	-	-	3	+4	Dolor incapacitant
Cop de puny	+1	-	3	+1	Mal 1d4 3Atordit ,4 KO
Molinet	+4	+3	4	+4	Aixecar-se + cop
Ki ko	+Energ	+Energ	6	Aut	Cop a distancia. + Energia
Toc de mort	+ 5	-	7	Aut	Cop sec punt vital (+10 mal)
Shino nage	-	+4	5	+2	Aikido A volar
Cote gaeshi	-	+3	5	+3	Torsió ma + Caiguda (o no)
Picahielos	+3	+3	6	+1	Daga prima +3 a Arm Tall
Tal Amoa (Derribar)	+3	-	5	+6	+1 mal per cada quadro mov.

• **LA FATIGA**

Aquells personatges que no poden canalitzar veuran augmentada la resistència a les accions realitzades segons la taula següent.

<i>Nivell</i>	<i>Avantatge</i>	<i>B. Atac</i>	<i>B. Defensa</i>
Primer			
Cinquè	1 torn sense fatiga	+1	
Desè	2 torns sense fatiga	+2	+ 1
Quinzè	3 torns sense fatiga	+3	+2
Vintè	4 torns sense fatiga	+4	+3
Vint i cinquè	5 torns sense fatiga	+4	+3 /+ 1 A la main gauge
Trentè	6 torns sense fatiga	+4	+3 / +2 A la main gauge

• **LA CANALITZACIÓ**

Explicuem a la pàgina 42 la Canalització. Però avancem que a aquells personatges que puguin canalitzar, amb els nivells veuran augmentada la

capacitat de manipular més energia sense perdre el coneixement.

Pel que fa a tacs i defenses:

<i>Nivell</i>	<i>Avantatge</i>	<i>B. Atac</i>	<i>B. Defensa</i>
<i>Primer</i>			
<i>Cinquè</i>	1 torn sense fatiga	+1	Aura 05 punts de cop
<i>Desè</i>	2 torns sense fatiga	+2	Escut 10 punts de cop
<i>Quinzè</i>	3 torns sense fatiga	+3	Muralla 15 punts de cop
<i>Vintè</i>	4 torns sense fatiga	+4	Santuari 20 punts de cop
<i>Vint i cinquè</i>	5 torns sense fatiga	+4	Pell granit 25 punts de cop
<i>Trentè</i>	6 torns sense fatiga	+4	Pell Acer 30 punts de cop

Pel que fa a les armes màgiques:

Caldrà pactar amb el director de joc l'abast de les armes màgiques així com el seu funcionament dependent del món en que hi juguis.

La capacitat de canalitzar a través d'una arma màgica requereix d'un entrenament únic i específic en això a banda de 4dR a canalitzar i 3dR a compartir energia. L'efecte pot ser físic o energètic i només relacionat amb el camp d'estudi al que t'ha abocat l'arma. És a dir, si aconseguen una espasa que és capaç de crear aigua, les teves canalitzacions es veuran reduïdes a l'esfera de l'aigua i sempre a través de l'espasa. Podràs conservar aquells encanteris que ja has fet. Però no podràs fer-ne de nous si no estan relacionats amb l'objecte màgic i el seu poder.

No tots els objectes són màgics. Perquè ho siguin, un mitjancer l'ha de fer capaç de **Compartir energia**, fer-lo capaç de rebre energia i transmetre-la.

Recordeu Sir Arien? Al qui li encanta la seva espasa llarga i du una main-gauche a l'altre ma? Sabem que vesteix una armadura lleugera i un casc amb nariguera que protegeix el seu preciós nas del que mig poble està enamorat. Sir Arien és molt vanitós.

Sir Arien té un 3dR a Esquivar Això vol dir que a defensa Pelat el nostre guerrer té 3DR.

Sabem que en du una armadura lleugera tipus Camisa de malles que li atorga una protecció de +4. Així, 3dR+4.

Finalment sabem, que el seu preciós casc amb nasal li afegeix un +1 a la suma, la rodella un +3 i un guantellet a la ma dreta (és dretà) +1 així que ajudat gaudeix d'una armadura de 3dR +4+1+3+1 = 3dR + 9. Déu n'hi dó! Ja veurem com va de fatiga amb tant de pes!!

La seva espasa llarga és capaç d'infligir mal extra, xuclant l'energia dels oponents. Llàstima que en Sir Arien mai va tenir temps d'estudiar i només té 2dR a Canalitzar i a Compartir energia. No podrà fer ús d'aquest objecte...

Taules d'armes

	base	mal	dist	#atc/projs	resi	cost	era
Floret Esgrima	2d	1D6+1	toc	1	—	1d	4/6/70 totes
Bastó d'estoc/gupti	2d	1D6	toc	1	—	1d	exclusiu totes
Estoc / Espasa	1d	1D6+1	toc	1	—	1d	6/20/150 totes
Sabre	1d	1D8+1	toc	1	—	2d	15/30/75 totes
Llança cavalleria	1d	1D8+2	toc	1	—	1d	15/25/150 totes
Destral de botxí	2d	1D8+2	toc	1	—	1d	3/5/10 totes
Destral/falç	2d	1D6+1	toc	1	—	1d	2/3/9 totes
Coltell	2d	1D4+2	toc	1	—	1d	1/2/15 totes
Ganivet	2d	1D6	toc	1	—	1d	1/2/7 totes
Raor/ Tallaplomes	2d	1D4	toc	1	—	0d	50/2/6 totes
Blackjack/porra	4d	1D6+incons	toc	1	—	1d	60/2/15 totes
Bastó/Bo	2d	1D8	toc	1	—	2d	1/3/35 totes
Bastó curt/Defensa	2d	1D6+1	toc	1	—	1d	1/3/35 totes
Garrot	2d	1D6+2	toc	1	—	2d	20/50/3 totes
Flagel/Fuet(atrapar)	0d	1D3		5	1	—	0d 42/5/50 totes
Boomerang	Llençar	1D8+recup.		100	1	—	0d exclusiu +1606
Javelina	Llençar	1D8		125	1	—	1d 1/1/25 totes
Shacram/Quoit	2d		1D6+2	150	1	—	1d. exclusiu totes
Torxa (en flames)	1d		1d2+foc	toc	1	—	1d 05 totes
Taser (llençat)	2d	estabornit		10	1	02-04	0d 400 +1990
Taser (contacte)	Cos a	Cos estabornit	toc		1	02-04	0d 90 +1975
Maça de Combat	2d	1D10+3	toc	1	—	2d	15/30/75 totes
Motoserra	2d	2D8	toc	1	—	3d	90 +1960

Pistoles

Pedrenyal	2d	1D6+1	20	1/4	01-04	1d	15/30/exclu +XIV
22 Automàtica	2d	1D6		20	3	6	0d 25/500 +1920
25 Derringer +1852	2d	1D6		20	1	1	0d 4/12/exclu
32 (7.65mm) Revòlver	2d	1D8		25	2	6	1d 15/1500 +1878
32 (7.65mm) Automàtic	2d	1D8		25	3	8	0d 20/2000 +1899
357 Magnum Revol.	2d	1D8+1D4		30	1	6	1d 30/1600 +1935
38 or 9mm Revol.	2d	1D10		30	2	6	1d 80/2000 +1898
38 Automatic	2d	1D10		30	2	6	0d 30/1975 +1920
Glock 17 9mm Auto	2d	1D10		60	3	17	0d 700 +1963
Model P08 Luger	2d	1D10		100	2	8	0d 75/2600 +1920
41 Revolver	2d	1D10		70	1	6	1d 20/1000 +1890
44 Magnum Revol.	1d	2D6+2	80	1	6	1d	2000 presnt
45 Revolver	2d	1D10+2	90	1	6	1d	10/30/1000 totes
45 Automatic	2d	1D10+2	90	1	7	0d	40/1000 +1920
IMI Desert Eagle	2d	3D6+3	30	1	7	0d	2000 presnt

Rifles

Musket	2d	1D10+4	40	1/3	1	1d	10/25/exclu +XVI
22 Bolt-Action Rifle	2d	1D6+2	200	1	6	0d	10/1300 +1824
30 Lever-Act Carbine	2d	2D6		500	1	6	0d 19/1500 +1876
45 Martini-Henry Rif.	2d	1D8+1D6+1		380	1/3	1	1d 15/2750 +1871
Col. Moran's Air Rif.	1d	2D6+1	35	1/3	1	0d	10/40/381 +1780
Garand M1, M2 Rif.	2d	2D6+2	450	1	8	1d	30/exclu +1928
303 Lee-Enfield	2d	2D6+4	500	1	10	1d	50/exclu +1895
Bolt-Action(30-06)Rif.	2d	2D6+4	100	1/2	5	1d	75/1750 +1903
Semi-Autom.(30-06) Rif.	2d	2D6+4	100	1	5	1d	75/2000 +1920
444 Marlin Rifle	2d	1D8+1D6+4		180	1	5	1d 40/1260 +1964

Dos canons

Elephant Gun	1d	3D6+4	90	2/3	2	1d	400/2800 +1895
Escop. Cartutxos	20 3d	2D6/1D6/1D3		10/20/50	1o2	2	1d 25/30/700 +1890

Cròniques de Senèctia: El Joc de Rol

	base	mal	Mts	#atc/projs	resi	cost	era
Escop. Cartutxos 16 3d		2D6+1/1D6+1/1D4		idm. 1o2	21d	30/35/800+1890	
Escop. Cartutxos 12 3d		4D6/2D6/1D6	idm.	1o2 2	1d	35/40/900+1890	
Escop. Cart. Pump 123d		4D6/2D6/1D6	10/20/50	1 ^(1c) 5	1d	75/45/1200+1920	
Escop. Cart. Semi 12 3d		idm.	idm.	2 5	1d	35/40/1200+1920	
Escop. Retallada 123d		4d6/1d6	5/10	1o2 2	1d	35/45/1200+1920	
Escop. Cartutxos 103d		4D6+2/2D6+1/1D6	610/20/50	1 ^(1c) 2	1d	35/99/1500+1890	
Bellini M3 (pleg) 123d		4d6/2d6/1d6	idm.	2 7	1d	2200 +1989	
Bellini M3spa(pleg)123d		4d6/2d6/1d6	idm.	1 8	0d	2700+1989	

Rifles d'assalt

AK-47 or AKM	2d	2D6+1	90	2/Raf	30	1d	1200	+1947
AK-74	2d	2D8	120	2/Raf	30	1d	1500	+1974
Barrett Model 82	2d	2D10+4	210	1	1	1d	10000	+1989
FN FAL	2d	2D6+3	100	1/Raf	2	1d	9000	+1954
Galil AR	2d	2D6+3	100	1/Raf	2	1d	2000	present
M16A2	2d	2D8	120	1/3Raf	30	1d	2800 ^(Rar)	present
Steyer AUG	2d	2D6	100	1/Raf	30	1d	1100	present
Beretta M70/90	2d	2D6	100	1/3Raf	30	1d	2800	present

Pistoles Ametralladora

Thompson	1d	1D10+2	20	1/Raf		2d	30/Rar	+1920
Heckler & Koch MP5	1d	1D10	35	2/Raf		1d	3900	present
Ingram MAC-11	1d	1D8	20	3/Raf	32	0d	8750	presnt
Skorpion SMG	1d	1D8	20	3/Raf	20	0d	1000	presnt
Uzi SMG	1d	1D10	40	2/Raf	32	0d	3000	presnt

Ametralladores

1882 Gatling Gun	1d	2D6+4	100	Raf	20	2d	50/99/Rar	+1882
Browning Aut. Rif M1	1d	2D6+4	90	1/2/Raf	20	1d	100/Rar	+1918.
Browning M1917A1 belt-fed	1d	2D6+3	900	Raf	25	1d	99/Rar	+1920
Maschinengewehr-42								
7.92mm, belt-fed	1d	2D6+4	1000	Raf	30	1d	99/Rar	+1942
00WWIIFN Minigun								
5.56mm, clip/belt	1d	2D8	700	Raf	30	2d	10.000	+ 1982

Explosius, armes pessants i miscel·lània

Molotov Cocktail	%Llençar	2D6 +(sort)	1/21	1	1	03	1/5	+1920
Pistola Senyals	2d	1D10+1D3	Cremt200	1	1	0d	20/80	+1900
M79 Llenç. Granades	2d	3D6	300	1/3	1	1d	300	+1961
Cartutx TNT	Llençar	5D6 (20.rad)	20	1	½	0d	5/10	+1866
Detonador	Electròn	1D6	NA	NA	1	0d	2/5	+1866
Bomba Casera	Electròn	1D6 (25 rad)	20	NA	1	1d	5/10	+1866
Plastique (C-4), 4 oz.	Electròn	6D6 (30 rad)	NA	NA	1	02	20/80	+1960
Granada de mà	Llençar	4D6 (40 rad)	20	1	1	0d	20/80	+1920
81mm Morter	0d	6D6 (60 rad)	20001	1	1d	300/4000		+1960
75mm Field Gun	01	10D6 (30 rad)	1000	¼	1	40	100/NA	+1897
120mm Tanke Estbl	0d	15D6 (40 rad)	2000	1	1	3d	NA	present
Rifle 5plz Mntt Estbl	0d	12D6 (40 rad)	3000	2	10	5d	NA	present
Mina Anti Persona	P.tramps	4D6 (50 rad)	NA	1	1	0d	100/600	+1920
Mina Claymore (con)	P.tramps	6D6+6/3D6+2/1D6		10/25/50m		1d	NA	present
Llença-flames	0d	2D6 + foc	20	1	1	NA	NA/NA	+1920
Metrall pesant Helic	1d	2D6+4	400	33	4000	14	A	present
Anti tank	1d	8D6 (10 rad)	150	1	1	10	NA	present
Arc Composat	Ar.Distan	1D6 + Quietd	40	1	1	0d	10/20/300+1890	

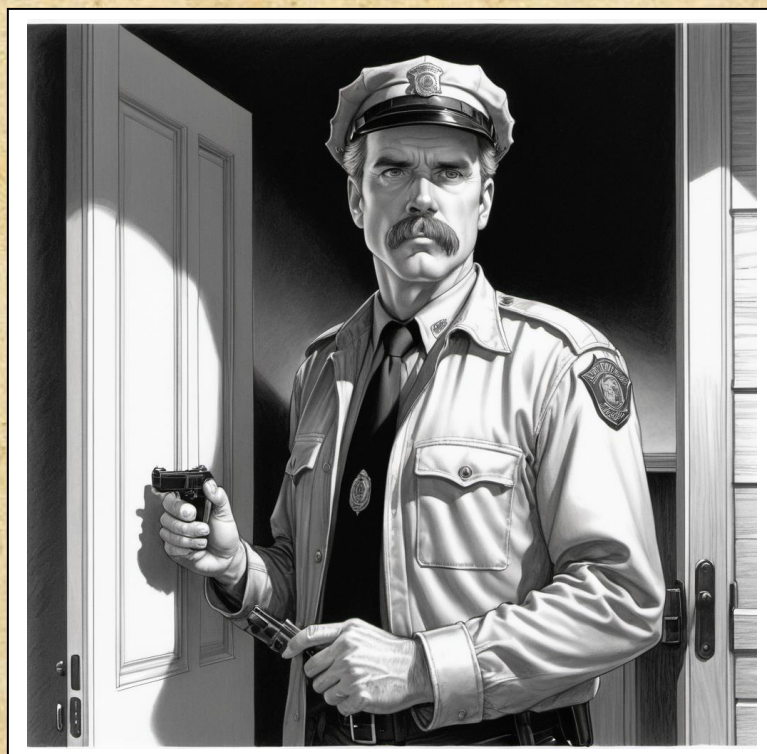
	base	mal	dist	#at/torns	projs	resi	cost	notes
--	------	-----	------	-----------	-------	------	------	-------

Armes Futures

Shurikn Plasma	Llençar	1d4	15	2/1	NA	10	400	flama
Pistola xarxa	1d	-	50	1/1	5	15	680	boleadores

Cròniques de Senèctia: El Joc de Rol

Pistola laser	1d	1d6	100	2//1	60	10	1410	-
Pistola taser	1d	1d8	150	2/1	60	10	2300	-
Rifle laser	1d	1d12	1500	5/1	60	15	5280	1 tret
Bazook laser	0d	3d12	900	1/1	5	20	8800	Molt de pes
Frnc tira rifl laser		0d	1d12	8000	1/1	10	10	10200 -
Grenad plasma	Llençar	3d8	1500	1/2	NA	20	16000	Amb morter
Espasa laser	Ar.Tall	1D8	NA	1/1	NA	15	1000	+canalitzar
Espasa plasma	Ar.Tall	1d12	NA	1/1	NA	15	1800	+canalitzar
Particle Knife	Ar.Tall	1d6	NA	1/1	NA	05	4900	medic
Massa Gravit	Ar.Aixaf	1d10	NA	NA	NA	30	7000	Repel / Atreu
Pistola plasma	1d	1d10	200	1/1	NA	10	3200	-
Rifle plasma	1d	2d8	2000	5/1	60	15	6000	També 1 tret
Sniper rifl plasm		0d	2d8	9000	1/1	10	10	8500 -
Rifle crionic	1d	1d12	900	1/1	5	10	10000	Congelar
Canó magnètic	1d	5d12	12000	1/3	1	40	100000	Arma de nau
Sniper mix	0d	1d8/2d8	6000	1/1	10	10	10500	Plasm-laser
Pistola Ràpida plasma	1d	2d10	50	5/1	60	15	15000	Fully Unload
Canó d'ions	1d	3d20	20000	1/5	1	80	160000	Arma de nau
Rifle d'ions	1d	3d8	1000	1/1		1	15	17000 -
Espasa d'ions	Ar.Tall	1d10	NA	1/1	NA	15	4400	-
Espasa de llamp	Ar.Tall	1d12	20	1/1	50		15	5000 Base 10 al dispar
Matxet d'ions	Ar.Tall	1d6	NA	1/1	1	20	1000	-
Massa Antimatr	Ar.Aixaf	1d12	NA	1/1	NA	30	5000	Reacció en cadena
Rifle de Gravetat		1d	1d12	300	1/1	60	15	6000 Revers també
Canó d'energia	0d	4d12	25000	1/3	1	60	100000	Arma de nau
Rifle antimatèria		1d	4d8	1000	1/1	1	15	NA prohibit
Pistola antimat	1d	2d8	300	1/1	1	15	NA	prohibit
Pistola sònica	1d	1d12	30	2/1	10	15	7000	estabornir
Rifle sònic1d	1d12+2	900	1/1	10	10	13000		estabornir
Super canó electromagn	0d	NA	50000	1/10	NA	NA	999000	Destr.planetaria
Canó Antimat	0d	NA	100000	1/10	NA	NA	NA	prohibit
Canó gravitatori		0d	NA	700000	1/10	NA	NA	NA Crea singularitat



ELS NIVELLS D'EXPERIÈNCIA

LES MILLORES PER ACCIONS

Per poder pujar una perícia caldrà que en el transcurs de la partida la hàgim fet servir amb èxit d'una forma rotundament clara. També pot ser que el director pugui premiar una acció espectacular i te la faci pujar al moment.

Anirem sumant punts a les perícies (+1,+2,etc) i quan arribem a +7 la següent pujada serà d'un dR més (si tens 2dR+7 passem a 3 dR).

Si, sabem que mola més un +7 que tirar un dau (on pot sortir un 1) però recorda que els bonus (+1,+2,etc) poden ser "retocats" pel director o directora i et poden "desaparèixer". Ella ho dona i ella ho treu!

Els dR són permanents i aconseguir un dR més ha de ser motiu de festa i xerinola, que ningú t'ho pot treure...

LES MILLORES PER EXPERIÈNCIA

El nivell del teu personatge et permetrà, no només fer millor allò que ja saps fer sinó aprofitar al màxim els recursos que t'ofereix l'experiència.

A cada tipus de personatge l'experiència li comporta un número d'avantatges que afectaran la fatiga i l'energia.

Has de llegir bé la descripció del personatge triat així com els avantatges de professió i raça que es puguin obtenir.

CANALITZACIÓ

ELS PUNTS D'ENERGIA

La forma en que s'expressa la màgia a Senèctia és diversa i es basa en la capacitat dels personatges per canalitzar l'energia que forma l'univers.

A Senèctia existeixen diversos tipus de *manipuladors* que són capaços d'interactuar de forma conscient amb les forces naturals que mouen el cosmos. Alguns, com els atanats o els follets, ho fan de forma **natural**. D'altres com els humans que necessiten d'entrenament i estudi per arribar a convertir-se en el que ells anomenen **mitjancers**. Aquests, fan servir paraules i gestos per canalitzar (no els calen objectes o materials), és a dir que les seves canalitzacions són Verbals (V) i Somàtiques (S). També entre els humans hi ha **monjos** i els qui triïn crear un personatge monjo o druida hauran de combinar la canalització de la energia i el coneixement de la natura (Herbalisme). **Tot es pot pactar**, però les seves canalitzacions, en general, no podran ser dutes a terme sense paraules, gestos i el suport material d'herbes, pocions, components minerals, etc. Això vol dir Verbal (V), Somàtic (S) i Material (M). Pel que fa al temps de canalització, suposarem que tenen els ingredients preparats, no que els ha de treure, barrejar, tallar, triturar, mastegar o el que calgui que facin amb ells.

Hi ha també personatges que canalitzen de forma **instintiva** com els àvatars i els elfs i, fins i tot, n'hi ha que la poden fer servir de forma instintiva però **natural**, per modificar el seu aspecte com els canviapells.

Sigui com sigui, és important que guardem a la ment que la manipulació de la energia **no és gratuïta**. El cost de manipular l'energia, és gran i proporcional al grau de consciència del que s'està fent. Un canviapells que muta el seu cos per adoptar la corresponent forma animal no rep cap penalització per aquest fet però un mitjancer que aconsegueix canviar la seva aparença haurà de fer un gran esforç que es traduirà en una pèrdua de punts d'energia i de fatiga.

Aquells personatges que puguin presentar poders psiònics com els semi-atlants o els glucs, entrarien dins la categoria de **naturals** i reben també una penalització després de cada acció, penalització que serà proporcional al grau d'intensitat de la canalització psiònica.

Sigui aprenent amb estudi la canalització, tenint-la per naturalesa pròpia o controlant-la gràcies a un objecte màgic que et permeti interactuar amb el cosmos, per fer allò que anomenem màgia és imprescindible saber canalitzar.

Tot això plegat ens du a una primera taula on veurem reflectits els segments que es triga en fer una canalització d'energia, depenent del tipus de personatge que la realitza.

	VSM Clergue	VS Mitjancer	Instintiu	Natural
Segments	3	2	1	0

Així doncs no hi ha límit en la imaginació però sí que hi ha un límit d'energia que es pot fer servir per intentar una canalització. Quan un

personatge adquireix una habilitat de més de 4dR en canalitzar, pot començar a fer canalitzacions. Si, com ja hem vist, sumem tots tres contrapoders i fem x6, tindrem **el valor de l'energia**.

Aquest número inicial l'hem d'anotar a la casella d'energia i el director de la aventura pot augmentar-ho o disminuir-ho depenent de la història personal del personatge. Per fer un encanteri declares quants punts d'energia fas servir i els sumes al resultat del dR per Canalitzar. Com més punts, més possibilitats que la màgia surti efecte. **Però Recorda que a primer nivell, gastar de cop 5 punts et fa caure inconscient. A POC A POC! Els punts d'energia es recuperen al ritme de 7 punts per nit de descans, ben alimentat i sense fatiga.** En cas contrari no es recupera. També es poden recuperar mitjançant objectes que xuclen la energia d'algú o d'alguna cosa i la fan arribar al posseïdor de l'objecte. **Moooolt de compte amb el tipus d'energia que xuclen!**

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Si us fixeu al full de Pj en el quadret dedicat a la energia, del número 10 al 3 els números estan en negreta. Cada cop que un personatge arribi a aquests nivells d'energia **els punts de fatiga es duplicaran a cada acció**. El 2 i l'1, en vermell, indiquen que el personatge no es pot llevar del terra. Menys d'1

és la inconsciència.

No s'han de confondre els punts de vida amb els punts d'energia. A un company ferit li podem curar una ferida manipulant l'energia però de tota manera li caldrà repòs per refer-se. Com podràs comprovar, la màgia és cara en aquest món. Es poden fer infinitat d'encanteris petits però no tants de grans.

Els components dels encanteris pels clergues els heu de pactar amb el director de joc. És inevitable pensar que si vols aixecar una guàrdia d'esquelets hauràs de dur un saquet ple d'ossos de dits humans, llençar-los com qui sembla i, emulant Jason, començaran a néixer del terra!

Estaria bé que els Pjs s'acostumessin a escriure el seu llibre de mitjancers. Allò que fan, components, efectes. Jo personalment premiaria amb energia als Pjs que duguin un bon llibre. Si ets endreçat, estalvies esforços!

En aquest joc no hi ha una llista d'encanteris o de poders. Els jugadors poden canalitzar l'energia i inventar els seus propis encanteris

És molt important que la primera perícia que adquireixin els manipuladors sigui la de **combregar energia (encara que sigui 1dR)**. **Sense aquesta perícia no pots agafar ni donar energia..** Més que un encanteri és la capacitat d'obrir els canals per compartir energia. La escena de varis Pjs agafats de les manetes i traspasant energia a un mitjancer per fer o resistir un atac màgic hauria de ser molt habitual com bé ens va ensenyar el senyor Peter Q. Recorda que a la pàgina 33 hi ha la màgia referida a les armes, per atac i defensa.

DEFENSA CONTRA LA MÀGIA

En aquest joc considerem que els personatges poden defensar-se contra la màgia. No existeix la resistència natural excepte per algunes races a les que algunes canalitzacions poden afectar-les de forma diferent o no fer-ho en absolut.

En casos molt especials, el teu Màster pot demanar-te que facis el dR i afegeixis el modificador del contrapoder que t'indiqui. Ell o ella compararà la força de l'encanteri amb el teu resultat. Pot ajudar a minimitzar l'efecte de la canalització... però, vigila! també a maximitzar-ho! En aquesta tirada, una caca és **SEMPRE** una màxima afectació sobre el pj.

Exemples de l'energia mínima que costa canalitzar

La V serà verbal, la S. Somàtic i la M. Material per clergues.

Combregar energia	01 pnt	V
Trencar encantament	02 pnts/1 punts	VS
Curar ferides	03 pnts/pnt curat	VSM
Aura de terror	06 pnts/3 rounds	V
Mur de protecció	04 pnts/8 colzes	VSM
Fer llum	04 pnts/Hora	VSM
Projectil màgic	04 pnts	VSM
Disc flotant	04 pnts/50Ks	VS
Adormir	05 pnts	VM
Canvi de forma pròpia (d'igual massa corporal)	05 pnts/hora	VM
Bogeria	05 pnts/1 Follia	V
Volar	06 pnts/round	VM
Símbols Arcans	06 pnts/setmana	SM
Controlar morts vivents	07 pnts/ 3 morts	VSM
Canvi de forma pròpia (diferent massa corporal)	07 pnts/hora	VM
Convocar ser menor (màxim mida elefant)	08 pnts/hora	VS
Guàrdia esquelètica	08 pnts/4 esque	VSM
Influenciar persones	08 pnts/hora	V
Porta dimensional	09 pnts/10 segons	VS
Polimorfar altres	09 pnts/hora	VSM
Esfera anti-màgia	09 punts/hora	VS
Amnèsia	09 punts/setmana	V
Controlar elements	10 pnts/3rounds	VSM
Xuclar energia	10 pnts/xuclar 20	VS
Projecció astral	13 punts/dia	M
Pluja de Meteorits	20 punts/10 m	VSM
Atrapar l'ànima	15 punts (VSM)	VSM
Convocar ser major (máx. mida leviatan)	15 punts/hora	VSM
Mort	25 punts	VSM

**Com podeu observar, no costa gaire fer un encanteri de mort. “Vigileu perquè mai és gratuït trencar d’aquesta manera el balanç de la vida i el preu que es paga per segar una existència, per petita que aquesta sigui, us el cobrarà l’esdevenir...” (Mestre Iodus)
(és a dir el director de partida)**

ELS PODERS PSIÒNICS

Com ja sabreu, hi ha pobles a Senèctia que tenen poders psiònics. A nivell del joc els farem servir exactament igual que la màgia. Telecinesi, Control mental, Empatia, Telepatia, Levitació, Estasi curativa, Metamòrfics, Control dels elementals, etc. Mira la pàgina 56 on hi ha exemples.

Uns exemples de l’energia que costa fer psiònics La C serà concentrat mentre duri, la D durable sense concentració

Combregar energia	01 pnt	C
Fer llum	02 pnts/Hora	D
Projectil màgic d’aigua	04 pnts	C
Telepatia amb no atlants	04 pnts/setmana	D
Curar ferides	04 pnts/pnt curat	C
Canvi de forma pròpia (d’igual massa corporal)	05 pnts/hora	D
Canvi de forma pròpia (diferent massa corporal)	06 pnts/hora	D
Mur de protecció aigua	06 pnts/8 colzes	C
Regolf dimensional	06 pnts/10 segons	C
Trencar encantament	07 pnts/2 punts	C
Polimorfar altres	08 pnts/hora	D
Vol de dofi	08 pnts/round	C
Influenciar persones	08 pnts/hora	D
Convocar ser menor (màxim mida orca)	09 pnts/hora	D
Aura de tauró	09 pnts/3 rounds	C
Controlar aigua	09 pnts/3rounds	C
Símbols Atlants	10 pnts/setmana	D
Controlar peixos	10 pnts/ 3 peixos	C
Xuclar energia	10 pnts/xuclar 14	C
Guàrdia marina	08 pnts/4 morenes	D
Bogeria	09 pnts/1 Follia	D
Esguera d’aigua	09 punts/hora	D
Pluja de calamarsa	20 pnts/100calam.	C
Amnèsia	10 punts/setmana	D
Convocar ser major (máx. mida leviatan)	15 punts/hora	D

ELS PODERS PROTÈSICS

Si jugueu en una ambientació del futur és possible que les possibilitats tecnològiques ens dugui a fer-nos personatges tipus cyborg.

Com fer funcionar implants per millorar visió, força o memòria o tot el que imagineu, o bé d'on surt l'energia que li cal al nostre cervell per connectar-se amb una connexió *neural* a la xarxa de forma virtual o no.

Si aquestes adaptacions mecàniques o electròniques ens fan augmentar algun concepte del ser, podem alimentar-les de dues formes.

- Energia externa. Proveïda per algun tipus d'acumulador que caldrà ser recarregat (al igual que un objecte màgic ha de conjurar-se de nou quan l'energia s'esgota).
- Energia interna. Podem fer ús de la tecnologia fent despesa de la energia interior de cada ser. El cost és elevat però descansant es recupera.

ELS PODERS DEL KI

Per aquells pjs de qualsevol època que tinguin més de 3dR a Canalitzar i Comprtir energia i també a Arts marcial, tenim els poders de Ki. Poden traspasar energia a la seva arma (puny inclòs) gràcies al seu entrenament marcial.

Per cada torn concentrat (2 punts d'energia per torn) podrà aplicar el bonus de quietud de ment tant al cop com al mal. Hi ha un mínim de 2 torns i un màxim de 5. Per més detalls mireu la pàgina 31.

A mesura que un pj va pujant de nivell li costa menys canalitzar o fer servir els seus poders. És comú que un mitjancer de primer nivell perdi la consciència si fa un encanteri de més de 5 punts d'energia. Això va augmentant de forma que a nivell 5, per exemple, no costa més que un punt fer encanteris que a primer nivell et deixarien k.o.

ELS FAMÍLIARS

Per aquells personatges mitjancers o clergues amb més de 3dR de canalitzar i 3dR de Compartir energia.

Triarem un animal: au, mamífer, amfibi, rèptil, peix, insecte, aràcnid, miriàpode, crustaci, llombric, sangonera, bivalve, gasteròpode, cefalòpode, medusa, cuc.

Comparteixen olfacte, vista, oïda i... dolor! Senten el que sent l'altre.

Dins les seves possibilitats, es podran comunicar amb les ordres següents:

Salta, Volta, Deixa, Busca, Porta, Som-hi (caminar al costat), Vine, Vigila, Marca (ensenyar les dents), Pixa, Jeu, Quiet, Seu, Ataca, Fuig.


Si el percentatge de canalitzar és:

- 3dR Les ordres han de ser verbals
- 4dR Les ordres poden ser verbals o gestuals
- 5dR les ordres poden ser Verbals, gestuals, metalingüístiques

Cada familiar tindrà unes ordres específiques que vindran dades per la perícia de compartir energia. Cada dia que es tingui una nova ordre a triar pel jugador, és a dir, comencem triant com a mínim dues.

Els punts de ferida i fatiga es comparteixen per bo i per mal mitjançant la habilitat de compartir energia. Quan s'acaben tos dos són morts.

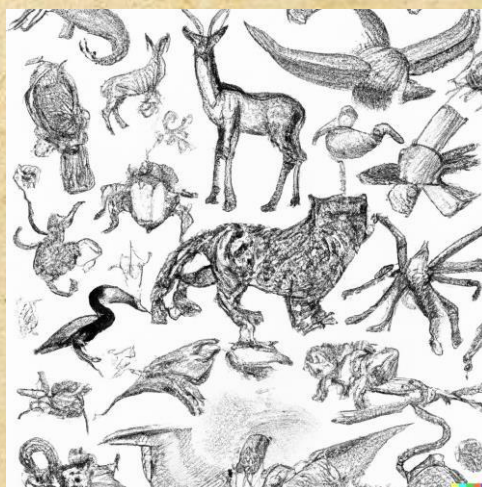
Ala Ferma	
Àliga Reial	
Pts Cop 26	
Pts Fatiga 16	
Ordres	
Porta, Vigila,	

	
PC	
PF	
Ordres	

RETALLA LA TEVA FITXA DE FAMILIAR

Llistat orientatiu de bonificadors inicials (poden augmentar com a punts d'experiència):

Albatros	guanya una bonificació +1 a les proves puntuals
Arctic Fox	guanya +3 de bonificació a les proves de Moure's en silenci
Ratpenat	bonificació +3 a les proves d'escolta
Gat	bonificació +3 a les proves de Moure's en silenci
Rata gegant	obté una bonificació +2 a les tirades de Fortalesa
Anguila	bonificació +3 a les proves d'Escapar-se (o similars)
Fura	guanya una bonificació +2 a les tirades de reflex
Mussol de peix	obté una bonificació +3 a les proves puntuals a les ombres
Falcó	+3 de bonificació a les proves puntuals d'observar o similars
Erissó	guanya una bonificació d'armadura natural +1
Colibrí	bonificació +3 a les proves de tafur o mans ràpides quan el mestre i el familiar es troben a menys d'1 milla l'un de l'altre.
Ratolí	guanya +2 de bonificació a les proves d'escoltar i detectar
Lleopard	guanya una bonificació +2 a les proves de Moure's en silenci
Llangardaix	bonificació +3 a les proves d'escalada
Cargol	guanya una bonificació +2 a les proves de Moure's en silenci
Pop	+3 a les proves de lluita
Mussol	+3 a les proves puntuals a les ombres
Lloro	+3 a les proves de llengües. Un lloro familiar pot parlar l'idioma que el seu mestre triï com a habilitat sobrenatural (5d mínim a canalitzar).
Pingüí	guanya +2 de bonificació a les guardades de Fortalesa contra el fred
Aliga pescadora	guanya +2 de bonificació a les proves de natació i supervivència
Corb	+3 a les proves de compartir energia. Pot parlar un idioma animal de la seva elecció del seu mestre com a habilitat sobrenatural.
Òliva	guanya una bonificació +2 a les proves de Moure's en silenci
Serp de mar	una bonificació +3 a les proves de tafur i xerrameca
Tord	parla un idioma d'aus a elecció.
Gripau	+3 punts de vida
Escurçó	parla ofidi i pot detectar l'escalfor en llocs tancats. Lluita a cegues.
Mangosta	obté una bonificació +2 a les proves de reflex
Llop	guanya una bonificació +2 a les tirades d'intimidat



Els personatges

TIPUS DE PERSONATGE

Hem generalitzat els diversos personatges possibles fins arribar a quatre patrons bàsics. Cada tipus ve seguit d'unes perícies recomanades però podeu inventar i pactar les vostres perícies. En canviar d'època, adapteu les perícies al moment en que us moveu.

Aquestes perícies seran mesurades en dR, havent de treure sempre igual o més del número de dificultat corresponent a l'acció.

Per donar valor a les perícies de classe, multiplicarem **per 4** cada característica menys l'enginy. Aquest punts resultants seran els dR que es poden repartir entre totes les perícies que triïs segons la teva classe. El màxim que podem assignar a una habilitat de sortida serà **4dR**. Recorda que algunes habilitats parteixen d'un percentatge base que s'ha de sumar al número de daus que et gastis.

Totes aquelles habilitats no incloses en la teva classe de personatge poden ésser apreses sense cap restricció.

El número de dR a repartir entre habilitats diferents de les de la vostra classe serà el resultat de **multiplicar l'enginy per 3**.

La possibilitat durant el joc de que un personatge adquireixi un bonus en una nova habilitat, pot representar una forma de recompensar activament una acció meritòria, així com de fer créixer els personatges en coneixements i experiència.

Els patrons bàsics es poden combinar. Així, un Camperol, en **Perot**, pot decidir fer-se soldat per guanyar monedes i acabar com un rodamóns en forma de pirata quan el seu exercit fou vençut.

Les combinacions són moltes però el director mai et deixarà fer un personatge de diverses classes al principi. Més bé és un desenvolupament personal que es va produint a poc a poc i de forma raonada. Les perícies de cada tipus de personatge es poden augmentar però les noves hauran d'anar pujant a cops d'experiència i d'esforç (pàgina 40).

***Txec! Encara no ens pugues de nivell?
(Ginli)***

EL CAMPEROL

Qualsevol arquetip que no visqui a pobles grans o ciutats.

Rauxa: Intimidar, Lluita (cos a cos, arma de pal, destrat.), Tirar, Conduir carros, Ofici: (Caçador (Armes arc, Parar trampes), Pagès (Armes aixafament Astronomia) Pastor (Manipular animals, Llençar fona), Llenyataire (Armes Tall, Silvicultura) Pescador (Pescar, Navegació), Miner Armes aixafament, Taxació).

Constitució: Córrer, Saltar, Caure, Aixecar pes.

Agilitat: Ocultar-se, Grimpar, Cavalcar, Parar.

Intel·ligència: Regatejar

Enginy: Eloquència, Manipular animals, Pirotècnia, Descobrir

EL MONJO

Qualsevol arquetip que impliqui una ètica religiosa.

Rauxa: Lluita (arma de pal, arma aixafament), Parar.

Constitució: Saltar, Córrer, Caure.

Agilitat: Cavalcar, Esquivar, Arts marciais.

Intel·ligència: Llegir/escriure, Ofici (Herbalisme, Dret, Música, Crèdit, Computació, Electrònica, Pirotècnia).

Enginy: Eloquència, Descobrir, Canalitzar.

EL SOLDAT

Qualsevol arquetip que impliqui marcialitat

Rauxa: Intimidar, Cos a cos, Armes de tall, Armes de pal, Armes aixafament, Armes llençar, Armes de distància, Disparar), Esgrima.

Constitució: Córrer, Saltar, Caure, Aixecar pes.

Agilitat: Cavalcar, Munta de batalla, Esquivar, Parar, Arts marciais.

Intel·ligència: Cirurgia, Electrònica, Pirotècnia.

Enginy: Fer dibuixos (Estratègia), Regatejar (Suborn), Descobrir, Amagar-se.

EL CIUTADÀ

Qualsevol arquetip que impliqui viure a pobles grans o mitjans i ciutats de tota mena.

Rauxa: Caure, Córrer, Cos a cos.

Constitució: Córrer, Saltar, Caure, Aixecar pes.

Agilitat: Cavalcar, Esquivar.

Intel·ligència: Llegir/Escriure

Enginy: Crèdit, Discreció, Eloquència, Regatejar

Aquest tipus de personatge requereix la tria d'una de les següents professions gremials, que li atorgaran dues perícies suplementàries (o qualsevol altre professió i perícia que puguis pactar amb el narrador).

Notari	(lleis, Eloqüència)
Pellisser	(Caça major i menor)
Barber	(Cirurgia, Descobrir)
Carreter	(Conduir carros, Manipular animals)
Caçador	(Armes arc, parar trampes)
Pintor	(Fer dibuixos, Coneix. Tints (minerals/vegetals))
Sastre	(Cirurgia, Fer dibuixos)
Ferrer	(Intimidat, Armes Aixafament)
Fuster	(Pilotècnia, Armes tall (ganivet))
Picapedrer	(Descobrir, Armes Aixafament)
Carnisser	(Llençar ganivets, Manipular animals)
Forners	(Pilotècnia, Parar)
Hostalers	(Regatejar, Descobrir)
Escultor	(Armes aixafament, Coneix. Matèria (pedra/fusta))
Programador	(Computació, Llengua binària)
Electricista	(Electrònica, Computació)
Apotecari	(Química, Herbalisme)
Mitjancer	(Llegir/escriure màgia, Canalitzar)
Forestal	(Parlar amb insectes (llengua), Silvicultura)
Metge	(Cirurgia, Primers auxiliis)
Mecànic	(Mecànica, Electrònica)

EL RODAMÓN

Cas que algun jugador vulgui ser un rodamóns, farà servir les habilitats de qualsevol dels quatre personatges ja esmentats amb els dR generats per la intel·ligència i afegirà tantes habilitats com vulgui de les llistades a continuació amb els dR que tingui d'enginy. Si es vol ser un pirata, per exemple, podem canviar Munta acrobàtica per Navegació en mala mar o Córrer per Nedar. O si estem al segle XXI podem canviar Munta acrobàtica per Conducció acrobàtica. Es pot pactar tot. Amb seny...

Llençar ganivets, dards, shurikens...
Disparar
Apostar/tafur
Grimpar
Emboscar (+1 a la base de qualsevol tirada relacionada)
Intimidat
Munta acrobàtica / conducció acrobàtica
Obrir panys/ Hackejar
Música

Les races a Senèctia

RACES DE SENÈCTIA

A banda dels humans, a Senèctia troben moltes altres races. Aquí en veiem algunes de les més aclamades.

MINAÏRS

—Tots vam cridar i vam riure mentre fèiem una rotllana esperant amb expectació. Però aquest cop no va ser espectacular. O com a mínim, no vam poder ser un cop més testimonis del meravellós poder del mitjancer suprem. Només va treure del sarró un porró i una olla i del porró en vam veure tots i mai s'esgotava. I de l'olla en vam menjar tots i mai s'acabava. I ben tips el vam escoltar amb atenció.

- *Primer de tot, traieu les pipes! Porto tabac i cànnac i aquesta és una ocasió molt especial que hem de celebrar doncs he trobat quelcom que feia molt de temps que estava cercant. Escolteu be minaïrs, primer de tot sabeu que el vostre germà està en perfecte estat i que si no us va seguir és perquè els seus companys no el van deixar. En segon lloc, molts records de la Brigant qui està a punt de trobar el primer quart. En tercer lloc, be, no se com dir-vos-ho però he trobat Druba.*
- *L'has trobada?*
- *On era?*
- *Com és?*

- *De quin color!*
- *Quan ens digui com és ens dirà el color!*
- *I si se li oblida!*
- *Voleu callar i deixar-lo explicar?*
- *La podem veure?*
- *No, -va dir en Dólomir amb suavitat mentre somreia i feia fum amb la pipa- encara no la podeu veure... però sereu els primers, inclús abans que jo.*
- *Ara si que no ho entenc!*
- *No dius que l'has trobada?*
- *Si, això he dit. La he trobada però encara no la he vista.*
- *Caram! fés una endevinalla?*
- *Sí! Endevinalles!!*
- *Veniu amb mi. Us portaré al lloc i us explicaré el vostre comès.*
- *Dólomir, - vaig preguntar-li amb curiositat- tu estaves segur que ens trobaries aquí i que l'ajudaríem o ha estat casualitat?*
- *Segur? Difícil estar segur de res en aquests temps de canvi... però ja sabeu que m'estimo més l'amistat de la causalitat que la de la casualitat.||*

Els Minaïrs o minairons com els anomenen a parts de Senèctia, són uns petits sers una mica més grans que els follets però no tant com un nen humà de deu anys. Són sers socials que sempre es mouen en grups de entre cinc i deu individus, riallers, escandalosos, entremaliats i d'edat indefinida. Els podem trobar escampats per tota la geografia de Senèctia encara que ells prefereixen els boscos (sobretot si estan habitats per elfs).

La història dels Minaïrs és confosa. Hi ha qui parla de temps immemorials, de quan els dracs habitaven a Senèctia. Diu que els dracs, en

moments d'ensopiment, van conjurar la alegria i la espontaneïtat donant-los forma humana. Això són els Minaïrs.

El tarannà d'aquests petits sers és divertit i juganer. Viatgen sense descans i gaudeixen de la companyia dels elfs i els mitjancers. La seva essència és màgica i són plens d'energia vital.

Parteixen amb 30 punts de ferida i redueixen la fatiga a la meitat. Poden parlar amb els Canviapells en el seu propi idioma animal i tenen gran habilitat a l'hora de fer servir estris manuals. Són per tant molt bons amb les armes de llençar (+3) i un +5 a les habilitats d'agilitat.

Gaudeixen també d'un +3 als contrapoders per ser pràcticament fets de màgia.

Les armes preferides d'aquest poble són els bastons i les espases curtes (molt curtes!). Són especialment hàbils amb els arcs i fones i amb uns guants que es fabriquen ells mateixos que duen incorporada una petita ballesta capaç de llençar tant dards com còdols.



ELFS DE LES NEUS DE LEDAR

—...Pràcticament eren invisibles. Només els varem veure perquè van voler. Es van acostar a nosaltres i, quasi sense deixar petjades a la neu, van lliscar fins on érem sobre una taula de fusta sobre la que es desplaçaven amb increïble habilitat.

Anaven vestits amb uns teixits que no vam saber reconèixer. Semblaven fets de fils molt prims entrelligats amb tremenda precisió. Una camisola, uns pantalons... Era com si anessin massa lleugers de roba pel fred que feia. Sobre les espatlles no duïen més que una

capa blanca que es confonia amb el blanc del paisatge, un arc i aljaba i a la cintura un ganivet de muntanya.

No els vam entendre al principi. La llengua que parlaven, encara que recordant els sons del parlar dels elfs de la ciutat de Ledar, era incomprendible per nosaltres. Veient que no els enteníem, en un llenguatge comú molt rudimentari, ens van preguntar toscament:

Què feu aquí sense roba d'abric passerells?||

A la serralada al nord de Lédar hi ha un assentament d'elfs que s'anomenen a si mateixos els Usuo-wasse, els qui fan servir el blanc. Viuen sota les neus perpètuas de les més altes muntanyes en cases fetes de gel. Els Usuo, com ells mateixos els agrada anomenar-se, van separar-se dels elfs de Ledar fa ja tant de temps que els motius han quedat oblidats, encara que les relacions entre els dos pobles no són bones. Els Usuo consideren als de Lédar uns classistes egocèntrics mentre que els elfs de Lédar consideren els elfs de les neus poc millor que als humans.

Els Usuo mai hi participen en les coses mundanes i són autosuficients fins i tot en condicions tan adverses com les del seu territori. Un Usuo és esquerp, callat, taciturn, amagat i escassament comunicatiu, sempre al darrera d'una caputxa i una capa (són famoses les capes blanques de camuflatge que fan servir per amagar-se a la neu).

Gaudeixen de la companyia dels animals. Especialment del ossos, als que fan servir de muntura, els llops i les òlibes blanques de les neus. Amb aquestes tres espècies comparteixen un vincle empàtic molt fort que els permet comunicar-se a tots els nivells.

No els agraden les armes. No tenen més habilitats que les de l'arc (+2) i el ganivet (+1). Saben parar trampes(+1dR) i pescar amb canya (2dR) i tenen un alt nivell de supervivència a les neus(+3dR).

Una altra habilitat és la d'esquiar (+1dR). Fan servir una taula d'uns dos o tres colzes de llarga i un pam d'ample amb la que es desplacen per la neu a gran velocitat i que sempre duen a l'esquena en un encaix de cuir.

Trobarem soldats, ciutadans, i un petit percentatge de monjos (fes 1d100 i treu menys de 05%).

NANS DE ZEFAN

—La serralada de Zefan-zus s'estén uns nou cents mil·liaris, des de els volcans que fan de llinar amb les planes del foc fins a les terres gelades més enllà dels boscos de Lédar, en una successió de pics que semblen competir entre ells en alçada i abruptesa. Els pocs passos que permeten l'entrada als indescriptibles boscos de Lédar i les valls costaneres estan oberts només del temps de finals del cutios fins al de samonios, quan les neus es transformen en rius rierols que flueixen sempre cap a la vessant sud. El clima d'aquelles muntanyes és d'hiverns rigorosos i d'estius suaus i molt plujosos. La vegetació de les muntanyes està composta a la terra baixa per roures de fulla gran, bedolls i faig als turons. A les vessants humides, roures pèncols i carpins. A mitja alçada inabastables fagedes i fins allà on la vida dels arbres és possible, pínees i avets. Més enllà dels dos mil·liaris i mig, la tundra és l'únic paisatge de les muntanyes. Sense arbres, en condicions duríssimes, les plantes tenen uns cinc atenuos per germinar, créixer, reproduir-se i morir sota la destal implacable del fred.

La ciutat de Mídiam esta situada a l'alçada d'un mil·liari. No la trobareu als mapes però està en línia recta amb Lédar però al mig de la serralada. No només no apareix als mapes sinó que, de fet, hi ha pobles que la consideren un mite o una llegenda. Fou aixecada, segons antigues cançons de temps passats, per un grup d'homes a la recerca de rudílian que, després de varies generacions i ja massa cansats com per tornar a la seva pàtria, decidiren cansats establir-

s'hi definitivament a aquell indret. Mídiam fou erigida sobre els basaments d'una ciutat anterior que feia molts segles que havia oblidat el seu origen. Els estranys gravats i la estranya llengua trobada en frisos i columnes parlaven d'una raça de sers poderosos en les arts de la maçoneria i la foneria. Manyacs d'enormes martells i un foc tant intens que era capaç de liquar el Rudílian com si fos gel. A la plaça central de la ciutat, conformada per cinc cercles concèntrics comunicats per carrerons ... una estàtua de granit on, amb una mica d'imaginació, es podien apreciar les dures faccions d'aquells sers de tres colzes d'alçada, àmplies esquenes i enormes ulls. El regne d'aquelles gents s'estenia per tota la serralada formant un mosaic de petites comunitats. Cadascuna d'elles, endinsada en les roques en forma de laberint de coves, semblava destacar per la producció d'un producte en especial. Podies trobar restes de carbó en unes, calcopirita en d'altres, ferro, coure, sals potàssiques, sofre de les profunditats, guano dels caus d'aus nocturnes i també argétea i àuria. Marbre, pedra, ònix i, sobre tot, aigua. Els dipòsits d'aigua que cada petita comunitat estaven encara en us, permetent als nous llogaters gaudir d'una perfecta xarxa d'abeuradors pels ramats d'ossos niços. Els antics miners expliquen encara avui històries sobre màquines fantàstiques recobertes de Rudílian, amb la capacitat de perforar la més dura de les roques —.

Encara que Mídiam sigui la capital del regne de Zefan, els nans s'escampen per tota la serralada formant clans que exploten diferents parts de la muntanya.

Adustos, egòlatres, cabuts i violents. No els agraden les altres races i procuren mantenir les relacions exclusivament en l'àmbit comercial. Estan obsessionats amb el Rudílian i senten un especial rebuig vers els orcs.

No sabem muntar a cavall ni nedar però són incansables corrent per les muntanyes, fatigant-se la meitat que un humà.

Les armes preferides d'aquest poble són el martell de guerra i les ballestes. Poden dur armadures molt pesants que no els causa penalització al moviment i gaudeixen de l'ús de l'elm i escuts enormes. Afegeix un +1 als punts d'atac i de defensa si es fan servir aquestes armes o armadures.

Cal afegir-hi també un +1dR a les habilitats següents: Aixecar pes, Comptabilitat, Intimidar, Mecànica, Pirotecnia, Taxació.

Trobarem soldats, ciutadans i un petit percentatge de monjos (fes 1d100 i treu menys de 10%).



NANS DE CAN GINLI

—Els nans no estàvem en la nostra millor època. Després d'haver abandonat la vida del comerç i d'haver apagat les grans forges ens vam aïllar a les més profundes entranyes de la serralada. Milers de túnels conformaven el gran regne de Zefan, unint els diferents clans en la foscor però només a nivell físic, no a nivell de lideratge. Sí, potser jo sóc el cap de caps però el cert és que només ho sóc a nivell teòric. Les tres faccions en que s'han dividit els setze clans tenen concepcions molt diferents de com hauria de ser el futur dels nans. Així, aquells qui segueixen els Guinli, quasi tota la població, imaginem un futur com antuvi fou

el passat. Tenen el cap massa ple de prejudicis i ara no calen prejudicis sinó pardals.

Pardals... El qui més en té irònicament és el jove dels Guinli. La família és molt antiga. Atàvica! Es remunta a les llegendes de la creació i ells sostenen que per dret d'antiguitat haurien de regnar sobre els altres nans ja que —hi eren primer—. Afortunadament el jove Guinli no pensa així. Encén els ànims dels altres i els convenç amb raonaments senzills de totes les oportunitats que s'estan perdent de fer riquesa, sobre tot amb el biumvirat dels Shires, regne veí en el que, segons rumors fiables, s'ha trobat una veta immensa de rudílian.//

Els nans de Can Guinli, junt amb sis clans més, van marxar de les muntanyes de Zefan després de participar-hi, en contra de la resolució del consell de Mídiem, a la gran batalla del pantà dels Esquelets. Van establir-s'hi a la serralada Central, just al naixement del riu Sició.

El tarannà d'aquests nans és més obert que els de Zefan. Són comerciants més que miners i dominen amb una increïble habilitat la orfebreria. Han establert rutes de comerç amb Amon Erebe i Amon Brizonbar, amb Nil-Saharit, amb Nevrast, amb Narog i, fins i tot amb les planes del foc.

Pel seu paper a la batalla, van ser regalats pels elfs de Ciutat Verda amb uns cavalls, cepats però petits que van aprendre a criar i muntar per la Batalla. També gaudeixen, com els seus cosins de Zefan, d'un bonus del 50% a la fatiga en fer **marxa nana**.

Les armes preferides d'aquest poble són el martell de guerra i les ballestes. Poden dur armadures molt pesants que no els hi causa penalització al moviment, i gaudeixen de l'ús de l'elm i escuts mitjans. Afegeix un +1 als punts d'atac i de defensa si es fan servir aquestes armes o armadures.

Cal afegir-hi també un +5 a les habilitats següents: Aixecar pes, Comptabilitat, Cirurgia, Mecànica, Pirotècnia, Taxació.

Trobarem soldats, ciutadans, rodamóns i un petit percentatge de monjos (fes 1d100 i treu menys de 05%).

BÀRBARS DE LES PLANES DEL FOC

—A mesura que m'anava acostant a les planes del foc, la bafarada d'aire calent que em colpejava sense pietat dia i nit ho feia amb tanta força que em vaig veure obligat a deturar-me i a cercar ombra. Eren trenta de vespre i així i tot es feia insuportable.

Com podien el bàrbars viure en aquest indret? Les tribus bàrbares es van assentar a les Planes del Foc molt després de que es convertissin en uns ermossos, pel foc dels dracs segons les llegendes. No n'he estat mai segur del tot que la cossa fos així. El cert és que res no hi neix ni hi creix a la part central de les planes. Comencen amb una vegetació estepària i es va tornant més i més estèril fins que, a una distància d'uns cent cinquanta mil·liaris arriba el llindar de la desolació.

En aquest punt hi és el meu primer destí, el clan dels llops. Aquest és el més civilitzat dels clans bàrbars. Potser perquè des del camí del nord per on jo he arribat, el contacte amb els comerciants és molt for. El clan segueix autoanomenant-se bàrbar però semblen més comerciants que una tribu nòmada. La cruïlla de camins en que està enclavada la comunitat ha fet d'aquestes gents un estrany híbrid entre el passat i el present. Homes semi nusos a cavall sense sella negociant i mantenint un difícil i sofisticat sistema sense monedes d'intercanvi de mercaderies.

La resta de clans i, per sobre de tots els Stoikin, viuen salvatges i de forma nòmada, perseguint els ramats de bestiar que corren per les parts menys àrides.||

Els bàrbars de les planes del foc són una raça forta d'humans guerrers i caçadors, acostumats a una terra àrida i seca on cada bri d'aliment o gota d'aigua s'ha de guanyar amb esforç.

Els clans en que es divideixen lluiten constantment pels mínvols recursos que els ofereixen les planes, estèrils segons la llegenda pel foc dels dracs que allà van mantenir la darrera batalla abans de desaparèixer del continent.

El tarannà d'aquests homes no és amigable. Són territorials i extrems en els seus sentiments. Estimen amb bogeria o odien fins a la mort. El clan dels Stoikin, més sociables que els altres, han establert rutes de comerç amb Amon Ereb i Amon Brízonbar, i darrerament, amb els nans de Zefan.

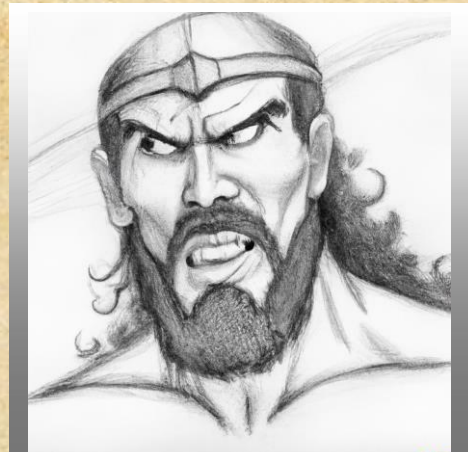
Pel seu paper a la batalla, van ser regalats per Dólomir amb sis pedres d'aigua, talismà que els permet gaudir d'aigua a sis punts diferents de les planes i amb el títol honorífic de guardians del Gran Trencat. Títol que els ha portat a unir-se en aquesta tasca comuna creant la Guardia del Trencat, una elit de bàrbars de tots els clans sobre els millors cavalls del desert que es puguin imaginar.

Les armes preferides d'aquests pobles són les espases i els muntants, encara que també poden fer servir destrals i martells de guerra. No els agraden les armadures però en poden dur, fins i tot les pesants, sense penalitzacions ni fatiga.

Els bàrbars gaudeixen de dos trets específics que els caracteritzen: el paroxisme Berserker i la Lluita barroera.

- El paroxisme d'un bàrbar arriba quan aquest ha vist reduïts els seus punts de ferida a **0**. Qualsevol altre persona cauria al terra inconscient però els bàrbars entren en un estat de violència tal que comencen a atacar a tothom que estigui dempeus **sense discriminar amics d'enemics**. A més, els seus atacs gaudiran d'un +5 i podrà fer dos atacs per torn. Aquesta bogeria acaba quan rep 10 punts més de ferida (és a dir, que està a **-10**). En aquest moment sí que cau a terra com qualsevol mortal.
- La lluita barroera és una especialitat en la que tot s'hi val. Especialistes en lluitar a les tavernes, són capaços de resistir lúcids amb molt d'alcohol a la sang, fent servir amb habilitat qualsevol objecte o avantatge que els vingui a la ma. Una cadira a les espatlles, una ampolla al cap, un grapat de sorra als ulls, un senyor baixet que estava assentat i ara vola pels aires... Afegiu un +5 a lluita cos a cos. Cal afegir-hi també un +5 a les habilitats següents:
Aixecar pes, Munta, Supervivència, Cirurgia.

Trobarem soldats, ciutadans i rodamóns.



DRAAX

—Certament que el guàrdia el va descriure fidelment. Però comparar-lo amb un llangardaix fora massa simple. NÓS l'hauríem descrit com un drac. Petit però un drac. D'uns quatre colzes d'alçada, amb peus de quatre dits i llargues urpes, cames poderoses vestides amb proteccions de cuir endurit i una armadura de bandes al pit. A l'esquena just entre dues ales dracòniques de enorme mida, penjava una beina de pell protegida per una guaspa daurada amb robins engalzats. També la falca i la gola estaven ricament ornades amb robins. La guarda, elaborada amb filigranes que imitaven flames, dava pas a un mantí folrat de cuir i un pom en forma de mitja lluna, punxegut i esmolat a banda i banda.

La pell del rostre era d'un color verd més clar que la resta del cos i cua, plens aquest d'escates amples com plats que, a nivell del

coll i cara s'empetitien fins a semblar que no hi eren. Els ulls eres vermells on els meus són blancs, grocs on els meus son blaus i amb una pupil·la allargada i fosca.

Quan va ser a unes vint passes, va clavar un genoll a terra, va treure l'espasa i me la va oferir, sense cap dubte, tot simbolitzant vassallatge. Era una obra d'art. Un enorme muntant de grans proporcions, decorada en llarg de totes les abatanadores amb motius intricats i estranys, d'un color molt fosc en comparació a la resta de la fulla. El punt fort era marcat per dues pedres negres agafades al bocal i la guarda. Aquesta, elaborada amb filigranes que imitaven flames, dava pas a un mantí folrat de cuir negre i un pom en forma de mitja lluna, de fines punxes i esmolada a banda i banda.||

Els Draax són una raça poc habitual. Per dur un personatge Draax haurem de fer una tirada de percentatge i treure menys de 5%. Els Draax provenen de les terres de Drakíria, al nord oest de Senèctia, on van refugiar-se després del temps en que els dracs van desaparèixer. Es creu que provenen de la mateixa sang dels dracs i que en un principi foren creats per ells amb l'objectiu de ser els seus ajudants. Però després dels cataclismes de la guerra dels dracs, es van sentir abandonats i rebutjats pels seus propis creadors. No van ser convidats allà on els dracs van anar i es concentraren en les volcàniques terres de regne que els va veure néixer.

Temps més tard, van acabar convertint-se en conqueridors i van aprendre a utilitzar el poder de la força per dominar el poble dels sauris a les terres de Nevrast i convertir-se en aliats del poder del nord durant la Edat Fosca.

El tarannà dels Draax és autoritari. Forts de caràcter, convençuts de la seva superioritat i conscients de la fortalesa física que els ha convertit en la força d'elit del Senyor Fosc. Poden ser cruels fins a límits insospitats però es protegeixen entre ells fins a la mort. Disciplinats, espartans i molt intel·ligents.

Tenen empatia amb sauris i rèptils, podent donar-lis ordres senzilles.

Les armes preferides pels Draax són el muntant, les Armes de pal amb estranyes formes i molt llargues (fins a sis colzes) i les maces d'estrella i *flails* d'una dues o tres cues, que dominen amb mestratge (tenen un +2 en l'ús de totes elles. Duen armadures complertes, pesants i impossibles de dur pels humans. Són pràcticament infatigables tenint un bonus del 80%.

Són experts en Rastrear (+2dR), Intimidar (+2dR), Aixecar pes (+2dR), i Història (+3dR).

Els Draax, a més, poden planejar si es llencen d'una alçada mínima de 12 colzes i poden llençar un alè de foc (1d8 de mal) si treuen un 6 en 1d6. Cas contrari, surt una fumarada que els fa tossir i enfadar pel ridícul. Aquest tret racial pot anar millorant amb els nivells a discreció del director de partida.

Trobarem soldats, ciutadans, i un percentatge de mitjancers (fes 1d100 i treu menys de 20%). Aquests mitjancers hauran d'aprendre i fer servir la màgia exactament igual que els humans.



ELFS DE NEVRAST

A la banda més septentrional de les terres de Nevrast, entre pics gelats coberts de boscos frondosos d'avets de tota mena i alzines i roures en les parts més baixes, hi viu un peculiar poble d'elfs. Avesats a la vida fàcil dels qui esperen una eterna primavera en terres de neu perpètua, els clans d'elfs deixen passar el temps entre els jocs, els trineus i la recol·lecció dels fruits secrets de la neu. Viuen en grups de no més de quatre-cents individus i el seu tarannà és afable i juganer. No en saben de violències i la habilitat que tenen per amagar-se és quasi sobrenatural (+5). Tanmateix són capaços de parlar amb ossos, llops, martes i tota mena d'aus, essent silenciosos i lleugers en el caminar. No deixen petjades a la neu.

L'origen del poble dels elfs de les neus no és clar però hi ha narracions que els situen més enllà de les muntanyes del nord en èpoques tan antigues que podrien ser d'abans de l'era dels dracs.

El tarannà d'aquests elfs és tancat amb els estranys encara que afable i divertit amb els qui consideren amics. No saben comerciar i són pràcticament auto sostenibles. Allò que no els dona el bosc o no poden fer amb les pròpies mans ho consideren andròmines inútils. No tenen pràcticament contactes excepte amb els humans de Bírog i els nans de Can Ginli amb els qui han establert una mena de frontera que els esta causant alguns problemes ja que la habilitat que tenen els nans per destruir la natura en la recerca de minerals els sembla bàrbara i injustificada.

Els elfs de les neus no hi van participar a la batalla del Pantà dels Esquelets i no tenen referències d'en Férvél. Senten una especial animadversió contra els Draax i, de vegades, ajuden els pobles autòctons de sauris a desempallegar-se d'algun dels Draax que els subjuguen des de fa generacions.

Saben parlar l'idioma dels **frògets**, una espècie de sers semi intel·ligents que habita les terres pantanoses de Nevrast. Són els únics a qui s'acosten els frògets i als qui fan cas voluntàriament. Els sauris, en canvi, els tenen esclavitzats mitjançant canalitzacions de voluntat i sempre en porten un parell com a esclaus.

Les armes preferides d'aquest poble són l'arc curt (+1dR) i el braçal elàstic(+4dR). El braçal, és una mena de guant que du incorporat un mecanisme llença pedres, molt semblant als dels Minaïrs. El cordill elàstic d'aquests braçals és fet d'una substància adhesiva i molt elàstica que segreguen els frògets. No en porten d'armadura però tots saben com fer la cota d'escorça de quercus (+4).

Cal afegir-hi també un +5 a les habilitats següents: Grimpar, Saltar, Equilibri i Esquivar.

Trobarem soldats, ciutadans, rodamóns i un petit percentatge de druides (fes 1d100 i treu menys de 10%).

CANVIAPELLS

—Però la lluna no fou qui va respondre en Tàlion sinó una ombra alada que es va precipitar en un picat cap a ell. Vaig cridar —Vigileu tots! Ens ataquen!— Tàlion va esquivar l'atac però es va endur un profund tall al pit que va començar a sagnar. La visió de la sang d'un fill d'Àlbion em va omplir de set. Vaig mirar el cel cercant-ne més, buscant amb ànsies. En vaig veure tres que es llençaven en picat cap a nosaltres. No eren morts vivents, no eren nascuts, no eren més que criatures creades per algun nigromant per complir la funció de servents. Però com a mínim, la sang que batejava dins aquells cossos grisos d'ulls i cabells vermells era sang humana segurament aprofitada de les víctimes que van conformar la base de la seva creació. D'un salt em vaig llençar cap al primer, multiplicant exponencialment la

velocitat del xoc. No va haver xoc. Vaig travessar-lo com si fos mantega fosa. L'impacte eteri el va esmicolar em mil fragments que es van escampar pel terra. Allà baix, en Tàlion, ara convertit en llop, lluitava amb un dels sers a queixalades mentre sagnava copiosament pels diversos talls que les puntes queratinoses dels sis tentacles que conformaven les seves extremitats li infligien. Però el dolor no va fer més que augmentar la força del licà que, d'una mossegada inabastable va agafar l'homuncle alat pel coll sacsejant-lo fins a separar tronc de cap. La Brigant feia lluir l'Ares tallant a cada cop un tros de tentacle i en Zorcos, lluitant amb dues destrals, feia molinets tallant a quatre fulles, primer els tentacles, després les ales i, finalment el cap del tercer ser.”

Els Canviapells són una raça venerada a Senèctia però de número molt reduït. Els més comuns d'ells són els licans, mig home mig llop que no hem de confondre amb els licàntrops. De canviapells n'hi ha de totes menes. Ossos, senglars, cérvols, dofins, etc.

Com més estrany és l'animal, més difícil de trobar-ne un canviapells. Excepte pels llops que apareixen a un 40% de possibilitats, la resta de canviapells només tenen un 20% de possibilitats de ser trobats.

Els llops i alguns altres de la seva espècie van aconseguir traslladar-se a la illa de Licàntria, a l'arxipèlag d'Edèrgia, on gaudeixen ara d'un regne pròsper i en pau.

Van tenir un important rol a la batalla del pantà dels esquelets, desmuntant el perillós atac de les tropes de reforç de l'Unificador.

Gaudeixen d'habilitats increïbles depenent de l'animal amb qui estan fosos. Així, la força, la agilitat, vista, oïda i olfacte, rastrejar, capacitat de nedar; Les capacitats en sí dels animals passen i es magnifiquen quan els canviapells estan en la forma animal (+5 a totes elles o relacionades en forma humana i animal). Aquest canvi és natural i automàtic. Això vol dir que no consumeix energia i només causa un punt de fatiga.

En forma animal reben un bonus del 50% a la fatiga en fer qualsevol activitat física relacionada directament amb les capacitats de l'animal.

Les armes preferides d'aquest poble són les armes naturals de que estan dotats. No obstant, poden ser destres amb qualsevol arma, especialment espases i arcs. No duen armadures molt pesants perquè no els

hi causi penalització al moviment, i gaudeixen de l'ús de l'elm i escuts mitjans en forma humana. Quan es transformen queden nusos i la armadura cau a terra junt amb tot allò que duguin a sobre.

Afegeix un (+4) als punts d'atac i de defensa si es fan en forma animal.

Cal afegir-hi també un (+3dR) a l'habilitat de manipular animals en qualsevol forma adoptada.

Trobarem ciutadans, rodamóns i un petit percentatge de monjos (fes 1d100 i treu menys de 10%).



ATLANT-HUMÀ

—Ben aviat vam veure que al moll ens esperava algú més semblant a nosaltres. Era sens dubte un guerrer amb un cos absolutament perfecte, farcit de muscles impossibles, sense cabells i amb uns ulls verds vius i bellugadissos. Intel·ligents i observadors en extrem. Duia també uns estranys ginys i armes a tota la banda dreta del cos, agafats a un cuir negre que el creuava per l'espatlla esquerra i s'arrapava a uns pantalons curts, mentre la resta del cos restava nu.

Em va mirar i va efectuar un moviment de salutació colpejant-se el pit a l'alçada del cor amb suavitat i desplaçant després la mà cap a mi amb quatre dits oberts, esperant una salutació similar. No la va rebre. Vaig mirar-lo als ulls i va entendre el missatge: sóc un presoner i no crec que ens hàgim de saludar.

—Bish Kentors? —va dir el guerrer abaixant els ulls un segon.

—Enteneu alguna cosa? —vaig preguntar els companys.

—No, però de ben segur que Kentors vol dir centaure —va respondre en Tancos— i et podem assegurar que el seu to no és el d'un segrestador sinó el d'algú que et tracta amb admiració i reverència.

—Som presoners! —vaig reclamar amb cara de pocs amics.

—Nin prisners, zust ohne gest.

—No entenc res de res.

—Nosaltres sí, Tàlion. Van respondre alguns mariners. De fet, la seva llengua no ens és del tot aliena. Creiem recordar alguna llengua semblant a aquesta que esta parlant. De tota manera, no estiguis tens perquè no hem estat rebuts com a presoners sinó com a convidats.||

Els Atlants formen una comunitat simbiòtica composta pels atlants humans, els anomenats Tausús, i els íctics, anomenats Glucs (descrits més endavant). Els Atlants gaudeixen d'una intel·ligència privilegiada i en altres temps van arribar a dominar la mecànica i la força del vapor.

Ara que han tornat a compartir amb Edèrgia el comerç i la matèria prima (Cròniques de Senèctia: Unificació), qui sap de què seran capaços?

Viuen a la illa d'Atlantis amb els Glucs. Reconstrueixen la seva civilització mentre cultiven cos i ment. *Mens sana in corpore sano*. L'entrenament físic i mental els converteix en formidables guerrers que dominen les arts marcials (+1dR) així com el klab, arma preferida d'aquest poble.

Els Klabters són uns bastons-sarbatana que llencen una mena de sagetes d'un pam de llargues anomenades klabs (+2 Armes llençar). Els klabs tenen la característica de estar fets d'espina de peix i tenen un dibuix en forma d'espiral de cap a peu que afavoreix la penetració a l'aigua. Dins aquest element fa 1d4 de mal però a l'exterior fa 1d6+1 ja que la menor resistència de l'aire augmenta el seu poder. Els klabters es poden també fer servir com arma contundent i n'hi ha de diverses mides. El costat contrari al que surten els klabs esta folrat normalment per un capçal de formes atlanteanes fet d'un aliatge d'or i ferro (valor de 30 UM.), amb el que poden

donar cops hàbilment. Si l'estiren apareix un estoc fet d'acer Atlanteà amb els que són dextrats a nivell d'esgrima. Fa 1d8 de mal com a arma de aixafament (com a bastó) i 1d6 com a arma de tall (com a estoc) i tenen una habilitat base mínima de (+1dR) en armes d'aixafament, de tall i Esgrima.

La antiga tecnologia dels atlants es basava en el vapor i la energia geotèrmica. Però un cataclisme, un estel caigut del cel, va arrasar tots els boscos de l'illa. L'infortuni es va tornar un do en forma de: **Les pedres d'energia**. Al cor de la illa, on va caure el meteorit, sota les muntanyes on trobem els ratpenats gegants, els atlants exploten una mina d'un peculiar mineral de quars anomenat *kuars-e*, que té la propietat d'emmagatzemar energia. Són les restes d'aquella explosió. Podeu imaginar les possibilitats d'un mineral així, tant pel fet de la canalització com pel fet de fer funcionar maquinàries?

També és famós l'acer atlantià. Només a les forges nanes de Zefan s'hi troben acers de qualitat similar.

Dominen la tècnica de la enamelització, la de l'extracció d'or de les aigües i fabriquen uns respiradors que els permet bussejar durant 5 hores.

Els atlants, sobretot els psionistes, sempre duen al damunt un cinturó amb tot de petites bossetes i compartiments. Tots son iguals i van entrecruats al pit i esquena i al voltant de la cintura. Els materials que duen son:

- 6 Dards de llençar fets d'acer atlantià (pit)
- 1 Fuet (esquena)
- 1 respirador (estèrnum)
- 1 Pedra d'energia (50 pts energia bosseta dreta cinturó)
- 1 estri que assenyala el nord (bosseta esquerra cinturó)
- 1 estri per mirar de lluny (maluc esquerra cinturó)
- 1 Corretges per penjar el Klab (maluc dret cinturó)
- 1 aljava amb 40 klabsters (darrera cinturó)

Cal afegir-hi també un +3 a les habilitats Caure, Córrer, i Saltar i 1dR a Nedar.

Tenen una forta empatia amb els mamífers marins sobretot amb les balenes, orques i dofins, a qui poden donar ordres senzilles. Fan servir de muntures uns ratpenats gegants que viuen en coves a les muntanyes més altes de l'illa. Gaudeixen d'un vincle empàtic amb ells.

Els que són psionistes dominen sobre tot la ment, més que el món físic. Poden comunicar-se telepàticament amb qualsevol ser intel·ligent o semi-intel·ligent. i són capaços d'influenciar voluntats. Tenen un sisè sentit que els fa guanyar sempre la iniciativa. En aquest cas no hi ha components V,S,M, però caldrà saber estar concentrat durant el psiònic (quietud de ment). També podrem fer que l'efecte sigui durable sense haver de mantenir la concentració.

Trobarem soldats, ciutadans, i un nombre de psionistes (fes 1d100 i treu menys de 50%).

ATLANT-GLUC

—En Zorcós va deslliurar el minairó que es va acostar immediatament cap al ser verd qui, en veure'l, va girar cua dirigint-se cap a la sortida.

—Espera! —va cridar el menut— No te'n vagis! No pots ensenyar-me la cara? Què és això que portes al cinturó? fíes una sarbatana? Mira! Com jo! Ep! Però no te'n vagis! Mira!

El minair va treure la seva sarbatana i va disparar un dard al davant del Gluc. Aquest es va aturar i es va girar. Era alt i prim, i encara més si qui tenia al davant era el petit marrec. El seu aspecte, amb aquella bola al cap el feia estrany, quasi amenaçant. L'filued estava al seu davant somrient i ensenyant-li la seva sarbatana.

—Mira! Es així la teva? Mira! Bufes per aquí... surt per allà? Sí?

El ser va fer un gest amb el cap amb una barreja de frustració i resignació. Un que hem fet tots davant la insistència del menut i

la seva innocència. Amb paciència d'aigua va treure la sarbatana, va carregar-la amb un projectil blanc i li va oferir al petit. Ell, òbviament, no podia disparar.

—Síííí! Ho sabia! A veure... A veure...

El dard va sortir disparat i es va clavar a una taula.

—Que bo! Que bo! De què és fet? No en tens més? El dard... —va dir mentre el desclavava amb esforç i l'estudiava—Apa! Si és espina de peix! Que original! Però... quin peixerot té aquestes espines tan grans i dures? Escolta... tu no parles gaire, oi?

El Gluc es va treure del cinturó una caixeta plena d'espines i li va oferir a l'filued. Després va marxar en silenci.

—Sííí! Fum-li!! Mira barba de cabra! Mira que m'han donat!

—Com m'has dit? —va brammar en Zorcós— Vine aquí irrespectuós! Sóc un príncep nan!||

Aquest és un dels personatges més difícils de portar, com a mínim fins que aconseguen l'esfera de Brízonbar. Anem a pams.

Els Glucs són atlants. Una raça simbiòtica que es divideix en els individus que viuen fora de l'aigua i els que hi viuen dins. Com podreu imaginar neden perfectament (3dR) i la seva força muscular supera la dels humans comuns (+5 a qualsevol perícia relacionada amb la Rauxa). També la destresa és superior (+5 a qualsevol perícia relacionada amb la Destresa). El major factor de resistència de l'aigua fa que a l'exterior tot sigui més fàcil. No obstant, la seva vida és molt curta. Uns 30 anys.

També gaudeixen d'una pell molt dura, folrada d'escates. Tenen +5 de defensa natural encara que no poden dur cap armadura. Prefereixen no dur armadures però porten escutums, cascs i guantellets.

El major problema dels Glucs (problema, o no...) és que no poden respirar fora de l'aigua. Normalment, en sortir a l'exterior duen posat un casc esfèric fet de vidre que els permet, durant un curt temps (menys de mitja hora), moure's a l'exterior.

Després del paper que van tenir a la gran Batalla anul·lant tota la

armada de Férvél amb les muntures cetàciques, l'eclés de mitjancers junt amb els monjos del monestir de Brízonbar, van construir un aparell anomenat la Esfera de Brízonbar. Es tracta d'un collaret que permet les brànquies dels Glucs respirar aire.

Com podreu imaginar, Aquests collars no són fàcils de trobar i, si un jugador decideix portar un Gluc, una de les seves prioritats hauria de ser aconseguir-ne un. Es poden carregar d'energia fàcilment amb kuars-e o qualsevol canalitzador pot intercanviar punts d'energia per dies de durada del collaret. Això sí, recordeu que si el Gluc perd el collaret fora de l'aigua s'ofegarà en un round.

El tarannà d'aquests sers aquàtics és afable encara que no gaire parladors. Es comuniquen bàsicament per telepatia i gaudeixen també d'un especial sentit del perill (+ 2 a la iniciativa).

Les armes preferides d'aquest poble són els klabs. Uns bastons-sarbatana que llencen una mena de sagetes anomenades klabsters. Els klabsters tenen la característica de estar fets d'espina de peix i tenen un dibuix en forma d'espiral de cap a peu que afavoreix la penetració a l'aigua. Dins aquest element fa 1d4 de mal però a l'exterior fa 1d6+1 ja que la menor resistència de l'aire augmenta el seu poder. Els klabsters es poden també fer servir com arma contundent i n'hi ha de diverses mides. El costat contrari al que surten els klabsters esta folrat normalment per un capçal de formes atlanteanes fet d'or (valor de 30 UM.), amb el que poden donar cops hàbilment i del que surt un tall. Fa 1d8 de mal com a arma de aixafament (com a bastó) i 1d6 com a arma de tall (com a estoc) i tenen una habilitat base mínima de (+1dR) en armes d'aixafament, de tall i Esgrima. Cal afegir-hi també un +5 a les habilitats Caure i Saltar (capbussar-se)

Tenen una forta empatia amb els mamífers marins (75%) Sobretot amb les balenes, orques i dofins, a qui poden fer servir de muntures.

Trobarem soldats, ciutadans, i un bon percentatge de psionistes (fes 1d100 i treu menys de 80%).

Els psionistes són capaços de manipular la energia amb la ment. Els glucs que són psionistes, dominen l'energia de l'aigua i són capaços tant de passar-la a estat sòlid com a estat gasós.

Això ens obre un ventall de possibilitats a la imaginació. Com sempre, no hi posis massa límit però aquí et posem algunes de les possibles canalitzacions i el seu cost d'energia.

En aquest cas no hi ha components V,S,M, però caldrà saber estar concentrat durant el psiònic (quietud de ment)

. També podrem fer que l'efecte sigui durable sense haver de mantenir la concentració. Tot es pot pactar.

Uns exemples de l'energia que costa fer psiònics
La C serà concentrat mentre duri, la D durable sense concentració

Combregar energia	01 pnt	C
Fer llum	02 pnts/Hora	D
Projectil màgic d'aigua	04 pnts	C
Telepatia amb no atlants	04 pnts/setmana	D
Curar ferides	04 pnts/pnt curat	C
Canvi de forma pròpia (d'igual massa corporal)	05 pnts/hora	D
Canvi de forma pròpia (diferent massa corporal)	06 pnts/hora	D
Mur de protecció aigua	06 pnts/8 colzes	C
Regolf dimensional	06 pnts/10 segons	C
Trencar encantament	07 pnts/2 punts	C
Polimorfar altres	08 pnts/hora	D
Vol de dofi	08 pnts/round	C
Influenciar persones	08 pnts/hora	D
Convocar ser menor (màxim mida orca)	09 pnts/hora	D
Aura de tauró	09 pnts/3 rounds	C
Controlar aigua	09 pnts/3rounds	C
Símbols Atlants	10 pnts/setmana	D
Controlar peixos	10 pnts/ 3 peixos	C
Xuclar energia	10 pnts/xuclar 14	C
Guàrdia marina	08 pnts/4 morenes	D
Bogeria	09 pnts/1 Follia	D
Esfera d'aigua	09 punts/hora	D
Amnèsia	10 punts/setmana	D
Convocar ser major (máx. mida leviatan)	15 punts/hora	D
Pluja de calamarsa	20 punts/100calam.	C

ELFS SILVANS DEL BOSC VERD

Al bell mig del Bosc Verd neix orgullosa la Ciutat Verda. Envoltada per pins de tota mena, bedolls, moixeres, alzines, roures, oms i aurons, i tota mena de vegetació i fauna hi viuen els elfs silvans, repartits en comunitats escampades pels 250.000 mil·liaris quadrats d'extensió del bosc. El territori és regat per diversos afluents del riu Narog.

Avesats a la cura del bosc i dels seus habitants viuen en simbiosi absoluta amb la natura, en poblats penjats dels arbres.

Defensen el bosc amb violència, sobretot davant la incursió constant dels homes des de el sud. Són molt hàbils amagant-se i enfilant-se als arbres (+1dR). Fan servir unes samarres i pantalons amb membranes entre braços i tronc i entre cames respectivament, fetes amb un resistentíssim fil d'aranya que els permet planar entre els arbres. Tanmateix saben parlar amb tots els animals del bosc incloses les aus.

Així, entre les aus amb que poden comunicar-se trobem L'àliga daurada, Duc, Gall salvatge, Perdiu roja, Perdiu xerra, Picot negre, Trenchalòs, Voltor comú, Garsa, Martinet, Tudó, Pardal, Òliba, Mussol comú, Falcó pelegrí, Colom, Cucut.

Entre els mamífers trobem l'Almesquera, Conill de bosc, Eriçó comú, Esquirol, Fagina, Gat salvatge, Geneta, Guineu vermella, Isard, Cérvol, Daina, Cabirol, Llebre comuna, Llúdria, Mart, Senglar, Ratpenat i Teixó.

Entre els rèptils i amfibis la Serp verda, Serp blanca, Escurçó, Serp d'aigua, Tortuga d'estany, Tortuga de rierol, Sargantana, Sargantana cuallarga, Sargantana roquera, Salamandra, Gripau comú, Gripau corredor, Granota.

Aquests animals són el seu exèrcit i és nombrós i eficient. Quan les forces d'orcs, goblins, i baxajauns foscos d'en Férvel foren expulsats cap al bosc verd, van desaparèixer. Sense deixar rastre.

Cap rastre.

L'origen dels elfs silvans es remunta a temps dels dracs. Ells van ser testimonis de la lluita i van aconseguir que s'allunyés del bosc verd per protegir-lo.

El tarannà d'aquests elfs és calmat i equilibrat, encara que sever i estricte a l'hora de protegir l'entorn. Són pràcticament auto sostenibles encara que negocien amb Narog fent servir intermediaris humans als que se'ls permet l'accés a les portes del bosc.

Les armes preferides d'aquest poble són l'arc curt i llarg (+2dR armes de tir) i el bastó de roure (+7 només a aquesta arma d'aixafament). No en porten d'armadura però la agilitat els atorga un +6 a defensa pelada.

Cal afegir-hi també un +5 a les habilitats següents: Grimpar, Saltar, Esquivar i Equilibri.

Trobarem soldats, ciutadans, i un petit percentatge de druides (fes 1d100 i treu menys de 20%).

ELFS MARINS

Els elfs marins provenen de la illa d'Ainul però hores d'ara ja s'han repartit per tota la geografia de Senèctia a la recerca de l'elemental de l'aigua, que és la recerca sagrada que mou aquest poble.

No hi ha Elfs marins ni a Atlantis ni a Edèrgia, pobles amb els qui guarden una rivalitat atàvica.

Viuen en bancs de 100 individus aproximadament i passen la major part del temps a l'aigua, encara que no poden romandre submergits més d'un dia. De tant en tant, surten a respirar i tornen a nedar entre els taurons i les morenes, peixos amb els qui tenen empatia.

Les coves en les que es desenvolupen les activitats dels Elfs Marins són veritables ciutats excavades sota les aigües del mar, normalment en illes encara que també n'hi ha a tocar del continent. Pous de ventilació amagats amb encanteris d'ocultació nodreixen d'aire les cavitats en les que es crien algues, fongs i bolets que, junt amb la riquesa del mar, fan de la dieta dels elfs marins una de les més potents de Senèctia.

El físic dels elfs del mar és espectacular. Fibra pura sense greix sota una pell blau turquesa, recoberta d'escates excepte als palmells de les mans i les plantes dels peus. Aquesta pell, a mesura que perd humitat es va tornant d'un color carbassa pà·lid.

Aquesta pell, que els permet resistir grans pressions sota l'aigua, els atorga una armadura natural de +6. La columna és flexible en extrem i neden estil dofí a gran velocitat. Al darrera de les orelles punxegudes unes petites brànquies els permet aguantar sota l'aigua encara que prefereixen respirar a l'exterior ja que no són del tot funcionals.

Tenen una rauxa augmentada que els dona un +4 a les accions relacionades amb aquesta característica.

Aquells qui trieu un elf marí com a personatge, heu de recordar que necessiten el contacte amb l'aigua. És imprescindible una —dutxa|| cada mig dia. Cas contrari, perdrà un punt de fatiga cada hora que passi sense el seu element i, si està sota el sol, això augmenta a 5 punts de fatiga per hora.

La visió dels elfs marins no és bona. No veuen gaire bé fora de l'aigua i tampoc senten gaire bé. En canvi a l'aigua poden veure a la perfecció i sentir a mil·liaris de distància.

No van participar a la batalla del pantà dels esquelets i no són especialment bel·licosos. L'arma que fan servir és un estri de pesca anomenada **capuix** (+1dR a Armes de Distància). Una mena d'arpó impulsat per un mecanisme fet d'algues trenades que llença uns dards d'un colze de llargada tallats en forma espiral a partir de banyes de narval (1d8+1 de mal). No duen cap mena d'armadura i no els agrada.

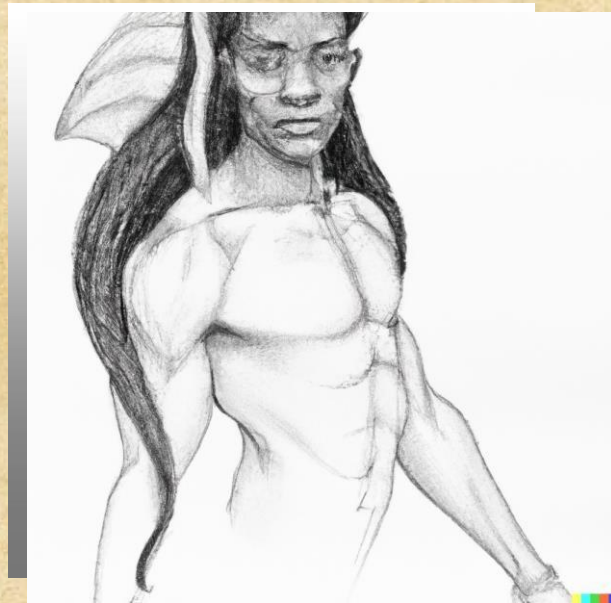
Un petit percentatge (10%) tenen la habilitat de canviar lleument la seva estructura. Ajunten les cames entre elles i els braços amb el tronc amb una membrana formant una única cua que els impulsa a grans velocitats.

Si ho fan fora de l'aigua els costa 5 punts de fatiga però els permet planejar una mica reduint el mal d'una caiguda en un terç. És per això que sempre vesteixen fora de l'aigua una faldilla llarga i una camisa agafada només a les espatlles i a l'alçada de la cintura, deixant ambdues peces de roba espai suficient per quan creixen les membranes.

Tenen empatia amb les tortugues marines i, amb uns petits corns de cargol marí que duen penjats del coll, poden cridar en 1d12 rounds tortugues marines gegants.

Trobarem només ciutadans i un petit percentatge de canalitzadors (fes 1d100 i treu menys de 05%).

Aquests canalitzadors tenen la pell de color taronja pàl·lid. Canalitzen amb 35 punts d'energia fora de l'aigua i 70 en el seu element. No duen cap arma excepte un llarg bastó fet, segons es diu, de cua de leviatan. El capçal del bastó acostuma a ser una esfera transparent de vidre magmàtic plena d'aigua de mar, protegida dins d'una estructura d'acer enamelanitzat.



FOLLETS

Els follets són i no hi són.

Sers petits, d'un pam d'alçada i fets pràcticament de màgia. Aquells jugadors que vulguin dur un follet, han de tenir present que no duren un pj comú. Per començar gaudeixen de 50 punts d'energia i 30 de ferida. No fan servir armes i no tenen punts de fatiga. Uf!

Els follets viuen entre arbres. Són silvans i el seu objectiu és la cura del bosc i dels seus habitants... bé, de tots els que el respecten.

Viuen en solitari però sempre estan en contacte entre ells (comunicació astral), de manera que poden aparèixer desenes de follets (1d20) del no-res en un segon a la crida d'auxili d'un germà.

Com a pj el follet mou 3 quadres caminant per torn i 6 corrents. Però la forma de transport més comú és anar assentat a les espatlles d'un altre jugador o bé muntar una fura o una òliba. També poden teletransportar-se ells mateixos sense cost de fatiga fins a dos cops al dia. Si ha de teletransportar altres sers el cost serà de 5 punts d'energia per transport.

Quan triïs les habilitats del teu follet, repartiràs només Enginy x5 entre totes les que vulguis excepte les següents habilitats obligatòries. No hauràs de sumar el percentatge base de cap d'elles. Recorda que també tens Llengües (insectes) i Silvicultura que venen donades per la professió de forestal.

Partirem d'un 3dR a:

Canalitzar
Compartir Energia

Partirem d'un 4dR a:

Amagar-se	Apostar
Astronomia	Llegir/Escriure
Armes (llençar)	Manipular Animals
Cavalcar	Cirurgia
Discreció	Herbalisme
Munta Acrobàtica	Munta Aire
Nedar	Obrir panys
Regatejar	Saltar

Partirem d'un 3dR a:

Descobrir	Eloqüència
Emboscar	Escoltar
Llegues (animal)	Nedar

Enginy x 5 entre les que vulguis de les restants perícies.

No van participar-hi a la gran guerra encara que es diu que tots aquells sers malignes que van entrar al gran Bosc Verd no van sortir mai més i que això es deu als follets i als elfs del bosc que els van convertir en

adob pels arbres... Bé, això és només un rumor.

Aquest poble no en té d'armes. Són hàbils en llençar objectes de tota mena però el mal (inclòs el del dard que duen com a ganivet), és 1d2. Quan s'han de defendre fan servir la agilitat, la mida reduïda o la teletransportació i, si es veuen obligats a lluitar, ho fan en grup o demanant ajut a sers del bosc i insectes. Són grans amics de les Goges i els Baxajauns i sovint saben comunicar-se amb animals que els fan de muntura o els protegeixen dels perills.

Tampoc duen armadura. La mida minúscula i la gran destresa que tenen els fa difícils d'atacar. Els ofereix una protecció base de +4dR.

Tots els follets són rodamóns, de professió forestals.



GOGES

Són Pjs femenins. De pell blanca i suau i llargs cabells que les hi cauen per tota l'esquena. Dones d'aigua les diuen. Sers màgics que viuen als rius i llacs, de tarannà afable i servicial. Sempre raspallant-se els cabells mentre canten dolçament al bosc.. No són esquerpes i poden oferir ajut. Les canalitzacions de curació que efectuen són llegendàries. Però tenen també un costat menys dolç. Les goges posseeixen el do de la música. Diu que els bocarrots, que veurem més endavant, els hi van ensenyar al temps que les enamoraven però que elles l'han dut al nivell màxim, canalitzant l'energia al través dels sons.

No duen a sobre més que un vestit lleuger amb un cinturonet del que pengen tres gúbies, un saquet de llavors (mireu els bocarruts per saber de que es tracta) i una petita daga d'or.

Saben construir instruments i estris de fusta i de canya que, amb les primeres notes, es transformen en or pur. Podreu imaginar que els humans han creat un veritable negoci de robatoris i tràfic d'estris i instruments de goges. Fins arribar al punt de raptar-les i fer-les presoneres perquè construeixin i transformin la fusta en or sense descans.

És en aquest punt, quan són robades o enganyades, que canvien el color i la fesomia transformant-se en un ser d'aspecte grotesc; Un ser de tons marrons, amb pell de fusta (Defensa 25) i urpes esmolades.(1d4+1 de mal). Tenen els peus com arrels i una espinada els sobresurt de la columna, allargant-se en forma de cua. (1d8 de mal). No obstant, el rostre humanitzat recorda aquella qui va ser, fent-la semblar més terrorífica si cal (Una prova de follia - 5).

Encara que en aquesta forma no poden canalitzar, tenen la capacitat de cantar cançons de bressol que fan adormir (Contrapoder Voluntat -10).

En forma de Dona d'aigua poden canalitzar al través d'un instrument o de la veu, però mai entraran en lluita cos a cos. Perquè això passi han de perdre més de 10 punts de ferida, moment en el que es transformen en goja.

En forma de goja poden realitzar tres atacs per torn (dos urpes i cua) i gaudeixen d'un +20 a qualsevol perícia física. Tenen una base a nedar del 30% en qualsevol forma.

Tenen la meitat de fatiga a les accions i, a l'energia que hagi tret durant la confecció del Pj li sumarem 20 punts més.

Trobem només camperoles de professió forestal o pescadora, amb la perícia afegida de Música a 3dR base.



BOCARROTS

Els bocarrots campen pels boscos empaitant les Làmies (que veurem amb els atanats) i les Dones d'aigua, a les que saben calmar quan s'han transformat en goges perquè recuperin el seu aspecte humà.

Són absolutament feliços i despreocupats i mai s'amoïnen per res. Adoren els minairons però, sovint, es fan bromes massa pesants i s'enfaden i s'escriuassen causant aldarulls al bosc. Si mai veus animals corrents espantats i no és un foc, són bocarrots i minairons esbatussant-se ves a saber perquè. Els triarem com a Rodamón - Ciutadà.

Fan uns tres colzes i pam d'alçada i tenen cames de boc (1d6+1 de mal si et fan una coça). També tenen el cap coronat amb dues banyes. N'hi ha de petites i de llargues i fins i tot de cargolades. Tenen molt de pel a la cara i el seu rostre, encara que humanitzat, recorda clarament el d'una cabra. Amb cap i banyes són capaços d'investir i fer 1d4+1 de mal (+1 per cada passa que agafin d'embranchada)

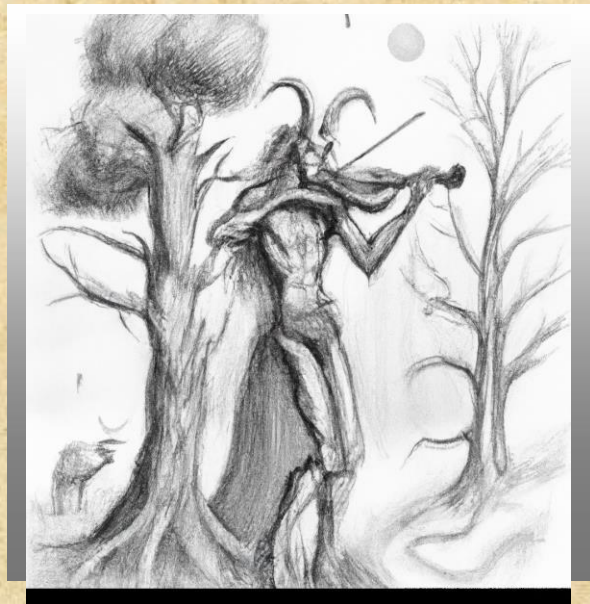
Avancen a pas humà (6 - 8 - 12) però són molt àgils, no rebent cap penalització per moure's entre matolls i esbarzers: També gaudeixen d'un moviment de 8 - 10 - 12 si puguen per muntanyes rocoses, tarteres, terrenys abruptes, etc.

Els Bocarrots són difícils de trobar si no volen ser trobats (30% base a amagar-se). Poden parlar amb els animals del bosc i els fan servir com aliats si cal. Coneixen també unes llavors secretes que si son llençades al terra mentre es pronuncien les paraules *semper crescit*, fan néixer instantàniament herbes de color verd blavenc, emparentades amb les plantes que es fan servir per jugar al Glaç. Aquests vegetals responen a les ordres de qui les ha sembrades. De cada llavor en surten tres branques que poden arribar a immobilitzar un cavall, entortolligant-li les cames. Sempre en duen un saquet amb cinc llavors... excepte quan els han regalat a les Dones d'aigua per enamorar-les!

Encara que no acostumen a entrar en combat, poden fer servir garrots curts fets de roure a dues mans sense cap penalització, fent dos atacs per torn i produint 1d4+1 de mal per garrot. Recordeu d'agafar la pericia amb els punts d'enginy.

Duen sempre un cinturó amb un saquet de llavors, una daga i una funda de cuir on guarden la seva flauta de Pan o un violí màgic o...

Aquests instruments els permeten canalitzar la energia. Cada nota té un efecte especial i combinades poden ser molt poderoses.



Do.-	Causa hilaritat	No pots deixar de riure
Re.-	Causa enyorança	Comences a pensar en coses que enyores
Mi	Causa ballaruga	No pots deixar de ballar
Fa	Causa dolor	Les velles ferides et fan mal incapacitant-te
Sol	Causa cantarruca	No pots deixar de cantar
La	Causa tristor	Comences a plorar desconsoladament
Si	Causa son	Quedes endormiscat

Per fer aquestes canalitzacions no es fa despesa d'energia però es poden augmentar els efectes gastant-hi. Hi ha defensa de contrapoders.



ATANATS

—No, Príncep, no ho és del tot. Si és qui crec que és, fidalbed comparteix alhora la vida i la mort. Sagna com un humà però no pot morir com a tal. Vols escoltar un conte?

—Crec que en tenim de temps!

—Bé doncs, som-hi! Després de tot sóc conegut per les meves narracions. Veuràs, quasi al principi dels temps, quan encara no poblaven la terra ni homes ni nans, Melkor, aquell qui cercava els colors, va somiar fosc. En aquell somni anguniós i ple de mancances, va somiar amb l'amor que podria haver conegut, amb l'equilibri que li hauria donat i amb l'odi que sentia perquè Ghandra l'havia oblidat. Aquests tres sentiments es van combinar, donant fruit als anomenats Sers i un, o millor dit, una dualitat d'aquells sers foren els anomenats Dracs. Tiamat i Bahamut foren els primers dracs i el primer acte de creació d'aquells Sers fou el que més tard seria anomenat l'atanat, perquè no era viu però tampoc mort. Durant milers d'anys, aquells dotze sers creats, no nascuts, conformaren la cohort de Tiamat i Bahamut serviren com generals i missatgers. Els atanats, encara que subjectes a les lleis físiques del mon en què es movien, gaudien d'habilitats molt per sobre de les humanes.

Podien volar convertits en boira o moure's per terra transformats en animals. Gaudien d'un poderós intel·lecte i la seva voluntat sobrepassava en molt la dels humanoids i homínids que habitaven aquella terra primigènia. Els atanats mai

envellien i no podien tampoc ser destruïts fàcilment perquè compartien l'essència dels seus creadors; els dracs immortals. Però, com ja hauràs sentit en innumbrables rondalles, Els dracs van lluitar entre ells durant eres i eres, incapaços de complementar-se i trobar un equilibri perfecte entre les tres essències, l'odi, l'amor i l'equilibri. van anar desapareixent fins que Tiamat, drac de l'amor va desaparèixer dins la terra i Bahamut, drac de l'odi, va desaparèixer direcció nord.

Els Atanats restaren orfes. El lligam amb el seu creador es va trencar i quedaren escampats per tot el mon, incapaços de morir però sense cap raó de ser, doncs no tenien ànima que migrar ni senyor a qui servir. Lligats a la terra on foren creats, primer es van recloure en abismals coves i profunds amagatalls però després, en un temps en que els homínids començaven a prosperar, van aprendre a treure profit de la seva condició sobrenatural per convertir-se en senyors de grans regnes. Les races antigues eren difícils de subjugar però els homes, dèbils encara d'esperit, foren convertits en servidors i en aliment que suplís la força vital que els dracs ja no els transmetien. En la foscor dels salons d'immenses edificacions d'altres torres i negra pedra, van descobrir les arts de l'alquímia i la màgia i, el més important de tot, van aprendre que podien crear estirps de sers com ells. Van prosperar en una terra salvatge sense déus ni dimonis, alimentant-se de l'essència vital ja no només dels homes sinó de tot allò que en tenia. Les dotze

famílies, les dotze estirps com ells les anomenen s'ajuntaven cada deu cicles al castell d'una d'elles. Fou durant el darrer concili que van celebrar que alguns dels patriarques van decidir de buscar els seus creadors i oferir-los aquell mon perquè pogués governar-los de nou. Però els primogènits no estaven d'acord. Ells no creien que aquells senyors que els van abandonar haguessin de governar-los. Ells eren lliures i havien après a caminar i a alimentar-se sense cap —pare creador|| que els ajudés. Orgullosos s'aixecaven a la dreta dels seus patriarques i governaven totes les criatures. S'havien guanyat el dret al franc albir. I així és com va començar la gran guerra que, durant prop d'una era els va enfrontar en una lluita parricida. Durant aquesta lluita, els primogènits van descobrir amb horror que el seu destí estava lligat al dels patriarques i així, quan va caure el primer dels grans senyors, tots aquells que descendien d'ell es van veure reduïts a pols en una mort ràpida però infinitament dolorosa. Els primogènits, quan es van adonar que mai no podrien fer desaparèixer els patriarques, es van posar a estudiar la manera de tenir-los emprisonats i, en un esforç conjunt de nigromància, van crear les anomenades gemes essencials. Igual que ells eren capaços de robar i gaudir de l'essència vital dels sers de qui s'alimentaven, van conjurar onze òpals evanescents capaços d'emprisonar dins seu l'essència de cadascun dels patriarques. Allà serien presoners i així romandrien per tota l'eternitat. Van venir més guerres i de les onze estirps només en van quedar cinc. Quatre

patriarques foren emprisonats dins gemes essencials i el cinquè, acorralat al límits de les planes del foc, va llançar-se al Gran Trencat desapareixent, però no morint, ja que els seus fills van seguir existint.

Amb el pas dels segles, els cinc primogènits es van adonar que tots aquells a qui creaven sentien una necessitat imperiosa de reclamar per ells la supremacia de l'estirp, provocant continúes lluites de poder. Així, van signar un pacte que els obligava a no eixamplar gaire el llinatge i tenir-lo sempre molt controlat. Aquest pacte, anomenat el pacte dels llops, els va permetre de passar prou desapercibuts com per ser testimonis del declivi de les races, la caiguda dels antics déus i la consolidació de l'edat dels homes. Van escampar-se per tot el mon i els seus regnes sempre foren considerats el llindar entre la realitat i el mite, qüestió aquesta darrera que ells mateixos fomentaven amb il·lusions òptiques i màgia. Finalment, amb el pas dels segles foren oblidats fins al punt de ser considerats un conte per fer venir por als nens.

Només a un lloc de Senèctia, les poblacions humanes mantenen vives les creences atàviques dels Atanats. De fet, ells van anomenar-los així. Allà, entre els gels perpetus d'Hibèrnia, aquest mite és considerat quelcom més que una superstició. Allà la gent creu que, un dels fills directes d'un d'aquells onze, habita encara les terres més septentrionals però, al contrari que la resta dels humans, no senten por sinó reverència vers el ser que els ha protegit i guiat des que es van assentar en aquells inhòspits

paratges.

—Vols dir que ell és...

—No, no és un d'aquells primogènits però, i segueixo amb la narració, diuen les veus que un d'aquells va sentir en un moment de la seva solitària existència, quelcom semblant a l'amor. Era sens dubte descendent de Tiamat. L'atanat, es va enamorar d'una camperola de la que no va voler alimentar-se. Aquell ser orfe de mare i sense pare, va trobar algú que li va fer sentir, per primer cop en moltes eres, escalfor dins el pit. No ho sé del cert però cada cop estic més segur que, si no és el monarca de les neus, si que és el fill que va néixer d'aquella relació. Si les rondalles són certes, aquell primogènit va veure envellir el seu amor i, quan aquest finalment va

morir, va fer beure al seu fill la sang directament de les seves venes fins que es van assecar. Era la única forma que el seu fill no morís convertit en pols. Aquell nen va ser diferent, potser el fet que va néixer de l'amor o que era de segona generació, o simplement perquè sí, el fet és que aquell ser, sens dubte, fou dotat d'un ànima que, des de les hores, cerca els seus orígens, cerca aquell qui va crear al pare de són pare i que, en la meva opinió, és aquell qui va desaparèixer dins la terra, potser en la negror del Gran Trencat.

—Uf! fés tota una història.

—Sí, príncep, una història que es remunta al principi de la creació//.

A Senèctia només es coneix un atanat: Èdalbed. Si un jugador desitja fer-se un personatge atanat haurà de fer 1d100 i treure menys de 04%, un 1% per cadascun dels patriarques empresonats. Si es dona el cas, ha de tenir molt clar que és un personatge molt especial amb unes capacitats enormes però que es veurà supeditat com qualsevol altre personatge a les regles de l'ús de l'energia.

Així doncs, un atanat pot ser només humà. S'ha de fer un personatge d'aquesta raça però amb 50 punts de ferida i partint d'aquesta base i les habilitats de mitjancer haurem de gestionar els següents poders:

a) Mutació: Tot allò que dugui torna a ser mutat quan torna a la forma humana. No ho perd.

- Forma de boira: 1 punt d'energia per transformació.
- Forma animal: 1 punt d'energia per transformació. Triar un animal entre ratpenat, rata, llop (o si el jugador fa una proposta interessant...)
- Forma Dracpenat: Sense despesa d'energia per transformació. Adopta forma semihumana amb les següents habilitats: Vol (8-12-24), 2 atacs per torn (+2 a l'atac). Pot atacar amb urpes (1d6 per atac), o 1 mossegada (1d8) No hi ha canalització en aquesta forma però sí psiònics.

b) Canalització de mitjancer: 20 punts extres d'energia.

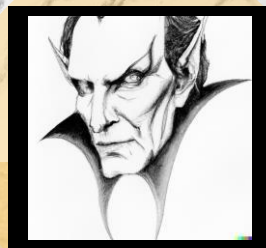
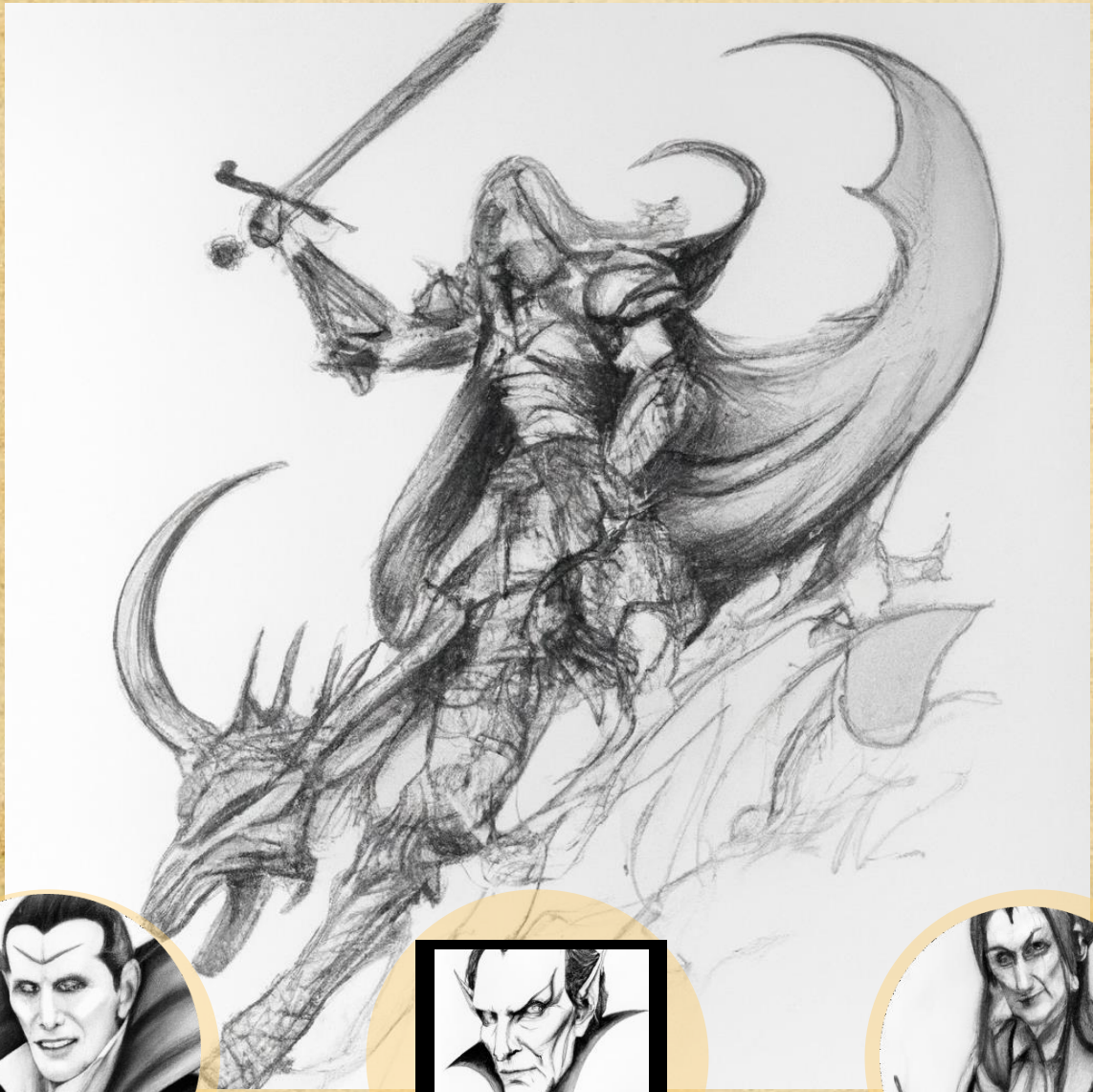
c) Psiònics: (influenciar ment, adormir, miratge, telecinesi)

d) Arma ancestral: El jugador tria una arma, única que pot fer servir en combat amb un +7 a la perícia d'arma que pertoqui.

e) Pell de Dracó: Els atanats no duen armadura. No obstant, la pell d'un atanat és dura com l'escata d'un drac oferint-li una protecció de +4. Tenen un 3dR d'arts marciais, +2dR a esquivar i 2dR a parar.

Cada atanat té una arma que li permet canalitzar la energia. Èdalbed té l'Ankn o Espasa de Dracó. Pacta quina serà l'arma i demana al jugador que escrigui la història. No obstant això, poden ser dextrats amb qualsevol arma, especialment espases i armes de pal. Cal afegir-hi també un +2 a la habilitat de manipular animals en qualsevol forma adoptada.

No trobarem cap altra classe que la de mitjancer.



BAXAJAUNS i BAXAJAUNAKS

Els baxajauns han de ser tractats com els canviapells però no tenen el do de la mutació. Són sers a mig camí entre els humans i els gegants i gaudeixen de viure en llocs solitaris com els cims de les muntanyes, l'espessor dels boscos o els tòrrids deserts.

Van ser captats per en Férvel en grans quantitats, mitjançant enganys i falses promeses. Aquest els va fer servir durant la gran guerra. No tenen gaire bons records d'aquelles batalles que van significar quasi la desaparició de la seva raça a mans dels canviapells.

No és fàcil ser un baxajaun (un 15% de possibilitats).

L'aspecte d'aquests sers és grotesc i prehistòric. Però no s'ha de confondre l'aspecte amb les capacitats intel·lectuals. Fan uns quatre colzes d'alçada i tenen molt de pel en tot el cos.

Gaudeixen d'una força increïble (+6 a qualsevol tirada relacionada amb la força física).

Tenen la capacitat de fer-se invisibles a voluntat. Aquest canvi és natural i automàtic. Això vol dir que quasi no consumeixen energia (1 punt per round) i només causa un punt de fatiga per canvi.

Reben un bonus del 50% a la fatiga en fer qualsevol activitat física.

Les armes preferides d'aquest poble són les armes naturals com bastons enormes (1d8+2 de mal). No obstant, poden ser dextrats amb qualsevol arma, especialment armes de pal i arcs. No duen armadures. Tenen una armadura natural de 2dR.

Durant el combat es tornen rabiosos.

Es fan invisibles (+5 defensa) i enfurismats i s'ha d'afegir un +4 als punts d'atac.

Cal afegir-hi també un +5 a l'habilitat de manipular animals, així com totes les habilitats requerides per sobreviure en el lloc on visquin.

Trobarem rodamóns, forestals i un percentatge de monjos druides (fes 1d100 i treu menys de 20%).



SAURIS

|| —Ja t'he dit qui sóc. El que vull saber és qui ets tu i de quin lloc vens. Us creia perduts...

—Perdutss? Ssí, perdutssss com jo creia que éreu vosaltres. Després que els dracs van desaparèixer, vam voltar fins que, quan ja no creiem poder trobar un lloc on viure, les muntanyes de l'oest ens van descobrir la vall de Nevrast. Els habitants d'aquelles terres no eren humans sinó una espècie poc desenvolupada de sauris. Aïllats al mig d'aquelles muntanyes havien creat una cultura semi nòmada. Fou fàcil convertir-nos en els seus superiors i utilitzar-los com a mà d'obra per construir la mastaba.

—La mastaba?

—Al bell mig de Nevrast, al bell mig

d'un llac, hem construït una fortalesa que espera el retorn dels nostres creadors. Allà desenvolupem les nostres habilitats i, sota els auspicis del qui es mou en el temps, guardem els secrets de la màgia primigènia dels dracs.

—Qui és aquest que es mou pel temps?

—No és important ara. Ara el que importa és que podràs tornar amb mi i ajudar-nos en el nostre comès.

—Com us podria jo ajudar?

—Lluitant al nostre costat per un tal Férvél. Hem d'ajudar-lo a conquerir tot el mon conegut. Després, el traurem del mig i el senyor del temps serà qui regnarà en espera del retorn."

Els sauris són una raça específica de Nevrast. Si es tria ser un sauri s'ha d'acceptar per endavant que la voluntat quedarà sotmesa a un altre pj o pnj si es troba amb un Draax.

Els sauris serveixen cegament de fa generacions a aquests conqueridors vinguts de Drakíria, on és el seu regne.

Van néixer com a sers lliures però van acabar convertint-se en conqueridors i conquerits alhora. Van aprendre a utilitzar el poder de la canalització per dominar el poble dels Frògets i alhora van ser dominats pels Draax. Esclavistes i esclaus alhora.

El tarannà dels Draax és apolític. No tenen noció de la misericòrdia de l'entesa entre dues posicions o opinions. Poden ser cruels fins a límits insospitats però es protegeixen entre ells fins a la mort. Disciplinats, espartans i intel·ligents.

Tenen empatia amb animals sauris i amb rèptils, podent donar-lis ordres senzilles.

Les armes preferides pels Sauris són el trident, les armes de pal en general i la simitarra. (tenen un +3 en l'ús de totes elles). Duen armadures complertes, pesants i impossibles de dur pels humans. Són pràcticament infatigables tenint un bonus del 60%.

Són experts en Rastrear (+5), Intimidar (+7), Aixecar pes (+5), Nedar (+7).

Els sauris, a més, poden emmagatzemar energia del sol, que fan servir normalment per controlar els Frògets, a qui duen d'esclaus. Si un jugador tria dur un Sauri, durà també un fròget qui respondrà fins a la mort a les seves ordres. (Aquest fròget el durà el Mestre de la partida). No caldrà que l'alimenti però s'ha d'estar per ell a diari. Si un personatge amb Fròget es despista i esta més d'un dia sense acariciar-lo té un (20%) de possibilitats de perdre'l. Aquest percentatge puja en un 20% per cada dia

que passi fins que el fròget marxi trist i abandonat.

Els frògets son sers amfibis amb forma semi-humana de granota. Fan dos o tres colzes d'alçada i gaudeixen d'una intel·ligència bàsica per acomplir les ordres dels sauris. Són entrenats en l'ús de l'espasa curta (1d6) però també ataquen amb les urpes i amb un verí que són capacitades de llençar fins a sis quadres de distància. Duen una armadura bàsica de +2dR però són difícil d'encertar ja que tenen una habilitat de +6 per combinar els seus salts de granota amb la perícia d'esquivar (3dR base) Tenen una forta amistat amb el elfs de Nevrast.

Trobarem soldats, ciutadans, i un percentatge de clergues (fes 1d100 i treu menys de 30%). Aquests mitjancers hauran d'aprendre i fer servir la màgia exactament igual que els humans.



CENTAURE

Els centaures són una raça poc habitual. Per dur un personatge centaure haurem de fer una tirada de percentatge i treure menys de 5%.

Els centaures provenen de les terres d'Ainul, al sud de Senèctia, on van refugiar-se després del temps en que els dracs van desaparèixer. No se'n coneix l'origen però sí el seu paper de defensors dels santuaris naturals.

El tarannà dels centaures és seriós i adust. Sempre vigilant, sempre patrullant, sempre a l'aguait. Forts de caràcter, convençuts de la seva missió i conscients de la fortalesa física que els ha convertit en la força d'elit de la natura. Disciplinats, espartans i molt intel·ligents.

Tenen empatia amb totes les races equines i algunes habilitats especials:

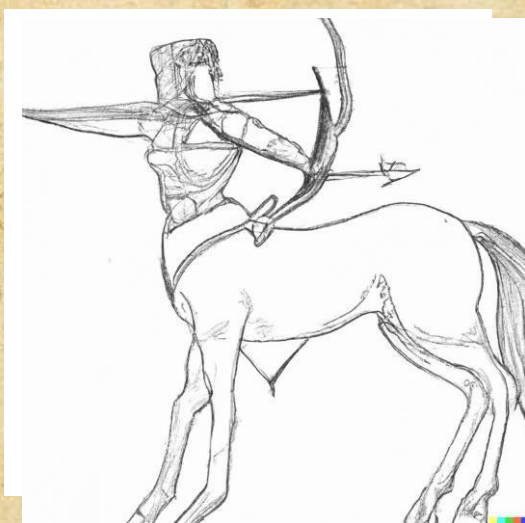
- 1.- Tir amb arc +3D base.
- 2.- Cridar un Pegasus. (Apareix per un portal 1 cop al més)
- 3.- Lluita equina (Aixafar 2d8 i coça 1d10).
- 4.- Carrera llarga (48 de moviment durant un round)

Les armes preferides pels centaures són els arcs llargs dobles composts. Impossibles de fer servir per cap altre criatura.

No poden canalitzar. Cada centaure és acompanyat per 5 espurnis (Volen, mosseguen 1d4 + verí de son)

Duen armadures complertes, pesants i impossibles de dur pels humans. Són pràcticament infatigables. Poden ser muntats si ells volen.

Són experts en Rastrear (2dR), Intimidar (2dR) i Aixecar pes (2dR).



EL SEMIORC

Els semi orcs son una raça forta que conjuga el millor i el pitjor d'humans i orcs. El millor dels orcs i el pitjor dels humans.

Nascuts sempre de la tragèdia y la violència, han après a viure amb discreció entre caputxes fosques i carrerons poc transitats. Són solitaris.

Rebutjats pels uns i pels altres estan sempre a la recerca d'un espai on viure en pau.

El tarannà d'aquests sers no és amigable. Són desconfiats i tancats a qualsevol mostra d'afecte.

Les armes preferides d'aquests sers són les espases llargues i els muntants, encara que també poden fer servir destrals i martells de guerra. No els agraden les armadures però en poden dur, fins i tot les pesants, sense penalitzacions ni fatiga.

Els semi orcs gaudeixen de tres trets específics que els caracteritzen: la força d'orc, la lluita barroera i la resistència.

- La força d'orc els atorga un bonificador de 2dR qualsevol acció directament implicada amb aquest tret.

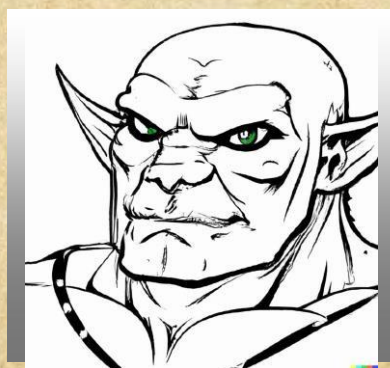
- La lluita barroera és una especialitat en la que tot s'hi val.

Especialistes en lluitar a les tavernes, són capaços de resistir lúcids amb molt d'alcohol a la sang, fent servir amb habilitat qualsevol objecte o avantatge que els vingui a la ma. Una cadira a les espatlles, una ampolla al cap, un grapat de sorra als ulls, un senyor baixet que estava assentat i ara vola pels aires... Afegiu 1dR a lluita cos a cos

- La resistència els dona un 50% de bonificació a la fatiga encara i tot amb poc descans i aliments. Quan facis el personatge dobla la fatiga que tinguis. Cal afegir-hi també un dR a les habilitats següents: Aixecar pes, Munta, Supervivència, Descobrir, Escoltar, Nedar.

Podrien canalitzar però només un petit percentatge d'ells han pogut accedir als coneixements necessaris. Fes una tirada de percentatge i treu menys de 15%.

Trobarem soldats, i rodamóns.



HELAY'NA

Llargos eons a les terres del nord han modelat als Helay'na en un poble apassionat i alguns diuen que cruel. Lluitant contra l'apatia omnipresent a casa seva, els Helay'na viuen apassionadament i sense por, encara que severament. Es veuen a si mateixos com a instruments de la mort, els portadors de la finalitat adequada per a la satisfacció, l'estancament i la vida mateixa. Entre els Helay'na, els forts de cos i ment sobresurten i creen llegendes, els febles es converteixen en pols, passant a l'eternitat oblidats.

La cultura actual dels Helay'na és un estudi de límits agressius, els Helay'na acullen les tasques difícils, tant d'extrems físics com emocionals com una forma de vida. Aprenen a canalitzar la foscor que ve de les terres del nord en lloc de permetre que aquesta foscor els consumeixi i accepten la mort com un fi inevitable per a aquells que fallen en aconseguir la quantitat adequada de poder o fama.



Els seus excessos solen cegar-los tan bon punt on està el límit del que és acceptable, el seu principal objectiu és la recerca d'emocions fortes; així no solen tenir diferències en la legalitat (neutral) però aquest últim els porta a ignorar el mal que poden arribar a fer (malvat/neutral). Els Helay'na són humanoides, però el pes de l'existència a les terres del nord els han modelat per ser una mica més petits i més prims que les seves contraparts elfes. Un Helay'na té un rostre colorit que varia des del color guix fins al gris fosc. Els cabells clars poden tenir un índex de color dins de la varietat humana normal. Els ulls són llustrosos i negres, mancant de blanc o de pupil·les definides. Viuen molt més que els elfs ja que les forces de les ombres han allargat la seva vida sobrenaturalment.

Una vegada al dia pots gastar la teva acció per a absorbir l'energia del malson del nord i tornar-te insubstancial, encara així pots fer un torn totalment normal i fer atacs. Les teves mans són substancials i pots agafar objectes però el teu cos fluctua entre el món de les ombres i el dels malsons. Només podràs rebre atacs psíquics que et faran tornar immediatament substancial (tira contra voluntat). Després de dos torns et tornes material de nou sent vulnerable a tots els atacs.

Les terres del nord els ha acostumat a l'hivern, així poden aguantar sense abric baixíssimes temperatures de fins a -20oc. Per sota d'aquestes temperatures, requereixen la meitat d'abric del normal. També han quedat impregnats per la seva boira, presenten un contorn borrós que dóna +1dr a discreció i a intimidar.

La reina corb recompensa a els seus fidels amb un familiar corb. Segueix les regles dels familiars (pàg 49). Pots veure a través dels seus ulls i, si mor, podràs recuperar un altre corb als 3d10 dies sempre que la reina corb sigui contenta amb les teves accions...

L'arma predilecta d'aquest poble són les cadenes punxegudes (1d6 de mal.). Aquestes dues cadenes de ferro fosc coronades per dues dagues, s'enrosquen al voltant de qualsevol cosa si impactes contra defensa pelada. Per mantenir la presa has de superar una tirada contra el seu contrapoder d'agilitat. Si no s'allibera rep 1d2 de mal per torn apressat i si s'allibera rep 1d4 de mal. Òbviament les cadenes immobilitzaran els braços o cames dels contrincants. Base +2 a llençar.

Els Helay'na viuen en les terres del nord. Passat l'Últim Adéu, cap al nord oest, entre les muntanyes i els boscos que fan de frontera a Drakíria. Són terres fosques on tot és ple de boira i gel. Mai és estiu, mai és primavera. Fina pluja boira i neu.

La ciutat de Hel'a Grind, la ciutat més gran dels Helay'na, jau a l'ombra de la serralada de les terres del nord. Tant la ciutat com les vil·les són plenes de defenses i muralles per a protegir-se de la innumerable quantitat d'abominacions que creuen cap al nord, tots cridats pel malson.

Diuen les seves llegendes que El Malson és una terra inexplorada més enllà de la serralada, coberta per muntanyes partides en dos, la qual dona pas a una obscura planura en la qual només es poden distingir ombres entre la boira. Aquesta planura està poblada per sers de 6 metres d'alçada amb llargs dits fets de pura foscor i energia negativa. En el més baix de la més alta muntanya del malson, hi roman una antiga torre de negres portes y obscurs murs... on mora el senyor del nord...



AM'ARED

A les sorres de Les Dunes de Frunch, hi viuen pobles nòmades que transiten pel desert com qui navega la mar.

El domini de l'energia de la sorra els dona el poder per a sobreviure al desert i prosperar en pau amb tant terrible ambient.

Els Am'ared son una variant humana que viu en clans, tant a la platja com a l'interior dels deserts. No reconeixen l'autoritat del Gulfrang i tenen les seves pròpies lleis. Presenten un aspecte humà. Pell fosca, ulls marrons i negres amb excepcions verdes o blaves i una mitjana de 1'70 d'alçada.



Els Am'ared tenen una afinitat natural amb el desert, al qual adoren i temen alhora guanyen al desert 2dR a emboscar, descobrir, amagar-se, discreció, escoltar, orientació, parar trampes i rastrejar.

La canalització és molt forta en aquesta raça. Partiran d'1dR a Canalitzar.

Coneixen els Djinis i fan pactes amb ells de tota mena (fins i tot pactes moralment reprovables com ara raptar algú i oferir-li a canvi de canalitzacions)

Com a armes fan servir unes llances fetes de fusta de palmera. L'energia del desert és canalitzada dins la fusta mitjançant càntics que li atorguen la duresa del roure (gaudeixen 1dR contra sers protegits amb encanteris).

També fan servir unes espases fetes de sorra. L'aspecte és que són de cristall transparent però per forjar-les cal un llamp i canalitzacions que li atorguen una duresa com la del acer.

Fan servir també uns escuts fets també mitjançant canalitzacions sobre els que poden surfejar les dunes, i uns altres que serveixen de recipient per guardar Djinis.

El tret més important d'aquest poble és la capacitat de mimetitzar-se amb la sorra i, fins i tot, a partir del nivell 5, poder convertir-se en sorra i manipular-la a través dels punts d'energia i de la canalització.

Fora del desert tots aquests poders es perden o es dilueixen. Les canalitzacions poden fallar i l'humor dels personatges empitjorarà fins que puguin trepitjar la sorra d'un desert, d'una platja o, com a mínim, d'una sabana seca i calorosa.



FULL DE CREACIÓ DEL PERSONATGE

EL FULL DE CREACIÓ DEL PERSONATGE

S'anomenarà fitxa de personatge al lloc on descriurem les característiques bàsiques, les habilitats els punts de resistència, els punts de fatiga i tot el material que porti el jugador com a equipament.

La fitxa de personatge és la base material sobre la que es construirà cada heroi. És molt important que cada jugador faci seva la fitxa. Que la pinti, la remeni, la rebregui, la cremi pels costats perquè sembli un vell pergamí... però que la conegui molt bé. Només si el jugador sent que aquell personatge és creació seva, el farà evolucionar de forma correcta. En cas contrari, serà... un joc més.

RECORDEU!

Tot allò que no hi sigui escrit al full de personatge no existeix.

Si deixeu un objecte o el perdeu o, pel contrari, l'adquiriu, no us oblideu de esborrar-ho o apuntar-ho.

Els Mestres solen ser força punyeters amb aquestes coses...

Tot seguit trobareu un full-guia de creació de personatge que podreu seguir junt amb aquest manual per confeccionar els herois que us portin de viatge per Senèctia. A cada descriptor trobareu la fórmula per quantificar la edat, característiques, perícies, etc.

No us penseu que és difícil. Comenceu pel principi i seguiu les instruccions.

Un cop el tingueu preparat el podeu passar al vostre increïble i personalitzat full de personatge.

Ei! Un altre cop?

RECORDEU!

Tot allò que no hi sigui escrit al full de personatge no existeix.

Si deixeu un objecte o el perdeu o, pel contrari, l'adquiriu, no us oblideu de esborrar-ho o apuntar-ho.

Els Mestres solen ser força punyeters amb aquestes coses...

PRIMER PAS

Rauxa (1d4 + Modificador Edat)

Agilitat (1d4 + Modificador Edat)

Enginy (1d4)

Intel·ligència (1d4)

Constitució (1d4)

Pots fer servir aquesta taula A per modificar sobrepesos, sobrealçades, mides molt petites i pesos ploma.

Taula A		
Pes / Alçada	Bonus	
10 - 40 / 25-145	-4	
41 - 50 / 146 - 155	-3	
51 - 60 / 156 - 165	-2	
61 - 70 / 166 - 175	-1	
71 - 80 / 176 - 185	-	
81 - 90 / 186 - 195	+1	
91 - 100 / 196 - 205	+2	
101-110 / 206 - 215	+3	
46-50 / 216 - ...	+4	

Taula B					
Edat	Rauxa	Agilitat	Constitució	Intel·ligència	Punts d ferida
11-15	- 1	+ 3	- 2	- 1	Menys 1D8
16-20	-	+2	-	-	Menys 1D6
21-25	+ 1	+ 1	+ 2	-	----- 25 -----
26-30	+ 2	-	+ 3	+ 1	Menys 1D6
31-35	+ 3	-	-	+ 1	Menys 1D8
36-40	+ 2	-	- 2	+ 2	Menys 1D8
41-45	+ 1	- 1	- 3	+ 3	Menys 1D6
46-50	-	- 2	- 4	+ 4	

SEGON PAS

Força de voluntat (Constit + Enginy / 2) + Taula C

Reflexos (Agilitat + Enginy/2) + Taula B

Saviesa (Intelig. + Enginy / 2) + Taula B

FOLLIA

50 + 3D8

Taula C	dR	Modificador
... - 1d		+0
2d		+1
3d		+2
4d		+3
5d		+4
6d - ...		+5

Punts de follia	DR	Mod
66 -	7	-1
62 - 65	7	-1
58 - 61	6	-2
54 - 57	6	-2
50 - 53	6	-2
48 - 52	5	-2
44 - 47	5	-2
40 - 44	5	-2
30 - 39	4	-3
20 - 29	3	-4
10 - 19	2	-5
00 -09	1	-6

TERCER PAS

ENERGIA	Contrapoders x6
FATIGA	Constitució + 20
Punts de FERIDA	25 +/-Taula B
Quietud de MENT	Intel·ligència + Enginy / 2

QUART PAS

RAUXA	X4
AGILITAT	X4
ENGINY	X2
INTEL·LIGÈNCIA	X4
CONSTITUCIÓ	X4

El màxim de daus que ens podem assignar d'entrada en una perícia concreta és de 6dR, tenint en compte que algunes ja tenen una base. Fins a 3dR el cost és 1 a 1 però si vols posar-hi més de 3dR, el cost de daus és superior. Així, per fer 4dR et calen 6 daus, per fer 5dR et calen 8, per fer 6 et calen 10.

CINQUÈ PAS

DEFENSA

PELAT	Esquivar + Arts marciais si a 3dR (pg. 32)
ARMAT	Pelat + Armadura externa
AJUDAT	Escuts, guants, rodelles, etc.

ATAC

PELAT	Cos a Cos + Arts marciais si a 3dR (pg. 31)
ARMAT	Pelat + Perícia Arma
AJUDAT	Main gauge, Xarxa, Segona arma, etc.

ARMADURA	PREU	CA
Lleugera		
Embuatada	0005 UM	+1
Cuir	0010 UM	+2 10
Cuir amb Pells	0045 UM	+2
Mitjana		
Cuir tatxonat	0010 UM	+3
Camisa cota de malles	0040 UM	+4 15
Stars troopers	0050 UM	+4
Camisa cota d'escates	0050 UM	+4
Camisa de bandes	0400 UM	+5 20
Semiplaques	0750 UM	+5
Pessant		
¼ Cota d'anelles	0060 UM	+6
¼ Cota de malles	0100 UM	+6 25
Bandes	0200 UM	+6
Plaques	0250 UM	+7
Rudilian	1500 UM	+8 30
Escutum	0010 UM	+4
Segona arma	0070 UM	+3
Rodel la/escut	0008 UM	+3
Elm	0010 UM	+1
Guantellet	0015 UM	+1

Nom	Bonus Atac	Bonus Defen	dR Mínim	Inici 2nAtc	Efecte
540 Kik	+5	-	7	-1	Patada voladora +8 mal
Fer la roda	-	+3	4	-	Escapar rodant o saltant
Atemi waza	+3	-	4	+1	Cops seguits molt rapits
Bloquejar	-	+3	4	+1	No perds torn.
Shuriken	+2	-	4	-	Pots llençar 4 (60%) 6 (80%)
Cop a la gola	-	-	3	Aut	Deixa sense respiració
Daki age	-	+3	5		Grapa cames i fer rodolar
Do jime	-	+3	5	+5	Grapa cames immobilitzes. tu tens esquena a terra
Eye poke	-	-	3	Aut	Encegar (pot ser permanent)
Escombrat de peus	+2	-	6	+2	Fa perdre equilibri
Patada Frontal	+3	-	6	+1	+ 3 mal
Descollonen	+1	-	3	Aut	+ 3 mal perds torn següent
Cop de martell	-	-	5	+4	+ 5 mal
Hane goshi	-	+2	4	+3	Fas tombr per sobre espatlls
Dislocació	-	+3	4	+5	Dislocar articulació
Nip up	-	-	4	+6	Si intimidar atac oportunitat
Meia lua d compaso	+4	+4	5	+4	Ball defensiu + patada
Punt de pressió	-	-	3	+4	Dolor incapacitant
Cop de puny	+1	-	3	+1	Mal 1d4 3Atordit ,4 KO
Molinet	+4	+3	4	+4	Aixecar-se + cop
Ki ko	+Energ	+Energ	6	Aut	Cop a distancia. + Energia
Toc de mort	+ 5	-	7	Aut	Cop sec punt vital (+10 mal)
Shino nage	-	+4	5	+2	Aikido A volar
Cote gaeshi	-	+3	5	+3	Torsió ma + Caiguda (o no)
Picahielos	+3	+3	6	+1	Daga prima +3 a Arm Tall
Tal Amoa (Derribar)	+3	-	5	+6	+1 mal per cada quadro mov.

Esgrima

- Atac amb l'arma secundària
- Filigrana
- Atac d'esquena
- Coup
- Esquiva i atac

Kendo

- Maai: La distancia apropiada
- Laido: Desembeinar i tall
- Taiatari: Xoc de cos
- Kanken no metsuke: Observar
- Kirikaeshi: Pluja de cops
- Ki-ken-tai-itchi

Punts Defensa

Punts d'Atac

Def 1	Def 2		Arma 1	Arma 2
		Pelat		
		Armat		
		Ajudat		

Armes de distància

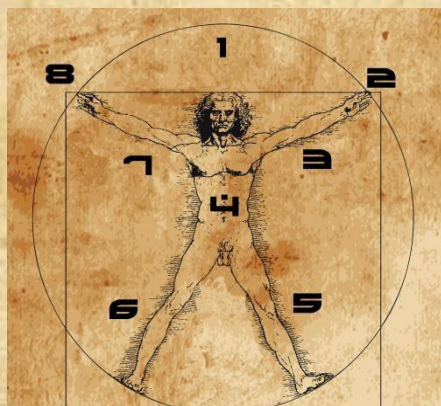
Armes d'aixafament

Armes de tall

Armes de pal

Armes de disparar

Armes de llençar



Localitzacions de mal

Professió

Nivell

Nom del personatge

Trets

Edat

Rauxa

Agilitat

Enginy

Intel·ligència

Constitució

Alçada _____ polzades

Pes _____ almuds

Quietud de ment

Bonus

Follia

Contrapoders

Voluntat

Reflexos

Saviesa

Punts de Ferida

Punts de Fatiga

Perícies	Base	dR+	Perícies	Base	dR+
Aixecar pes	1dR		Llen materna	Int+Eng	
Amagar-se	1dR		Llegir/Escri.		
Antropologia					
Arqueologia					
Ar. Distància			Lleis		
Ar. Aixafment	+2		Mani. insectes		
Ar. Tall	+1				
Ar. de pal	+1				
Ar. Disparar*	+1		Mani.animals		
Apostar/Tafur					
Arts Marcials					
Astronomia			Mecànica		
Biologia			Medecina		
Buscar llibres	1dR		Munta Acrob.		
Canalitzar *			Munta Batalla		
Cantar			Music Instru		
Caure	+2				
Cirurgia					
Conduir ^{Acrobat}			Nedar		
Conduir Batalla			Navegació ^{Acrob}		
Conrear			Navegació ^{Batalla}		
Comp Energia			Obrir p./Hack		
Comptabilitat			Ocultisme		
Computació*			Ofici		
			Orientació		
Córrer	+2		Organitzar	+1	
Cos a Cos	Rauxa		Parar	Agilit	
Crèdit			Parar Tramps		
Descobrir	1dR		Pasturar		
Discreció			Pilotar Acrobat		
Disfressar-se			Pilotar Batalla		
Electrònica*			Pirotècnia		
			Foc		
Emboscar			Explosius		
Equilibri	Agilit		Primers Aux		
Escoltar	+2		Protocol		
Esgrima	01		Psicoanàlisi		
Esquivar	Agilit		Psicologia		
Farmacologia*			Química		
Fer Dibuxos			Rastrejar		
Física			Regatejar		
Geologia			Saltar	Agilit	
Grimpar	+2		Taxació		
Herbalisme			Xerrameca		
Història					
Intimidat	Rauxa				
Llençar	+2				
Llengües					

Guany de Follia

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68

Fòbies

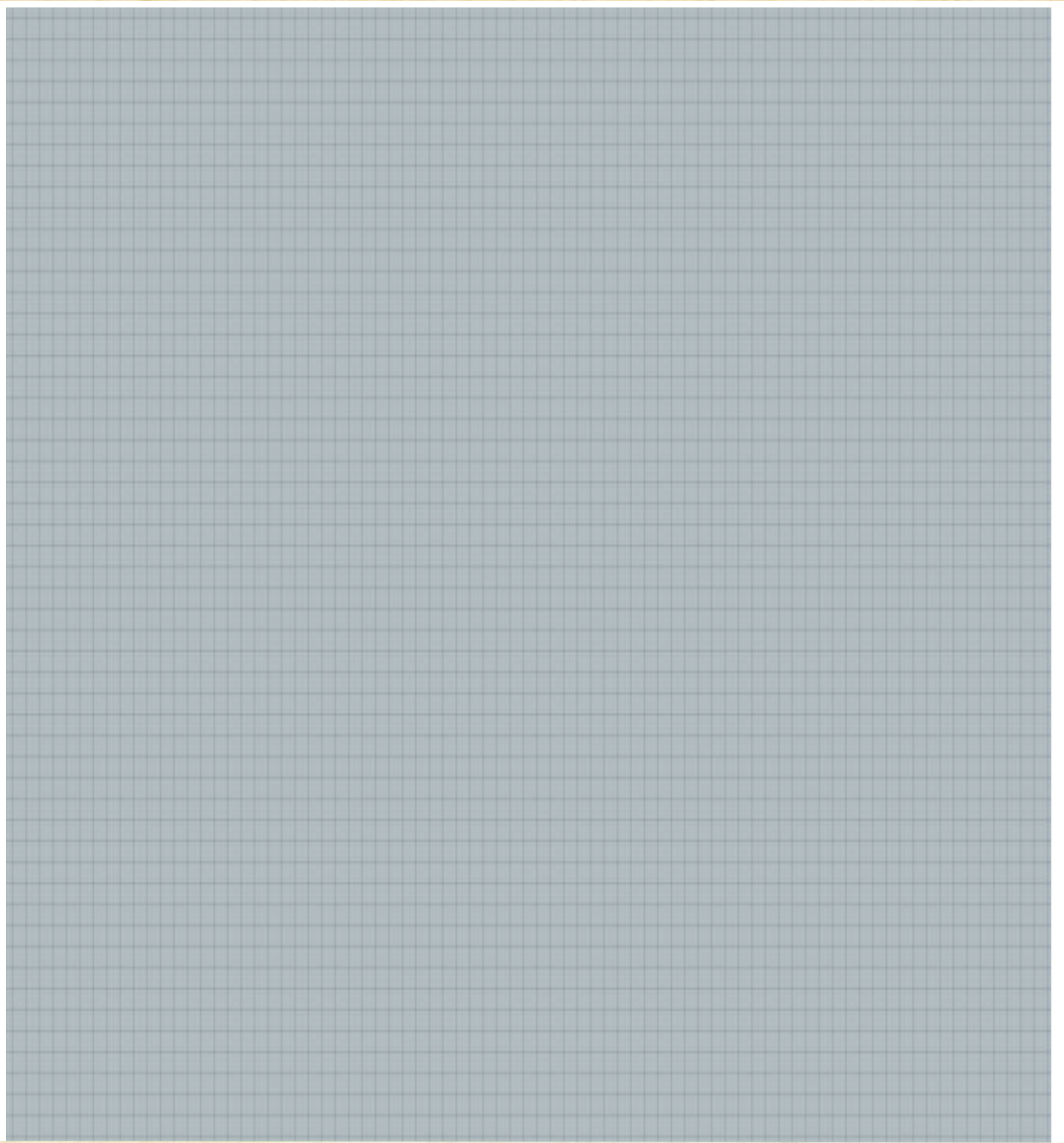


Balanç d'energia

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52

Nom del jugador

Anotacions



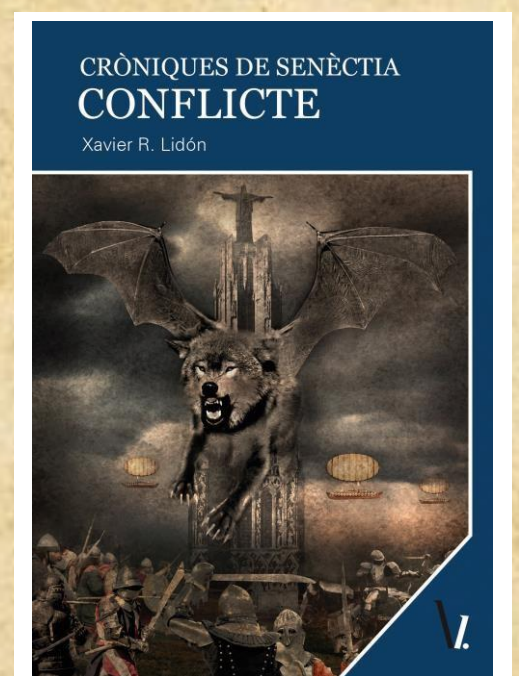
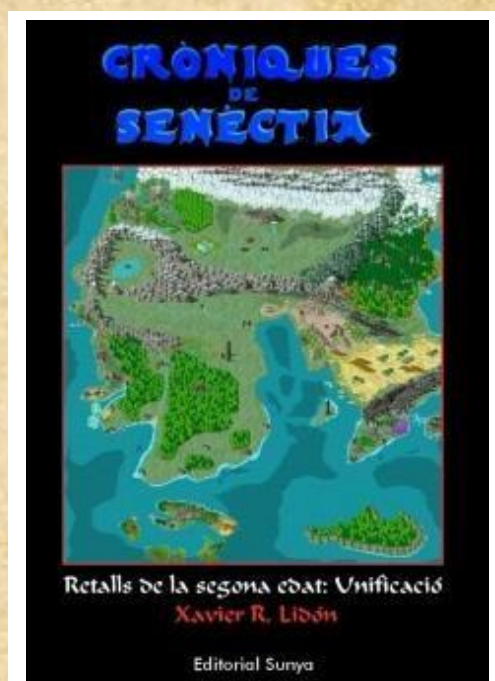
Element/Habilitat Extra		Descripció	

Arma	Mal	+	Descripció/Disparx torn/Distància

Anotacions

1 Faneca= 12 Almuds = 60 Kg (Almud 5 kg)

1 Peu = 12 Polsades = 36 Cm (Polzada 3Cm)



gandra@hotmail.com
www.gandra.cat