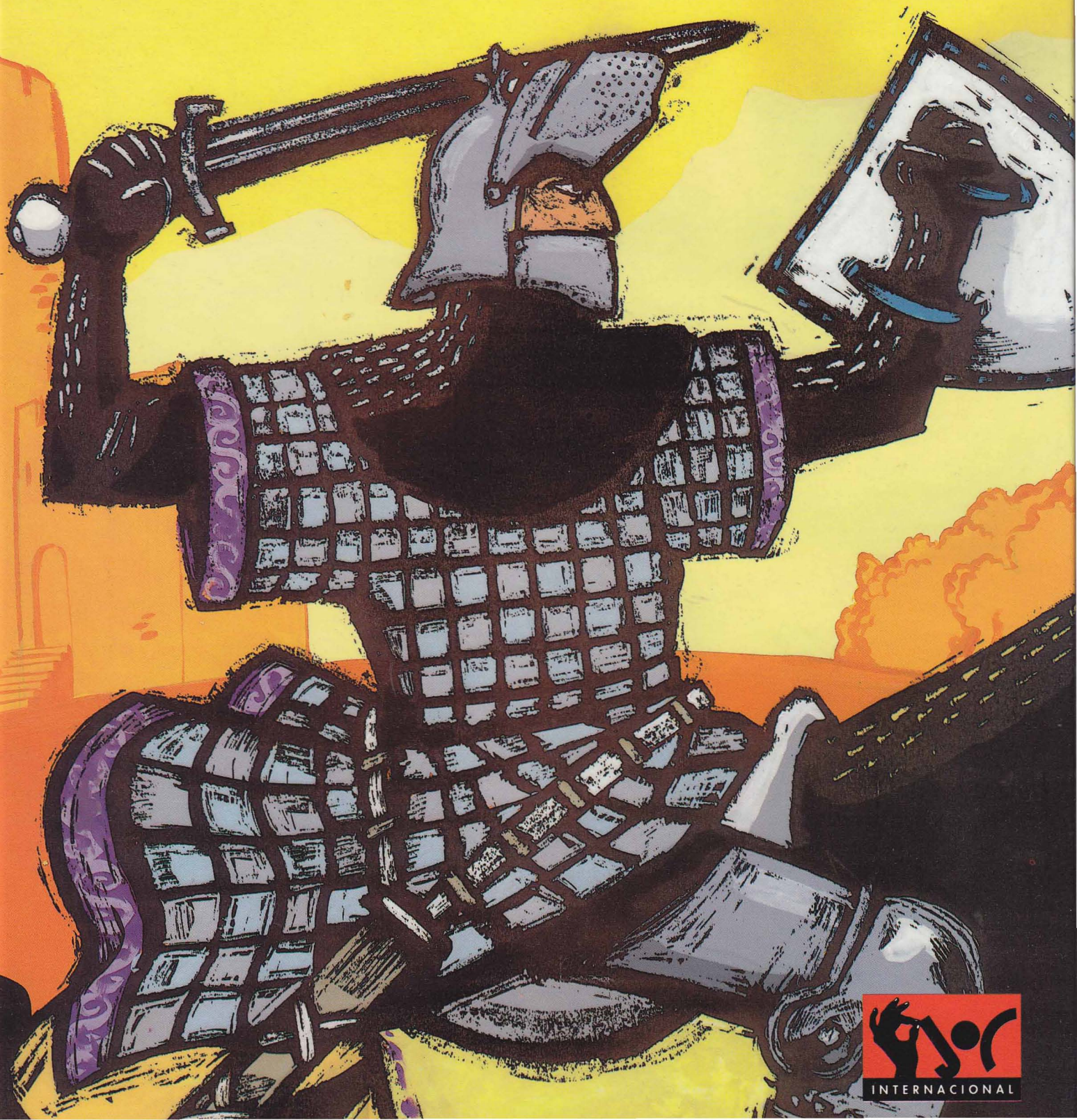


*Joc de Rol de Cavalleria Medieval*

# Tirant Lo Blanc



# Tirant Lo Blanc

Per  
**Enric Grau**

## **Col·laboracions**

Eduard Monter	<i>Vida Quotidiana al segle XI</i>
Dionisio Barrasa	<i>Sistema de generació de característiques</i>
Daniel Julivert	<i>Aventura "La Torre"</i>
Ricard Ibáñez	<i>Aventura "Montcarrà"</i>

## **Proves del joc**

Cristina, Arturo, Andrés, Eloi,  
Eskaven, Jordi, Toni, Miguel Ángel,  
Ramón, Dani, Dioni, Roger, Alarcón,  
Guilarte i Óscar.

## **Il·lustracions**

Albert Monteys

## **Producció**

Montserrat Vilà Planas



*Tirant lo Blanc,*  
1a edició març de 1996

*Aquest llibre està dedicat a la meva esposa, Cristina, que m'ajuda amb la seva alegria i ànim en el dia a dia de la nostra existència per poder veure més enllà del que ens envolta, cap a un altre món que sabem que existeix amagat en algun indret...*

Publicat per JOC Internacional, S.A. © 1996  
c/. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona.-Espanya

Amb la col.laboració de



Generalitat de Catalunya  
Departament  
de Cultura



Compaginació: Publitexsa

Imprès a HUROPE, S.L.

c/. Recared, 2 - Barcelona

I.S.B.N.: 84-7831-158-0

D.L.: B-10198-1996

Imprès a Espanya - Printed in Spain

# SUMARI

<b>D'UN TEMPS, D'UN PAÍS</b> .....	5
Els cavallers de la literatura.....	5
El cavaller històric del segle XI.....	7
Els comtats catalans al segle XI.....	9
Les grans cases: els vescomtes i el senescal.....	13
Ordes militars a principis del segle XII.....	16
<b>MECÀNICA DE JOC</b> .....	18
Èxit o fracàs en realitzar les accions.....	18
Descripció de les habilitats.....	20
Descripció dels coneixements.....	23
Descripció de les tècniques.....	25
<b>LA FORJA DEL GUERRER</b> .....	26
Lloc d'origen.....	26
Característiques.....	26
Atributs.....	29
Modificadors i altres dades del personatge.....	30
Genealogia.....	33
Dedicació primària.....	41
Habilitats, coneixements i tècniques.....	42
Diners, equip i possessions.....	44
Progressió posterior a la generació.....	50
<b>LA PROVA DE FOC</b> .....	51
Mecànica de combat.....	51
El dany del combat.....	54
La salut del personatge.....	57
Curació de ferides i malalties.....	59
Armes i tècniques de combat.....	62
Armadures.....	66
Escuts.....	70
<b>EL PAÍS ENCANTAT</b> .....	71
Les energies màgiques.....	71
Els procediments màgics.....	73
Rituals màgics.....	75
Els poders.....	87
El procediment alquímic.....	93
<b>VIDA QUOTIDIANA AL SEGLE XI</b> .....	95
La vida al segle XI.....	95
La noblesa.....	98
Els clergues.....	100
Els guerrers.....	101
Els ciutadans.....	102
Els camperols.....	104
Els mariners.....	105
<b>AVENTURES</b> .....	107
La investidura.....	107
La torre.....	109
Montcarrà.....	112



# D'UN TEMPS, D'UN PAÍS

Aquest joc continua en la vena històrica començada per *Almogàvers*, encara que pren un caire més nobiliari, ja que el personatge central és el cavaller de la baixa edat mitjana. A més, el món ja no és tan real com l'altre perquè les fonts en què ens inspirem ratllen la llegenda i les idees fantàstiques de la literatura medieval cavalleresca.

L'època ens situa als voltants de l'any 1000 i el lloc el configuren els comtats catalans i els situats immediatament al nord dels Pirineus. En aquell temps, no existien les diferències nacionals d'ara, ja que tots eren comtats del regne franc però sí que hi havia un procés d'independència del poder del rei que formava un poder local que molt més tard esdevindria el regne catalano-aragonès. Tot això afavorit per la constant amenaça sarraïna. No oblidem que no feia gaire temps que ells eren els amos d'aquestes terres. I dic "afavorit" perquè el debilitament del poder central franc i el corresponent oblit en què tenien unes terres frontereres que necessitaven de mà ferma van produir la gradual i forçada independència local.

De fet, el segle X i la primera meitat del XI és un període en blanc per als estudiosos. S'han reconstruït els fets mitjançant cròniques, anals, poemes, etc., amb resultats no gaire satisfactoris, hi ha moltes incògnites. És un període de temps ideal per fer faules, cosa necessària en les històries de cavalleria. L'any 1000 la colonització progressiva de les terres encara no era gaire gran. Així doncs, hi havia grans extensions desconegudes en el país on vivia la gent. Les grans destrosses, tala i desbrossa sistemàtica dels boscos es produeixen el segle següent i es el que s'anomena "revolució demogràfica". De moment, el bosc és un altre món, és el país encantat on la gent no hi va sovint.

## ELS CAVALLERS DE LA LITERATURA

Algunes de les obres literàries de cavalleries més famoses són, de manera cronològica, la *Cançó de Roland*, les del cicle artúric, i el *Tirant lo Blanc*. Descartem obres com *El Quijote*, ja que no és de l'estil que cerquem en aquest joc. Parlarem, doncs, una mica d'aquestes obres.

## Els orígens

Les primeres novel·les de cavalleria són eminentment èpiques. Mostres clares d'aquest gènere són: *La Chanson de Roland* i *El Cantar de mio Cid*.

Encara que no es pot parlar d'una influència homèrica, donat que els escrits d'aquest autor no eren coneguts durant l'edat mitjana, les analogies entre els seus personatges i els de *La Chanson de Roland* són molt grans. Roldan és un heroi de poc raonar, molt orgullós i tossut, però, evidentment, d'una destresa molt gran en les armes. La versemblança amb Aquil·les és patent. De la mateixa manera, altres personatges homèrics poden tenir el seu equivalent en els companys de Roldan (Naimón com Néstor, per exemple). Perquè Roldan no està sol, sinó envoltat per un grup de cavallers virtuoses a les ordres de l'Emperador Carlemany. Aquesta és la característica fonamental de l'èpica: l'heroi no està sol, li donen suport altres cavallers com ell, encarnant les virtuts de la col·lectivitat.

Existeixen diverses diferències entre el personatge francès i el seu homòleg castellà. *El Cantar de mio Cid* tracta les situacions amb més realisme. El protagonista no té cap enemic noble i heroic (Els de Roldan eren campions moros, de virtuts semblants) i és molt més madur i raonable que el francès. Altres característiques, en canvi, els uneixen. Per exemple, tots dos són capaços de matar mitja dotzena d'enemics d'un sol cop d'espasa i, sobretot, tots dos encarnen els valors d'una comunitat. En la literatura posterior, la concepció de l'heroi col·lectiu cedirà pas a l'heroi individual i solitari.

Aquests primers herois, els herois èpics, no tenen un gran domini de la retòrica i opten sempre per l'acció en qualsevol situació. Els que sí coneixen les claus del discurs són els seus enemics (Ganelon, l'oncle de Roldan, i els infants de Carrión), que mitjançant l'art de la paraula posaran als nostres herois en situacions més que compromeses.

## El cavaller del cicle artúric

Els autors més coneguts d'aquest gènere són Chrétien de Troyes i Thomas Malory amb novel·les com *La recerca del Grial* i *Mort d'Arthur*. En aquestes no-



vel·les podem veure la descripció d'una societat alegre, ben organitzada, amb grans castells i ciutats, amb festes i torneigs, on la reialesa és a la vegada sàvia i heroica. Tenim, a més, el fenomen emotiu de la recerca mística del Grial, l'elegància de l'amor cortès i les fantasies d'éssers extraordinaris, fades, dracs, bruixes, etc.

Un element força utilitzat és el compliment d'una promesa feta. Un episodi típic podria ser el següent: el cavaller participa en un torneig on una dama li promet un premi si surt victoriós. El cavaller actua com un heroi fent gestes inhumanes i guanya. La dama li regala un mocador com a penyora del seu amor i li demana un favor pel seu honor de cavaller. Abans de dir-li de què es tracta li fa prometre que l'ajudarà i, evidentment, el cavaller ho promet. I, ja està, tenim el cavaller embarcat en un afer que ni li va ni li ve a causa d'una promesa a una dama. Aquesta història, amb algunes variacions, es repeteix sovint.

Altres possibilitats poden ser: la pregunta feta a qualsevol que es trobi amb els cavallers, que té la conseqüència de fer que el cavaller empenyi el seu honor per desfer una injustícia. O el típic malentès que fa que dos cavallers lluitin amb furor fins que s'ado-

nen de l'error. I, també, les maleses de les fades capritxoses que s'enamoren de la persona més pura i resistent a tots els seus encants. I un llarg etc. Potser les més èpiques de totes siguin les relacionades amb grans batalles o les de la recerca del Grial per salvar el rei.

Sobre els escriptors d'aquestes històries hem de dir que, sens dubte, creaven un món que desitjaven que existís. Però, a part dels elements fantàstics i les exageracions de les accions dels cavallers, tenim irregularitats en la descripció històrica. Es parla d'una època passada, però a l'hora de descriure la societat s'utilitza la dels segles XII i XIII, període en què es van escriure les obres. Per exemple: les armadures descrites no es corresponen a les que s'haurien de portar, el torneig no era un enfrontament de dos cavallers sinó d'equips, els països no estan en el lloc on es diu que estan, etc. Tots són errors comprensibles tenint en compte el coneixement d'aquella època.

### **El Tirant lo Blanc**

El Tirant de la novel·la és un cavaller anglès que, després de fer grans gestes a la cort del rei, va primer cap Sicília per anar després a ajudar l'Empe-





rador de Constantinoble contra els turcs l'any 1448, aconseguint salvar l'Imperi (i canviar la història). A diferència d'altres novel·les de cavalleria, aquí no és abundant el material fantàstic, ni els dracs, ni les bruixes. L'enemic és el turc i els cavallers actuen amb uns criteris similars als que podríem trobar en els cavallers de l'alta edat mitjana. Sobretot es diferencia en el tractament que fa dels afers amorosos. Si en els episodis de combat, el Tirant es comporta molt al límit de la capacitat humana, aquí és on s'humanitza definitivament per les seves debilitats i les situacions que passa, força compromeses i fortament eròtiques. Ens descriu un heroi cortès i astut, destre amb les armes i en el llenguatge, enamoradís com tots. Les intrigues en les quals es veu involucrat són palatines o bèl·liques, però exclusivament humanes, el que no exclou algunes llicències que l'autor pot prendre per deixar palesa l'heroïcitat del personatge. El mateix Cervantes va elogiar aquest aspecte en un fragment de *El Quijote*:

*“Digoos verdad, señor compadre, que, por su estilo, es éste el mejor libro del mundo: aquí comen los caballeros, y duermen y mueren en sus camas, y hacen testamento antes de su muerte, con estas cosas que todos los libros deste género carecen”.*

La seva humanitat i versemblança arriba a la màxima expressió amb la seva mort. Si Roland mor amb mig cap destrossat, les oïdes sagnants i per l'infinita pena que li produeix la mort dels seus homes, el seu cavall i el seu company, Oliveros, Tirant mor al llit, víctima d'un refredat.

El seu autor és Joanot Martorell, un cavaller valencià nascut el 1423. Sembla ser que era un cavaller bregós de vida agitada, plena d'afers d'armes cavallerescos, habituat al tracte cortesà i bon coneixedor dels usos i costums de la cavalleria. Ens dóna una visió particular ja que presenta una cavalleria possible i creïble, que obeeix a les necessitats del món del segle xv. Un món on el lector, el cortesà de l'època, pot considerar pròxim al seu i a través del qual pot refermar la validesa i la necessitat d'existència de l'estament al qual pertany. Però sembla com si es notés el canvi proper, la nova societat renaixentista. L'enyorança dels temps antics es fa palesa en paràgrafs com el següent:

*“Antigament, l'orde militar era tingut en tanta reverència que només l'home fort, animós, prudent i molt expert en l'exercici de les armes, que sabia exercir amb saviesa la seva fortalesa corporal, era ornat amb l'honor de la milícia. I per això els antics educaven els infants de poca edat en l'exercici militar en justes i tornejos, perquè en les batalles fossin forts i animosos i no tinguessin terror a la vista dels enemics.”*

Evidentment, parla d'una època que enyora. És l'època on la història i la llegenda es confonen, on el cavaller era el que es feia i no només el que heretava. És l'època que intentem copsar en aquest llibre: l'alba del segle xi.

## EL CAVALLER HISTÒRIC DEL SEGLE XI

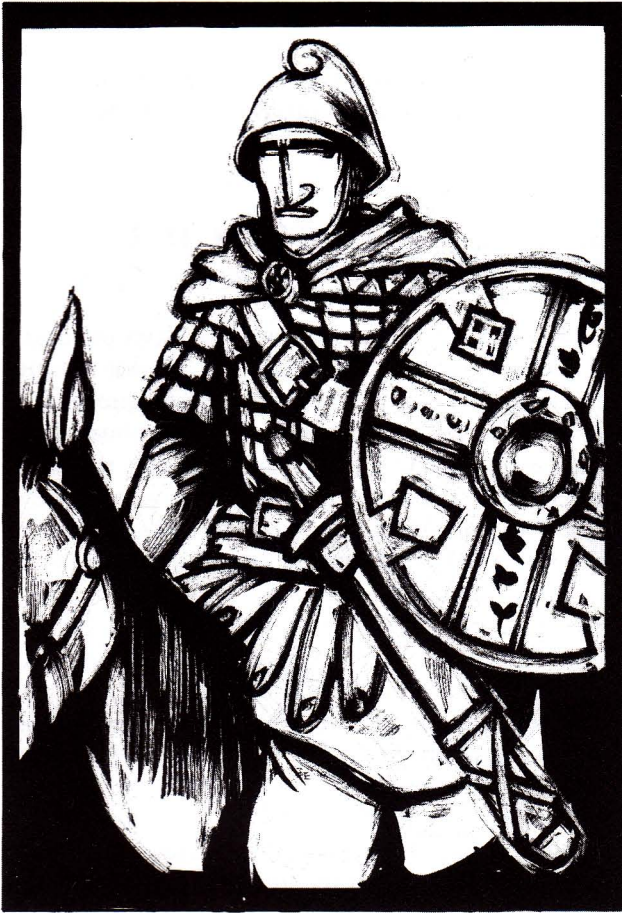
La cavalleria és una institució que es va introduir al sistema feudal cap a l'any 1000. Es pot anomenar cavaller, de manera rigorosa, tot aquell home d'armes que hagi passat per una cerimònia d'iniciació específica: la investidura. De totes maneres, a més de la cerimònia, s'havien de complir certes regles i viure d'una manera concreta. Els cavallers formen una categoria social que uneix els especialistes en el combat a cavall i, a més, tenen els mitjans suficients per portar aquest tipus de vida.

La teoria és, doncs, que tothom que hagi estat batejat pot esdevenir cavaller: Tot cavaller en pot armar un altre sempre que el consideri digne d'aquest honor, sense consideració del seu origen o condició. De fet, algunes narracions ens donen exemples de pagesos, llenyataires, porquers, etc., que van ser armats cavallers com a recompensa pels serveis donats a l'heroi. Però la realitat era molt diferent.

El terme “cavaller” no implicava originàriament que anés a cavall. No va tenir el significat que ara coneixem fins que, cap a finals de l'època merovíngia, es va fer evident que un guerrer consumat havia de combatre a cavall. Aquest cavaller, que en llatí es tradueix per *miles* (que significa guerrer), es diferencia per moltes més coses que per la seva muntura (els que l'acompanyaven també havien d'anar a cavall) sinó també per l'armament: la llança, l'espasa, la cota de malles, l'escut i l'elm, o sigui, el cavaller és el guerrer complet.

Encara que en els seus orígens podia passar que un plebeu fos armat cavaller, cada vegada més els cavallers van ser reclutats dels fills dels nobles formant, així, una classe hereditària. Hi ha dos factors que afavoreixen aquest procés. Per una banda, el desig lògic de tot fill de noble de ser cavaller i, per l'altra, la part econòmica, ja que ser cavaller era car: cavall, equip militar, cerimònia i festes de la investidura, etc. Aquesta riquesa només podia provenir de la terra en l'edat mitjana.

Això ens porta als petits senyors que eren els governants locals de terres que incloïen un o més pobles. El seu origen podia ser molt diferent. De fet, la “classe” de la noblesa no estava encara ben definida. El que els caracteritzava i convertia en senyors era el fet de comptar amb bones armes i cavalls per a la guerra, saber utilitzar-los i manar una tropa, a



més de viure en un castell fortificat. Però no tots ells ho havien aconseguit de la mateixa manera.

Podien ser descendents dels antics caps que existien des d'abans dels romans. Llavors, el senyoratge vindria d'una època immemorial. Altres eren vassalls d'un senyor més important. El terme vassall no implica la possessió de terres, sinó només el fet que un guerrer ha jurat fidelitat i obediència al seu senyor. Molts vivien amb aquest senyor i depenien directament d'ell. Altres havien rebut la concessió d'un feu. Aquests s'anomenaven vassalls "acasillats" (del terme *casati*, allotjats).

Per altra banda, en una època on el feudalisme s'estava configurant, ple de violència i fets consumats, era molt probable que alguns senyors senzillament s'imposessin per ells mateixos. Per exemple, un guerrer no vassall, descontent de la seva condició, podia prendre els camps per les armes. Més tard, hauria de fugir del senyor, reunint aquí i allà joves que buscaven aventures (fugitius, fills de vilatans o pagesos, etc.) que l'acceptessin com a cap pel seu valor i la seva destresa amb les armes. Aquesta banda podia recorre molts quilòmetres allunyant-se de les terres de l'antic amo. Arribaven així a terres on ningú sabia qui eren ni d'on venien i s'instal·laven a un lloc ben situat. Es construïa un castell (de fusta) i només faltava intentar convèncer el senyor d'aquestes noves terres de la conveniència de tenir un bon vassall que vigilés l'indret i controlés el pas protegint-

lo de l'atac dels seus veïns. D'aquesta manera, el guerrer es convertiria en vassall "acasillat". Una vassall "acasillat" que posseïa un senyoratge no podia ser cap altre que un cavaller.

## L'escuder

La cavalleria era una manera de viure. Requereix una preparació especial, una iniciació solemne, activitats que no poden ser comunes. La vida del futur cavaller comença amb un llarg i difícil aprenentatge, primer al castell del pare i, després, a partir dels 10 o 12 anys, a prop d'un ric fadrí o un gran protector.

La primera formació, familiar i individual, ensenya els rudiments de l'equitació, la caça i les armes. La segona, més llarga i tècnica, és una veritable iniciació professional i esotèrica que es rep de manera col·lectiva. A l'escala feudal, cada senyor es troba envoltat d'una mena d'"escola de cavalleria", on els fills dels seus vassalls i protegits aprenen l'ofici militar i les virtuts de la cavalleria. Quant més poderós és un senyor més nombrosos són els seus alumnes.

Fins a una determinada edat, que varia entre els 16 i els 23 anys, aquests adolescents fan, per al seu protector, el paper de servents domèstics i de custòdia. El serveixen a la taula, van amb ell de cacera, etc., i aprenen les qualitats de l'home de món. S'ocupen dels cavalls i les armes, l'acompanyen als torneigs i als camps de batalla, i adquireixen gradualment els coneixements de guerrer. Mentre fan aquestes funcions fins que reben la investidura porten el títol d'escuders. Només després d'aquesta investidura poden portar el títol de cavallers.

## La investidura

El desenvolupament d'aquest ritual és d'una època posterior. En el temps de què parlem, les formes poden ser molt diferents. Hi ha una gran diferència entre les investidures que tenien lloc en temps de pau i les que es feien en temps de guerra, abans o després d'una batalla. Aquestes últimes són les més glorioses encara que són senzilles i estan reduïdes a la mínima expressió: generalment el lliurament de l'espasa i el cop a l'esquena. Les de temps de pau van unides a festes religioses o civils (casaments, naixements, etc.). Són espectacles que tenen per marc el pati del castell, el pòrtic d'una església, una plaça o l'herba d'un prat. Exigeixen dels futurs cavallers una preparació sacramental (confessió o comunió) i una nit de meditació en una església o capella: la vetlla de les armes.

La cerimònia comença amb la benedicció de les armes que el Padrí en la cavalleria lliura al seu fillol: primer l'espasa i els esperons, després la cota de malles i l'elm o casc de metall, finalment la llança





i l'escut. L'escuder el vesteix, mentre ell resa una oració i pronuncia el jurament de seguir i respectar per sempre els costums i les normes de la cavalleria. Finalment té lloc el "cop d'esquena": un gest simbòlic d'origen discutit que sembla tenir el seu fonament en les restes d'un antic costum germànic mitjançant el qual un vell transmetia a un jove les qualitats i virtuts del guerrer. Generalment l'oficiant, dret, donava al jove neòfit, de genolls al seu davant, un cop ferm amb el palmell de la mà damunt l'esquena o el clatell. No és fins al segle XIV que això es farà amb la fulla de l'espasa acompanyat de la fórmula ritual: "En el nom de Déu, de Sant Miquel i Sant Jordi ...".

### L'ideal de la cavalleria

La cavalleria no es només una manera de viure, sinó també una ètica que pren el jove guerrer el dia de la seva investidura. De totes maneres, del codi de la cavalleria només en tenim constància en la literatura i ja sabem la distància que existeix entre els models literaris i la realitat quotidiana. De manera general, aquest codi es pot resumir en: fidelitat a la paraula donada, lleialtat, generositat, protecció i assistència als febles i obediència a l'Església. Més tard, cap al segle XII i XIII, els ideals van canviar una mica: franquesa, bondat i noblesa de cor, pietat, coratge i força física, menyspreu del cansament, del sofriment i la mort, orgull de pertànyer a un llinatge, de ser l'home d'un senyor, de respectar la fidelitat jurada i, sobretot, prodigalitat i elegància, coses que són més típiques del cortesà que del guerrer.

## ELS COMTATS CATALANS AL SEGLE XI

El fet que el govern de tots els comtats pertanyés a membres d'un mateix llinatge creava entre ells un sentiment de solidaritat. Els comtes d'Urgell i del Pallars, els de la Cerdanya i Besalú, els d'Empúries i el Rosselló veien en el de Barcelona el cap del llinatge, el germà gran protector. L'estat de lluita i rebel·lió contra Barcelona fou excepcional i la repressió dels vençuts no es va portar mai a punta d'espasa. Els comtes rebels no van perdre ni la vida ni els seus estats. Les relacions amistoses, la col·laboració en la guerra, les aliances matrimonials, varen ser el fenomen més corrent. Els comtats catalans donen la sensació de ser un gran condomini familiar.

Durant aquest període es pot dir que els comtes varen governar els seus territoris amb una independència gairebé absoluta, salvant els lligams amb el casal de Barcelona del qual n'acabem de fer esment. Cap a les darreries del segle X apareixen pujants dinasties vescomtals. Amb l'heretabilitat del

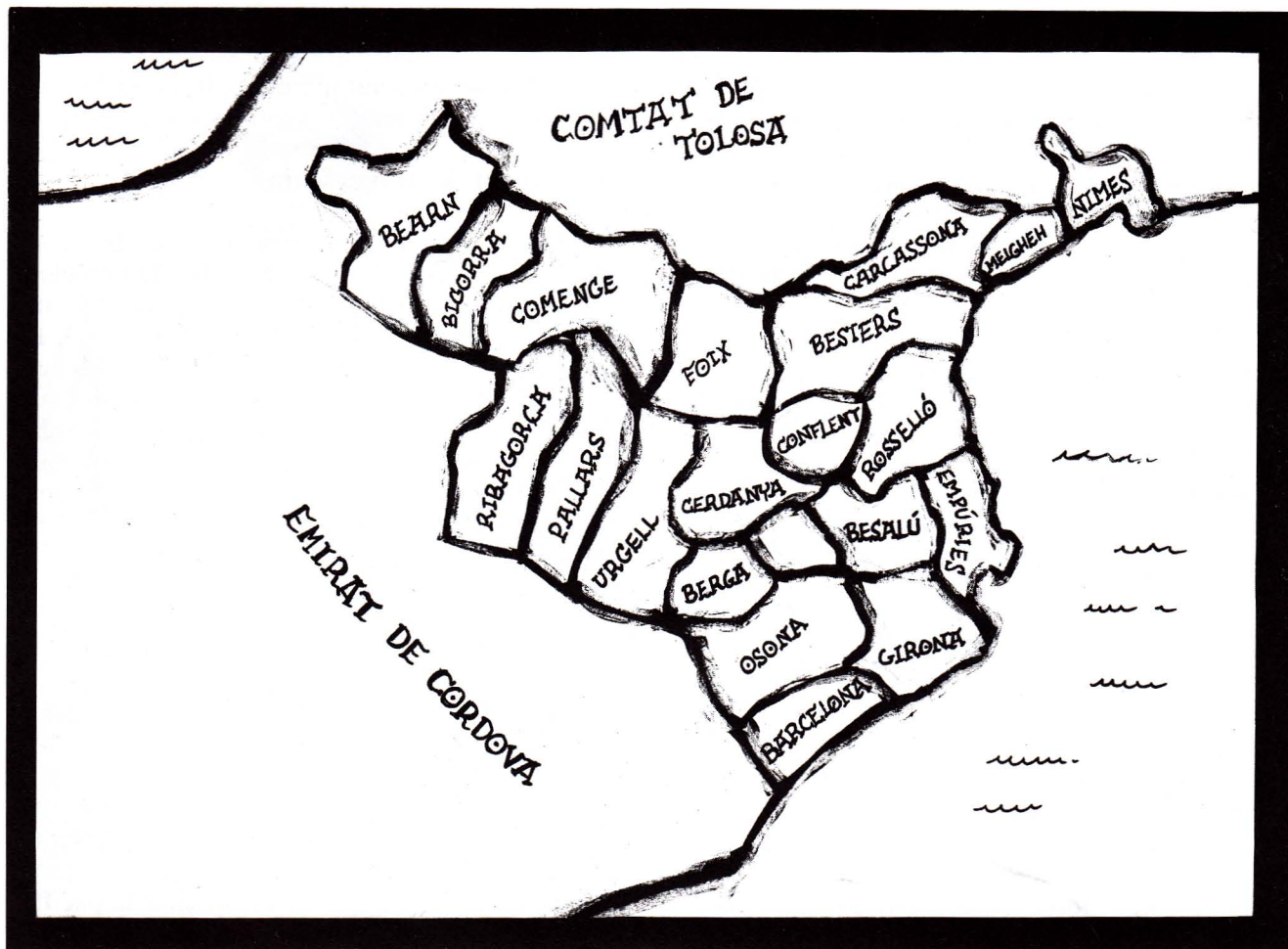
càrrec i la seva vinculació a un territori, aquests alts funcionaris comtals varen acabar per erigir-se en veritables sobirans autònoms, moltes vegades, més poderosos que els mateixos comtes, els seus senyors.

### El comtat de Barcelona

Mort Borrell II (992), els seus dominis es divideixen entre els seus fills: **Ramon Borrell I** de Barcelona i Ermengol I d'Urgell. Ramon Borrell va organitzar una expedició contra els sarraïns l'any 1003. Els sarraïns, en represàlia, van atacar el Penedès i van destruir Manresa. Aprofitant els problemes successors al Califat de Còrdova va ajudar el Califa Muhamed II contra Soliman, a qui van derrotar a la batalla de Bacar el 1010 (on van morir el comte Ermengol i els Bisbes de Barcelona, Girona i Vic). De retorn a Barcelona es va dedicar a reparar les destrosses de la invasió fins a la seva mort l'any 1017.

El succeí el seu fill, **Berenguer Ramon I**, anomenat "el corbat" però, com que era menor d'edat, la seva mare, Ermesenda de Carcassona, va exercir la regència fins al 1023. Durant el seu pacífic regnat es va dedicar a reorganitzar l'estat i va concedir gran nombre de cartes, privilegis i immunitats. També es va dedicar a repoblar les terres assolades amb nous colons. L'únic que feia trontollar la pacífica existència del seu regnat eren les seves discussions amb la mare que es ficava en els afers del govern i li exercia una gran influència. A la seva mort, l'any 1035, els seus fills es van repartir els comtats: Ramon Berenguer I, Barcelona i Girona, Guillem el d'Osona, i Sanç el Penedès.

**Ramon Berenguer I** (quina mania amb la combinació de nom i cognom) també era molt petit i, per tant, necessitava una regència. I, naturalment, allí hi havia l'àvia, Ermessenda de Carcassona, que va tornar a fer de regent. Ramon Berenguer I, a qui anomenaven "el vell", va heretar una situació difícil, amb una noblesa que havia augmentat el seu poder durant el govern del pare i amb la divisió dels dominis entre els seus germans, que hem esmentat abans. Malgrat aquestes circumstàncies desfavorables, va aconseguir la renúncia dels germans i va reunir els dominis. Va dominar els senyors feudals i va afermar l'hegemonia sobre els altres comtats: l'Urgell, Besalú, la Cerdanya, Empúries i el Pallars. Aquests comtats van establir aliances feudals amb ell. Això va ser afavorit per l'àmplia frontera amb els sarraïns, als quals va atacar a Saragossa com a represàlia per la seva invasió de l'Urgell. També va protegir aquest comtat contra les ambicions expansionistes de la Cerdanya. L'any 1063 va conquerir la Baixa Ribagorça, amb l'ajut dels comtes d'Urgell i del Pallars Sobirà, i va participar a la croada per reconquerir Barbastro. Un altre fet important del seu regnat és la publicació dels *Usatges*,



compilació de les lleis que havien de regir les relacions senyor-vassall.

Quan es va morir, l'any 1076, va ser succeït pels seus dos fills: **Ramon Berenguer II**, "Cap d'Estopes", i **Berenguer Ramon II**, "El Fratricida" (una altra vegada amb la maleïda combinació). En un principi, van governar conjuntament però, com ja podeu imaginar pel sobrenom de "fratricida", en Berenguer Ramon va matar al seu germà als boscos de Sant Celoni l'any 1082. Aquesta història va debilitar el poder comtal i el germà supervivent, avorrit del seu poble, va fer una sèrie d'incursions cap a Múrcia i València, però fou derrotat en terres saragossanes pel Cid Campeador. De totes maneres, va ser l'autor de la conquesta de Tarragona l'any 1091. El seu pecat, però, no és pas oblidat, i, quan el nebot, fill del mort, arriba a la majoria d'edat, un judici de Déu, demanat pels catalans i autoritzat i presidit pel rei Alfons VI de Castella, el du a la tomba. Era l'any 1093.

El succeeix **Ramon Berenguer III**, fill de l'assassinat Ramon Berenguer II. Serà anomenat "el Gran" i és que Catalunya té, per fi, el seu primer gran paladí. L'amor dels seus súbdits, la seva prudència i el seu valor, a més de la sort i l'encert de la seva política matrimonial, el fan aplegar un conjunt de

terres que consoliden fermament el poder català. Pel fet del seu matrimoni amb una filla del Cid, Maria, passen a la seva possessió, l'any 1111, els comtats de Besalú, Vallespir, Ripoll i Perapertusa. Fruit del tercer matrimoni amb Dolça de Provença, l'any 1112, adquireix terres molt riques del sud de França: la totalitat de Provença i bona part de les terres del Llenguadoc. L'any 1114 els pisans li van demanar ajut contra els corsaris de Mallorca. El rei va acceptar i organitzà una expedició conquerint aquesta illa i Eivissa. Va ser una conquesta efímera, sense cap altre objectiu que acabar amb el problema corsari de manera que no les va annexionar, aconseguint, però, el tribut dels valís musulmans de les illes. De fet, va haver de tornar ràpidament a Barcelona l'any 1115 per defensar-la de l'atac dels almoràvits. L'any 1117 va incorporar el comtat de Cerdanya i el 1120 va obtenir del Papa Pascual II l'aprovació d'una croada per reconquerir Tortosa i Tarragona. Així l'Església catalana va aconseguir finalment independitzar-se de la seu de Narbona, en obtenir Sant Oleguer la restauració de la seu de Tarragona. Al final de la seva vida la sort se li va capgirar. L'any 1126 va sofrir una derrota a Corbins a mans dels àrabs procedents d'Aragó. Cansat de guerres i trist per la mort de la seva dona va ingressar a l'Orde del Temple l'any 1130, i va morir el 1131.



## Els comtes de Besalú

Quan va morir el comte Oliba Cabreta es va disgregar el seu territori entre els seus fills. Al fill gran, **Bernat**, anomenat Tallafarro perquè era "fortísim en armes", li pertocà Besalú l'any 988. Va prendre part en l'expedició a Còrdova de Ramon Borrell l'any 1010, i va intervenir en la disputa entre Gaufred del Rosselló i Hug d'Empúries a favor del primer. L'any 1016 va anar a Roma per recaptar del Papa la creació d'un Bisbat en el seu comtat o en el del seu germà a la Cerdanya a fi d'independitzar-se del d'Elna, Ausona o Girona. El bisbat fou creat a Besalú i en fou elegit bisbe el seu fill Guifré. Va morir tràgicament l'any 1020 en negarse en el riu Roine quan anava a Provença per casar el seu fill Guillem.

**Guillem el Gras** va ésser menys respectuós que el seu pare amb les esglésies, i el 1021, just en el moment en què començava el seu regnat, l'abat de Sant Pere de Roda ja deia que era un foll que es mofava dels càstigs espirituals. En efecte, Guillem, amb els altres comtes veïns, va desafiar les amenaces i excomunions de Roma, si bé finalment va acabar, com tots, per sotmetre's.

**Guillem II**, el Truneus, fill de Guillem el Gras, va heretar el comtat l'any 1052. Era un home burleta i astut, impetuós i violent com els seus predecessors. No va trigar gaire a topar amb els bisbes de Girona, però el 1055 es va sotmetre a l'Església i va cedir als bisbes la vila de Bàscara, bo i promentent que aniria en penitència al Sant Sepulcre (si bé no consta que ho arribés a complir). Va morir l'any 1066 assassinat pels seus súbdits a causa del seu mal caràcter. Hom diu que el seu germà Bernat no era pas estrany al crim però no hi ha proves que ho demostrin.

A la seva mort el va succeir el seu germà **Bernat II**, ja que el fill de Guillem era encara molt petit. A diferència dels anteriors fou un home dolç i piadós que va acollir a Besalú el legat pontifici que havia anat a Girona per un concili que l'arquebisbe de Narbona, Guifré, va interrompre. El concili es va acabar a Besalú i el Papa va distingir Bernat amb el títol de cavaller de l'Església Romana (1077). Va reedificar Sant Esteve de Banyoles i el succeí el seu nebot (fill de Guillem II), que havia estat associat al govern quan va adquirir la majoria d'edat.

**Bernat III** va ser comte l'any 1100 (aproximadament). Es va casar amb Ximena, filla del comte de Barcelona Ramon Berenguer II i neta del Cid, qui li va portar en dot el comtat d'Ausona pel qual va retre homenatge al sobirà barceloní. Ambdós comtes es varen fer mútua donació dels seus Estats, en cas de morir sense fills. Aquesta conjuntura es va produir l'any 1111, en morir el comte Bernat.

## Els comtes de la Cerdanya

El segon fill d'Oliba Cabreta, **Guifré**, va heretar el comtat de Cerdanya-Conflent-Berguedà l'any 988. Entre 1010 i 1018 va tenir conflictes amb el bisbe d'Urgell, Sant Ermengol, que era fill del vescomte de Conflent, vassall de Guifré i era ajudat pel comte de Barcelona, Ramon Borrell. Fa fundar el monestir de Sant Martí del Canigó i, l'any 1035, va entrar en la religió professant al monestir que havia fundat.

El va succeir el seu fill, **Ramon Guifré**. Era un home ambiciós, que va sostenir lluites amb els seus veïns d'Urgell i Besalú, als quals feia costat el comte de Barcelona, Ramon Berenguer I. Aquest va haver d'enviar, l'any 1046, una expedició militar per sotmetre'l. La seva rapacitat en front del monestir de Cuixà va provocar una forta disputa amb el bisbe d'Elna, que va acabar amb la submissió del bel·licós baró cerdà. Així mateix, el comte Guifré va haver de combatre el seu vassall, el vescomte Ramon de Cerdanya, que dominava els confins pontenins del comtat i que va comptar amb l'ajut dels veïns vescomtes de Castellbò i els bisbes d'Urgell. També degué lluitar contra els sarraïns dels quals cobrava pàries de diversos llocs d'Hispania. Quan va morir, el 1068, va succeir-lo el seu fill Guillem Ramon.

**Guillem Ramon** era casat, ja en vida del seu pare, amb Adelaida de Carcassona-Rasés, qui li va deixar en dot, en morir, drets sobre aquests comtats. El comte vidu va renunciar-los en favor de Ramon Berenguer I en casar-se en segones núpcies amb la seva filla Sança. El 1085 els fou confiada la tutela del seu nebot, el jove Ramon Berenguer, fill orfe del "Cap d'Estopes", pel grup de nobles enemics de Berenguer Ramon II; però aquesta decisió no prosperà. No gaire més tard va morir Sança, i es va casar per tercera vegada, ara amb Elisabet, filla d'Ermengol IV d'Urgell. Va fundar Vilafranca del Conflent i va morir el 1095.

**Guillem Jordà**, net de Ramon Berenguer I, fou un brau soldat que va ajudar el seu cosí, Bertran de Saint-Gils, a recuperar el seu comtat de Tolosa, disputat pel duc Guillem d'Aquitània. El 1101 va marxar a Terra Santa a unir-se a les hosts de Ramon de Tolosa, pare de Bertran, amb el qui va col·laborar amb la conquesta de Trípoli. Quan Ramon va morir, l'any 1104, va heretar-ne els dominis (comtat de Mont Pélerin) i va continuar la lluita per apoderar-se de Trípoli sense aconseguir-ho, encara que va prendre Arga i Yebel Akkar. El 1107 es va presentar a Palestina el fill de Ramon, Bertran, reclamant l'herència del seu pare. El conflicte entre els dos antics amics va ser evitat per la intervenció de Tancred i l'emperador Balduí (el primer feia costat a Guillem i el segon a Bertran). El comtat fou repartit corres-



ponent a Guillem Tortosa i Arga. Poc després, va caure Trípoli i es va establir un règim de condomini entre Guillem i Bertran, que va donar lloc a noves dissensions. En una baralla entre cavallers dels dos bàndols, mentre Guillem intervenia per separar-los, una sageta el va matar. Hom creu que Bertran no va ser estrany al crim. Era l'any 1109.

El comtat català va ser heretat per **Bernat Guillem**, germà de Guillem Jordà, que ja el governava en la seva absència, però ningú va reclamar el comtat oriental que va passar a Bertran. Bernat Guillem va morir l'any 1117 sense successió i el comtat va passar a mans del casal de Barcelona.

### Els comtes d'Empúries

El testament de **Gaufred**, que va morir l'any 991 després d'un llarg regnat de 60 anys, instituïa hereus els seus fills **Hug** i **Guislabert**. Però, de fet, aquests es repartiren el govern, sense desfer la unitat jurídica. A Hug li correspongueren els comtats d'Empúries i Peralada mentre que a Gislabert li correspongué el de Rosselló. Aquest últim va morir primer, aproximadament el 1014, i va deixar un fill molt jove, **Gaufred II**. Hug I d'Empúries va intentar treure'n profit envaint el comtat del Rosselló, però la intervenció del comte de Besalú, Bernat Tallaferró, ho va evitar en un conflicte que va durar fins l'any 1020.

**Hug I**, comte d'Empúries-Peralada, va tenir molts conflictes amb l'Església. El seu capteniment vers el monestir de Sant Salvador de Vereda, que el seu pare havia donat als frares, va estar a punt de provocar la seva excomunió. Va prendre part en l'expedició, a Còrdova, del comte Ramon Borrell l'any 1010. Al seu retorn va voler recuperar l'alou d'Ullastret, que ell mateix havia venut al comte de Barcelona. L'enèrgica vídua de Ramon Borrell, Ermessenda, va defensar aferrissadament el patrimoni del seu fill, el petit Berenguer Ramon I, i va aconseguir que un magne congrés de jutges, bisbes i magnats condemnés el comte a la restitució d'Ullastret.

Quan va morir Hug, l'any 1040, el va succeir el seu fill, **Ponç I**, que va regnar en pau amb els seus veïns sense tenir tampoc disputes amb l'Església. L'economia del comtat va fruir construint-se Sant Miquel de Fluvià i la seu de Castelló. Fou un governant prestigiós que va merèixer les simpaties generals. Quan va morir, l'any 1078, va separar els seus dominis i va donar Peralada al menor dels seus fills, **Berenguer**.

El primogènit, **Hug II**, va heretar el comtat d'Empúries que va renovar les aliances tradicionals amb el Rosselló. Durant el seu regnat va continuar la política de pau començada pel seu pare i es va distingir per les seves donacions als monestirs, especialment el de

Sant Pere de Roda. Va emprendre llargs viatges de peregrinació a Galícia i al Sant Sepulcre de Jerusalem. Va morir el 1016, quan tornava de l'expedició mallorquina de Ramon Berenguer III, on va figurar com un dels més distingits consellers del sobirà.

### Els comtes del Rosselló

**Gaufred II**, que heretà el comtat l'any 1014 amb la invasió del seu oncle, com ja hem vist anteriorment, va tenir un llarg i pacífic regnat de 60 anys. Aquesta pau tant perllongada fou molt beneficiosa pel Rosselló, que va progressar en l'ordre econòmic i demogràfic, cosa que queda palesa pel gran nombre d'esglésies començades o consagrades en aquests període.

El seu fill, **Gilabert II**, el va succeir l'any 1074. Va tenir un violent conflicte amb el seu veí, el comte de la Cerdanya, que posseïa el Conflent. Va renovar l'aliança tradicional amb Empúries però els dos comtes no van reeixir en aconseguir el Conflent.

**Girard I**, fill i successor, va pujar al soli comtal l'any 1102 precedit d'una aurèola d'heroisme. Feia dos anys que havia retornat de la croada, a la qual havia marxat el 1096 com un dels set caps militars de les hosts del comte de Tolosa, Ramon de Saint-Gils. Havia pres part en les conquestes de Nicea, Antioquia (on manava un cos d'exèrcit) i Jerusalem (on els seus homes foren dels primers que entraren a la ciutat). Després de la victòria d'Ascalon el 1099, retornà al seu país. Però el comte Girard enyorava els camps de batalla i, cinc anys més tard, el 1107, va tornar a Terra Santa acompanyant Bertran de Tolosa. Sens dubte que Girard no fou estrany a la lluita entre Bertran i Guillem Jordà (recordem que era fill de Gilabert II, qui havia estat en conflicte amb el pare de Guillem Jordà). El 1112 va retornar a la pàtria i va ésser assassinat l'any 1113. No sabem si la seva mort tenia relació amb la del comte Guillem ocorreguda quatre anys abans.

### Els comtes d'Urgell

El segon fill de **Borrell II**, Ermengol I (992-1010), havia governat ja el comtat, quan encara vivia el seu pare, en qualitat d'associat. Hom el troba actuant en el camp diplomàtic, emprenent dos llargs viatges a Roma el 998 i 1001 per assistir als concilis, i en el camp de batalla lluitant coratjosament contra els sarraïns de Lleida en l'acció d'Albesa (en la que caigué presoner l'any 1004). Pocs anys després acompanyava el seu germà, Ramon Borrell, en la seva expedició a Còrdova, on va morir a l'edat de 37 anys.

El seu fill, **Ermengol II**, anomenat "El Peregrí", encara era un infant i durant la seva minoria va regir el seu oncle Ramon Borrell. Fou un brau guerrer



que va saber aprofitar la conjuntura favorable de la decadència califal. El 1038 va emprendre una peregrinació a Terra Santa i va morir a Jerusalem, on fou enterrat.

El succeí **Ermengol III**, gran aliat de Ramon Berenguer I, amb qui va fer molts pactes contra el comte de Cerdanya i contra els sarraïns. El 1050 rebé la plaça de Cubelles en feu. Ha estat anomenat "El de Barbastre" per la seva participació en la croada de 1064, on es va conquerir aquesta ciutat que va rebre en senyoratge. Defensant la plaça dels aferrissats contraatacs islàmics, va trobar la mort l'any 1066. La seva vídua, Sança, filla de Ramir I d'Aragó, s'encarregà de la tutela del jove Ermengol IV.

**Ermengol IV**, amb el sobrenom de "El de Gerp", va continuar la gloriosa tradició militar dels seus avantpassats eixamplant les fronteres comtals vers al sud. Les seves conquestes s'estengueren, sobretot, per la vall del Sió i també va col·laborar en les campanyes de Pere I d'Aragó. Al final del seu regnat va aconseguir expugnar els forts castells de Calasanz i Gerp, on va morir l'any 1092.

**Ermengol V** es va casar amb Maria, filla del comte castellà Però Ansúrez. No sabem per què va abandonar el seu comtat, on va deixar com a governant el vescomte Guerau Ponç de Cabrera, i va marxar a Castella on va trobar la mort combatent contra els almoràvits a Moyeruca (1102). Hi ha teories que diuen que Moyeruca és Mollerussa, és a dir, la Mollerussa d'Urgell. En aquest cas, Ermengol hauria retornat per fer front a la reacció islàmica de la pèdua de Balaguer.

**Ermengol VI**, fill d'Ermengol V i Maria Ansúrez, infant encara, va restar sota la tutela de l'avi, Però Ansúrez, brau guerrer al costat del qual el jove comte podia fer un bon aprenentatge militar. Els musulmans de Balaguer van aprofitar l'interregne per aixecar-se contra els cristians. Però el comte Ansúrez va anar-hi en l'ajut del vescomte Guerau Ponç i, amb la col·laboració de Ramon Berenguer III, pogueren portar a cap la conquesta definitiva de la plaça, l'any 1106. Ermengol VI va arribar a la majoria d'edat l'any 1115 i va retornar als seus estats on es va casar amb Arsenda d'Àger, filla de Guerau Ponç de Cabrera. El jove comte va seguir la brillant tradició familiar combatent contra l'Islam. Va prendre part en la conquesta de Saragossa al servei d'Alfons I d'Aragó l'any 1118. Quan va haver enviduat l'any 1120, va tornar a Castella, on hi va romandre uns quants anys, però el 1134 ja el trobem a Saragossa, on va tenir un paper molt important en la concòrdia entre Alfons VII i Ramir el Monjo. Va acompanyar Ramon Berenguer IV a Provença el 1144 i, més tard, a la conquesta de Lleida. Va morir l'any 1154.

## Els comtes del Pallars Sobirà

A Guillem II, primer comte del Pallars Sobirà, el van succeir l'any 1035 els seus fills **Bernat**, que va morir jove l'any 1049, i **Artau I**. Aquest darrer va guerrear contra el seu cosí Ramon IV del Pallars-Jussà i contra el comte d'Urgell. També va sostenir lluites amb l'Església, per la qual cosa va morir excomunicat el 1081.

Durant el regnat del seu fill, **Artau II**, es va consumir jurídicament la separació dels comtats. Sabem que va posar la seva espasa al servei de la Creu, que va caure presoner dels sarraïns i que romangué alguns anys en captivitat. Va morir l'any 1124.

## Els comtes del Pallars Jussà

**Ramon IV** fou un baró ferreny com el seu cosí, Artau I, amb qui va sostenir lluites freqüents. El condomini dels dos nous estats (que venien de la separació del comtat de Pallars) donava lloc a constants qüestions de litigi. No va tenir escrúpols en contractar tropes sarraïnes amb les quals va fer molts danys en terres cristianes, però no va reeixir en el seu propòsit de conquerir la serra del Montsec i la vall d'Àger.

Els seus fills, **Pere Ramon** i **Arnau Ramon**, varen succeir-lo el 1098 en règim de condomini, trencat per la mort del darrer. Un altre fill de Ramon IV, **Bernat Ramon**, va succeir el seu germà vers 1112. Bernat Ramon va col·laborar en les campanyes de Ramon Berenguer III contra els sarraïns de Lleida i sembla que va morir en la batalla de Corbins l'any 1124.

## LES GRANS CASES: ELS VESCOMTES I EL SENESCAL

En els primers temps de la Reconquesta, els vescomtes eren auxiliars dels comtes amb jurisdicció delegada d'ells sobre tot el comtat. No estaven, doncs, adscrits a un determinat territori. Hi havia vescomtes però no vescomtats. Amb el temps els vescomtes van acabar per vincular-se a cada un dels territoris dels primitius comtats que junts formaven els "pagus" o "supercomtats". Així, per exemple, el comtat d'Empúries comprenia a més el de Peralada; el de Cerdanya, la Cerdanya, Conflent, Berga, etc.; el de Barcelona, Barcelona, Ausona, Girona, etc. Doncs bé, en cadascun d'aquests comtats hi va sorgir un vescomte, sense, però, que el territori de la seva jurisdicció es digués "vescomtat". Generalment aquests vescomtes posseïen la tinença del castell de la capital del comtat.

El vescomte era, és clar, un personatge important que ocupava el primer lloc després del comte i que posseïa extensos dominis patrimonials, quasi sem-



pre situats dins del territori de la seva jurisdicció. El més important d'aquests feus, o el lloc on solien residir habitualment, va acabar per donar nom, no solament a la família, sinó també a la jerarquia. Així, perquè els vescomtes de Girona posseïen el castell de Cabrera, varen acabar per dir-se vescomtes de Cabrera, i els de Besalú, vescomtes de Bas; els de Peralada, vescomtes de Rocabertí; els d'Urgell, vescomtes de Castellbò; els de Pallars, de Siarb; els de Rosselló, de Tatzó; els de Vallespir, de Castellnou; i els d'Ausona, de Cardona. En canvi, els vescomtes de Barcelona, Cerdanya, Berga, Empúries, Conflent i altres, no varen prendre cap nom especial, potser perquè varen ser els primers en extingir-se i no varen tenir temps. Molt més tard van acabar per aparèixer els vescomtats de Rocabertí, de Cabrera, de Bas, d'Àger, etc.

### Els vescomtes de Barcelona

La línia segura dels vescomtes de Barcelona apareix amb el vescomte **Guitard**, que va anar dues vegades (974 i 976) a la cort califal de Còrdova com a ambaixador del comte Borrell II. Sembla que aquests vescomtes devallaven del tronc comtal barceloní. En tot cas el parentiu es va refermar amb el casament de dos fills del vescomte Guitard, Udaldar i Geribert, amb Riquilda i Ermengarda respectivament, filles de Borrell II.

**Udaldar** va succeir el seu pare vers l'any 985 i fou l'encarregat de la defensa de Barcelona de l'atac d'Almansor (985). Val dir que va complir aquella perillosa missió amb valentia, fins al punt de caure presoner dels enemics. Conduït a Còrdova al front dels captius cristians, hi va romandre uns anys durant els quals va exercir el vescomtat el seu germà Geribert. Rescatat el 991, va poder reprendre les seves funcions vescomtals fins a la seva mort el 1014.

Udaldar fou succeït pel seu fill **Bernat Udaldar**, del qual sols sabem que va morir jove deixant un fill, el futur Udaldar II. Per aquest motiu va exercir el vescomtat el seu germà Guislabert, que més tard fou bisbe de Barcelona.

**Udaldar II** era vescomte el 1041. Va fer simpaties juntament amb el seu oncle, Guislabert (ara bisbe de Barcelona), amb la rebel·lió del seu cosí, Mir Guèribert, que es va autoproclamar príncep d'Olèorla contra el seu comte, Ramon Berenguer. De totes maneres, quan Mir es va sotmetre després de deu anys de conflictes i diplomàcia, varen reconciliar-se amb el comte. Vivia encara el 1070 quan va assistir a la gran reunió que va tenir lloc amb motiu de la promulgació dels *Usatges*. Sembla que va morir el 1077 i el va succeir el seu fill.

**Gelabert Udaldar** era un dels caps del partit de Ramon Berenguer II contra el seu germà Berenguer Ramon II. Després de l'assassinat d'en Ramon Be-

renguer, no va ser estrany al moviment en contra de Berenguer Ramon. Va exercir el vescomtat durant la major part del regnat de Ramon Berenguer III, però, amb l'enfortiment creixent de la monarquia, els vescomtes tenien cada vegada menys importància. Va morir vers l'any 1126.

### Els vescomtes de Bas

Els vescomtes de Besalú, més tard anomenats vescomtes de Bas, sembla que van començar l'any 1079 amb **Udaldar Bernard**, senyor del castell de Montros. Va participar en l'expedició a les Balears del 1114 i va morir el 1118, essent succeït pel seu net **Udaldar II** de Bas.

### La casa de Cabrera

El primer senyor del castell de Cabrera (en el camí d'Olot a la Plana de Vic) és un tal **Gausfred**, l'any 1017. En una escriptura del 1019, hi surt per primera vegada un vescomte de Girona, **Amat**. A Amat el succeï el seu fill, **Guerau** de Cabrera, el 1033. Guerau era senyor d'aquest castell i també de la vila de Blanes i la veïna regió del peu del Montseny, on va fundar, el 1038, el monestir de Sant Salvador de Breda. Suposem que Guerau va prendre el cognom de Cabrera en casar-se amb la filla de Gausfred, Ermesenda. El senyoratge resultant era molt extens, des del litoral del Maresme i de la Selva, fins al Collsacabra, comprnent bona part del Montseny, les Guílleries i algunes terres de la Plana de Vic.

**Ponç Guerau I**, que va succeir el seu pare el 1050, va aplegar encara una altre herència mercès el seu casament amb Letgarda, que va vincular el vescomtat d'Àger. Es comprèn que fos una figura destacada del seu temps, essent el primer en la llista dels magnats convocats per promulgar els *Usatges* el 1071.

Ponç Guerau I va morir el 1105, data en què ja era vescomte de Girona **Guerau Ponç II**. Aquest personatge, nascut el 1066, havia heretat de la seva mare els dominis d'Àger amb el títol vescomtal i, per això, ja abans d'esdevenir vescomte de Girona i senyor de Cabrera, va intervenir molt activament en els esdeveniments del comtat d'Urgell. Va estar en males relacions amb el seu senyor, el comte Ermengol IV d'Urgell, però després es va reconciliar i va participar en la conquesta de Balaguer. Aquesta col·laboració fou premiada en el repartiment amb el castell de la ciutat. Més tard, fou un dels barons que va acompanyar Ramon Berenguer III en la seva expedició a les Balears (1114). Es va casar tres vegades i va morir l'any 1131, essent succeït pel seu fill Ponç Guerau II.

### Els vescomtes de Rocabertí

El 1090 és abat de Sant Feliu de Girona Berenguer Guillem, vescomte de Rocabertí, al qual va succeir



**Dalmau Berenguer**, el 1099. El 1114 va anar a Mallorca amb Ramon Berenguer III. Sembla que va morir el 1137.

### Els vescomtes de Cardona

El 986 es va reedificar Cardona per ordre del comte Borrell II, que va posar els seus habitants sota el patrocini del vescomte **Ermemir**. Va morir l'any 1010, data de l'expedició a Còrdova on va participar el seu germà Arnulf, bisbe de Vic, que va morir en retornar a Catalunya de les ferides rebudes en la campanya. Durant aquest temps era vescomte **Ramon**, germà d'Ermemir i Arnulf, que va morir el 1015.

El va succeir el seu hereu **Bremond**, restaurador de l'església de Sant Vicenç, fundador de l'abadia de Cardona i notable personalitat del seu temps. Va morir el 1033.

### Els vescomtes de Castellbò

Els vescomtes originaris d'Urgell van ser els que formarien la casa de Castellbò (i no els d'Àger que serien posteriors i que es vincularien a la casa de Cabrera). El primer vescomte urgellenc conegut és un **Guillem** que apareix en un document de l'any 981. Va rebre del comte Borrell, en 988, la vall de Castelllleó (més tard Castellbò). Sabem que fou molt fidel al comte Borrell i al seu fill Ermengol I. Va viure molts anys, durant gairebé tot el regnat d'Ermengol II, i quan va morir, el 1035, es disposava a anar en peregrinació al Sant Sepulcre, segurament acompanyant al seu senyor que va morir a Palestina l'any 1038.

El seu fill i successor, **Miró Guillem**, es va sostreure a la sobirania del seu senyor Ermengol III, potser durant la seva minoria, i va prestar vassallatge a l'ambiciós comte Ramon de Cerdanya pels castells de Rocamora, l'Aguda i Castellbò el 1040. Aquesta obediència va durar poc i, el 1050, Miró Guillem ja estava al costat del seu comte contra Ramon de Cerdanya. Va morir el 1079 i el succeí el seu fill **Ramon Miró**, del qual gairebé no es coneix més que el seu testament el 1114.

**Pere Ramon**, fill de Ramon Miró, fou el primer a titular-se vescomte de Castellbò, el 1126 quan, extingit el comtat de Cerdanya, va rebre una important donació del vescomte Ramon de Cerdanya a conseqüència d'una filla del qual s'havia casat. De fet, doncs, els Castellbò varen ésser els successors dels vescomtes de Cerdanya. Pere Ramon es va afanyar a donar la potestat d'aquells castells al comte de Barcelona, ara ja comte de Cerdanya, a fi de consolidar la seva possessió. El 1127, Ermengol VI li va reconèixer també el castell de Ciutat. Va regir molts anys i va morir entre 1142 i 1150, després d'haver fet un viatge a Terra Santa.

### La senescalia: El casal de Montcada

Encara que no van ostentar cap dels vescomtats catalans sinó el del Bearn, es pot considerar aquest llinatge plenament català per la seva influència en la política del nostre país i per la possessió de nombroses terres a Catalunya. A part, la seva importància ve donada perquè ostentà durant molts anys la "senescalia" de Barcelona.

El "senescal" era, en els seus orígens, una mena de superintendent dels oficis domèstics de la casa del comte. Però el càrrec prengué aviat a Catalunya un caràcter predominantment militar: el senescal comandava, almenys teòricament, l'host reial en absència del sobirà i, si sortia a campanya amb el rei, portava, al seu costat, l'espasa del monarca. En temps de pau, exercia el poder executiu, delegat del rei, i àdhuc tenia atribucions judicials i presidia, en nom del sobirà, la cort reial. El senescal era el primer dignatari del comtat i, encara que no va arribar a ser mai hereditària, no deixava d'anar lligada a la possessió d'extensos dominis. La tinença de la senescalia explica, doncs, la puixança de la casa de Montcada, els membres de la qual trobem en totes les efemèrides de la història del país.

Els primers Montcada dels quals tenim notícia són un tal **Guillem**, mor l'any 1000, i el seu fill **Ramon** (1000-1052). A Ramon de Montcada el va succeir el seu fill, **Guillem Ramon II**, el primer que apareix en les actes com a senescal: Guillem el senescal. Amb aquest darrer títol, és un dels barons que signen la promulgació dels *Usatges* el 1071. Poc més tard (1076), és un dels marmessors de Ramon Berenguer I. Ell i el seu germà Asbert, foren fervents partidaris de Ramon Berenguer II, Cap d'Estopes, contra Berenguer Ramon II. El 1082 se'ls veu fer un préstec a la vídua del primer i, més tard, intervenir activament en l'afer de la tutela del futur Ramon Berenguer III. Guillem Ramon II va morir el 1102 sense fills i el van succeir els seus nebots, **Berenguer Ramon i Guillem Ramon III**, que sembla que van compartir la senescalia.

**Guillem Ramon IV**, fill de Guillem Ramon III, anomenat "el Gran Senescal", degué heretar el càrrec a la mort del seu pare el 1120, i potser també per renúncia del seu oncle que encara va viure fins el 1134. Va exercir la senescalia durant tot el regnat de Berenguer Ramon III. En començar, però, el govern de Ramon Berenguer IV, varen sorgir serioses desavinences arran de les aigües de Montcada, que el comte prenia indegudament, segons Guillem, per el proveïment de Barcelona. Després d'aspres disputes, durant les quals va trencar la sèquia comtal deixant sense aigua la ciutat, hagué de fugir a Aragó on va trobar una excel·lent acollida per part del rei Ramir. El 1134, l'arquebisbe de Tarragona va declarar nul el seu matrimoni amb Beatriu i el com-



te va casar-la amb Guillem de Sant Martí, donant-los l'honor de Montcada. Després de l'esponsalici del comte Ramon Berenguer IV amb Peronella, filla del rei Ramir, Guillem Ramon torna a ser un dels homes de confiança del comte i és reposat en la senescalia i en la possessió de les seves terres. Així, el veiem acompanyar el sobirà en l'entrevista amb el rei de Castella el 1137 i, més tard, a la Provença en les negociacions amb els Baus (1143). En 1147 pren part en la conquesta d'Almeria i després, en les campanyes de Tortosa, Lleida i Fraga. Fins l'any 1162 trobem el senescal portant diverses missions diplomàtiques al sud de França, Castella i Navarra. Després de la mort de Ramon Berenguer IV, fou curador del nou sobirà Alfons I durant els primers anys del regnat, del qual va continuar exercint la senescalia fins a la seva mort, ja octogenari, l'any 1173.

## ORDES MILITARS A PRINCIPIS DEL SEGLE XII

Un fenomen que s'inicia amb la conquesta de Jerusalem el 1099 és la formació d'ordes religiosos de cavallers, dedicats a defensar "la creu" de manera militar, a Terra Santa. Descriurem les més importants que varen existir durant la primera meitat del segle XII, que és quan poden afectar la vida dels personatges.

### Orde dels Cavallers Hospitalaris

Aquest Orde va ser, al principi, de tipus religiós però, posteriorment, es va decantar per l'activitat militar. Després de la conquesta àrab de Jerusalem, es va permetre la peregrinació dels cristians a Terra Santa. Fins al punt que es coneix de l'existència d'un hospital per llatins (nom genèric en què eren coneguts els europeus occidentals, a diferència dels grecs) ja l'any 870. El 1048 se li va afegir una capella, Santa Maria de la Llatina, que estava a càrrec de l'Orde de Sant Benet.

Després de la conquesta de Jerusalem per la croada, l'administrador d'aquest hospital, Gerard de Tom, va decidir que era el moment de crear una comunitat sotmesa a regla, i va agafar la de Sant Agustí i, com emblema, una creu de vuit puntes, símbol de les benaventurances, damunt d'un fons negre.

El 1113, per butlla papal, se'ls va concedir el privilegi de dependència en exclusiva del papat, amb la qual cosa van ser alliberats de l'autoritat dels bisbes diocesans.

Encara que l'Orde al principi tenia un caràcter eminentment d'assistència, posteriorment va tendir cap a una activitat militar. Ja el 1126 hi ha escrits que parlen d'un comanador i, el 1136, l'Orde va ser recompensat amb la fortalesa de Gibelin. De totes maneres no hi ha constància escrita de frares-cavallers fins al 1148, per la qual cosa possiblement, al prin-

cipi, la força militar va estar composta principalment per mercenaris.

La jerarquia militar estava encapçalada pel Mariscal de l'Orde, que tenia el comandament per delegació del Gran Mestre. A sota d'ell es trobaven el Portaestendard, els comandants dels cavallers, el Mestre Escuder i, finalment, els que comandaven les tropes mercenàries, Mestre dels ballesters i Mestre de la cavalleria lleugera nativa (*Turcopoliero*).

El poder militar estava format, d'una banda, per membres de l'Orde: Frares-cavallers i sergents, per l'altra per cavallers laics, confreres i donats (no-membres de l'Orde que en formaven part per un temps limitat en condicions especials). També hi havia vassalls feudals dels territoris de l'Orde, contingents aliats que eren moltes vegades musulmans i, finalment, mercenaris.

### Els Templaris

A diferència d'altres ordes, els cavallers templaris van néixer ja com un orde purament militar, amb una estructura copiada d'altres ordes militars. Va ser famosa per la seva bel·ligerància i combativitat però també per la seva riquesa.

Originàriament protegia els peregrins que anaven a Terra Santa i que normalment desembarcaven a Baifa dirigint-se per terra a Jerusalem, seguint una ruta que estava plena de lladres. Els cavallers, Hug de Payens y Godfrey de Sant Omens, juntament amb 7 més, es van presentar davant del rei Balduino II, el 1118, oferint-se per protegir aquesta ruta. Van ser acceptats i els van donar una part del palau reial, el corresponent a l'antic emplaçament del temple de Salomó. Per aquests motius eren coneguts com "pobres cavallers de Crist i del temple de Salomó".

Aquests cavallers van fer vots de castedat, pobresa i obediència, mantenint-se en el número de 9 fins que, en el concili de Troyes el 1129, van obtenir el reconeixement com orde militar. Van rebre la regla de Sant Bernard i un mantell blanc amb una creu vermella com emblema, essent la bandera blanca i negra. Aquest reconeixement va significar l'inici del seu creixement i, el 1130, formaven un veritable exèrcit a Terra Santa.

El seu aspecte i comportament era una mica desastre. Ja Sant Bernard els qualificava amb uns adjectius una mica foscos a pesar de ser un dels seus defensors més grans:

*"Afaiten els seus cabells, mai se'ls veu pentinats, rarament es netegen, la barba hirsuta, empesstant a pols, bruts de portar l'arnes i per la calor. Entre ells hi ha malvats, impius, raptors, sacrílegs, homicides, perjurs i adúlter. En això hi*





*ha un doble avantatge. La sortida d'aquesta gent és una alliberació pel país i Orient s'alegrarà de la seva arribada pels serveis que allí poden fer".*

A causa de la seva ànsia de combat, van ser recompensats al principi amb moltes fortaleses, tant a Terra Santa com a Occident, on van tenir moltes possessions, especialment al regne d'Aragó, controlant quasi tota la frontera de l'Ebre.

### **Orde Militar del Sant Sepulcre**

Va ser formada per Godofred de Bouillón, després de la captura de Jerusalem en la I Croada. Foren 50

cavallers nomenats al Sant Sepulcre. La seva missió va ser la custòdia d'aquest a partir del 1098. Va tenir un gran increment des del principi i estaven obligats a disposar de 1000 homes d'armes i 100 cavallers per ajudar el rei de Jerusalem.

Van tenir una certa influència al regne d'Aragó fins al punt que el rei, Alfons I, va cedir la corona en testament a l'Orde el 1134. Finalment aquests la varen cedir al Comte de Barcelona, Ramon Berenguer IV, que tenia drets a ella pel seu casament amb Petronila. En agraïment, el comte va ingressar a l'Orde però sense renunciar a la governació dels seus estats.





# MECÀNICA DE JOC

En un joc de rol, els jugadors es senten al voltant de la taula i interpreten el paper (rol) d'un personatge. Un d'ells és el "Director de Joc" (o DJ), que s'encarrega de coordinar les accions dels personatges interpretats pels jugadors i les dels personatges de l'aventura que s'està jugant (personatges no jugadors o "PNJ"), seguint el conjunt de regles d'aquest llibre. Evidentment, el Director de Joc s'ha llegit o ha ideat l'aventura i el joc es desenvolupa mitjançant la conversa entre aquest, que es dedica a plantejar els fets, i la resta de jugadors, que diuen el que fan els seus personatges, segons les circumstàncies plantejades pel DJ.

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

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

i, a més, poden estar influenciades per altres factors com els atributs, les característiques o els condicionants del moment. En el capítol dedicat a la generació del personatge determinarem un grau de mestratge en l'habilitat, coneixement o tècnica pel personatge. Per simplificar l'explicació, a partir d'ara parlarem d'"habilitat", encara que en realitat ens podem referir tant a habilitat com a coneixement o tècnica.

## ÈXIT O FRACÀS EN REALITZAR LES ACCIONS

La resolució d'accions es basa en el dau de 20. Per veure si realitzem una acció amb èxit hem de fer una tirada. Si el resultat obtingut és inferior o igual al valor en l'habilitat llavors l'acció es realitza amb èxit. El valor en l'habilitat es denomina "mestratge".

### Mestratge

Per classificar l'habilitat del personatge utilitzem sis graus de mestratge (comptant des del d'ignorant que

és el zero). Cadascun d'aquests graus rep un nom extret de les classificacions gremials de l'edat mitjana:

Número de grau	Mestratge	Abreujat
GRAU - 0 ->	IGNORANT	IG
GRAU - 1 ->	NEÒFIT	NE
GRAU - 2 ->	APRENT	AP
GRAU - 3 ->	INICIAT	IN
GRAU - 4 ->	MESTRE	ME
GRAU - 5 ->	GRAN MESTRE	GM

Per calcular el valor numèric corresponent a un èxit normal utilitzem la "característica associada" amb l'habilitat (veure llistat d'habilitats). Multiplicant el valor de la característica pel número corresponent al grau de mestratge i dividint el resultat per 3 tindrem el valor numèric que té el personatge a l'hora d'obtenir un èxit en l'habilitat corresponent. L'arrodoniment es fa de manera aritmètica, és a dir, 1.5 és 2 i 1.4 és 1.

$$\text{MESTRATGE} = \text{GRAU} \times \text{CAR} / 3$$

A fi d'estalviar càlculs mostrem una relació entre la característica, el grau de mestratge i el valor numèric de l'èxit normal:

CAR	MESTRATGE					
	IG	NE	AP	IN	ME	GM
6	0	2	4	6	8	10
7	0	2	5	7	9	12
8	0	3	5	8	11	13
9	0	3	6	9	12	15
10	0	3	7	10	13	17
11	0	4	7	11	15	18
12	0	4	8	12	16	20
13	0	4	9	13	17	22
14	0	5	9	14	19	23
15	0	5	10	15	20	25
16	0	5	11	16	21	27
17	0	6	11	17	23	28
18	0	6	12	18	24	30



Fixeu-vos que el valor numèric en l'habilitat pel mesratge d'Iniciat coincideix amb el valor en la característica i que el valor pel mesratge d'Ignorant és sempre zero.

### **Classificació de l'èxit de l'acció**

Quan el personatge fa l'acció, l'èxit pot ser normal, especial, crític, etc. Abans només ens hem referit a l'èxit normal. En la resolució d'accions aquest grau d'èxit té un significat especial:

- **Desastre:** Té conseqüències dolentes de manera immediata: l'objecte que s'estava construint es trenca, en saltar el personatge cau, etc.
- **Fracàs:** No s'aconsegueix realitzar l'acció.
- **Èxit normal:** Es realitza l'acció normalment.
- **Èxit especial:** Es realitza l'acció molt bé: objecte fabricat de qualitat, una maniobra molt bona, etc.
- **Èxit crític:** S'ha fet el millor que es podia: Obra Mestra.

El tipus d'èxit té molta importància en el combat o en situacions especials on el Director de Joc pot exigir que l'èxit ha de ser especial en lloc de normal. Cadascun dels tipus d'èxit té un valor numèric calculat a partir del de l'èxit normal. Per obtenir el valor numèric de l'èxit **especial** hem de dividir el valor de l'èxit normal per dos, i per obtenir el de l'èxit **crític** l'hem de dividir per quatre. És a dir:

$$\begin{aligned} \text{Èxit especial} &= \text{Èxit normal}/2 \\ \text{Èxit crític} &= \text{Èxit normal}/4 \end{aligned}$$

L'arrodoniment és aritmètic, igual que quan hem calculat l'èxit normal a partir de la característica. Quan fem una tirada per una habilitat i aconseguim un valor que és igual o inferior a l'èxit especial (però encara superior a l'èxit crític) el resultat és un especial. Si la tirada és igual o inferior al crític, el resultat és un crític.

El resultat de **fracàs** s'obté si en el d20 traiem un valor superior al valor en èxit normal o quan es treu un 20 (encara que el valor en èxit normal superi 20).

El resultat de **desastre** s'obté si traiem un valor superior a 1.5 vegades l'èxit normal:

$$\text{Desastre} = 1.5 \times \text{Èxit normal}$$

Fixeu-vos que, per aquest cas, hi ha valors en l'habilitat que fan impossible que s'obtingui un desastre (per exemple,  $14 \times 1.5 = 21 > 20$ ), encara que això pot ser modificat pel "grau de dificultat".

### **Grau de dificultat**

Una acció pot ser més difícil de fer que normalment. Aquesta dificultat afegida pot venir donada de dues maneres:

a) Perquè hi hagi elements o situacions que dificultin una acció estàndard. Per exemple, disparar una fletxa quan és va a cavall.

b) Perquè es vulgui fer una acció de manera no estàndard. Per exemple, quan es vol encertar amb una fletxa just al braç dret de l'objectiu.

En el primer cas, és a dir, quan és una acció estàndard però amb coses que la dificulten, utilitzarem el que anomenem "malus" a l'acció. Consisteix a sumar a la tirada del dau de 20 una quantitat que depèn de la dificultat que suposa l'acció:

COSTOSA	+2
DIFÍCIL	+3
MOLT DIFÍCIL	+5





En aquest cas hem de tenir en compte que el resultat de la tirada pot ser superior a 20 amb la qual cosa podem arribar a un resultat de desastre en una habilitat en la qual el personatge normalment no pot fer-ho mai. És a dir, si el personatge té 14 en l'habilitat no pot treure un desastre normalment perquè es necessitaria un 21 ( $14 \times 1.5 = 21$ ). Però si la dificultat és COSTOSA sí que pot arribar ( $20 + 2 = 22 > 21$ ). Això intenta simular el fet que les condicions no són les adequades i, per tant, els desastres en aquest cas són possibles.

Les paraules utilitzades en cada categoria les hem posat per donar una idea del sentit del valor numèric. Aquests valors són decidits pel DJ durant el transcurs de la partida utilitzant el sentit comú i depenent de les circumstàncies en què es realitzi l'acció. També es pot obtenir la dificultat directament del valor d'un atribut que influencia l'acció (la força en aixecar un pes, l'aspecte en seduir, etc). Hem de tenir en compte que, de la mateixa manera que una cosa pot ser més difícil de fer, també pot passar que les circumstàncies siguin tan favorables que facilitin l'acció. Llavors, haurem de restar al dau de 20, en lloc de sumar, seguint un criteri equivalent. Donem ara un criteri de relació del valor d'un atribut i la dificultat associada:

DIFICULTAT	ATRIBUT
-4	MOLT superior
-2	superior
0	NORMAL
+2	inferior
+4	MOLT inferior

Aquesta dificultat s'ha de pensar tenint en compte que el personatge realitzi una acció estàndard. Per a un altre cas com el de realitzar una acció no estàndard, el que farem serà exigir un èxit no estàndard. És a dir, per realitzar una acció difícil exigirem que s'obtingui un èxit especial en lloc del normal i per una acció molt difícil l'èxit haurà de ser crític.

### **Resolució d'accions confrontades**

Les accions no sempre són unilaterals sinó que pot ser que dos personatges lluitin l'un contra l'altre fent servir una mateixa habilitat o característica (una lluita de FORÇA, per exemple), o fent servir una acció d'atac que funciona segons una habilitat donada contra una acció defensiva que funciona segons una altra habilitat, atribut o característica (per exemple, l'habilitat de TORTURAR d'un inquisidor contra la característica de VOLUNTAT de la víctima).

Si la confrontació és entre dues persones que realitzen l'acció de manera activa, llavors tots dos tiren el d20 i miren el tipus d'èxit aconseguit i el marge d'èxit respecte d'aquest tipus (tenint en compte la dificultat corresponent). Guanya el que obtingui el tipus d'èxit superior o el marge més alt, si tots dos obtenen el mateix tipus. En aquests casos, és normal que es necessiti més d'un èxit consecutiu per assolir la victòria. Per poder simular el procés de lluita, indicarem el nombre d'èxits parcials necessaris per aconseguir la victòria i anirem comptant i descomptant segons es guanyi o perdi. Per exemple, en una lluita de braços el procés on cada vegada s'inclina més i més el braç cap a un dels costats, o es recupera la posició.

Si la confrontació és entre una persona i alguna cosa de manera passiva, una malaltia per exemple, llavors es calcula la diferència entre el nivell de la persona i el de l'altra cosa. Aquesta diferència es suma a 10 si és més gran el nivell de la persona, o es resta si no. El resultat és el que hem de considerar a l'hora de tirar el d20.

### **Tirada per Característica**

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

**a)** Que l'acció sigui una cosa estàndard i normal, que tothom pot fer. En aquest cas farem una tirada de d20 considerant l'èxit normal com el valor numèric de la característica.

**b)** Que en realitat sigui una habilitat que es pugui millorar amb l'aprenentatge. Com buscar, caçar, etc. Llavors considerarem que, com a tota habilitat, té nivell de grau 1, o sigui, neòfit.

**c)** Que es tracti d'un coneixement no descrit. En aquest cas el nivell és el de grau 0, és a dir, ignorant, i, per tant, no es pot tirar per característica.

El personatge no en sap res de la matèria. Si el DJ considera que tothom sap quelcom respecte d'això, llavors depenent de l'accessibilitat del coneixement utilitzarem el sistema a) o el b).

### **DESCRIPCIÓ DE LES HABILITATS**

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

**HABILITAT CAR. DESCRIPCIÓ**

Amagar-se	ATE	És l'habilitat de trobar un lloc per passar desapercebut. És necessari que hi hagi algun lloc o objecte adient com un arbre, una paret, un ombra, etc.
Buscar	ATE	Serveix per trobar coses quan es cerquen de manera activa, passatges amagats, objectes poc visibles, trobar armes amagades a la roba, etc. Sovint és necessari suposar una dificultat.
Cantar	ATE	Habilitat de donar el to adequat a la veu i per reconèixer un to i reproduir-lo. Aquesta habilitat no dona bona veu, però sí que permet aprofitar la que tenim.
Cavalcar	AGI	És saber fer anar i dominar un cavall. També és no cansar-se en cavalcades llargues. Només s'ha de fer la tirada en circumstàncies apurades (com quan el cavall s'espana, en un pas perillós, en una carrera, en combat, etc.), en cavalcades normals se suposa que és una acció automàtica (com caminar). Anar a cavall té un efecte sobre el temps que es triga en realitzar les accions durant un combat, ja que s'ha de controlar el cavall contínuament, però això s'explica en el capítol de la mecànica de combat.
Comerciar	ATE	Capacitat de regateig i de valorar els objectes. També serveix per veure un possible benefici en quelcom. En cas de disputa s'utilitza el sistema de confrontació. Un comerciant donarà com a preu de venda inicial 1d4 vegades el preu de les llistes d'equip i com a valor de compra la meitat. El mínim valor de venda acceptable per ell és el de les llistes. La dificultat per ell en la tirada de comerç és el resultat del d4. La disputa continuarà fins que un dels dos contrincants tregui dos èxits consecutius, moment en què, o es fa la venda o es para de discutir i el negoci no es realitza.
Descobrir	ATE	A diferència de buscar, l'acció no té perquè ser activa. Consisteix en adonar-se d'alguna cosa no gaire evident o veure quelcom que està lluny o dissimulat.
Discreció	AGI	Serveix per no fer soroll i passar desapercebut quan s'avança lentament. Funciona millor a les fosques o en llocs de difícil visió.
Disfressa	ATE	Habilitat per canviar l'aspecte i per reconèixer disfresses en altres. Aquest canvi d'aspecte no és només físic sinó que comporta saber comportar-se i imitar les maneres adients segons la disfressa.
Eloquència	ATE	És l'habilitat de convèncer la gent parlant i donant arguments plausibles. Serveix per saber què s'ha de dir en el moment adient.
Escoltar	ATE	Capacitat per discernir entre els sorolls i interpretar el seu significat. Serveix també per reconèixer un soroll o veu determinats.
Esquivar	AGI	Capacitat d'eludir un objecte o un cop. S'explica millor en el capítol dedicat al combat.
Fabricar	DES	<b>ADVERTÈNCIA !:</b> A nivell Neòfit no passa res, però aquesta habilitat a nivell Aprent suposa tenir un Mestre, i a nivells superiors el personatge pertany a un gremi amb tot el que comporta: jerarquia, contactes, etc. És saber fer una cosa, objecte material o mecanisme. S'ha d'especificar que se sap construir a l'hora d'agafar aquesta habilitat i això ens diu la professió del personatge. El temps necessari per fabricar quelcom és important, ja que pot anar de minuts fins a mesos. Deixem a la discreció del Director de Joc l'avaluació del temps pertinent en cada cas. La qualitat de l'objecte fabricat està directament relacionat amb el grau d'èxit aconseguit.
Llançar	DES	Habilitat de llançar coses amb punteria donant més impuls que un altre amb la mateixa força. Les habilitats de llançar armes estan associades a l'arma en qüestió. Aquesta habilitat no serveix bé en aquests casos.



Manar	ATE	És saber fer que els subalterns (PNJ) obeeixin una ordre sense problemes. També dona un coneixement del que vol o pensa el subaltern o la tropa.															
Mecanismes	DES	Habilitat per manipular coses mecàniques com panys o similars. També serveix per fer nusos o manipular les cordes d'un vaixell. Sovint s'ha de suposar una dificultat. Hem de tenir en compte que el temps per realitzar una manipulació mecànica és normalment d'uns quants minuts.															
Nedar	AGI	Per mantenir-se en l'aigua sense problemes s'ha de tenir el nivell d'APRENENT. Aml el de NEÏFIT s'han de fer tirades. Si les condicions són especials (tempesta, corrent de fons, etc.) les tirades són obligades per tots els nivells de mestratge amb les dificultats corresponents. En qualsevol cas, el fracàs en la tirada obliga a repetir-la amb la dificultat augmentada en +1. Totes les fallades comporten empassar aigua i no poder respirar i obliguen a una tirada per la característica de CONSTITUCIÓ. Els efectes de l'ofegament s'expliquen en el capítol del combat juntament amb altres maneres de rebre mal.															
Primers auxilis	DES	Habilitat per parar hemorràgies i netejar ferides. En aquesta època els coneixements són molt limitats però les coses bàsiques es poden fer (embenar, etc). S'explica més detalladament el mecanisme de funcionament en l'apartat de curació de ferides i malalties del capítol dedicat al combat. Una acció de primers auxilis triga 5 minuts.															
Rastrear	ATE	Habilitat per reconèixer les petjades d'animals o persones i per veure en el terreny les coses que indiquen el pas d'algú per un lloc. De totes maneres, primer s'ha de trobar (buscar) i després reconèixer (rastrear) l'animal o persona. A l'hora de trobar un rastre la tirada per buscar es baixa en una categoria de dificultat (de normal a fàcil, de fàcil a molt fàcil, etc.) per cada nivell d'aprenentatge en rastrear per sobre de NEÏFIT.															
Robar	DES	Habilitat d'agafar coses sense que la gent se n'assabenti. La dificultat depèn del lloc on estigui l'objecte en ser robat i de la vigilància que hi hagi. Deixem al Director de Joc graduar aquesta dificultat però considerem que robar un objecte en contacte amb el cos es DIFÍCIL. En aquest exemple, la víctima del robatori té dret a fer una tirada per l'habilitat de Descobrir amb dificultat de DIFÍCIL si el lladre obté el grau d'èxit NORMAL, de NORMAL si la falla, de MOLT DIFÍCIL si la passa amb un èxit ESPECIAL, etc. Si la fallada és un DESASTRE, la víctima se n'assabenta automàticament sense tirada.															
Sedució	ATE	Habilitat per agradar i atreure el sexe contrari. La dificultat ve graduada per l'atribut d'ASPECTE: <table border="0" style="margin-left: 40px;"><tr><td>Molt lleig</td><td>-&gt;</td><td>+4</td></tr><tr><td>Lleig</td><td>-&gt;</td><td>+2</td></tr><tr><td>Normal</td><td>-&gt;</td><td>0</td></tr><tr><td>Maco</td><td>-&gt;</td><td>-2</td></tr><tr><td>Molt maco</td><td>-&gt;</td><td>-4</td></tr></table> <p>Després de l'èxit de la primera tirada (primera impressió), el personatge pot iniciar una conversa on es confessin algunes intimitats. Si el diàleg és prou convincent (decisió del DJ) es permet una segona tirada amb una dificultat en principi igual però que pot variar depenent del que s'hagi dit (decisió del DJ). L'èxit d'aquesta segona tirada permet fer les primeres carícies i petons. L'èxit d'una tercera tirada condueix a l'acte sexual. Si es fa bé pot ser graduat amb una altra tirada. Una tirada d'èxit especial baixa en un punt la dificultat de la tirada següent, una d'èxit crític la baixa en dos, etc. Un desastre fa que la dificultat valgui +5 de manera automàtica.</p>	Molt lleig	->	+4	Lleig	->	+2	Normal	->	0	Maco	->	-2	Molt maco	->	-4
Molt lleig	->	+4															
Lleig	->	+2															
Normal	->	0															
Maco	->	-2															
Molt maco	->	-4															
Grimpar	AGI	Saber per on anar o com fer per escalar una paret o una muntanya. La fallada no implica la caiguda sinó el no avanç i el consegüent increment en la dificultat de la tirada següent. Un fracàs estrepitos sí que implica la caiguda. En aquest cas, es pot fer una tirada per dificultat DIFÍCIL d'AGILITAT per agafar-se en l'últim moment. Les conseqüències de la caiguda es veuen en el capítol del Combat.															



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

## **DESCRIPCIÓ DELS CONEIXEMENTS**

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

### **CONEIXEMENT    CAR.    DESCRIPCIÓ**

**Agricultura**    **MEM**    És el coneixement del camp, les collites, els sembrats, l'utilitat adient, etc. Serveix també per poder portar les qüestions econòmiques relacionades en l'explotació agrícola.

**Alquímia**      **ATE**    Englobem aquí tots els coneixements químics de l'època juntament amb els coneixements sobre plantes i compostos estranys (derivats de criatures fantàstiques o màgiques). És interessant que el personatge sàpiga Càlcul ja que si no pot tenir dificultats afegides en les seves formulacions (quants grams he de posar d'això ara?). Tota elaboració alquimista dura un temps considerable. Podem pensar que el mínim són diverses hores. Però, a més, normalment s'han de complir certs requisits: recol·lectar una planta quan la lluna està plena, utilitzar un metall només si ha sofert un cert procés, etc. Tot això fa que els processos alquimistes siguin molt laboriosos i molt, molt llargs. Per cert, com és comprensible pot ser que els jugadors tinguin coneixements químics moderns. En aquest cas, si els jugadors diuen que fan alguna cosa totalment fora d'època, el Director de Joc ha d'actuar com si el que li diuen que fan no funcionés en absolut ja que, com que el personatge de l'època no pot saber-ho, segurament interpretarà malament les precises i detallades instruccions del jugador fent que la cosa no vagi o que vagi tant malament que exploti.

**Astrologia**    **ATE**    L'astrologia és la ciència del cel en l'edat mitjana. Però, a més, és una ciència d'endevinació. Aquesta ciència necessita que el personatge sàpiga Càlcul per fer les laborioses operacions matemàtiques necessàries. La utilitat més freqüent és endevinar el futur (aproximadament) de les persones i dels països. Les tirades pertinents s'han de fer ocultes (de manera que el personatge no sàpiga si la seva predicció ha estat encertada o no). Aquest futur no és una cosa inamobible i sempre pot ser que canviï. És a dir: no se sap el futur, només se saben les tendències. Una altra utilitat de l'astrologia és saber l'hora o l'època de l'any adient per fer una invocació o un ritual màgic.

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

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

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



- Con. vegetal** MEM És equivalent al coneixement animal però en plantes. En aquest cas la dificultat també està associada amb la raresa que és veure una planta. Podem considerar com a FÀCIL el que és relatiu a les plantes menjívoles i com a DIFÍCIL les emprades en medicina. Les plantes miraculoses o màgiques són competència del coneixement d'alquímia i no es poden aprendre amb aquest coneixement.
- Con. de zona** MEM És el coneixement d'un lloc o regió. També dels camins i de la manera d'arribar-hi. En principi tothom té el coneixement de la zona natal a nivell d'Aprenent.
- Història** MEM Comprèn la història recent del país, la història dels clàssics (Roma, Grècia, etc.) i la mitologia antiga. També es pot utilitzar per saber coses de llocs en concret utilitzant llibres o reconeixent objectes, estils d'arquitectura, etc.
- Idiomes** MEM Permet parlar i entendre què es diu en l'idioma corresponent. Un nivell que permet parlar en l'idioma sense problemes és el d'Iniciat. Per fer frases complicades o retòriques és necessari el nivell de Mestre. Un nivell d'Aprenent permet expressar-se amb dificultat amb un fort accent i el de Neòfit suposa la utilització freqüent de la mímica i la construcció de frases molt senzilles.
- Llegendes** MEM Dóna un coneixement sobre les llegendes, les criatures fantàstiques i mitològiques (encara que això últim es més aviat d'història). Les informacions són molt deformades i poden ser falses però habitualment hi ha una base real (almenys en l'origen de la llegenda).
- Llegir/escriure** MEM Permet llegir i escriure un idioma. Si no s'especifica un idioma, l'idioma és el llatí. Aquest coneixement obliga a tenir un nivell igual o superior en l'idioma pertinent. Un nivell acceptable és el d'Iniciat. Per poder fer frases retòriques necessitem el nivell de Mestre. A nivell d'Aprenent podem escriure amb moltes faltes i al de Neòfit només escrivim frases curtes (amb una cal·ligrafia espantosa i moltes faltes).
- Lleis** MEM Dóna un coneixement de les lleis vigents i de les ja caduques. Un advocat o un notari han de tenir un nivell d'Iniciat. A nivell d'Aprenent obtenim les nocions bàsiques i sabem algunes lleis (les que ens afecten). A nivell de Mestre hi ha els jutges i altres magistrats o càrrecs burocràtics. Les discussions sobre lleis suposen tirades confrontades.
- Màgia** ATE **ADVERTÈNCIA !:** A nivell de Neòfit no passa res, però a nivell d'APRENENT el personatge té un Mestre i a nivells superiors se suposa que pertany a algun orde màgic amb tot el que comporta: jerarquia (com un gremi), contactes, etc.  
El coneixement de la màgia dóna els procediments que hem de seguir per aconseguir un efecte màgic i saber reconèixer aquests procediments i aquests efectes quan els veiem o els "notem". El nivell adquirit pel personatge en màgia no dóna directament el seu potencial màgic. Només dóna una saviesa que ens pot servir per saber què fer en determinades situacions o ens pot servir per saber com fer certes coses. Però el fet de saber com es fa una cosa no implica que es pugui fer (saber què s'ha de fer per aixecar una tona no suposa que hom pugui aixecar-la).
- Medicina** ATE La medicina ens serveix per saber com s'han de tractar les malalties, quins medicaments serveixen i com es fa una intervenció quirúrgica. Tot això té un funcionament explicat en el capítol del combat en l'apartat de les ferides. Bàsicament es tracta que el metge només pot afavorir la curació natural del pacient. Només pot combatre la malaltia si disposa dels medicaments adients (i els coneix). Un metge doctorat ha de tenir el nivell d'Iniciat com a mínim.
- Música** ATE Aquest coneixement ens permet compondre melodies i cançons. També ens dóna un coneixement de les ja existents de manera que podem interpretar-les. Juntament amb aquest coneixement, s'hi engloba saber tocar un instrument de l'època (a decidir pel jugador d'acord amb el Director de Joc). Un nivell d'Iniciat vol dir que la melodia és agradable sense errors ni desafinades. El màxim que es pot escoltar normalment en les grans corts medievals es el de Mestre. El nivell d'aprenent suposa tocar tonades senzilles i a vegades es desafina una mica. El de Neòfit fa mal a l'oïda.





Navegació	ATE	Serveix per traçar les rutes de navegació amb l'ajut del sol, les estrelles o la brúixola. També dóna tots els coneixements sobre els vaixells i la seva conducció. Es pot utilitzar per orientar-se en la nit o quan no tenim referències de terreny. Ens dóna els coneixements sobre els ports més importants de l'època, les seves condicions i el que es pot trobar.
Teologia	MEM	Dóna els coneixements sobre la religió cristiana, les seves heretgies i dogmes. També serveix per mantenir una discussió sobre aquests temes mitjançant el sistema de tirades confrontades.

## DESCRIPCIÓ DE LES TÈCNIQUES

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

### TÈCNIQUES CAR. DESCRIPCIÓ

A. de contusió	DES	Dóna les maniobres amb maces, garrots o pals curts, a una i dues mans, tant d'atac com de parada. Comprèn les maces normals i la "Morning Star". També el típic pal lligat a una bola amb una cadena. Els tipus de cops que poden fer són els alts i els mitjos. També dóna les maniobres amb destrals, tant d'atac com de parada, incloses les de com llançar-les.
Armes de fil	DES	Dóna les maniobres amb espases, a una i dues mans, tant d'atac com de parada. Comprèn les espases llargues i curtes, a una o dues mans. Els tipus de cops que poden fer són els alts i els mitjos.
Armes de pal	AGI	Dóna les maniobres amb llances tant per llançar-les com per lluitar a distància mitja, en atac o en parada. El tipus de cop és general quan es llança i mig o baix en combat a mitja distància.
A. de projectil	DES	El personatge sap com utilitzar tots els tipus d'arc que siguin habituals en l'edat mitjana. També dóna el coneixement de com reparar (de manera precària) les fletxes i els arcs (es triguen hores). Encertar un blanc porta una dificultat associada amb la grandària i la distància a què es troba. Això s'especifica en l'apartat d'armes quan es parla dels arcs. La localització de l'impacte és general (vegeu sistema de combat).
A. punxents	DES	Dóna les maniobres amb dagues, ganivets, etc. Tant les relacionades amb el combat cos a cos com les relacionades amb llançar-les.
Lluita	AGI	Dóna les maniobres i cops de la lluita cos a cos: cops de puny, puntades, etc. També es pot immobilitzar. La localització dels cops pot ser alta, mitja o baixa.
Parada escut	AGI	Se sap com fer anar l'escut per parar atacs. Tota parada amb un escut té un -3 a la dificultat, ja que el seu volum fa més fàcil la maniobra. A més, permet parar simultàniament dos atacs ja que un es pot fer amb l'arma i l'altre amb l'escut (també ho permet la utilització de dues armes). Per altra banda, una arma es pot trencar fent una parada, l'escut es va desgastant fins a esmicolar-se.



# LA FORJA DEL GUERRER

*“... i va saber que la cavalleria havia estat creada per restaurar la caritat, la lleialtat ... Va conèixer que per aquesta causa va ser elegit, entre cada mil, l’home més amable, més savi i com després van buscar entre les bèsties la més bella i va ser elegit el cavall i que després Ròmul, primer rei de Roma, va elegir mil homes joves, els va armar, els va fer cavallers i el va dotar de dignitats i nobleses perquè fossin capitans i defensors de la ciutat. I van ser anomenats miles perquè havien estat triats entre mil, tots fets cavallers al mateix temps.”*

En aquest joc els tipus de personatges són nobles cristians que poden ser cavallers, clergues, cortesans, etc. És interessant saber la història de la família (almenys la història recent). Per això, necessitem saber què era el seu pare i l’ordre de descendència que ocupa el personatge. També necessitem saber on va néixer, per lligar-lo a una terra. També veurem les qüestions que afecten més la mecànica de joc com són les característiques, els atributs, les habilitats, etc.

## LLOC D’ORIGEN

El joc es situa a l’any 1100 a Catalunya i els seus voltants. En aquella època existien diversos comtats que depenien formalment de la corona Franca, encara que a la pràctica eren independents. Tots ells tenien lligams entre ells i, sobretot, amb el casal de Barcelona que consideraven com el “germà gran”. Formaren, doncs, el nucli originari del que esdevindria en pocs anys la corona catalano-aragonesa. Ens hem de centrar en els comtats que formaven la Marca Hispànica i part del sud de França. Hem de pensar que no existien les diferències culturals que hi ha ara i que no hi havia una entitat nacional francesa que diferenciés un país de l’altre. Tot eren comtats independents amb una idiosincràsia pròpia i amb lligams entre ells.

Per determinar el lloc d’origen del personatge podem tirar a la taula següent utilitzant un d20 o podem escollir directament el comtat que més ens agradi (ja que en principi l’origen no dona cap avantatge especial en la mecànica de joc).

D20	COMTAT D’ORIGEN	D20	COMTAT D’ORIGEN
1	Barcelona	11	Pallars
2	Girona	12	Ribagorça
3	Osona	13	Bearn
4	Urgell	14	Nimes
5	Berga	15	Bigorra
6	Besalú	16	Comenge
7	Empúries	17	Foix
8	Rosselló	18	Besiers
9	Conflent	19	Carcassona
10	Cerdanya	20	Melgueh

## CARACTERÍSTIQUES

Les determinants físiques i mentals del personatge són les seves **característiques** i **atributs**. Així, per exemple, podem diferenciar un personatge hàbil i un altre de talòs per la seva **característica** de DESTRESA, un de llest i un altre de curt per la seva **característica** d’ATENCIÓ i un gran i un altre petit pel seu **atribut** de GRANDÀRIA. A nivell de joc, la diferència entre característica i atribut és la primera que intervé directament en el càlcul de les habilitats mentre que els atributs només serveixen per donar dificultats, modificadors, etc.

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

Nom del jugador: \_\_\_\_\_

# TIRANT LO BLANC

Cap. Dany/Punts Sang

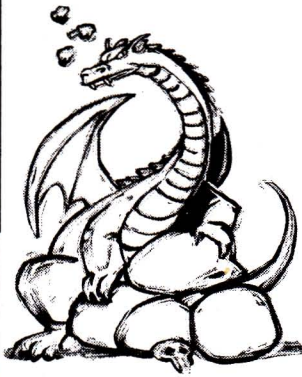
**Dades Personals**

Nom: \_\_\_\_\_ Comtat: \_\_\_\_\_  
 Ciutat: \_\_\_\_\_ Dedicació: \_\_\_\_\_  
 Alçada: \_\_\_\_\_ Pes: \_\_\_\_\_ Sexe: \_\_\_\_\_ Edat: \_\_\_\_\_

3	11	19
4	12	20
5	13	21
6	14	22
7	15	23
8	16	24
9	17	25
10	18	26

**Característiques**

Destresa  Memòria   
 Agilitat  Atenció   
 Constitució  Voluntat



**Atributs**

Força  Aspecte   
 Grandària  Carisma

Modif. temps \_\_\_\_\_  
 Modif. Dany \_\_\_\_\_  
 Mod. Destresa \_\_\_\_\_

Habilitats	CAR	Valor	Robar	DES	Càlcul	ATE
Amagar-se	ATE	___	Sedució	ATE	Coneixement animal	MEM
Buscar	ATE	___	Torturar	ATE	Coneixement mineral	MEM
Cantar	ATE	___			Coneixement vegetal	MEM
Cavalcar	AGI	___			Con. zona _____	MEM
Comerciar	ATE	___	<b>Tèc. Combat</b>	<b>CAR</b>	Con. zona _____	MEM
Descobrir	ATE	___	Armes de contusió	DES	Història	MEM
Discreció	AGI	___	Armes de fil	DES	Idioma _____	MEM
Disfresa	ATE	___	Armes de pal	AGI	Idioma _____	MEM
Eloquència	ATE	___	Armes de projectil	DES	Idioma _____	MEM
Escarlar	AGI	___	Armes punxents	DES	Llegendes	MEM
Escoltar	ATE	___	Lluita	AGI	Llegir / Escriure llatí	MEM
Esquivar	AGI	___	Parada amb escut	AGI	Llegir / Escriure _____	MEM
Fabricar _____	DES	___	Maça	DES	Lleis	MEM
Llançar	DES	___			Màgia	ATE
Manar	ATE	___	<b>Coneixements</b>	<b>CAR</b>	Medicina	ATE
Mecanismes	DES	___	Agricultura	MEM	Música	ATE
Nedar	AGI	___	Alquímia	ATE	Navegació	ATE
Primers auxilis	DES	___	Astrologia	ATE	Teologia	MEM
Rastrear	ATE	___				

<b>OK</b>		○ ○ ○ ○ ○ +1
<b>F</b>		○ ○ ○ ○ ○ +2
<b>CO</b>	+3	○ ○ ○ ○ ○ +3
<b>GR</b>	+5	○ ○ ○ ○ ○ +4
<b>MG</b>	Im	○ ○ ○ ○ ○ +5
<b>AG</b>	Co	○ ○ ○ ○ ○ Mort

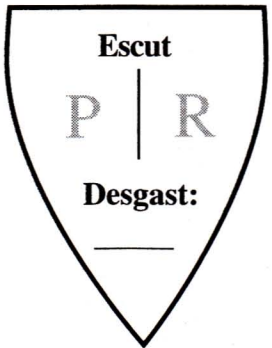


Diagram showing wound locations and types:

- Top: / / FERIDA
- Middle row: / / / FERIDA FERIDA FERIDA
- Bottom row: / / / FERIDA FERIDA FERIDA
- Bottom-most row: / / FERIDA FERIDA

Nom de l'arma	Valor	Tipus	Base	t	Rang	Abast

Equip	Localització	Pes
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Possessions	Localització
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**Rituals**

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mestratge: \_\_\_\_\_  
 Duració: \_\_\_\_\_ Notes: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mestratge: \_\_\_\_\_  
 Duració: \_\_\_\_\_ Notes: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mestratge: \_\_\_\_\_  
 Duració: \_\_\_\_\_ Notes: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mestratge: \_\_\_\_\_  
 Duració: \_\_\_\_\_ Notes: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mestratge: \_\_\_\_\_  
 Duració: \_\_\_\_\_ Notes: \_\_\_\_\_

**Poders**

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mod. cos: \_\_\_\_\_  
 Temps d'activació: \_\_\_\_\_ Duració: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mod. cos: \_\_\_\_\_  
 Temps d'activació: \_\_\_\_\_ Duració: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Pts.: \_\_\_\_\_ Mod. cos: \_\_\_\_\_  
 Temps d'activació: \_\_\_\_\_ Duració: \_\_\_\_\_

**Punts d'aprenentatge**

**Punts d'esperit**

Lliures	Lligats	Transmutats
_____	_____	_____

**Factor Màgic**

**Tares Físiques**

**Malalties Actives**

Nom	Potència	Freqüència	Efectes
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



### Característica passiva física: CONSTITUCIÓ

**CONSTITUCIÓ (CON):** Determina la resistència a les malalties, la capacitat de curació, la resistència als verins, a les begudes i drogues, etc. També ens donarà, juntament amb la GRANDÀRIA, la CAPACITAT DE DANY, que és la resistència a les ferides del personatge.

### Característica passiva mental: VOLUNTAT

**VOLUNTAT (VOL):** És la determinació del personatge. La seva sang freda i impuls vital. Influència en la resistència a suggestions (i a fer-les). També té relació amb la màgia i les relacions amb entitats sobrehumanes. És la que ens donarà, juntament amb el CARISMA, la CAPACITAT PSÍQUICA, que són els punts utilitzats per fer màgia. S'utilitza normalment en personatges no jugadors.

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

### Característiques actives físiques: DESTRESA i AGILITAT

**DESTRESA (DES):** Representa l'habilitat manual per manipular o fer anar objectes. És la utilitzada normalment per fer anar armes.

**AGILITAT (AGI):** És la coordinació del cos, la rapidesa, etc. El valor de l'agilitat dóna el *modificador al temps* que s'utilitza en el sistema de combat. També servirà en l'habilitat d'esquivar.

### Característiques actives mentals: MEMÒRIA i ATENCIÓ

**MEMÒRIA (MEM):** Capacitat per recordar coses. Tant de paraules com d'imatges. Normalment l'utilitzarem en coneixements que consisteixen a recordar.

**ATENCIÓ (ATE):** Capacitat per adonar-se de les coses, per tenir idees, per esbrinar la relació entre factors dispersos, etc. De fet, és la part de la intel·ligència encarregada de raonar. La utilitzarem en coneixements consistents en raonar.

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

**PAS 1:** Es tiren 24 D6 fent tirades de quatre en quatre i s'anoten els tres millors de cada conjunt (sense sumar-los). O sigui, que si els posem en línies obtindrem 6 línies de 3 columnes amb valors que poden anar de l'1 fins al 6.

**PAS 2:** Es contenen els resultats i s'agrupen per valors. Per exemple: daus amb resultat de sis= 2; daus amb resultat de cinc=4; etc.

**PAS 3:** El jugador escull conjunts de tres resultats, els suma i ho posa a la característica que vol respectant el fet que aquesta suma valgui 6 o més. Segueix fent això fins que ja no queden resultats de daus per escollir i s'hagin, per tant, omplert totes les característiques.

*"Christian s'està fent un personatge Tirant lo Blanc i tira els 24 d6 per les característiques. En el primer conjunt de quatre daus obté 5, 2, 4, 3. Anota el resultat dels tres millors: 5, 4, 3. Continua fins tirar els 24 daus i 9 obtenim:*

5, 4, 3  
6, 2, 2  
4, 4, 3  
6, 5, 2  
5, 4, 4  
3, 3, 1

*Agrupa, doncs, els resultats per veure quan en té de cada:*

daus de sis = 2  
daus de cinc = 3  
daus de quatre = 4  
daus de tres = 4  
daus de dos = 3  
daus d'un = 1

*Decideix ràpidament posar dos sis i un cinc a DESTRESA, ja que vol que el seu personatge sigui molt hàbil en les armes. Ja no li queden daus de sis i només en té dos de cinc. Haurà d'anar molt en compte en els altres valors".*

### ATRIBUTS

Els atributs descriuen el personatge i tenen influència en la realització de les accions, ja que donen modificadors positius o negatius a les accions. Per exemple, per doblar una barra de ferro la característica que es fa servir de manera activa és la DESTRESA, però l'atribut que ens dóna la dificultat per fer-ho és la FORÇA. Com a norma general:

**Característiques:** Elements descriptius del personatge que donen la base de les habilitats, coneixements i tècniques de combat.



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

Veiem ara la llista d'atributs:

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

**Grandària:** Volum físic del personatge. Té relació amb la CAPACITAT DE DANY.

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

**Carisma:** Es la influència que el personatge exerceix pel seu caràcter sobre els altres. Ens dona la força i poder de caràcter i ens serveix per determinar la CAPACITAT PSÍQUICA.

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

MOLT atribut inferior  
atribut inferior  
valor NORMAL  
atribut superior i  
MOLT atribut superior

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

Per veure el valor d'aquests atributs es suma el resultat d'una tirada aleatòria de 3 d6, i es repeteix la tirada quan surt 1. Els resultats s'adjudiquen en l'ordre que es vulgui:

Després d'adjudicar totes les tirades es pot modificar un atribut apujant-lo un nivell a canvi de baixar un altre un nivell, però només es pot fer una vegada: només es canviarà una parella d'atributs i només es farà en un nivell. Si un d'aquests canvis no es pot fer perquè l'atribut corresponent està al límit (inferior per Força i Grandària i superior pels altres) no es fa, doncs, aquest canvi i, en compensació, tampoc es fa un dels altres complementaris (no es fa una pujada si no es pot fer una baixada i no es fa una baixada si no es pot fer una pujada).

*"Micky treu en la tirada de 3, 3, 4 que sumen 10 i per tant li correspon un resultat inferior. Decideix de posar-lo a ASPECTE amb el resultat de lleig esperant que li vagin millor les altres coses".*

Si el personatge és una dona, llavors es baixa un nivell de Força i de Grandària i es puja un nivell d'Aspecte i un de Carisma.

## MODIFICADORS I ALTRES DADES DEL PERSONATGE

### Modificador al temps de combat

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

- L'AGILITAT del personatge
- El pes que porti

El modificador per l'AGILITAT és:

AGILITAT	MOD. AL TEMPS
6 - 8	+2
9 - 10	+3
11 - 13	+4
14 - 15	+5
16 - 18	+6

3d6	Força	Grandària	Aspecte	Carisma
6 - 8	Molt feble	Molt petit	Molt lleig	Molt anodí
9 - 10	Feble	Petit	Lleig	Anodí
11 - 13	Normal	Normal	Normal	Normal
14 - 15	Fort	Gran	Atractiu	Notable
16 - 18	Molt fort	Molt gran	Molt atractiu	Molt notable



A aquest valor, li hem de restar el corresponent al del pes. El pes que porta ve donat per l'equip que porta al damunt i això ho veurem en l'apartat de l'equip. El pes que pot portar depèn de la força:

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

NP: No pot portar aquest pes a sobre i combatre.

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

*“Ramon té una força Normal i una AGILITAT de 12. Per tant, li correspon un modificador al temps per l'AGILITAT de +4. Però porta una armadura de cavaller que pesa 40,5 Qg i una espasa llarga que pesa 1,5 Qg. Total 42,0 Qg. Per la força que té li correspon un modificador al temps de combat segons la taula de -2, que sumat al +4 de l'AGILITAT fan un total de +2. Això és el que s'apunta al full de personatge”.*

Si considerem que el personatge no sempre portarà l'armadura o el que sigui que li modifica el temps de combat podem indicar-ho posant els dos valors, sense pes i amb pes, separats per una barra inclinada “/”. Així, en el cas de l'exemple, posaríem: +4/+2.

### Modificador al dany

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

Força	Mod. al dany	Quilos
Molt feble	1d3	20
Feble	2d3	40
Normal	3d3	60
Fort	4d3	80
Molt fort	5d3	100

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

**Un home de força Normal es pot simbolitzar com:**

**FORÇA = 1H (1 un home) -> 1H = Modificador de 3d6**

Quan parlem de la força d'animals com l'elefant, el lleó, etc., utilitzarem aquesta simbologia.

### Capacitat de dany i Capacitat psíquica

Un valor associat als atributs de CONSTITUCIÓ i GRANDÀRIA és la “capacitat de dany”:

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

**Capacitat psíquica:** Ens dóna els punts de poder psíquic del personatge. Si bé la VOLUNTAT és la resistència als poders psíquics, la Capacitat psíquica és la força per produir aquests poders. Es calcula a partir de la VOLUNTAT i el CARISMA.

La capacitat de dany es calcula segons la taula següent depenent del valor de la CONSTITUCIÓ i GRANDÀRIA i la Capacitat psíquica a partir de la VOLUNTAT i el CARISMA:

**TAULA DE LA CAPACITAT DE DANY/CAPACITAT PSÍQUICA**

Característica	Atribut				
	CON/VOL	Molt baix	Baix	Normal	Alt
6	6	8	10	10	12
7	6	8	10	10	12
8	8	10	10	10	12
9	8	10	10	12	12
10	10	10	10	12	14
11	10	10	12	12	14
12	10	10	12	12	14
13	10	12	12	14	14
14	10	12	12	14	16
15	10	12	12	14	16
16	12	12	14	14	16
17	12	14	14	16	16
18	12	14	16	16	18

Una vegada trobada la capacitat de dany omplirem la taula que dóna la relació entre la CAPACITAT DE DANY i els PUNTS DE SANG PERDUTS a causa d'un cop rebut.

**TAULA DE RELACIÓ PUNTS DE COP - PUNTS DE SANG PERDUTS****CAPACITAT DE DANY**

6 Cop/PS	8 Cop/PS	10 Cop/PS	12 Cop/PS	14 Cop/PS	16 Cop/PS	18 Cop/PS
1/ 2	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1
2/ 3	2/ 1	2/ 1	2/ 1	2/ 1	2/ 1	2/ 1
3/ 4	3/ 2	3/ 1	3/ 1	3/ 1	3/ 1	3/ 1
4/ 6	4/ 3	4/ 2	4/ 2	4/ 2	4/ 3	4/ 2
5/ 8	5/ 4	5/ 3	5/ 3	5/ 3	5/ 3	5/ 3
6/10	6/ 6	6/ 4	6/ 4	6/ 4	6/ 4	6/ 4
7/11	7/ 8	7/ 4	7/ 4	7/ 4	7/ 4	7/ 4
8/12	8/10	8/ 6	8/ 4	8/ 4	8/ 4	8/ 4
9/13	9/11	9/ 8	9/ 4	9/ 4	9/ 4	9/ 4
10/14	10/12	10/10	10/ 6	10/ 4	10/ 4	10/ 4
11/15	11/13	11/11	11/ 8	11/ 4	11/ 4	11/ 4
12/16	12/14	12/12	12/10	12/ 6	12/ 4	12/ 4
13/17	13/15	13/13	13/11	13/ 8	13/ 4	13/ 4
14/18	14/16	14/14	14/12	14/10	14/ 6	14/ 4
15/19	15/17	15/15	15/13	15/11	15/ 8	15/ 4
16/20	16/18	16/16	16/14	16/12	16/10	16/ 6
17/21	17/19	17/17	17/15	17/13	17/11	17/ 8
18/22	18/20	18/18	18/16	18/14	18/12	18/10
19/23	19/21	19/19	19/17	19/15	19/13	19/11
20/24	20/22	20/20	20/18	20/16	20/14	20/12
21/25	21/23	21/21	21/19	21/17	21/15	21/13
22/26	22/24	22/22	22/20	22/18	22/16	22/14
23/27	23/25	23/23	23/21	23/19	23/17	23/15
24/28	24/26	24/24	24/22	24/20	24/18	24/16
25/29	25/27	25/25	25/23	25/21	25/19	25/17
26/30	26/28	26/26	26/24	26/22	26/20	26/18
27/31	27/29	27/27	27/25	27/23	27/21	27/19
28/32	28/30	28/28	28/26	28/24	28/22	28/20





*“El personatge de l'Edu té una CONSTITUCIÓ de 14 i una grandària de Petit. Mirant la taula veiem que li correspon una Capacitat de dany de 12. Això vol dir que ha d'agafar la columna corresponent al 12 per veure la relació entre el dany d'un cop i els punts de sang perduts. Per exemple: si li fan un cop d'espasa que produeix 14 punts de cop, perdrà 12 punts de sang, però si li fan 8 punts de cop en perdrà només 4.”*

## Alçada i pes

L'alçada està associada amb la grandària:

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

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

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

**Un home de grandària normal es pot simbolitzar com:**

**GRANDÀRIA = 1G (grandària humana)**

No només és l'alçada sinó també el volum, per tant podríem dir que un home Molt Gran correspon a 2G. Els animals com l'elefant tindran un número gran de G.

El pes està associat a la Capacitat de Dany. L'obtenim multiplicant aquest valor per 6:

**Pes del personatge = Capacitat de Dany x 6**

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

## Fama

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

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

Els valors de fama són modificats segons l'actitud en combat o per accions heroiques. A part, alguns càrrecs porten una fama associada: Baró: +1. Comandant de l'exèrcit: +2.

## GENEALOGIA

Aquest apartat és opcional i tracte de generar la vida del pare del nostre personatge i, de manera indirecta, les qüestions hereditàries que l'afecten. Si el Director de Joc té pressa o no ho considera necessari pot prescindir d'ell. Llavors, es pot donar un valor mitjà, 500 punts per exemple, com a resultat final de les possessions, considerant que el pare ha aconseguit ser cavaller amb terres.

Farem tirades de 4d6 (la suma de quatre daus de sis) i consultarem la taula adjunta veient el resultat. Anirem tirant per cada any des que el pare del personatge té 15 anys d'edat, acumulant els efectes de la taula fins al naixement del personatge. A partir d'aquest moment, només es podran fer 20 tirades com a màxim i 15 com a mínim. Cada tirada representa un any del personatge per la qual cosa obtindrem, així, la seva edat.

Se suposa que la situació inicial del pare quan té 15 anys és la d'un guerrer que serveix a un seu senyor feudal i que poseeix l'espasa, l'armadura, el cavall i 100 punts en possessions (potser 100 monedes d'or). A partir d'aquí pot aconseguir terres i honors com la de ser nomenat cavaller.

En aquesta taula hi ha quatre columnes per explicar el que passa any rera any. La primera és el resultat del 4d6 modificat pel resultat de la tirada anterior (a la primera tirada no hi ha modificació). La segona ens dóna el número que sumarem a la tirada posterior en aquesta mateixa taula. La tercera ens explica el que ha succeït en la vida del pare del personatge de manera descriptiva. La quarta i última ens dóna l'efecte a nivell de mecànica de joc pel personatge que estem generant. Aquests efectes poden ser:

**+ o - un valor numèric:** Aquest punts representen terrenys o béns materials que adquireix o perd el pare del personatge. Inicialment es suposa que el pare tenia 100 punts.

**Casament:** Es casa el pare del personatge i es tira 2d6\*100 per veure els punts de béns i propietats que aporta a la família. Es mira si la mare era vídua: 1-5: primer casament, 6: era vídua. Si és vídua es mira el nombre de fills de l'anterior matrimoni. 1-2: aquest és el nombre de fills, 3-6: no té fills. El sexe dels fills es determina: 1-3: home, 4-6: dona.

A partir d'aquest moment, el resultat de casament s'ignora i s'aplica el resultat de naixement a no ser que hi hagi una filla en edat casadora (més de 14 anys). Si es així, es resten 2d6\*100 punts que és la dot



que la família aporta. Una altra possibilitat és que es casi el personatge si és que té més de 14 anys. Si el pare va morir, significa un segon casament de la mare (en aquest cas no hi ha dot, ja que tot va a parar al marit) i es tira per l'aportació del marit 2d6\*100, sempre que no tingui fills car llavors aquestes possessions haurien de passar a ells i no s'adjunten a la possible herència del personatge. Els possibles fills del padastre es determinen tirant un d6: 1-2: té aquest nombre de fills, 3-6: no té fills. El sexe es determina amb un altre d6: 1-3: home, 4-6: dona.

**Naixement:** Significa que ha nascut un fill. Es tira un d6. Si el resultat és 1 o 2, es tracta del personatge. Si no, es tracta d'un germà del personatge i llavors hem de determinar el sexe: 1-3: home, 4-6: dona. (d'aquesta manera sabem l'ordre de descendència). A partir del moment del naixement del personatge només es permeten, com a molt, 20 tirades a la taula i, com a mínim, 15. Com que cada tirada representa un any obtenim, així, l'edat del personatge. A més, el personatge pot estar present i ajudar en alguna de les accions del pare a partir de la edat de 14 anys.

**Mort:** Representa la mort d'un membre de la família. 1-3: mor un germà que s'escull de manera aleatòria (si no n'hi ha, la mort és d'un parent que no afecta la generació del personatge), 4-5: mor la mare, la qual cosa implica que a l'any següent el pare es pot tornar a casar (hem de tenir en compte quins fills són de la primera mare i quins de la segona), 6: mor el pare si el personatge ja ha nascut. A l'any següent, la mare es pot tornar a casar (el padastre

pot tenir fills: es tira un d6, 3-6: no té fills, 1-2: té aquest nombre de fills). Si el personatge no ha nascut encara, el pare passa una malaltia molt greu de la qual es recupera (poden quedar seqüeles a l'elecció del DJ).

**Victòria:** Significa que el pare va participar en una batalla i la cosa va anar bé. Es tira per la taula de batalla en el lloc de victòria.

**Derrota:** El mateix d'abans, però la batalla no va anar bé. Es tira a la taula de batalla en el lloc de derrota.

**Honor:** Es tracta d'algun fet memorable. Es tira en la taula d'honors.

**Mal fet:** Es tira en la taula de mals usos.

**Gràcia:** Aquest no és un fet puntual, sinó una cosa que ja es tenia des del naixement i que hereten els fills. La tirada compta en el còmput dels anys però en aquell any no va passar res d'interès. Tirada en la taula de Genètica agraciada.

**Deformació:** El mateix d'abans però es tira per la taula de Genètica deformada.

**Llegenda:** Representa un fet llegendari i es tira per la taula de llegendes. Les conseqüències de la tirada són heretades pel personatge (encara que no sigui l'hereu directe segons la línia de descendència).

**Maledicció:** Igual que abans però es tira per la taula de Malediccions.

**TAULA I: Generació de la vida del pare del personatge.**

RESULTAT MODIFICAT	MODIFICADOR SEGÜENT TIRADA	SUCCÉS	CONSEQÜÈNCIES
0 o menys	+4	Maledicció	Tirada a la taula de malediccions.
1	+3	Deformació	Tirada a la taula de deformacions.
2	+2	Derrota	Tirada a la taula de batalles a la part de derrota.
3	+1	Mort	1-3: Germà. 4-5: Mare. 6: Pare.
4	0	Deshonor	El pare ha comès un fet reprobable. Per exemple, un mal ús típic de l'època. Es tira a la taula de l'honor a la part negativa.
5	-1	-200	Alguna calamitat o mala gestió fa perdre a la família uns béns.
6	-2	-100	El mateix d'abans però de menor quantia.



7	-3	-50	Suposa una despesa necessària que s'havia de fer.
8	-4	Escaramussa	El domini de la família rep un petit atac on es perd quelcom. Tirada a la taula d'escaramusses.
9	-5	Casament	El pare es casa. Es tira per la dot: 2d6*100 punts. Si ja està casat, s'aplica el resultat de Naixement a no ser que hi hagi filles casadores. Naixement: 1-2: el personatge. 3-6: germà.
10	0	Casament	El mateix d'abans.
11	-1	Saqueig	El pare del personatge participa en un petit atac en una possessió enemiga i obté quelcom de benefici. Tirada a la taula de saqueig.
12	-2	+50	Un deutor paga el deute a la família.
13	-3	+100	La bona gestió fa que aquest any hi hagi un bon excedent.
14	-4	+200	Igual que abans, però de major quantia.
15	-5	Honor	Es tracta d'algun honor rebut pel pare. Tirada a la taula d'honors.
16	-6	Naixement	Si no ho ha fet, es tracte del naixement del personatge. Si ja ha nascut, neix un germà.
17	-7	Victòria	El pare participa en una batalla amb resultat victoriós. Tirada a la taula de batalles per la part de la victòria.
18	-8	Esdeveniment	Es produeix un incident. Tirada a la taula d'esdeveniments.
19	-9	Gràcia	Tirada a la taula de genètica agraciada.
20 o més	-10	Llegenda	Fet o arma llegendària. Tirada a la taula de llegendes.

### TAULA II: Taula de Maledicció (es tira un d10).

#### D10 MALEDICCIÓ

- 1 En una trobada amb una fada o un altre ésser màgic, el pare o un altre ascendent més antic del personatge va ésser maleït a no dir mai una paraula en concret de manera que ni tan sols pot pensar-la. Aquesta maledicció és heretada pel personatge (i els seus germans) i també pels seus fills. El DJ escollirà la paraula i el personatge (i, per tant, el jugador mentre interpreti el personatge) no podrà pronunciar-la (ni escriure-la).
- 2 Un ascendent va tenir relacions amb una fada, per tant, part de la sang és de fada. Com a conseqüència no pot portar ferro en contacte amb la pell. Pot portar espases però el ferro d'una armadura li produeix una gran irritació cutània que apareix a la primera hora de contacte (si segueix portant-lo li produeix una malaltia de potencia 10+nombred'hores que el ferro ha estat en contacte amb la pell). Això és heretable als fills.
- 3 És maleït en no poder concentrar-se quan cerca una cosa en deteniment, de manera que, a efectes pràctics, no pot cercar.



- 4 Hi ha un moment concret del dia en què perd totes les forces durant 1d6 minuts, de manera que no pot fer res durant aquest temps.
- 5 La llum directa del sol li fa mal. Això vol dir que ha d'anar sempre tapat i que, per tant, la seva pell és molt blanca i descolorida. Si el sol li toca de ple perd 1 punt de sang per assalt de combat.
- 6 Té un punt feble, de manera que, si un arma penetra en aquest punt del cos, el personatge cau a terra immòbil durant 1d6 minuts. Per decidir el punt es pot fer una tirada de localització d'impacte i descartar els resultats que impliquin una part del cos molt gran (el pit, per exemple).
- 7 No pot mentir. Pot no dir la veritat o desviar la resposta però no pot dir una cosa que sigui mentida. S'entén que una mentida és una falsedat que el personatge sap que és falsa. És a dir: el personatge pot dir falsedats si no sap que el que està dient és fals. Per contra no dirà mai res del que no cregui que en sap la veritat o no, en tot cas ho matisarà dient que creu que una cosa és així.
- 8 No pot dir la veritat. És semblant a l'anterior però al revés, de manera que, si no està segur si una cosa es certa o no, no dirà res respecte d'això.
- 9 Els animals el rebutgen. Un animal salvatge l'atacarà immediatament en veure'l. Els animals domèstics fugiran d'ell i els cavalls i d'altres animals ben ensinistrats es posaran nerviosos i donaran "malus" a cavalcar o ser conduïts.
- 0 Una vegada a l'any, ha de fer un sacrifici humà al dimoni o morir. A canvi d'això no envelleix. Aquesta maledicció és estrictament del pare del personatge que se suposa ha fet un pacte amb el diable. No afecta directament al personatge, si no només en el fet de l'odi generat per la gent que sap o sospita la veritat.

### TAULA III: Taula de Llegendes (es tira un D10)

#### D10 LLEGENDA

- 1 En el naixement del personatge es va fer un ritual (com, per exemple, regar-lo amb sang de drac) de manera que la seva pell és com una armadura del tipus 3/12.
- 2 En el moment del naixement, el personatge va rebre la benedicció d'un sant i una de les seves característiques es puja en 4 punts (a escollir).
- 3 Quan era petit el personatge va salvar una àliga de morir. En compensació, l'àliga (que, com és evident no era normal) va donar al nen el do de la seva vista. Des d'aleshores el personatge pot veure com si estiguessin a pocs metres coses que es troben a quilòmetres (sempre que hi hagi línia de visió, és clar). +6 en l'habilitat de Descobrir.
- 4 El pare va trobar un tresor que consisteix en una petita trompeta. Si s'escolta amb ella es poden sentir les converses a quilòmetres de distància.
- 5 El nen va ser reptat de petit i criat entre les fades del bosc. Quan va tenir 6 anys el van deixar anar i els pares el retrobaren. Com a conseqüència, pot parlar amb els animals del bosc.
- 6 El dia del seu naixement va ser batejat amb aigua d'una font màgica. Com a conseqüència d'això en el moment del dia que correspon al bateig se li curen totes les ferides que té, recupera totes les forces i durant cinc minuts es invulnerable. Després d'aquest temps, les ferides tornen.
- 7 El personatge és en realitat fill d'un gnom que va posseir la seva mare. Té un do màgic, o sigui, un poder màgic: tirar aleatòriament en la taula de l'apartat dedicat a la màgia. A més, pot veure-hi de nit com els gats.



- 8 El pare va rebre un present d'una goja del bosc en pagament per algun servei: unes fruites o quelcom semblant. No es va atrevir a refusar-lo i el va guardar. Un dia, quan el personatge era nen, va trobar-les i se les va menjar. Com a resultat d'això, regenera 1 punt de sang per minut (en comptes de cada hora), les malalties normals no l'afecten i les ferides se li curen en hores en lloc de dies.
- 9 El pare va guanyar en combat una arma màgica (el tipus d'arma és pot escollir pel personatge). Té la propietat d'afectar les criatures màgiques que no són afectades per les armes normals. A més, fa dos daus més de dany que el que li correspondria. L'arma passa al personatge quan comença les aventures.
- 0 El mateix d'abans però va guanyar una armadura. Té quatre punts més de parada que el que li correspondria i no es deteriora pels cops ni el pas del temps.

#### TAULA IV: Taula de deformacions (es tira un D10)

##### D10 DEFORMACIÓ

- 1 Aspecte monstruós: 1 nivell menys d'ASPECTE.
- 2 Cames tortes: 2 punts menys d'AGILITAT.
- 3 Mans garrotades: 2 punts menys de DESTRESA.
- 4 Miopia: no es poden veure bé les coses. L'habilitat de buscar costa el doble en punts d'aprenentatge.
- 5 Sordesa: no es pot escoltar bé. Totes les accions relacionades tindran un grau més de dificultat.
- 6 Salut feble: 2 punts menys de CONSTITUCIÓ.
- 7 Braços febles: 1 nivell menys de FORÇA.
- 8 Nan: 1 nivell menys de GRANDÀRIA.
- 9 Afonia: parla molt fluixet.
- 0 Impotència: no pot fer l'amor.

#### TAULA V: Taula de genètica agraciada (es tira un D10)

##### D10 GRÀCIA

- 1 Aspecte agraciat: 1 nivell més d'ASPECTE.
- 2 Cames àgils: 2 punts més d'AGILITAT.
- 3 Mans hàbils: 2 punts més de DESTRESA.
- 4 Bona vista: es poden veure molt bé les coses. L'habilitat de buscar costa la meitat en punts d'aprenentatge.
- 5 Bona oïda: es pot escoltar molt bé. Totes les accions relacionades tindran un grau menys de dificultat.



- 6 Salut resistent: 2 punts més de CONSTITUCIÓ.
- 7 Braços forts: 1 nivell més de FORÇA.
- 8 Gegantisme: 1 nivell més de GRANDÀRIA.
- 9 Bona veu: parla molt fort. L'habilitat de cantar li costa la meitat.
- 0 Potència sexual.

**TAULA VI: Taula de batalles (es tira primer 1d6 i després 1d10)**

**D6 Oponent**

- 1 - 3 Contra els moros. Es pot escollir el regne moro, però el més lògic és que sigui el regne veí o el més proper.
- 4 - 5 Contra un noble d'un altre comtat. Es pot escollir el comtat.
- 6 Guerra interna: pot ser per la successió del comte o per quelcom de semblant.

**D10 RESULTAT DE VICTÒRIA**

**RESULTAT DE DERROTA**

1	+ 100 punts	- 50 punts
2	+ 200 punts	- 100 punts
3	+ 500 punts	- 250 punts
4	Nomenat cavaller+1000 punts -	500 punts
5	Rep un càrrec+1000 punts	-750 punts
6	Honor (*) +1000 punts	Deshonor i -1000 punts

**TAULA VII: Taula de mals usos**

**D10 MAL ÚS**

- 1 Utilitza el dret de la *prima note*, o sigui, s'emporta al llit una recent casada el dia de la boda.
- 2 Cobra impostos abusius sobre els serfs.
- 3 Fa executar un serf acusat de caçar a les seves terres.
- 4 Es queda les terres d'un del seus serfs quan mor el cap de família.
- 5 Fa ús de la violència maltractant els seus servents.
- 6 Recapta la millor part de la collita ("dret de pernada" mal entès).
- 7 Obliga els serfs a utilitzar el seu molí i els cobra abusivament per fer-ho.
- 8 Fa un càstig públic sobre un serf que ha gosat protestar.



- 9 Obliga els seus serfs a fer una obra (una torre, muralla, fortificació, etc.) sense pagar.
- 0 Obliga els serfs joves i forts a anar a la guerra.

### TAULA VIII: Taula d'escaramusses

#### D10 RESULTAT DE L'ESCARAMUSSA

- 1 Camps cremats. Collita perduda. Cases destruïdes. Fortificacions danyades. Soldats i camperols morts. -250 p.
- 2 Cases destruïdes. Collita perduda. Camperols morts. -100 p.
- 3 Collita perduda. Camperols morts. -75 p.
- 4 Capturat. -200 p pagats pel rescat.
- 5 Cases destruïdes. Camperols morts. -75 p.
- 6 Fortificacions danyades. Soldats morts. -150 p.
- 7 Mort (cal aplicar el resultat de mort) i torna a tirar en aquesta taula.
- 8 Soldats morts. -50 p.
- 9 Camperols morts. -50 p.
- 0 Petites destrosses. -20 p.

### TAULA IX: Taula de saqueig

#### D10 RESULTAT DEL SAQUEIG

- 1 S'ataca un poble gran. Es fan presoners i es recull de tot. +500p.
- 2 Igual que en 1, però l'atac és a un poble petit. +200p.
- 3 Atac a una caravana de comerciants. +100 p.
- 4 Es fan destrosses a l'enemic. +50 p.
- 5 Mor un cap enemic. +50 p.
- 6 Es captura un cavaller enemic. +200 p cobrats pel rescat.
- 7 Es captura un cap enemic. +500 p cobrats pel rescat.
- 8 S'ataca una fortalesa amb èxit. +50 p.
- 9 S'ataca un castell petit amb èxit. +500 p.
- 0 S'ataca un castell gran amb èxit. +750 p.

**TAULA X Taula d'esdeveniments****D10 ESDEVENIMENT**

1	Bona collita. +100 p.
2	Collita dolenta: -100 p.
3	Any de bon temps. +50 p.
4	Tempesta forta. -50 p.
5	Tempesta desastrosa: -100 p.
6	Plaga d'insectes: -100 p.
7	Bona cacera: +50 p.
8	Visita del comte: -50 p.
9	Torneig: -100 p.
0	Visita del Bisbe: -50 p.

**TAULA XI: Taula d'honors**

<b>D6</b>	<b>HONOR</b>	<b>DESHONOR</b>
1	Ascens	Descens
2	Rep un càrrec	Perd un càrrec
3	Esdeveniment	Mal ús
4	Recompensa: 1000 p	Multa: -500 p
5	Càrrec eclesiàstic	Excomunió (1 any): -100p
6	Perdó	Exili

**Ascens/descens:** Significa pujar o baixar dins l'escala feudal. El màxim nivell que es permet pel pare del personatge és el de Baró. L'escala que utilitzem és:

- Cavaller sense terres. Està a les ordres d'un altre noble com a part de la cavalleria.

- Cavaller amb terres. Mana sobre un petit domini i té per sobre un senyor feudal al qual rep vassallatge.

- Cavaller amb terres que té com a vassall altres cavallers. Té per senyor un altre senyor feudal, normalment un Baró.

- Baró: noble amb títol hereditari que mana sobre un domini que comprèn com a mínim un poble. Té per sobre un altre Baró, un vescomte o un comte i normalment té com a vassalls altres cavallers i, potser, altres Barons.

- Vescomte: Inicialment era un Baró que havia estat escollit pel Comte per ajudar-lo a governar el Comtat. Posteriorment, el títol va ser hereditari i les terres sobre les que governava de manera exclusiva eren molt extenses i, eventualment, es van crear els vescomtats. Fins i tot alguns Vescomtes van arribar a ésser més poderosos que els Comtes.





- **Comte:** noble amb títol hereditari que mana sobre un comtat. No n'hi ha gaires (nosaltres en tenim en compte només 20). Per sobre d'ells hi ha el rei, ja que originàriament eren els funcionaris reials que manaven una regió extensa. En el nostre cas, l'obediència a la corona francesa es va desvincular ja fa temps a causa de la falta del suport segons el contracte feudal contra els atacs dels àrabs per part del rei francès. Un comte molt poderós pot tenir com a vassall un altre comte. Aquest va ser el cas del Comte de Barcelona, que hom anomena Comte-rei, però a l'època que ens pertoca aquest és un procés en marxa que encara no ha arribat a la fi.

- **Marquès:** senyor de la marca que normalment comprèn diversos comtats. Normalment només es concedia aquest càrrec a senyors feudals molt poderosos. Aquí van arribar a marquesos molts pocs nobles: el comte Oliva I al segle IX per exemple.

- **Duc:** senyor del ducat. En aquest joc no en parlem de ducs, ja que n'hi va haver aquí. Només en podem trobar a altres parts: França (Aquitània, Normandia, Borgonya) i a Anglaterra (York,...). De fet, un Duc era com un rei i els seus dominis com un país. Només devia vassallatge al rei.

- **Rei**

**Càrrecs:** No es poden rebre si el personatge no és cavaller. En aquest cas el resultat es canvia pel d'ascens i el personatge es nomenat cavaller. Els càrrecs poden ser: Guardià de la frontera, Capità de la guàrdia del castell, Agutzil del comtat, Cap de la tropa, etc. La pèrdua de càrrec no es pot aplicar si el personatge no en té, per la qual cosa es canvia pel resultat de Descens.

**Càrrecs eclesiàstics:** Els càrrecs de Bisbe i d'Abat no es poden rebre si el personatge no té un cert nivell dins l'escala feudal. El nivell mínim és el de Baró, per tant, si el personatge no ho és, només podrà ser ajudant personal. Els càrrecs eclesiàstics són: Abat, Bisbe i els ajudants personals d'aquest (llegats del bisbe, de l'Abat etc).

**Esdeveniment:** Tirada a la taula d'esdeveniments.

**Mal ús :** Tirada a la taula de mals usos.

Amb els punts aconseguits podem construir el senyoratge de la família del personatge, utilitzant les taules de possessions que hi ha al final del capítol. Si el personatge no ha aconseguït ser nomenat cavaller, pot comprar aquest fet per 50 punts i, si no ha arribat a ser cavaller amb terres, pot comprar el fet per 250 punts.

La família dona al personatge l'armadura, l'arma i el cavall, perquè pugui ser nomenat cavaller però, en principi, surt d'escuder aprenent d'un noble Baró.

Si es vol, es pot comprar el nomenament per 50 punts o fer l'aventura d'iniciació titulada "La investidura" al final del llibre. Els punts que quedin després de fer totes les despeses, es converteixen en monedes d'or i, d'aquestes, el personatge en rep la dezena part. Com a exemple, posem el cas d'un cavaller amb terres que ha aconseguit 500 punts. Es pot comprar:

- Una Torre	:	200 punts
- Un terreny	:	200 punts
- Servents	:	5 punts
- Armadura pel fill	:	15 punts
		420 punts

Sobren 80 punts. Això vol dir que la família té un tresor de 80 monedes d'or. La dezena part, 3 monedes, és el que rep el fill, que és el personatge, per anar d'aventures.

## DEDICACIÓ PRIMÀRIA

El personatge neix i creix en un ambient feudal en què ell ocupa una de les posicions més elevades. Per tant, les seves ocupacions seran les corresponents a la classe dirigent de l'època. Això ens dona un tipus de personatge molt definit. Però dins d'aquest estret marge de possibilitats a l'hora de diferenciar un personatge d'un altre sempre podem especialitzar-lo en allò que li produeix més interès. Per això, diferenciem diversos tipus de nobles segons les seves inquietuds:

- **El cavaller guerrer:** Sempre preocupat pel seu estat físic i la seva progressió en l'aprenentatge de les armes. És client habitual de torneigs i lluites d'honor. Tendrà a buscar excuses per participar en lluites contra els seus veïns o contra els moros. Les habilitats són:

- Armes de contusió o de fil
- Armes de pal
- Parada amb escut
- Cavalcar
- Esquivar
- Manar

- **El cavaller caçador:** La seva passió és la caça. Pot perdre's durant dies buscant una bona presa. Per anar de cacera, portarà normalment alguns soldats i assistents però no és estrany que hi vagi sol, en una lluita personal contra l'animal.

- Armes de contusió o fil
- Armes de pal
- Armes de projectil
- Cavalcar
- Cercar
- Rastrear



- **El cavaller cortesà:** Se'l pot trobar a la cort d'algun magnat poderós, un vescomte o un comte. L'apassionen les intrigues i la seducció de joves dames (casades o no). És el típic personatge que pot tenir uns coneixements especials com són llegir i escriure, els verins, etc.

- Armes de contusió, fil o pal
- Discreció
- Eloqüència
- Escoltar
- Seducció
- Llegir /escriure o història

- **El noble eclesiàstic:** No té perquè tenir una marcada vocació religiosa ja que segurament no ha estat idea seva ser clergue però, de totes maneres, té coneixements de teologia, sap llegir i escriure i ningú no diu que no pugui portar armes (a un noble se li dispensen certes extravagàncies...). Com a noble que és ha de tenir un cert càrrec dins l'Església, ja que pertany a l'alt clergat. Pot ser abat o prior d'un monestir, bisbe o un ajudant personal d'ells si no té el rang de Baró que es requereix.

- Armes de contusió o pal
- Eloqüència
- Escoltar
- Descobrir
- Llegir / escriure
- Teologia

- **El cavaller feudal:** Aquí ens referim al cavaller que es dedica fonamentalment a cuidar i administrar les seves terres. Té nocions d'agricultura, comerç i economia (a nivell medieval), coneix la ramaderia i els animals, etc. Ha de tenir com a mínim el rang de cavaller amb terres i això implica que el senyor l'ha de nomenar o que el pare té un títol hereditari.

- Armes de contusió, fil o pal
- Cavalcar
- Descobrir
- Comerciar
- Agricultura
- Coneixement animal

- **El cavaller estudiós:** N'hi ha ben pocs. A aquest cavaller li agraden les cançons dels trobadors, les llegendes, la història antiga, etc. Sap llegir i escriure i té coneixements històrics, literaris i de l'art de l'època.

- Armes de contusió o fil
- Cavalcar
- Eloqüència
- Un coneixement (vegetal, animal o mineral)
- Història o llegendes
- Llegir o escriure

- **El cavaller viatger:** Aquest es dedica a viatjar, normalment a Terra Santa o a algun lloc de peregrinació. Té coneixements de països llunyans, de l'estat dels camins, dels cavalls, etc. Sap sobreviure en el bosc i la muntanya. Per altra banda, se suposa que no veu gaire la seva família i pot ser que perdi les terres a mans d'un altre hereu o dels veïns ja que no és allà per defensar-les (si és que en té).

- Armes de contusió o fil
- Cavalcar
- Cercar o descobrir
- Coneixement animal
- Coneixement de zona (s'ha d'especificar)
- Llegendes

## HABILITATS, CONEIXEMENTS I TÈCNIQUES

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

**Habilitats:** Són totes aquelles competències que té d'entrada tot ésser humà, encara que sigui a un nivell mínim. Normalment estan relacionades amb les característiques de DESTRESA i AGILITAT. La DESTRESA per les accions que requereixin habilitat manual i les d'AGILITAT per aquelles que requereixin coordinació i equilibri físic.

**Coneixements:** Són les coses que el personatge sap, ja que ha passat un temps aprenent (d'un mestre, un llibre, etc). Normalment tenen relació amb les característiques d'ATENCIÓ i MEMÒRIA. Els relacionats amb ATENCIÓ són els que necessiten deducció, lògica, etc., perquè siguin aplicats i els de MEMÒRIA es basen en recordar coses (noms, definicions, etc.).

**Tècniques de combat:** Aquestes són definides en el capítol del combat. Malgrat tot, la manera d'obtenir un nivell determinat és el mateix que per les habilitats i això ho expliquem en aquest capítol.



## Nivell d'aprenentatge

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

**NIVELL 0: Ignorant (IG):** No en sap res de la matèria.

**NIVELL 1: Neòfit (NE):** No té pràcticament coneixements o habilitat en la matèria.

**NIVELL 2: Aprent (AP):** Té determinats coneixements. Ha rebut una instrucció ràpida no gaire profunda.

**NIVELL 3: Iniciat (IN):** És el professional habitual. Els seus coneixements són bastant grans, però no ho sap tot, ni de bon tros.

**NIVELL 4: Mestre (ME):** Té un coneixement de la matèria molt gran. Els seus companys el consideren el mestre que ho sap tot.

**NIVELL 5: Gran mestre (GM):** No n'hi ha molts. Es pot dir que aquests sí que ho saben tot sobre la matèria. No pot arribar-hi qualsevol ja que es necessiten uns mínims molt alts en la característica activa associada.



## Obtenció del nivell d'aprenentatge

Utilitzarem un sistema de punts creat per aconseguir una puntuació acceptable en les coses atraients pel tipus de cavaller, però donant uns punts a repartir en coses complementàries. Amb aquests punts podem pujar el nivell d'aprenentatge. El nivell inicial per les habilitats i les tècniques és 1, mentre que per als coneixements és 0. La manera de pujar d'un nivell a l'altre està explicada a la taula següent. El primer valor són els punts que costa pujar al nivell corresponent des de l'immediatament anterior, mentre que el segon valor són els punts que costa obtenir el nivell des de zero.

**TAULA D'APRENTATGE**

NIVELL	Punts habilitats	Punts coneixements
(1) NEÒFIT	0/0 (*)	1/1
(2) APRENT	2/2	2/3
(3) INICIAT	4/6	4/7
(4) MESTRE	8/14	8/15
(5) G.MESTRE	16/30	16/31

(\*) Inicialment tothom té aquest nivell en les habilitats.

Definim tres tipus de fonts dels punts:

**Els punts de l'ensenyament familiar (20 punts):** Són els punts rebuts segons l'educació normal d'un cavaller als primers anys de la seva vida (fins als 12 anys) i que és comuna a tots el tipus. Aquests punts s'han de gastar en les següents habilitats/coneixement/tècniques:

- Armes de fil o contundent
- Caçar
- Cavalcar
- Escut
- Esquivar

**Els punts de la dedicació primària (30 punts):** Aquests punts només es poden gastar en les coses especificades per cada un dels tipus de cavaller.

**Els punts extres per l'edat:** Per cada any per sobre de 20 i fins als 30 es reben dos punts extres que es poden gastar en qualsevol cosa. Per cada any per sobre de 30 rebem un punt.

**Els punts d'inquietuds:** Aquests punts es reben per la curiositat del personatge en coses que no són normalment del seu interès. Es suma el valor de VOLUNTAT i d'ATENCIÓ. Els punts obtinguts es poden posar en qualsevol cosa menys en les dedicacions primàries.



**Idiomes de base:** L'origen d'un personatge condiciiona l'idioma natal. En aquest joc donem gratuïtament l'idioma català a nivell parlat, o sigui: Iniciat.

### Procés d'envelliment

A partir dels 20 anys el personatge va adquirint punts de decrepitud a raó d'un per any. Quan el valor dels punts de decrepitud arriba a la puntuació de CONSTITUCIÓ, llavors passem a fer tirades confrontades entre la DECREPITUD i la CONSTITUCIÓ i deixem d'augmentar la DECREPITUD anualment.

Si es té èxit no passa res, però si no es perd un punt en alguna característica física. Si el resultat és un desastre, la DECREPITUD puja un punt a més de la pèrdua de característica.

Quan la DECREPITUD arriba a 18, es fan tirades confrontades contra la VOLUNTAT a més de contra la CONSTITUCIÓ, amb el resultat de pèrdues en característiques mentals de la mateixa manera que ho fem en les físiques.

### DINERS, EQUIP I POSSESSIONS

La quantitat de diners i les possessions de la família del personatge l'obtenim a partir de la història generada anteriorment. D'allí tenim una quantitat de "punts de possessions" que gastarem comprant terrenys, castells, etc. La quantitat que ens sobri passarà a ser monedes d'or, que forma el tresor familiar. Donem una relació de les monedes utilitzades a l'època:

**Monedes d'or:** Àuris  
Bizancis  
Morabetins  
Masmudines

**Monedes de plata:** Diners  
Denaris  
Croats

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

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

**Una moneda d'or = 20 monedes de plata**

### Possessions

Les possessions més habituals són:

- Cases, Castells, Molins, etc.
- Terrenys de bosc i Terrenys de sembrat.

POSSESSIÓ	COST INICIAL	DESPESA/ RENDES
- CASTELL GRAN	1000 (1)	- 50 mo
- CASTELL PETIT	500 (1)	- 25 mo
- TORRE	200 (1)	- 10 mo
- CASA GRAN	100	- 5 mo
- CASA PETITA	50	- 2 mo
- MOLÍ	50 (2)	+ 10 mo
- PRESA	50 (2)	+ 10 mo
- TERRENY DE BOSC	200 (3)	+ 15 mo
- TERRENY DE SEMBRAT	200 (4)	+ 25 mo
- TERRENY DE PASTURA	200 (5)	+ 20 mo
- SOLDATS (2 homes fidels)	20 (3)	- 10 mo
- SERVENTS (2 homes fidels)	5	- 5 mo
- CAVALL	25 (6)	- 2 mo
- MULA, BOU (dos)	25	- 1 mo
- BESTIAR (9 bens, 5 gallines)	50 (2)	+ 5 mo
- CARRO	5	—
- CARRUATGE	10	—
- VAIXELL GRAN	500 (7)	- 20 mo
- VAIXELL PETIT	200 (7)	- 10 mo
- ARMADURA	10 (6)	—

#### NOTES:

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

(2): És necessari tenir almenys una casa (Torre o Castell, si s'és noble) i, a més, una unitat de terreny per unitat. Si es vol que les rendes siguin les indicades a la taula és necessari una unitat de servents per unitat, si no és així, les rendes són zero.

(3): És necessari ser noble i tenir almenys una Torre o Castell. Si es vol que les rendes siguin les indicades a la taula és necessari una unitat de servents per unitat, si no és així, les rendes són zero.

(4): És necessari tenir almenys una casa (Torre o Castell, si s'és noble) i, a més, una unitat de servents i una de mules per cada unitat, si no és així, les rendes passen a zero. Si es té carro es suma un +2 a les rendes de la unitat.

(5): És necessari tenir almenys una casa (Torre o Castell, si s'és noble) i, a més, una unitat de bestiar per unitat, si no és així, les rendes passen a zero.

(6): Només una unitat (un cavall, una d'armadura, etc.). La limitació per raresa és: EXÒTIC (es poden escollir les rares).

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



- Soldats i Servents
- Cavalls, carruatges, vaixells, etc.
- Armes i eines.

Per saber quantes possessions es tenen les classifiquem primer en punts. Aquests punt ens indiquen el cost inicial de la possessió. Al costat, hi posem la despesa o les rendes anuals associades.

#### Armes:

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

MATERIAL	PES	RAR	PREU	REQUISIT
Alabarda	3,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Arc petit	0,5	I	20 mp	Ser Soldat o Noble
Arc normal	0,7	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Arc llarg	1,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Bàcul	1,0	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Ballesta	3,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Ballesta gran	6,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble

## L'equip

Aquí donarem una llista amb els preus més usuals de les coses que es poden trobar indicant també la seva raresa. Durant les aventures, els personatges podran comprar segons els preus d'aquesta taula però hem de pensar que un comerciant normalment demanarà 1d4 vegades el preu original i que s'haurà de regatejar per obtenir el preu real (una tirada confrontada on l'èxit sigui el mateix comerciant / personatge ja baixa el múltiple en u1 fins arribar al preu real). Pels propòsits de la generació utilitzarem el valor del preu indicat.

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

- **Comúna (C):** Es pot trobar en qualsevol poble
- **Infreqüent (I):** Només la podrem trobar en les ciutats o en els llocs on la produeixen.
- **Rar (R):** Només es pot trobar en llocs molt especials o en el lloc d'origen o en una ciutat molt important després de buscar molt.
- **Exòtic (E):** És tan rar que s'hauria de preparar una aventura per anar a buscar-la.

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



Cadena i bola	2,0	I	60 mp	Ser Soldat o Noble
Daga	0,5	I	15 mp	Ser Soldat o Noble
Dard	1,5	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Destral petita	1,0	C	10 mp	
Destral	1,5	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Destral gran	2,5	I	60 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa petita	0,6	I	20 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa curta	0,8	I	25 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa llarga	1,5	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Espasa 2 mans	5,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Estilet	0,3	I	15 mp	
Forca	2,0	C	20 mp	
Ganivet petit	0,4	C	10 mp	
Ganivet gran	0,6	C	20 mp	
Llança	3,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Maça	2,0	I	35 mp	Ser Soldat o Noble
Martell ferro	2,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Morning Star	2,0	I	80 mp	Ser Soldat o Noble
Pal	1,5	C	5 mp	
Pic	2,5	C	30 mp	
Porra de fusta	1,0	C	5 mp	
Porra de ferro	2,5	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Punyal	0,4	I	20 mp	

**Peces d'Armadura:**

Donem el pes pel mateix motiu indicat a les armes.

<b>MATERIAL</b>	<b>PES</b>	<b>RAR</b>	<b>PREU</b>	<b>REQUISIT</b>
Casc de llana	—	C	5 mp	
Casc de cuir	0,5	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Casc de ferro	2,0	I	60 mp	Ser Soldat o Noble
Elm	5,0	R	100 mp	Ser Noble
Guant de llana	—	C	5 mp	
Guantellet cuir	0,5	I	20 mp	Ser Soldat o Noble



Guantellet ferro	2,0	R	40 mp	Ser Soldat o Noble
Roba normal	1,0	C	10 mp	
Roba gruixuda	4,0	I	30 mp	
Cota de malla	20,0	I	150 mp	Ser Soldat o Noble
Cuirassa cuir	10,0	I	50 mp	Ser Soldat o Noble
Cuirassa ferro	15,0	R	100 mp	Ser Soldat o Noble
Guardabraç cuir	2,0	I	30 mp	Ser Soldat o Noble
Guardabraç ferro	4,0	R	50 mp	Ser Soldat o Noble
Polaines cuir	2,0	I	35 mp	Ser Soldat o Noble
Polaines ferro	4,0	R	60 mp	Ser Soldat o Noble
Botes de cuir	2,0	I	40 mp	
Botes de ferro	4,0	R	80 mp	Ser Soldat o Noble
Escut de fusta	5,0	I	40 mp	Ser Soldat o Noble
Escut de ferro	10,0	R	80 mp	Ser Soldat o Noble

#### Armatures completes:

MATERIAL	PES	RAR	PREU	REQUISIT MÍNIM
Cavaller	25,5	R	250 mp	Cavaller
Cavaller reforçada	45,5	R	450 mp	Cavaller
Cavaller pesada	55,0	R	600 mp	Noble
Infanteria professional	19,0	I	200 mp	Soldat
Infanteria lleugera	6,5	I	100 mp	Soldat

#### Animals:

MATERIAL	RAR	PREU	REQUISIT
Cavall de tir	I	10 mo	
Cavall de guerra	R	25 mo	Soldat o Noble
Mula	I	12 mo	
Bou	I	15 mo	
Vaca	I	15 mo	
Be	I	5 mo	
Gallines	C	1 mo	

**Menjar:**

MATERIAL	RAR	PREU	REQUISIT
Ració per a una setmana	C	5 mp	
Un menjar en posada	C	1 mp	
Un banquet en posada	I	5 mp	
Banquet de Castell	R	1 mo	Ser Noble
Un litre de vi	C	1 mp	
Un litre d'oli	C	1 mp	
Un pa de pagès gran	C	1 mp	
Un sac de fruites	C	1 mp	
Un quilo de carn	C	1 mp	
Un formatge gran	C	1 mp	

**Possessions a terra:**

MATERIAL	PREU	REQUISIT	TEMPS DE CONSTRUCCIÓ
Castell petit	500 mo	Noble	1 d4 anys
Castell gran	1000 mo	Noble	2 d4 anys
Torre	200 mo	Noble	1 any
Casa petita	50 mo		1 any
Casa gran	100 mo		2 anys
Terreny	200 mo		

**Vaixells (Tots són rars):**

MATERIAL	PREU	CONSTRUCCIÓ	DIMENSIONS	CÀRREGA
Coca	250 mo	1 d6 mesos	20x5x3 m	150 Tn
Carraca	500 mo	2 d6 mesos	33x10x5 m	250 Tn
Lleny	150 mo	1 d4 mesos	18x4x3 m	100 Tn
Galiot	200 mo	1 d6 mesos	20x2x2 m	50 Tn
Galera	500 mo	2 d6 mesos	30x4x2 m	150 Tn
Galeaza	1000 mo	3 d6 mesos	60x9x6 m	500 Tn





## Serveis

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

MATERIAL	PREU(mp)	REQUISITS
Servent	10 /mes	El Noble paga la meitat
Guerrer	20 /mes	Noble
Mercenari	30 /mes	
Serveis de metge	10 /mes	Com a mínim es paga un mes
Professor	5/sessió	Ha de tenir un rang més que l'alumne com a mínim

## Equip divers:

MATERIAL	RAR	PREU	REQUISITS
Allotjament comunal	C	1 mp/nit	
Allotjament indiv.	I	5 mp/nit	Estar en una posada
Carcaix	I	10 mp	Soldat
20 fletxes	I	5 mp	Soldat
Cordes (5 metres)	C	1 mp	
Eines d'alquimista	E	5 mo	Alquimista
Eines d'escriptura	R	10 mp	Llegir i escriure
Eines de fuster	I	10 mp	Fuster
Eines de ferrer	I	15 mp	Ferrer
Eines de lladre	R	25 mp	Lladre
Eines de metge	I	20 mp	Metge
Esca (per fer foc)	I	1 mp	
Llibres normals	R	1 mo	Llegir i escriure
Llibres de màgia	E	5 mo	Alquimista, Mag, etc.
Llibres especials	E	100 mo	
Mantes	C	4 mp	
Material màgic	E	5 mo	Alquimista, Mag, etc.
Odre (1 litre)	C	1 mp	
Sac	C	1 mp	
Torxes	C	1 mp	

Recordeu que tots aquests preus són una mitjana i que els comerciants multiplicaran aquests valor per 1d4 en el moment de donar el preu inicial del producte. Per tant, és convenient que els jugadors no puguin veure aquests preus.



## PROGRESSIÓ POSTERIOR A LA GENERACIÓ

A mesura que el temps va passant, el personatge rep punts d'aprenentatge segons la taula dels punts per edat. Podem considerar que el dia de l'aniversari del personatge rep els punts que li pertocquen per tenir un any més d'edat. Aquests punts es poden utilitzar per augmentar habilitats, coneixements, etc., seguint el mateix procés que en la generació. Però a part d'aquests punts podem rebre uns punts extres per passar aventures.

### Punts rebuts per aventures

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

Per tenir una idea dels punts per aventura en mostrem uns exemples:

- Aventura curta: 1 punts
- Aventura mitjana: 2-3 punts
- Aventura llarga: 4-5 punts
- Aventura transcendent: 6-7 punts

Altres modificadors als punts són: com s'ha solucionat l'aventura, algun comportament especialment adient (+1 punt) o si la aventura comportava algun

ensinistrament o coneixement en concret (+n punts dedicats a la cosa en qüestió).

### Efecte de l'estudi i dels mestres

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

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

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

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



# LA PROVA DE FOC

*“Llavors Tirant es va acostar amb l’atxa alta i li va donar un gran cop al cap, al damunt de l’orella; el cavaller va caure a terra, torbat del tot, i allí li va tornar a descarregar l’atxa al cap ...”.*

En tota aventura d’acció hi ha moments en què es lluita, llavors és quan els personatges s’hi juguen la vida i, per això, val la pena que descrivim aquest procés amb detall. De fet, el mecanisme de combat hauria de ser una part de la mecànica de joc, però donada la seva complexitat el tractem a part.

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

## MECÀNICA DE COMBAT

### Temps de combat

Quan interpretem o diem les accions que realitzen els personatges en situacions normals podem assumir que el temps que passa pels jugadors és el mateix que el que passa pels personatges, exceptuant els casos en què els personatges van a dormir, fan un viatge, etc. (el temps passat pels personatges en fer aquestes coses no s’interpreta i, per tant, pels jugadors no passa). Però, per la major part dels casos, les accions “al moment” són simultànies: si un ju-

gador diu “agafo el llibre de sobre la taula i miro el dibuix de coberta”, per exemple, el temps de dir-ho (jugador) i el de fer-ho (personatge) és pràcticament el mateix.

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

### L’assalt de combat

Un assalt de combat és un espai de temps reduït on el personatge només pot realitzar una acció ofensiva, una acció defensiva, un moviment, una acció combinada, etc. Ens serveix per estructurar el combat en una seqüència d’accions realitzades una rera l’altra, tenint en compte que tots els personatges puguin fer les seves accions quan els toqui. Veiem uns exemples d’accions que es poden fer en un assalt de combat:

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



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

- Accions curtes: Duren 1 o 2 segons i representen un moviment simple.
- Accions llargues: Duren més de 2 segons i són una combinació de moviments o un moviment elaborat.
- Complementàries: Duren molt poc temps i es fan a la vegada que fem una altra acció o com a conseqüència d'una altra.

En un assalt de combat podem fer una acció llarga o bé una acció curta. Tant si fem la llarga com la curta podem afegir-ne una de complementària. Esquemàticament:

### Assalt de combat = acció curta o llarga + complementària

Veiem com estan classificades les accions segons la seva durada:

- Llarga (L),
- Curta (C) o
- Complementària (CO)

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

### Declaració d'accions i ordre de combat:

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

Una vegada tothom ha declarat, es passa a realitzar les accions corresponents seguint les prioritats següents:

- Primer es fan totes les accions curtes.
- Després es fan les llargues.

- Les complementàries es fan a la vegada que es fa una acció curta o llarga, segons el cas. Una parada o una esquiva s'ha de fer al moment de l'acció d'atac de l'altre. El tret d'un arc es pot fer si aquest està carregat per la qual cosa es produeix immediatament després de l'acció de càrrega. Si ja el teníem carregat del torn anterior llavors es pot fer a l'inici de l'acció que es faci en aquell moment. Un desplaçament curt es pot fer al mateix moment que qualsevol acció.

Dins de cada grup d'accions (curtes o llargues) l'ordre que es segueix és el del "**temps de combat**". Per determinar el valor d'aquest es fa una tirada de dau de sis i es suma el "modificador al temps" que ja vam calcular quan generaven el personatge. És a dir:

### Temps de combat = d6 + Modificador de temps

Així tots els que realitzin accions curtes tiraran el dau i faran les seves accions en ordre. Després els que realitzin les accions llargues seguiran el mateix procés. Les complementàries es faran quan toqui. Evidentment, si només hi ha una persona que faci un d'aquests tipus d'accions no tirarem cap dau, la persona en qüestió farà l'acció i seguirem amb els altres tipus.

*"Kirieleison de Muntalbà, s'enfronta contra Tirant lo Blanc. Kirieleison està armat amb una maça i Tirant amb una espasa llarga. L'AGILITAT de Kirieleison és de 12 mentre que la de Tirant és d'11. Declara primer Tirant i decideix fer un atac i una parada. Kirieleison decideix*



fer un atac i una esquiva. El modificador al temps de Kirieleison és de +4 mentre que el de Tirant és de +2. Com que tot són accions curtes o complementàries hem de tirar el d6 i sumar per veure qui actua abans. Tirant treu un 3 que queda  $3+2=5$ . Kirieleison treu un 2 que dona un temps de combat de  $2+4=6$ . Per tant, ataca primer Kirieleison. Ataca i impacte, però Tirant té dret a fer la seva parada ja que aquesta és una acció complementària. Té mala sort i falla. Després atacarà Tirant i Kirieleison tindrà el dret d'esquivar, però primer s'ha de veure si Tirant sobreviu al cop ...”.

### Distància de combat:

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

**Cos a cos :** Quan la distància entre els combatents és inferior a mig metre.

**Mig :** Quan la distància estigui entre mig i dos metres.

**Llarg:** Per distàncies de més de dos metres. Normalment reservada a armes llançades o de projectil.

### Resolució de l'atac i la defensa

Quan el personatge ataca ha de fer una tirada per la tècnica de combat corresponent a l'arma. Així pot obtenir diversos resultats: Desastre, Fracàs, Èxit normal, Èxit especial o Èxit crític.

Si el resultat és **desastre** significa que no només ha fallat en encertar a l'altre sinó que, a més, s'ha produït alguna cosa no desitjada com, per exemple, que l'arma cau a terra, el personatge s'entrebanca, etc.

Si el personatge obté **fracàs**, llavors simplement no encerta l'objectiu.

Si el personatge obté un **èxit normal**, llavors encerta l'objectiu. Si l'objectiu parava o esquivava, aquest té dret a fer la tirada corresponent i, si l'èxit és normal o millor, llavors les armes o l'escut xoquen o atacant no encerta si esquivava.

Si el personatge treu un **especial** s'aplica el mateix que abans amb la diferència que és necessari treure un èxit especial o millor en l'acció defensiva per neutralitzar totalment l'atac. De totes maneres si el defensor obté un èxit normal baixarà la categoria de l'èxit de l'atac d'especial a normal.

Si l'èxit en l'atac és **crític**, el defensor haurà d'obtenir un altre crític amb la seva acció defensiva si vol neutralitzar totalment l'atac. De la mateixa manera que abans, si obté un èxit normal deixarà l'atac a especial i, si obté un especial, el baixarà a normal.

### Esquema de l'atac

Es fa la tirada d'impactar i es mira si s'encerta.

Si s'encerta, el defensor pot fer l'esquiva o la parada si ho havia definit.

Si el cop impacte, es calcula la intensitat d'impacte i la localització.

Tenint en compte l'armadura, es calcula la intensitat infligida a partir de la d'impacte.

S'apunta el valor de la intensitat infligida al lloc on ha impactat i, segons la gravetat, veiem si hi ha hemorràgies, membres destrossats, etc.

### Intensitat de l'impacte

Segons hem vist, cada atac amb èxit comporta un impacte amb un determinat "grau d'èxit". Per calcular la intensitat del cop infligit hem de consultar l'apartat d'armes la base que té. Si l'èxit és especial llavors el personatge té l'opció d'escollir el lloc on encerta o bé fer un cop amb intensitat de base de l'arma doble. Si l'èxit és crític pot escollir el lloc on encerta o bé que la intensitat de base sigui triple. La intensitat de l'impacte corresponent a un èxit normal és:

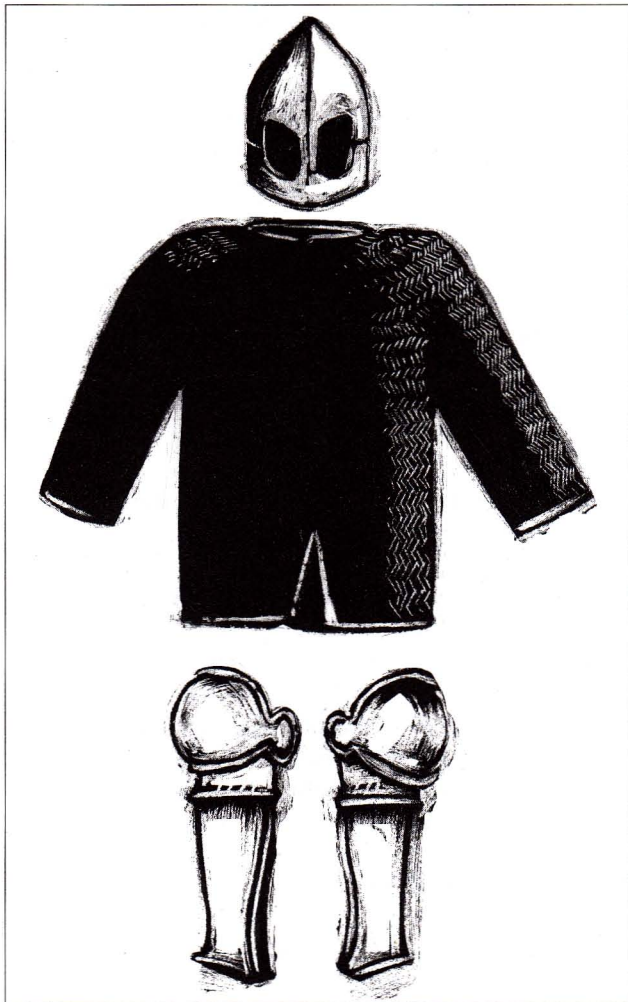
**Intensitat de l'impacte = Intensitat de base (arma) + Modificador de força (personatge)**

La intensitat de base ve representada per un nombre de daus de sis, que depèn de l'arma, mentre que el modificador de força és un nombre de daus de tres que depèn del personatge.

### Intensitat infligida

En principi la intensitat infligida per una arma seria igual a la intensitat de l'impacte si no fos per l'armadura. L'efecte de l'armadura és doble: per una banda redueix la quantitat de la intensitat i, per l'altra, converteix el tipus de dany a tipus COP sempre que no es trenqui.

Una armadura ve definida per dos números separats per una barra inclinada. El primer número, parada, significa el nombre de punts en què es redueix



la intensitat de l'impacte. El següent, resistència, és el màxim nombre de punts de cop totals que pot aguantar l'armadura sense trencar-se. Per calcular la intensitat infligida hem de fer:

**Intensitat infligida = Intensitat de l'impacte - parada**

On el valor de parada és igual al primer número que defineix l'armadura.

### Xoc de les armes

En el cas que les armes xoquin, hem de determinar també la intensitat infligida. Si la intensitat que fa una de les armes és el doble que la que fa l'altra, llavors, l'arma que fa menys impacte surt volant de la mà.

### Dificultat per rapidesa

Si un personatge vol anar més ràpid del compte pot dir-ho al DJ quan es fan les declaracions. Això significa que el personatge rep una dificultat equivalent a l'increment del seu temps de combat. Per cada punt en què s'incrementi el temps es puja la dificultat en dos punts.

## EL DANY DEL COMBAT

### Impacte i punts de sang perduts

Els "punts de sang" representen el dany físic a causa de contusions, talls, esqueixaments, dessagnaments, etc. En un combat, el dany és d'aquesta mena i el mesurem segons sigui la pèrdua d'aquests punts.

Una vegada calculada la intensitat infligida es compara aquesta amb la capacitat de dany del personatge. Per fer això utilitzem la petita taula de relació entre Intensitat de cop i Punts de sang perduts que hi ha al full de personatge. Les ferides rebudes poden classificar-se segons els punts de sang perduts en:

**Ferida lleu:** Entre 1 i 5 punts de sang.

**Ferida normal:** Entre 6 i 10 punts de sang.

**Ferida greu:** Entre 11 i 15 punts de sang. S'ha de fer una tirada a la taula de localitzacions. La part afectada queda inútil temporalment fins que es curi la ferida. Apuntem la quantitat perduda en l'eslot corresponent a la localització afectada del full de personatge en el lloc de FERIDA.

**Ferida molt greu:** Entre 16 i 20 punts de sang. S'ha de fer tirada de localització. La part afectada queda inútil temporalment i molt malmesa de manera que no es pot recuperar del tot. Després que es curi la ferida hi haurà un "malus" de +4 punts a totes les accions que impliquin la seva utilització. Apuntem la quantitat perduda en l'eslot corresponent a la localització afectada del full de personatge en el lloc de FERIDA i posem un asterisc per recordar que la ferida ha estat molt greu.

**Ferida mortal:** Entre 21 i 25 punts de sang. S'ha de fer tirada de localització. La part afectada queda destrossada o amputada i no es pot recuperar. Això pot causar la mort directa. Apuntem la quantitat perduda en l'eslot corresponent a la localització afectada del full de personatge en el lloc de FERIDA i posem dos asteriscs per recordar que la ferida ha estat mortal.

A més, si un personatge perd una quantitat de sang igual o superior al valor de la seva CONSTITUCIÓ ha de fer una tirada per la commoció rebuda. Aquesta tirada és confrontada entre el valor de la CONSTITUCIÓ i el corresponent a la quantitat de sang perduda. La fallada significa la pèrdua de coneixement momentani. Es pot tornar a fer la tirada cada cinc minuts per tornar a la consciència.



## Tipus de dany i hemorràgies

Hi ha tres tipus de danys possibles: COP, TALL i PENETRACIÓ. Cadascun d'ells té uns efectes diferents. Els de TALL i PENETRACIÓ poden produir hemorràgies. A més, les ferides greus tenen conseqüències diferents segons el cas. L'efecte concret serà decidit pel Director de Joc. Aquí donem només unes indicacions.

**COP:** Corresponent a contusions. No produeix hemorràgies externes encara que pot trencar ossos i rebentar òrgans interns. Ara donem exemples dels efectes possibles de les ferides molt greus i mortals d'aquest tipus:

**Trencament (MOLT GREU):** L'os es trenca i no es torna a soldar fins passat un mes. Aquest trencament suposa la inutilitat del membre amb la consegüent immobilitat segons el cas.

**Matxucat (MORTAL):** Destrossa total de la part del cos implicada. Aquesta part queda inútil per sempre més.

**Paràlisis (MORTAL):** El personatge queda paralític de la part del cos corresponent per sempre més.

**TALL:** Pot produir hemorràgies: hemorràgia normal si la ferida és greu i hemorràgia molt gran si la ferida és molt greu o mortal. Una ferida molt greu o mortal en un membre produeix una amputació:

**Amputació:** Pèrdua del membre, es necessita cirurgia per parar l'hemorràgia. Si la ferida és al coll es perd el cap i la mort és instantània.

**Cirurgia:** L'hemorràgia del personatge no es pot parar fins que no es faci una intervenció quirúrgica amb èxit (vegeu el capítol de ferides). La gran hemorràgia es pot baixar a hemorràgia amb una tirada de Primers Auxilis abans de començar la intervenció quirúrgica. Hi ha gangrena si el resultat és desastre.

**Gangrena:** Es produeix una infecció directament.

**PENETRACIÓ:** Pot produir hemorràgies de la mateixa manera que en les ferides de TALL. Les ferides molt greus i mortals produeixen:

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

**Cirurgia:** L'hemorràgia del personatge no es pot parar fins que no es faci una intervenció quirúrgica amb èxit (vegeu el capítol de ferides). La gran hemorràgia es pot baixar a hemorràgia amb una tirada de Primers Auxilis abans de començar la intervenció quirúrgica. Hi ha gangrena si el resultat és desastre.

**Gangrena:** Es produeix una infecció directament.

**Hemorràgia:** Si el dany és de tipus TALL o PENETRACIÓ podem tenir una hemorràgia amb ferides greus, molt greus i mortals. L'efecte d'això és la pèrdua continuada de punts de sang. Aquesta pèrdua es més gran si el personatge es mou (per exemple, perquè estigui encara en combat). El procés de pèrdua es regula amb la taula següent mirant l'èxit aconseguit amb una tirada de CONSTITUCIÓ depenent de si l'hemorràgia és normal o gran. La consulta de la taula es fa en cada assalt de combat després de l'inici de l'hemorràgia si el personatge està en moviment o cada 5 minuts si està quiet. Aquest procés continua fins que es pari l'hemorràgia.

*"Diafebus rep un impacte de TALL que li fa perdre 16 punts de sang. Per tant, l'impacte li suposa una FERIDA MOLT GREU que, a més, li ha travessat l'armadura (que resistia només 7 punts en el lloc de l'impacte) per la qual cosa es produeix una gran hemorràgia. Diafebus morirà en pocs segons si ningú no li para la pèrdua de sang".*

TIRADA DE CONSTITUCIÓ	HEMORRÀGIA NORMAL	GRAN HEMORRÀGIA
DESASTRE	-2 punts	-4 punts
FRACÀS	-1 punts	-2 punts
ÈXIT	Estable	-1 punts
ESPECIAL	Estable	Estable
CRÍTIC	Fi de l'hemorràgia	Estable

## Localització del cop

La forma de consulta depèn de la direcció del cop. Aquesta direcció l'ha de dir el personatge en el moment de declarar l'atac. No totes les armes poden fer el cop en totes les direccions possibles, però això ja ho veurem en l'apartat de les armes:

**Cop alt:** Es tira un d12 per veure la localització general.

**Cop mig:** Es tira un d12 i es suma 4.

**Cop baix:** Es tira un d12 i es suma 8.



**Cop general:** Aquest és el cas dels projectils o de les armes llançades. Es tira un d20.

Amb això podem saber què ha parat l'armadura ja que és diferent segons la zona. Si la ferida és Greu, Molt Greu o Mortal es tira un d20 per veure la zona concreta afectada. Les conseqüències depenen de la gravetat.

### TAULA DE RELACIÓ ENTRE TIPUS DE FERIDA I CONSEQÜÈNCIES

TIPUS	LG	LC	HN	HG	IT	IP	PE
Lleu	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
Normal	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
Greu	SI	SI	SI	NO	SI	NO	NO
Molt greu	SI	SI	—	SI	—	SI	NO
Mortal	SI	SI	—	SI	—	—	SI

**LG:** És necessària una tirada per localització general.

**LC:** És necessària la tirada de localització concreta.

**HN:** Es produeix una hemorràgia normal (COP de TALL o PEN).

**HG:** Es produeix una hemorràgia greu (COP de TALL o PEN).

**IT:** La zona queda incapacitada temporalment fins que es curi la ferida sense més conseqüències.

**IP:** La zona queda incapacitada fins a la curació de la ferida i després no funciona del tot bé.

**PE:** Es perd el membre, òrgan, etc.

LLOC	TALL	PENETRACIÓ	COP
<b>CAP</b>			
01-02 (1)	01-02: Ull 03-04: Orella 05-06: Nas 07-16: Cara 17-20: Coll	01-02: Ull 03-06: Boca 07-16: Cara 17-20: Coll	01-02: Ull 03-04: Dents 05-06: Nas 07-10: Mandíbula 11-20: Cara
<b>PIT</b>			
03-07	01-05: Muscle espatlla 06-16: Muscle pit 17-20: Coll	01-05: Muscle espatlla 06-14: Pulmó 15-16: Cor 17-20: Coll	01-05: Clavícula 06-14: Costella 15-16: Columna 17-20: Coll
<b>BRAÇ</b>			
08-10 (2)	01-05: Bíceps 06-10: Tríceps 11-15: Muscle avantbraç 16-20: Lligaments	01-05: Bíceps 06-10: Tríceps 11-15: Muscle avantbraç 16-18: Os superior 19-20: Os inferior	01-05: Os superior 06-10: Os inferior 11-15: Clavícula 16-18: Colze 19-20: Canell



**MÀ**

11-12	01-08: Dits	01-12: Muscles de la mà	01-06: Ossos dels dits
(2)	09-18: Muscles de la mà	13-20: Canell	07-12: Ossos mà
	19-20: Lligaments		13-20: Canell

**PANXA**

13-15	01-09: Muscle abdomen	01-08: Estómac	01-06: Maluc
	10-16: Muscle costat	09-15: Budells	07-10: Estómac
	17-20: Baix ventre	16-18: Fetge	11-15: Budells
		19-20: Uretra	16-18: Fetge
			19-20: Uretra

**CAMA**

16-19	01-10: Muscle superior	01-05: Muscle superior	01-05: Maluc
(2)	11-18: Muscle inferior	06-10: Muscle inferior	06-10: Fèmur
	19-20: Lligaments	11-15: Os superior	11-15: Os inferior
		16-20: Os inferior	16-20: Canyella

**PEU**

20	01-05: Dits	01-08: Muscles del peu	01-06: Ossos del dits
(3)	06-10: Muscles del peu	09-18: Turmell	07-12: Ossos del peu
	11-15: Turmell	19-20: Taló	13-20: Turmell
	16-20: Lligaments		

(1): En el cas d'un cop per l'esquena es pot considerar que la part afectada del cap és el clatell.

(2): El (o els) primer número correspon a l'esquerra i l'altre (o altres) a la dreta.

(3): Es tira un dau per saber quin dels dos peus és.

## LA SALUT DEL PERSONATGE

### L'estat físic

Per simular la fatiga, la debilitat, etc., d'un personatge pel motiu que sigui hem definit l'estat físic dividint-lo en 6 categories. La pèrdua de sang fa avançar l'agreuament de l'estat físic de manera que cada fracció de 5 punts suposa avançar en un nivell. O sigui:

Pèrdua de punts de sang	Estat físic mínim corresponent
Entre 5 i 10 punts perduts	Fatigat
Entre 11 i 15 punts	Commocionat
Entre 16 i 20 punts	Greu
Entre 21 i 25 punts	Molt greu
Més de 25 punts	Agònic

Definició dels termes:

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

**FATIGAT:** Quan un personatge rep una ferida superficial o està cansat, etc., es diu que està FATIGAT. Els efectes d'estar en aquest estat són nuls amb moments d'alta activitat com és en el combat per l'efecte de l'adrenalina. Si no

hi ha perill, els efectes són l'increment de la dificultat en un punt de manera general per totes les tirades que impliquin una característica activa (no en tirades per CONSTITUCIÓ o VOLUNTAT).

**COMMOCIONAT:** És l'estat en què es troba un personatge que sofreix una ferida ben visible, o que està malalt, etc. A part dels efectes de la ferida, el personatge està molt fatigat. Això implica una dificultat de +3 (a més dels increments per altres causes) en la realització d'accions que impliquin característiques actives.

**GREU:** La ferida és aparatosa o la malaltia greu. La dificultat afegida és de +5 a les accions físiques.

**MOLT GREU:** El personatge resta immòbil i incapaç de fer cap acció física més enllà d'arrossegar-se una mica o parlar.

**AGÒNIC:** Igual que abans però hi ha la possibilitat d'entrar en coma i morir. El procés és el següent:

- **1) Conscient:** Tirada de CONSTITUCIÓ per no caure inconscient cada cinc minuts mentre no es recuperin els punts de sang per sota dels 26. Si l'estat és a causa d'una altra cosa (diferent d'una ferida, una malaltia, per exemple) llavors fins que deixi d'existir el motiu que ha produït aquest estat.



- **2) Inconscient:** Si es cau inconscient tirada de CONSTITUCIÓ per no caure en coma cada cinc minuts. Un èxit especial o crític fa que es torni a la consciència, o sigui, a l'etapa 1.

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

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

- **5) Mort:** El personatge mor.

És possible que per efecte de la ferida s'estigui directament inconscient però no es cau en coma a menys que s'estigui en estat agònic.

**Efecte de la pèrdua de sang per sobre de 30:** Acumulat a les tirades d'aquest sistema en el punt d'agònic poden haver-hi les tirades per dessagnament a causa d'una ferida. Si es passa dels 30 punts, el personatge passa a l'estat 5 directament i mor. Per això, si no es para l'hemorràgia és molt fàcil que el personatge mori.

### El dany fora del combat

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

**Dany a causa de les caigudes:** Aquest cas és molt similar al del combat. La diferència està en el càlcul de la intensitat del cop. Mentre que en el del combat depèn de l'arma i la força del contrari, aquí depèn de l'alçada des d'on es cau. Per calcular la intensitat de l'impacte tirarem un dau de 6 per cada metre d'alçada més 1. O sigui:

$$\text{Intensitat d'impacte} = \text{Alçada(m)} d6 + 1d6$$

Una vegada obtingut el dany de l'impacte seguirem el mateix procediment que pel dany del combat considerant que el tipus d'impacte és de COP, tirant a la taula de localització si la ferida ho requereix.

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

En cada assalt de combat en què el personatge no respiri ha de fer una tirada per la característica de CONSTITUCIÓ amb dificultat NORMAL inicialment i amb un +2 (de dificultat) per cada assalt sense respirar. Cada fallada suposa passar a l'estat físic empitjorat superior fins a arribar a l'estat AGÒNIC en què es perd la consciència i es cau en coma. A partir d'aquí es segueix el procés explicat anteriorment, tenint en compte la dificultat acumulada per no respirar en les tirades de CONSTITUCIÓ.

Una fallada desastrosa suposa empitjorar en dos nivells, un èxit crític suposa millorar en un. Si en un assalt el personatge pot respirar, la dificultat de la tirada de CONSTITUCIÓ passa a NORMAL i es baixa un nivell l'estat físic de manera automàtica.

**Dany a causa dels verins:** El procés és similar al que hem explicat en l'ofegament però amb la diferència que les tirades no són unilaterals de CONSTITUCIÓ sinó confrontades CONSTITUCIÓ contra POTÈNCIA del verí (vegeu l'apartat de malalties per la classificació dels verins). Cada cert temps depenent de la RAPIDESA del verí es fa una tirada. Si el resultat de la tirada es un fracàs seguim el procés explicat en l'ofegament, si es té un èxit es baixa la POTÈNCIA del verí en un punt (un èxit especial la baixa en dos punts i un crític en 3). El procés continua fins a la mort del personatge o a la reducció de la potència a zero. La freqüència de les tirades depèn de la RAPIDESA del verí segons:

- **Verí ràpid:** Tirada cada assalt a partir de l'assalt següent a ingerir el verí (o a l'impacte de l'arma enverinada).

- **Verí normal:** Tirada cada 5 minuts després dels primers 5 minuts.

- **Verí lent:** Tirada cada hora després de la primera hora.

Això és genèric. Es pot definir un verí que trigui un temps en començar l'efecte i amb una freqüència posterior diferent. El procés està explicat més detalladament a l'apartat de curació de malalties.

**Dany a causa de la desnutrició:** El cas és similar al procés dels verins o les malalties (vegeu l'apartat de les malalties). Aquí només definirem les seves característiques com si fos una malaltia:

POTÈNCIA	INCUBACIÓ	FREQÜÈNCIA	EFFECTES
2 x dies	2 dies	Diària	Fatiga

Si el personatge menja, la potència disminueix a zero (sempre que el menjar sigui suficient, sinó només baixa alguns punts. A discreció del DJ).



## CURACIÓ DE FERIDES I MALALTIES

La filosofia de la curació que seguim en aquest joc és que aquesta la fa el pacient. El metge només la facilita mirant que l'entorn sigui adient i administrant els medicaments. La funció dels medicaments és la de combatre la malaltia baixant la seva virulència i fent més fàcil la lluita del cos. Per simular tot això el pacient fa tirades de CONSTITUCIÓ enfrontades a la malaltia, mentre que els medicaments redueixen la POTÈNCIA d'aquesta.

Però primer dividirem dues branques molt diferenciades del tractament: el tractament de ferides i el tractament de malalties i verins.

### Tractament de ferides

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

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

Si la ferida necessita cirurgia (amb ferides greus, molt greus i mortals) llavors la tirada de primers auxilis l'únic que pot fer és reduir l'efecte de Gran Hemorràgia fins a Hemorràgia, mentre no acabi l'operació quirúrgica. L'èxit d'aquesta operació requereix una tirada de Medicina i la durada estàndard és de 30 minuts.

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

DURADA OPERACIÓ	DIFICULTAT AFEGIDA
30 (minuts)	NORMAL
20 (minuts)	DIFÍCIL
10 (minuts)	MOLT DIFÍCIL

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

*"Hipòlit està greument ferit amb una fletxa que li travessa l'estómac. Té una gran hemorràgia i per moments es va debilitant. Jacob, el savi, intenta fer-li uns primers auxilis. Primer ha de treure la fletxa, cosa que fa amb èxit nor-*

*mal però li porta 5 minuts amb la qual cosa Hipòlit ha de fer una altra tirada de CONSTITUCIÓ per veure la sang que perd. A part perd un punt de sang per l'extracció de la fletxa. Després, Jacob intenta reduir-li l'hemorràgia amb una altra tirada de primers auxilis, cosa que aconsegueix però triga 5 minuts més: una altra tirada de CONSTITUCIÓ per part d'Hipòlit a causa de l'hemorràgia. Ara Jacob intenta fer la intervenció quirúrgica però donat l'estat d'Hipòlit s'arrisca i intenta trigar només 10 minuts. Jacob té èxit però, com que hem trigat 10 minuts, Hipòlit ha de fer dues tirades més per hemorràgia normal..."*

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

**Pas 2)** Tractar la ferida. Això es fa amb cremes, embenant-la, etc. Suposa una altra tirada amb èxit de **Primers Auxilis** o **Medicina**. La ferida es tracta a partir d'ara com una malaltia d'una POTÈNCIA que ve donada pels punts de sang perduts en la FERIDA (vegeu en el diagrama del cos els punts) i per si s'ha infectat o no.

Per saber si s'ha infectat es mira l'èxit de la tirada de primers auxilis tenint en compte el següent:

- Si s'ha procurat netejar només s'infecta amb un resultat de Desastre.
- Si no, l'èxit ha de ser NORMAL.
- Si el lloc està brut l'èxit ha de ser ESPECIAL.

Una vegada sabem si la ferida està o no infectada podem calcular la POTÈNCIA de la malaltia associada segons:

$$\text{POTÈNCIA} = \text{PUNTS DE FERIDA} / 2$$

$$\text{POTÈNCIA INFECTADA} = \text{PUNTS DE FERIDA}$$

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

POTÈNCIA	INCUBACIÓ	FREQÜÈNCIA	EFFECTES
Segons ferida	Zero	Cada dia	Segons ferida



I això hem d'apuntar-ho al full de personatge. Hem de tenir en compte que si la ferida implicava una ruptura d'ossos la durada mínima perquè es soldin és d'un mes (i, per tant, l'efecte de la inutilitat corresponent dura com a mínim aquest temps encara que el personatge arribi a l'estat d'OK abans).

La recuperació dels punts de sang es fa de manera automàtica a partir del moment en què es para la possible hemorràgia a raó d'un punt de sang cada hora:

#### **Punts de sang recuperats: 1 punt per hora**

Aquesta recuperació no suposa la curació o disminució de la malaltia derivada de la ferida per la qual cosa l'estat físic es manté agreujat, ja que, com a mínim, és igual al corresponent a la POTÈNCIA de la malaltia. Recordem que aquesta baixa a un ritme més lent. Les dues coses són independents i l'estat físic pot ser més greu del que suposen els punts de sang perduts en un moment donat.

#### **Tractament de malalties i verins**

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

**CONTAGI:** És la facilitat de contagi de la malaltia (en el cas dels verins o de les ferides no està definida). Representa la dificultat en una tirada unilateral de CONSTITUCIÓ i està classificat com: NOR-

MAL, DIFÍCIL i MOLT DIFÍCIL. Aquesta tirada no més s'ha de fer en el cas que les condicions de contagi siguin adients (a discreció del DJ). A més, s'han de complir les condicions de la forma de contagi (picades de mosquit, mossegades de rata, etc).

**POTÈNCIA:** És la força o virulència de la malaltia o del verí. La CONSTITUCIÓ del pacient s'enfronta amb aquesta potència en la lluita per curar-se. Aquesta POTÈNCIA va disminuint a mesura que el pacient va traient èxit en les tirades de CON. Els medicaments o els antidòts (en el cas dels verins) ataquen directament aquesta POTÈNCIA reduint-la gradualment. L'estat físic en començar el procés és igual al que es tindria si el personatge perdés tants punts de sang com POTÈNCIA. L'estat físic mínim equival a la POTÈNCIA en tot moment.

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

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

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

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



I també uns exemples de verins:

NOM	POT	INCUB.	FREQ.	EFFECTES
Picada abella	6	1 min	5 minuts	Inflor: zona
Picada serp	8 - 20	1 min	1-5 min.	Paràlisi: cor
Arsènic	20	5 min	1 minut	Ofegament
Cicuta	20	5 min	1 minut	Paràlisi: nervis

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

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

**Pas 2)** Quan ja ha passat el temps d'**INCUBACIÓ** els primers símptomes apareixen fent el seu **EFFECTE**. Llavors el personatge passa a l'estat físic corresponent a la **POTÈNCIA** de la malaltia i es fa la primera tirada de **CONSTITUCIÓ** confrontada. Aquest

estat físic correspon al que tindriem si perdéssim una quantitat de punts de sang igual a la **POTÈNCIA** (que no es perden).

**Pas 3)** A partir d'aquest moment s'aniran fent tirades confrontades segons la freqüència indicada suposant la **POTÈNCIA** com a passiva. Si la tirada fracassa suposa pujar la **POTÈNCIA** en un i, per tant, agreujar l'estat físic. Un desastre puja dos. Si la tirada té un èxit normal la **POTÈNCIA** baixa un punt, si l'èxit és especial baixa dos punts, etc.

**Pas 4)** Si s'entra en l'estat **AGÒNIC** es segueix el procés explicat en l'apartat dedicat a l'estat físic.

Aquest procés acaba quan la **POTÈNCIA** es redueix a zero o quan mor el personatge. La intervenció del Metge pot afavorir el procés de curació per dos sistemes:

1) Procurant que les condicions en què es trobi el pacient siguin les adients, cosa que pot donar bonus a les tirades de **CON**. Per determinar l'efecte, el metge fa una tirada per Medicina abans que el pacient faci la de **CONSTITUCIÓ**. L'èxit d'aquesta tirada implica una baixada de la dificultat de la segona tirada segons:

Èxit Tirada de Medicina	Dificultat afegida a tirada de CON
NORMAL	FÀCIL
ESPECIAL	MOLT FÀCIL
CRÍTIC	ÈXIT AUTOMÀTIC

2) Administrant-li els medicaments o antídots adients. L'efecte dels medicaments (o antídots) és el de reduir en un punt la **POTÈNCIA** de la malaltia (o verí) segons una certa **FREQÜÈNCIA** determinada pel medicament en concret. Això vol dir que hem de definir els medicaments segons:





**INDICACIONS:** Que són les malalties (o verins) que estan afectades pel medicament (o antídodot).

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

*“... I per facilitar la curació d’Hipòlit, Jacob, el savi, li va administrar unes herbes curatives que redueixen la POTÈNCIA de la ferida en un punt cada dia”.*

## **ARMES I TÈCNQUES DE COMBAT**

En aquest capítol no només descriurem les armes i armadures, sinó que també definirem les tècniques de combat associades a cada grup d’armes. Veurem primer tot el que fa referència a les armes i després l’efecte de les armadures.

### **Tècniques de combat**

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

Entenem que tot el conjunt de maniobres que es poden fer amb una arma tant si és en atacar com en defensar són comunes a un grup d’armes. Per exemple: el coltell és un tipus d’espasa, per tant les maniobres que podem fer amb ell són les mateixes que les que es poden fer amb qualsevol espasa. Això és una aproximació, evidentment, però trobem que és prou plausible i ens permet simplificar molt el sistema.

Quan un personatge fa una atac amb una arma pot especificar el tipus de cop entre alt, mig, baix o general. Depenent de l’arma algun tipus no és possible (les de projectil només poden fer el tipus general) i això també s’indica en la tècnica de combat corresponent.

- **Parada amb escut:** És la tècnica d’utilització de l’escut. A causa de la grandària de l’escut comparat amb una arma, el personatge que para amb escut rep una bonificació a la dificultat de +2.

- **Armes de fil:** Comprèn les espases llargues i curtes, els sables, els alfanges, etc. El floret i altres armes semblants són posteriors a aquesta època i no les considerem. Estan permesos el cop alt, el mig i el general.

- **Armes de contusió:** Comprèn la maça normal i la típica “Morning Star”, el martell, el garrot i el pal. També incloem les destrals ja que el tipus de maniobra és molt semblant. Si la destral és petita es podrà llançar i això funciona també per aquesta tècnica.  
Es pot fer el cop alt, el mig i el general.

**Armes punxents:** Les dagues i els ganivets. A l’hora de tirar-los hem de fer-ho per aquesta tècnica. Quan es llancen només és permès el cop general, si no té permesos tots el tipus de cops.

**Armes de pal:** Les llances en general. Tant de peu com a cavall, curtes o llargues (encara que les maniobres siguin diferents, nosaltres suposem que el personatge les aprèn totes de la mateixa manera). Quan es llança només te permès el cop general, si no té permès el mig, el baix i el general.

**Armes de projectil:** Tant el curt com el llarg. També incloem les balletes. Només poden fer cops generals.

**Armes del cos:** Vol dir totes les arts de lluita basades en el puny, les cames i la immobilització. Té permès tots els tipus de cops.

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

**Combat a cavall:** No ho considerem com una tècnica de combat sinó com una habilitat descrita en la mecànica de joc dins de “cavalcar”. Però hem de puntualitzar aquí algunes coses importants d’aquest tipus de combat:

Tot combat amb una arma quan s’està muntant a cavall implica una tirada prèvia per cavalcar i un decreixement en el temps d’actuació de -1.

El que ataca a una persona i està damunt un cavall rep un +2 de dificultat a la tirada.

Una càrrega feta amb el cavall es considera una acció llarga. Per fer-la, el cavall ha de recorre 10 metres com a mínim en línia recta. La víctima rep un -2 de bonificació en la tirada d’esquiva (si la fa). Si l’atac té èxit es suma el Modificador de Força del Cavall en lloc del de l’home en l’impacte. Aquest modificador correspon a una força de 4 H i és de 12d3.

### **Elements descriptius de les armes**

Per realitzar el combat segons la nostra mecànica hem de definir una sèrie d’elements de les armes:



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

**Intensitat de cop de base:** La quantitat de punts de cop que infligeix una arma ve donada pel tipus d'arma i l'èxit de l'impacte. Per cada arma definim una Intensitat de cop de base com un número igual al nombre de d6 que es llancen en la tirada d'impacte. A més, pot ser que hi sumem un valor fix indicat com +n. O sigui: 3 +2, vol dir: tirar 3d6 i sumar-hi 2.

Èxit normal:

-> Intensitat de cop = Intensitat de base

Èxit especial:

-> Intensitat de cop = 2 x Intensitat de base

Èxit crític:

-> Intensitat de cop = 3 x Intensitat de base

**Modificador al temps:** Com ja hem explicat en el capítol de la mecànica de combat, cada acció té un temps determinat per fer-se. Pot ser que una arma sigui més lenta o més ràpida que d'altres (depenent del seu pes, manufactura, etc.) i això es representa amb un modificador negatiu al temps si és més lenta i positiu si és més ràpida. També pot ser que s'especifiqui una lletra indicant el tipus d'acció necessària (L= Llarga). Normalment el modificador de temps associat a l'atac amb una arma és zero i el tipus d'acció és la CURTA.

**Rang de l'arma:** La distància de combat es classifica en tres rangs:

- **CURT (C):** Combat cos a cos (menys de mig metre)

- **MITJÀ (M):** Combat amb armes de mà (0,5-2 metres).

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

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

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

**Força mínima (FOR):** Cada arma té una força mínima per ser utilitzada. Si el personatge té menys força de la requerida això suposarà una dificultat extra a l'hora de fer-la anar i rep un +2 de dificultat per cada nivell per sota de la força mínima corresponent.

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

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

**Resistència de l'arma:** Si l'arma fa un cop d'intensitat igual o superior a la seva resistència i xoca contra una cosa dura (una arma, armadura, etc.) es trenca.

**Altres característiques:** Com el pes, el preu, la llargada, la grandària, etc., són explicades en l'apartat de l'equip especificant l'arma en concret.

## Tipus d'armes

### ESPASES

Funcionen amb la tècnica d'armes de fil.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	RES E
Espasa petita	TALL	1 +2	-1	C, M	Feble	10	20
Espasa curta	TALL	2	0	M	Normal	10	30
Espasa llarga	TALL	3	0	M	Fort	10	40
Espasa 2 mans	TALL	4	L	M	Molt F.	10	50

**MACES**

La tècnica associada és la d'armes contundents.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	RES E
Bàcul	COP	1 +2	-1	M	Feble	9	20
Cadena i bola	COP	3	0	M	Normal	12	40
Maça	COP	3	0	M	Normal	9	40
Martell ferro	COP	2 +2	0	M	Fort	9	30
Morning Star	PEN	3	0	M	Fort	9	40
Porra de fusta	COP	1 +2	0	M	Feble	9	20
Porra de ferro	COP	2 +2	0	M	Normal	9	30

**DAGUES**

Encara que n'hi ha de dos tipus molt diferenciats, els que tallen i els que punxen, els tractem tots dins de la tècnica d'armes punxents.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	RES E
Daga	PEN	1 -1	-2	C,M,L(15)	Feble	12	15
Estilet	PEN	1 -2	-3	C,M,L(10)	Feble	12	15
Ganivet gran	TALL	1 +2	-1	C,M,L( 8)	Feble	10	20
Ganivet petit	TALL	1 -1	-2	C,M,L(10)	Feble	10	15
Punyal	PEN	1 -1	-2	C,M,L(15)	Feble	12	15

**ATXES I DESTRALS**

Les maniobres per fer-les anar són similars a les de les maces però els efectes són molt diferents. La tècnica és la d'armes contundents.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	RES
Destral	TALL	1 +2	-1	C,M,L(15)	Feble	12	20
Atxa	TALL	2	0	M	Normal	10	30
Atxa 2 mans	TALL	3	0	M	Fort	10	40
Pic (1)	PEN.	2	L	M	Fort	12	30

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

**LLANCES**

La tècnica és la d'armes de pal.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	RES E
Alabarda	PEN	4	L	M,L (10)	Molt F.	10	50
Dard	PEN	1	0	M,L (25)	Normal	12	15
Llança	PEN	3	0	M (20)	Fort	10	40
Forca	PEN	2 +2	0	M,L (15)	Normal	12	30 1

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

En el cas de les llances tirades hem de considerar una certa dificultat a l'hora d'encertar associada amb la distància. Direm que encertar un blanc que estigui a més de 15 m és DIFÍCIL.





## ARCS

També inclourem la ballesta. La tècnica és la d'armes de projectil.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	RES	E
Arc curt	PEN	2	0	L(75)	Feble	12	15	1
Arc	PEN	3	0	L(100)	Normal	12	15	1
Arc llarg	PEN	4	L	L(150)	Molt F.	12	15	1
Ballesta	PEN	2	L	L(75)	Normal	10	15	2
B. gran	PEN	3	L	L(150)	Fort	10	15	2

En RES, ens referim a la resistència de la fletxa.

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

(2): A més del que hem indicat en la nota (1), les ballestes tenen la peculiaritat que el modificador de força de l'impacte no ve donat per la força del personatge sinó per la força mínima per utilitzar la ballesta més un nivell. Així, amb la ballesta normal tindrem un modificador de 4d3 corresponent a una força de Fort (un més de la força mínima de Normal) i en la ballesta gran un modificador de 5d3 corresponents a una força de Molt Fort.

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

DISTÀNCIA: 5 - 25 m Més de 25 metres

DIFICULTAT: NORMAL+1 per cada 25 metres per sobre de 25

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

## ARMES DEL COS

Incloem tant la lluita de "pegar" com la d'"immobilitzar". La tècnica és la lluita. Aquí no donem el valor de RESISTÈNCIA, ja que no considerem que es pugui trencar la part del cos implicada.

ARMA	T.Dany	Dany	t	Rang	FOR	DES	E
Pressa	—	—	0	C	(1)	12	1
Puntada	COP	1		-1	C	Feble	10 2
Cop de puny	COP	0		-2	C	Feble	10 3

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

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

(3): Si la mà no està protegida (guantellet o similar) el dany bàsic (és a dir: sense comptar el modificador de força) el rep també qui fa el cop de puny.



## ARMADURES

### Manera de funcionament

La funció de les armadures és protegir del dany infligit. Aquest dany pot ser de tres tipus diferents: TALL, PENETRACIÓ i COP. Els dos primers poden trencar l'armadura mentre que l'altre només l'abonyega. Quan un cop arriba a l'armadura, aquesta **para** una certa quantitat de punts. Si l'armadura no s'arriba a trencar llavors transforma el tipus de cop (TALL o PENETRACIÓ) en el tipus COP. L'armadura ve definida per dos valors:

**Parada:** Aquesta és la quantitat de dany que pot frenar l'armadura. Tota la resta es converteix en un dany de tipus COP (sempre que l'arma no trenqui l'armadura) i s'infligeix el personatge.

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

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

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

**Preu reparació = Preu armadura / (7 x Resistència original) (per punt reparat)**

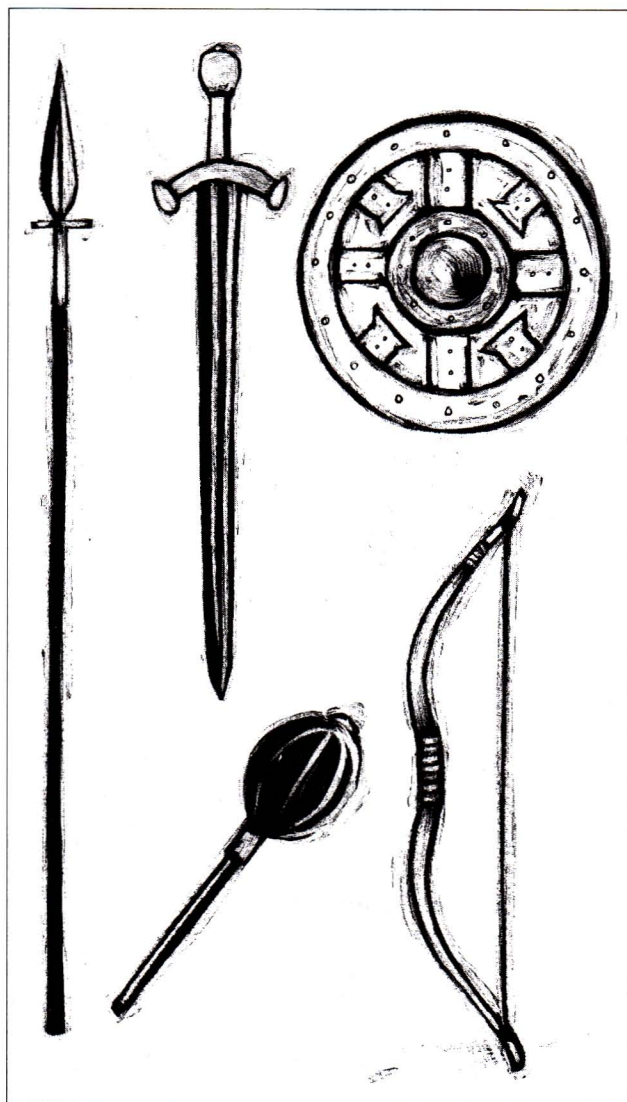
El màxim valor de resistència per reparació és l'original de l'armadura.

Si el valor de resistència arriba a igualar el de parada l'armadura és irreparable.

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

### L'armadura a partir de les seves peces

Per fer possible que els jugadors o el Director de joc es fabriquin les armadures que més els agradin, din-



tre dels límits de l'època o perquè siguin capaços de definir una armadura que hagin vist en algun lloc, es donen les característiques de les peces d'armadura i uns criteris de combinació. Aquests criteris de combinació són els següents:

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

- La combinació de diverses peces dóna l'armadura final, a partir d'aquest moment, s'ha de considerar aquesta armadura com un conjunt no divisible. Això és necessari per simplificar el sistema ja que, quan parlem de les reparacions de les armadures, considerem una unitat (encara que l'armadura estigui formada per diverses peces).

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



TIPUS DE PEÇA	P/R	LOCALITZACIÓ	DES	PES	CAPA
Casc de llana	0/2	Cap	0	—	Interna
Casc de cuir	2/10	Cap	0	0,5	Externa
Casc de ferro	3/15	Cap	0	2,0	Externa
Elm	4/15	Cap	0	5,0	Externa
Guant de llana	0/2	Mà	0	—	Interna
Guantellet cuir	2/10	Mà	-1	0,5	Externa
Guantellet ferro	3/15	Mà	-3	2,0	Externa
Roba normal	0/2	TOTES - Mà,Cap	0	1,0	Interna
Roba gruixuda	2/6	TOTES - Mà,Peu	0	4,0	Mitjana
Cota de plaques	2/10	Pit,Panxa,Braç	0	15,0	Externa
Cota de malla	3/10	TOTES	-1	20,0	Mitjana
Cuirassa de cuir	2/10	Pit, Panxa	0	10,0	Externa
Cuirassa ferro	3/15	Pit, Panxa	0	15,0	Externa
Guardabraç cuir	2/10	Braç	0	2,0	Externa
Guardabraç ferro	3/15	Braç	0	4,0	Externa
Polaines de cuir	2/10	Cama	0	2,0	Externa
Polaines ferro	3/15	Cama	0	4,0	Externa
Botes de cuir	2/10	Peus	0	2,0	Externa
Botes de ferro	3/15	Peus	0	4,0	Externa
Escut de fusta	3/12	—	-	5,0	—
Escut de ferro	5/20	—	-	10,0	—

## Les armadures de l'època

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

Armadura normal de cavaller									
Està composta de:									
	DES	CAP	PIT	PANXA	BRAÇ	CAMA	MÀ	PEU	PES
Roba normal			0/2	0/2	0/2	0/2			1,0
Cota de malla	-1	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	20,0
Casc de llana		0/2							—
Casc de ferro		3/15							2,0
Guant de llana							0/2		—
Botes de cuir								2/10	2,0
<b>TOTAL.....</b>	<b>-1</b>	<b>6/27</b>	<b>3/12</b>	<b>3/12</b>	<b>3/12</b>	<b>3/12</b>	<b>3/12</b>	<b>5/20</b>	<b>25,0</b>

**Armadura normal de cavaller amb reforços**

Està composta de:

	<b>DES</b>	<b>CAP</b>	<b>PIT</b>	<b>PANXA</b>	<b>BRAÇ</b>	<b>CAMA</b>	<b>MÀ</b>	<b>PEU</b>	<b>PES</b>
Roba normal			0/2	0/2	0/2	0/2			1,0
Cota de malla	-1	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	20,0
Casc de llana		0/2							—
Casc de ferro		3/15							2,0
Guant de llana							0/2		—
Guantellet de cuir	-1					2/10		0,5	
Cuirassa de cuir			2/10	2/10					10,0
Guardabraç de ferro				3/15				4,0	
Polaines de ferro						3/15			4,0
Botes de ferro								3/15	4,0
<b>TOTAL.....</b>	<b>-2</b>	<b>6/27</b>	<b>5/22</b>	<b>5/22</b>	<b>5/27</b>	<b>6/27</b>	<b>5/22</b>	<b>6/25</b>	<b>45,5</b>

**Armadura pesada de cavaller**

Està composta de:

	<b>DES</b>	<b>CAP</b>	<b>PIT</b>	<b>PANXA</b>	<b>BRAÇ</b>	<b>CAMA</b>	<b>MÀ</b>	<b>PEU</b>	<b>PES</b>
Roba normal				0/2	0/2	0/2	0/2		1,0
Guant de llana								0/2	—
Guantellet ferro	-3						3/15		2,0
Casc de llana			0/2						—
Elm			4/15						5,0
Cota de malla	-1	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	20,0
Cuirassa de ferro			3/15	3/15					15,0
Guardabraç de ferro					3/15				4,0
Polaines de ferro						3/15			4,0
Botes de ferro								3/15	4,0
<b>TOTAL.....</b>	<b>-4</b>	<b>7/27</b>	<b>6/27</b>	<b>6/27</b>	<b>6/27</b>	<b>6/27</b>	<b>6/27</b>	<b>6/25</b>	<b>55,0</b>



### Armadura d'infanteria i arquers professionals

Està composta de:

	DES	CAP	PIT	PANXA	BRAÇ	CAMA	MÀ	PEU	PES
Roba normal			0/2	0/2	0/2	0/2			1,0
Casc de llana		0/2							—
Casc de ferro		3/15							2,0
Cuirassa de cuir			2/10	2/10					10,0
Guardabraç de cuir					2/10				2,0
Polaines de cuir						2/10			2,0
Botes de cuir								2/10	2,0
<b>TOTAL.....</b>	<b>0</b>	<b>3/17</b>	<b>2/12</b>	<b>2/12</b>	<b>2/12</b>	<b>2/12</b>	<b>0/0</b>	<b>2/10</b>	<b>19,0</b>

### Armadura d'infanteria lleugera

Està composta de:

	DES	CAP	PIT	PANXA	BRAÇ	CAMA	MÀ	PEU	PES
Roba gruixuda		2/6	2/6	2/6	2/6				4,0
Casc de llana		0/2							—
Casc de ferro		3/15							0,5
Botes de cuir								2/10	2,0
<b>TOTAL.....</b>	<b>0</b>	<b>3/17</b>	<b>2/6</b>	<b>2/6</b>	<b>2/6</b>	<b>2/6</b>	<b>0/0</b>	<b>2/10</b>	<b>6,5</b>

### Armadura d'infanteria pesada i de cavaller àrab

Està composta de:

	DES	CAP	PIT	PANXA	BRAÇ	CAMA	MÀ	PEU	PES
Roba normal			0/2	0/2	0/2	0/2			1,0
Cota de malla	-1	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10	20,0
Guant de llana							0/2		—
Cota de plaques			2/10	2/10	2/10				15,0
Casc de llana		0/2							—
Casc de ferro		3/15							2,0
Botes de cuir								2/10	2,0
<b>TOTAL.....</b>	<b>-1</b>	<b>6/27</b>	<b>5/22</b>	<b>5/22</b>	<b>5/22</b>	<b>3/12</b>	<b>3/12</b>	<b>5/20</b>	<b>40,0</b>



## L'armadura equivalent

Els personatges no jugadors (PNJ) no fa falta que estiguin tan ben descrits com els personatges dels jugadors (PJ). Per a ells no definim tota l'armadura sinó el que anomenem: "armadura equivalent". S'obté de fer la mitjana de tots els valors per totes les localitzacions i per tots els tipus d'impacte d'una armadura completa, arrodonint el valor segons convingui. Així tenim els següents valors d'armadures equivalents:

- Armadura de cavaller normal: 4/15
- Armadura de cavaller amb reforços: 5/25
- Armadura de cavaller pesada: 6/27
- Armadura d'infanteria professional: 2/12
- Armadura d'infanteria lleugera: 2/7
- Armadura de cavaller àrab: 5/20

## ESCUTS

La funció de l'escut és la de rebre el cop per nosaltres. En aquest procés l'escut es desgasta i es fa malbé. En l'apartat anterior hem donat les característiques dels escuts des del punt de vista d'armadures. Però, de fet, no ens interessa distingir entre el que para i el que resisteix ja que, per l'escut, un cop inferior a la seva resistència no té cap efecte més enllà de rascades i abonyegaments sense importància. Per això podem sumar els dos valors, parada i resistència, per saber quina és la intensitat del cop necessària per trencar l'escut. D'aquesta manera els escuts queden definits per un sol valor que anomenarem capacitat d'aguant:

**Capacitat d'aguant de l'escut de fusta = 15**

**Capacitat d'aguant de l'escut de ferro = 25**



Quan una arma infligeix un cop d'una intensitat superior a la capacitat d'aguant d'un escut es trenca localment. Això fa que la capacitat d'aguant baixi un punt. Si el cop ha superat més de 5 punts la capacitat d'aguant es pot considerar que aquesta es redueix dos punts.

La reparació de l'escut és possible sempre que la capacitat d'aguant no hagi baixat per sota del valor de parada (vegeu taula en l'apartat anterior). Cada punt reparat costa:

**Cost de reparació = Cost original/Capacitat d'aguant**

Els escuts definits aquí son genèrics. El director de joc pot definir més concretament l'escut que vulgui tenint en compte el material en què està fet.



# EL PAÍS ENCANTAT

Al segle XI, la realitat quotidiana, trista i avorrida, ofega les necessitats dels cavallers de l'època. La literatura i el folklore parlen de països meravellosos, poblats d'animals i criatures fantàstiques. Llocs on el poder i la riquesa estan a l'abast de tothom, on els cavallers poden convertir-se en herois, els pagesos en reis i els ancians en mags. A més, els bruixots i faristolos no pertanyen només a la literatura ja que hom pot veure sovint xarlatans, heretges i il·luminats de tot tipus, fent propostes de beuratges màgics, relíquies sagrades, idees fantàstiques i de somni de tota mena.

En aquest joc suposarem que la màgia i els llocs fantàstics existeixen realment, però en indrets difícilment accessibles o en poques persones. Per això, considerem els mags com a personatges no jugadors i els indrets màgics com a llocs de llegenda. Per altra banda, la màgia és una cosa laboriosa que requereix molt de temps per fer-se. Definirem els mags en dos tipus: la bruixa o bruixot amb poc poder i molt coneixement de la natura, les herbes, etc., i els éssers de naturalesa màgica, que poden ser molt poderosos però que, normalment, estan lligats a un lloc concret.

L'home vivia en nuclis reduïts i utilitzava normalment unes poques vies de comunicació conegudes. O sigui que la immensa superfície del món medieval era desconeguda. En un llibre d'aventures on hi ha cabuda per allò fantàstic i inusitat ens podem permetre el luxe de suposar llocs imaginaris com a reals i llegendes com a història veritable. Per això, aprofitarem la desconexió de l'entorn i, juntament amb llegendes i creences fantàstiques de l'època, ens endinsarem en un nou món: el món fantàstic de la cavalleria medieval literària, on els dracs, les bruixes, les fades, els boscos encantats, etc., existien

més enllà del cercle conegut i estable on vivia l'home. I, qui sap, potser segueixen existint en algun indret desconegut ...

## LES ENERGIES MÀGIQUES

El coneixement màgic consisteix en saber com es pot manipular l'energia subtil que ens envolta per obtenir el fi desitjat. Hi ha 5 formes d'energia màgica. Cadascuna d'elles té unes característiques diferents i porta associada criatures o éssers diferents.

### L'energia Còsmica

Aquesta és l'energia que ve de l'espai, de les estrelles, els planetes, etc.

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

**Utilització:** En els procediments màgics és una energia motor, que es pot combinar amb altres tipus d'energia per donar més força. L'exemple contemporani més proper seria el generador.

**Éssers i criatures:** No hi ha éssers ni criatures associades a aquesta energia a la Terra, però al espai sí. De totes maneres, és molt rar que les grans entitats còsmiques arribin aquí, només acostumen a venir les criatures més febles mitjançant els rituals d'invocació. Hem de pensar que les grans entitats fetes d'energia còsmica i matèria són molt poderoses i terribles i, si alguna d'aquestes entitats fos invocada, les conseqüències serien terribles. Recordem que són criatures sense sentiment però molt intel·ligents que es regeixen per la lògica pura. Normalment estan relacionats amb alguna estrella o constel·lació.





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

- Els cabalistes
- Els alquimistes
- L'Escola Egípcia
- L'Escola dels Pitagòrics

### **L'energia Elemental**

Aquesta és l'energia que ve de la terra, de les muntanyes, dels boscos, de les selves, del mar, etc.

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

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

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

**Cercles màgics:** Són els druides i els encantadors relacionats amb la natura. Fan rituals màgics per reforçar la terra i els éssers que hi estan vinculats. Els seus aliats són els elementals i respecten els follets. Només saben fer anar els rituals de la màgia elemental, que aprenen del contacte amb la natura, amb els follets i de classes pràctiques impartides pels seus mestres.

- Els Cercles Druïdics
- Els ermitans
- Els xamans

### **L'energia Vital**

És l'energia més propera al home ja que, de fet, l'esperit de l'home està format per energia vital.

**Característiques:** És la força del canvi, de la transformació i l'evolució. És una energia de manifestacions ràpides i immediates, encara que no gaire espectaculars. Està lligada als éssers vius i es pot obtenir d'ells fent sacrificis en moments concrets (per això els rituals).

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

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

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

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

### **L'energia lluminosa**

Aquesta és la que prové dels déus. En el nostre cas particular de Déu.

**Característiques:** És l'energia de la fe, de les grans conviccions, de l'ordre i la jerarquia (també de l'obediència). Pel fet que ve de Déu, s'ha de demanar-li. Déu, llavors, acostuma a posar una sèrie de condicions relacionades en part amb la forma de vida de la persona que demana.

**Utilització:** S'utilitza pels rituals sagrats de manera que tot el que es fa amb aquesta energia s'ha de fer en el nom de Déu. No és combinable amb cap altra energia.

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





**Cercles màgics:** La màgia associada és la divina. Són els sacerdots de les religions paganes o els profetes, monjos o persones en "contacte amb Déu" que escolten la seva paraula. En aquest últim cas no hi ha Mestre ja que és Déu qui contacte. Només saben fer anar els rituals de la màgia divina que s'aprenen participant en els ritus de l'Església i en visions divines o místiques.

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

### L'energia de la foscor

Aquesta és l'energia dels éssers de la foscor i dels dimonis expulsats del reialme de Déu.

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

**Utilització:** S'utilitza pels rituals demoníacs, per tant tot el que es fa amb aquesta energia s'ha de

fer en el nom del dimoni corresponent. És una energia molt potent però no tant com la de Déu, per tant, un poder derivat de l'energia lluminosa destruirà l'efecte d'un derivat de l'energia de la foscor.

**Éssers i criatures:** Són els dimonis i les criatures de l'infern. Aquests últims tenen un interès especial en l'home ja que gràcies al "pacte amb el diable" i als sacrificis poden obtenir energia vital. A canvi d'això, ells poden donar als humans poders i habilitats màgiques.

**Cercles màgics:** La màgia associada a l'anomenem negra. Són les sectes satàniques adoradores del diable. Són dels cercles més nombrosos ja que la via per aconseguir poder és més "fàcil" que amb altres cercles ja que, a més dels propis rituals, poden utilitzar els de la màgia vital. L'aprenentatge és una barreja de llibres esotèrics (com els de la màgia vital però malignes) i de contacte i invocació amb éssers de l'infern. Cercles:

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

## ELS PROCEDIMENTS MÀGICS

Hi ha dos tipus d'encanteris: els rituals i els poders. La diferència més gran entre els dos és el temps d'activar-los. En el ritual és molt més llarg que en el poder. L'encanteri tradicional, amb paraules estranyes, símbols esotèrics, compostos extravagants, etc., és el ritual màgic. El poder és un do del personatge que s'ha obtingut mitjançant algun ritual.

### Elements d'un ritual

Aquest procés es basa en la reunió de l'energia adient pel ritual en concret, seguint uns passos determinats. Al final d'aquesta primera etapa es té l'energia enfocada, normalment lligada a elements materials (els components màgics del ritual). Aquests elements es disposen d'una determinada manera i això requereix una tirada de Màgia. Després, comença l'encanteri que consisteix en posar la ment en un estat determinat a fi de poder canalitzar l'energia que tenim a l'abast cap a un determinat objectiu. Una vegada fet això manipulem aquesta energia sobre l'objectiu aconseguint l'efecte màgic desitjat.

Tot aquest procés requereix una tirada de VOLUNTAT que pot ser modificada per l'èxit de la tirada prèvia de Màgia (Una fallada implica dificul-



tat DIFÍCIL i un desastre de MOLT DIFÍCIL). En aquest moment, una part de l'esperit del personatge representat per punts psíquics queda lligat a l'efecte màgic, mentre aquest duri. Quan para, la fracció de l'ànima torna a reunir-se amb la resta però triga tot un dia. Per concretar tot això utilitzem els següent paràmetres:

**Tipus de components:** Un efecte màgic necessita energia en forma de components plens d'energia d'un o diversos tipus. Quan diem que es necessita energia elemental o vital volem dir que almenys un dels components ha de tenir aquesta energia i la resta poden ser components d'energia còsmica (que actua de força motor de la màgia). Sols es poden combinar components màgics elementals o vitals amb els còsmics (no d'elemental amb vital). Els de les energies lluminosa i fosca no es poden combinar amb res ja que provenen d'entitats superiors i no de l'univers. Per simplificar parlem de "**punts de components**" per poder quantificar els components necessaris per a cada ritual. El normal són de 3 a 5. Si es necessiten més punts l'efecte ha de ser molt important i ens serà més difícil de canalitzar. *La dificultat de la tirada de màgia per realitzar el ritual és aquest nombre de punts.*

**Punts psíquics:** Són els punts lligats per l'efecte màgic.

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

**Condicions:** Es refereix a una sèrie de condicions que ha de reunir el personatge per poder realitzar el ritual: pertànyer a determinat cercle màgic, adorar una divinitat, haver fet abans un altre ritual, etc. També poden ser condicions astrològiques: fer-lo un determinat dia de l'any, o a un hora concreta, o en un lloc especial, etc. A vegades, és necessari una tirada prèvia d'Astrologia per endevinar el moment o lloc adient.

**Procés:** S'expliquen molt per sobre els passos a realitzar encaminats a enfocar l'energia dels components, de tal manera que serveixi pel ritual en concret, i els passos per manipular o fabricar els objectes necessaris per fer-lo.

**Durada:** Aquesta durada es refereix al temps necessari per realitzar el ritual. La manera d'indicar-ho és amb un nombre de d6 seguit d'una paraula d'un període de temps. Per exemple: 3d6 hores vol dir que tirarem 3 d6, els sumarem i això serà el nombre d'hores que trigarem. A part d'aquest temps, hem de comptar (a més) el temps necessari per reunir els components (si no els tenim emmagatzemats) segons la següent relació:

Energia còsmica (per punt):  
1d6 setmanes

Energia Elemental (per punt):  
1d6 setmanes en plena natura  
2d6 setmanes prop de pobles  
3d6 setmanes a ciutat

Energia vital (per punt) :  
1d6 setmanes a ciutat  
2d6 setmanes lluny de gent  
3d6 setmanes al desert o similar

Energia lluminosa (per punt):  
1d6 setmanes

Energia fosca (per punt) :  
1d6 setmanes

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

**Efecte:** Al final del ritual es produeix l'efecte màgic gastant-se l'energia dels components. Aquest pot ser molt variat i s'especifica en cada cas concret. També s'especificuen aquí els punts psíquics del personatge que queden lligats a l'efecte mentre duri. Aquests punts només es recuperen si l'efecte màgic desapareix: el poder es deslliga, l'objecte màgic és destruït, la poció curativa es pren i fa l'efecte, etc. Es recuperen l'endemà.

## Funcionament d'un ritual

La seqüència de funcionament del procediment màgic és la següent:

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

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

- Arribat el moment, es tira a la taula segons el mestratge en Màgia per comprovar que els components han estat col·locats de manera adient. El mag es concentra iniciant un càntic o melodia fent la tirada de VOLUNTAT que correspon. L'efecte màgic es produeix si es té èxit.



- S'anoten els punts lligats a l'efecte màgic. Aquest punts ja no es poden utilitzar en cap altre encanteri o efecte màgic fins que aquest desapareix. Llavors retornaran el dia següent.

## RITUALS MÀGICS

Poden haver-hi molts rituals màgics, però aquí només en donarem alguns d'exemple. Recordi's que, en principi, els mags són personatges no jugadors i que es pot suposar que han fet els rituals necessaris per arribar a ser el que són. El Director de Joc en pot inventar algun més seguint les idees d'aquest capítol. Donarem cadascun dels rituals seguint l'esquema indicat en l'apartat anterior.

No es pot fer més d'un ritual alhora. Si el mag està fent un ritual determinat i vol començar-ne un altre abans que aquest s'acabi haurà de perdre'l. A més, perdrà els components que havia preparat per al ritual ja que aquests havien estat arreglats per al primer ritual.

Aquests rituals poden ser modificats o ampliat mitjançant la investigació màgica. Això només ho poden fer els Mestres i requereix d'estudi i meditació.



## MÀGIA CÒSMICA

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

### RC-1: Ritual d'obtenció de poder còsmic

**Components:** Igual als punts psíquics, Còsmics i vitals.

**Punts psíquics:** Variable.

**Mestratge mínim:** Iniciat

**Condicions:** Dia i hora concrets calculats astrològicament.

**Procés:** Després d'elaborar els càlculs astrològics, (tirada d'astrologia) es determina un dia i una hora. Es fan elaborats processos alquímics (tirada d'alquímia) per obtenir una poció especial que es deixa diverses vegades a la llum de la lluna i les estrelles. A l'hora del dia assenyalat el personatge és dessagna un punt de la pròpia sang i la barreja amb la poció preparada abans i es beu el contingut seguidament.

**Durada:** 2d6 minuts.

**Efecte:** Obtenció d'un poder còsmic descrit a l'apartat dels poders. Els punts que queden lligats estan especificats en el poder en qüestió.

### RC-2: Ritual del mirall de transport

**Components:** 4, Còsmics.

**Punts psíquics:** 2.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Hora concreta de la nit segons el mes.

**Procés:** S'elaboren dos miralls el més finament polits possible [algú els ha de fabricar, èxit: especial mínim, preu: 10 m] i es deixen exposats a la llum de les estrelles i la lluna cada nit fins al dia assenyalat. S'evita com sigui que toqui la llum del sol (una bona idea és tancar-los amb una tela fosca). Es fan elaborats càlculs astrològics (tirada amb èxit d'astrologia) per determinar una hora i un dia (ha de ser de nit). El dia determinat s'exposa al cel un dels miralls i s'observa el reflex de la lluna. S'entra en estat de meditació i es porta la ment al lloc on s'ha posat l'altre mirall.



**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Es podrà passar a partir d'aquest moment d'un mirall a l'altre sempre que sigui de nit i el mirall a través del qual s'entra reflecteixi el cel (es pot apartar la tela que el cobreix el moment necessari). Si el sol es reflecteix alguna vegada en el mirall, es trencarà (i els punts retornaran el dia següent al mag). El lloc dels miralls es pot canviar quan es vulgui sense problemes.

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

**Components:** 3, Còsmics.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Dia i hora concrets de la nit.

**Procés:** Es poleix una esfera de cristall el màxim de fi possible [algú l'ha de fabricar, èxit: especial mínim, preu: 10 mo], i s'exposa a la llum lunar durant el temps indicat en la durada, i es fa una meditació especial.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Una vegada acabat el ritual, obtenim una esfera de vidre amb la capacitat d'entrar en contacte amb éssers de l'espai mitjançant una petita meditació. Aquests éssers es comuniquen mentalment i poden donar visions com part de les seves ensenyances. La informació que donen fa referència a qüestions tècniques i permet augmentar els nivells d'alquímia i astrologia de la mateixa manera que si tinguéssim un professor de nivell Gran Mestre. A més, poden donar-nos informacions relatives a les entitats còsmiques. En concret, ens donen la informació de com invocar els éssers de l'espai més febles: els ignis.

### **RC-4: Ritual de fabricació de l'esfera de visió llunyana**

**Components:** 3, Còsmics.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Dia i hora concrets. De nit.

**Procés:** És el mateix que el descrit per al ritual de contacte amb éssers de l'espai i, a més, es pot utilitzar la mateixa esfera de cristall per les dues coses. De totes maneres, no es poden fer els dos rituals a l'hora: primer n'ha de fer un i després l'altre.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Després d'uns moments de concentració, l'esfera ens pot mostrar qualsevol lloc amb una distància de 250 Qm. Si en aquell lloc hi ha una altra esfera podem escoltar també a través d'ella i ens podem comunicar parlant, ja que l'esfera transmetrà les nostres paraules (una mica distorsionades dependent de la poidesa del cristall). La comunicació pot fer-se en les dues direccions.

### **RC-5: Ritual d'invocació d'Ignis**

**Components:** 5, Còsmics.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** El ritual d'invocació s'ha après amb l'esfera de contacte amb els éssers de l'espai. Hora i dia concrets. De nit.

**Procés:** Es prepara un pentagrama a terra envoltat d'una circumferència de manera que la llum de les estrelles pugui il·luminar-lo. En la circumferència s'escriu el nom de l'ésser invocat (que s'ha après mitjançant l'esfera de contacte) i s'inicia el ritual el dia assenyalat (tirada amb èxit d'astrologia). Prèviament s'ha preparat el focus o objecte on lligarem l'ésser i que ha de ser fet d'alguna pedra preciosa.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** L'Igni apareix dins del cercle i, si la tirada té èxit, obeeix les ordres de l'invocador. Aquest ser només és visible per aquest i està lligat amb ell amb un vincle telepàtic. Al final del ritual l'invocador escull entre deixar anar l'Igni o lligar-lo al focus per utilitzar-lo quan vulgui. L'Igni no es podrà allunyar més de un Qm del focus.

### **RC-6: Ritual de fabricació de objectes especials**

**Components:** 5, Còsmics + els punts de poder que es vulguin lligar.

**Punts psíquics:** Variable.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Fer-ho a una hora concreta un dia de l'any.

**Procés:** Es fabrica un objecte: una arma, una capa, una joia, etc. Mitjançant el ritual es lliga un poder a l'objecte. S'ha d'especificar el funcionament del poder: la invisibilitat és pel objecte o pel portador de l'objecte?, per exemple. Un altre opció és preparar l'objecte per emmagatzemar punts d'energia còsmica amb un màxim de 5.



**Durada:** 1d6 hores

**Efecte:** Es lliguen tants punts d'esperit com correspongui al poder o als punts que vulguem emmagatzemar (màxim 10). Si gastem aquests punts podrem tornar a carregar l'objecte trigant el temps corresponent a l'especificat per l'energia còsmica (1d6 setmanes) i mantenint el màxim de 10. El poder serà activat per l'usuari de l'objecte i tindrà l'efecte especificat. Si el mag mor pot escollir recloure la seva ànima dins l'objecte. Llavors qui decideix quan s'activa el poder és ell.

### **RC-7: Ritual de fabricació del Golem**

**Components:** 3(fang), 4(pedra), 5(ferro), Còsmics.

**Punts psíquics:** 3(fang), 4(pedra), 5(ferro).

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Dia i hora concrets de l'any. Cristall de contacte.

**Procés:** Es construeix mecànicament una figura humana a partir de fang, pedra o metall (segons la potència del golem que vulguem fer). Mitjançant el cristall de contacte es pregunta als éssers còsmics quina és la paraula i el dia adient per unir l'energia de l'espai a la matèria. La paraula es fabrica en el material del golem utilitzant lletres hebrees (serà la runa de la vida), i s'introdueix a la boca del golem en el dia assenyalat. Es segella la boca d'alguna manera.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Es lliguen tants punts com energia hem canalitzat per fer el golem. A partir de llavors aquest estarà a les nostres ordres. El golem està descrit al bestiari.

### **RC-8: Ritual de lligadura d'esperit**

**Components:** 5, Còsmics.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Ésser lligat, focus preparat.

**Procés:** S'ha de disposar d'un Igni (o un altre tipus d'ésser fet d'energia) que estarà lligat a una pedra preciosa (el focus), i un objecte on s'ha lligat un poder. S'encasta la joia del focus a l'objecte que té el poder. Mitjançant el ritual se sotmet la voluntat de l'ésser fins reduir-la a zero. Llavors, i de manera solemne, se li dona la Gran Ordre de lligadura.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** L'ésser queda lligat a l'objecte i el mag allibera els punts que tenia lligats al poder. D'aquesta manera, un poder lligat que requeria molts punts, ara només en requereix un: el de l'ésser lligat, ja que aquest és el que lliga ara el poder. Com que obeeix les ordres del mag, aquest pot activar el poder quan ho mani. Això ho pot fer amb una ordre telepàtica. Si l'objecte és donat pel mag a un altre persona i el mag així ho especifica, l'ésser activarà el poder a un ordre verbal d'aquesta persona. Quan el mag mor, l'ésser pot decidir anar-se o quedar-se lligat a l'objecte retenint el poder (que estava lligat al seu esperit), però llavors no té cap raó per obeir.

### **RC-9: Ritual del portal dimensional**

**Components:** 5, Còsmics.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Mirall de transport. Minut concret de l'any.

**Procés:** Amb el mirall de transport s'apunta cap a un eclipsi de sol o de lluna (tirada d'astrologia per saber el moment adient) seguint un ritual elaborat.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El mirall de transport pot seguir fent la seva funció però, a més, pot comunicar-nos amb altres mons si es posa el mirall de manera que la seva superfície segueixi exactament la línia Nord-Sud. Aquests mons es deixen a la imaginació del Director de Joc ja que, en principi, són infinits. De totes maneres, a causa del dia en concret en què s'ha fet l'exposició del mirall, només es pot accedir a un d'aquests infinits mons amb aquest mirall.

### **RC-10: Ritual de la vida eterna**

**Components:** 10, Còsmics.

**Punts psíquics:** 1, que es perd.

**Mestratge mínim:** Gran Mestre.

**Condicions:** hora concreta de l'any.

**Procés:** Mitjançant un complicadíssim procés alquímic [Nombre de processos: 10, Durada: 1d6 dies, Raresa: EXÒTIC] el mag prepara un elixir especial. Aquest s'ha de fer en un dia en concret a una hora determinada (tirada d'astrologia).



**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El mag es pren l'elixir i tot el cos es regenera fins tenir l'edat de 18 anys. Això triga uns quants minuts. La seva ànima es transmuta d'energia vital a còsmica i perd en el canvi un punt psíquic. Aquest

procés es traumàtic i s'ha de superar una tirada de VOLUNTAT amb dificultat MOLT DIFÍCIL o es mor. A partir d'aquest moment pot augmentar els seus punts d'energia còsmica a raó d'un per any. És immortal (no té malalties ni sofreix envelliment) a menys que sigui destruït, i reté els poders que tenia.

## MÀGIA ELEMENTAL

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

### **RE-1: Ritual d'obtenció de poder elemental**

**Components:** Igual als punts psíquics, elemental.

**Punts psíquics:** Variable.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** solitud i natura.

**Procés:** En mig d'un lloc aïllat, nu i en ple contacte amb la natura, el personatge s'identifica amb la terra, l'aigua i l'aire fent diversos processos de purificació. Durant tot el ritual no ha de posar-se en contacte amb cap ésser humà.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** Obtenció d'un poder elemental descrit a l'apartat dels poders. Els punts que queden lligats estan especificats en el poder en qüestió.

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

**Components:** 1, elemental.

**Punts psíquics:** Variable.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Recollir herbes especials a la llum de la lluna.

**Procés:** Es recullen unes herbes en concret mitjançant el coneixement vegetal (tirada de coneixement) i es preparen fent una poció.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** S'obtenen unes quantes dosis d'herbes curatives. El nombre de dosis depèn del nombre de punts lligats: una dosi per punt. Es poden guardar

fins al moment de la utilització, llavors es preparen en infusió o es masteguen i l'efecte és la reducció de la POTÈNCIA de qualsevol malaltia en 3d6 punts per dosi.

### **RE-3: Ritual de control climàtic**

**Components:** 2, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Quietud i silenci.

**Procés:** El mag entra en meditació profunda i es manté així durant tot el temps del procés i el temps que vulgui mantenir el control.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Es pot controlar el vent, la temperatura, els corrents marins, etc., dins d'uns límits naturals (com a màxim una tempesta). Mentre ho fa, té visions dels elements que controla: els núvols, l'aire, etc.

### **RE-4: Ritual de contacte amb follets**

**Components:** 1, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Bosc o lloc similar.

**Procés:** Anar a un bosc o lloc de natura salvatge i meditar.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Apareixen un o diversos follets. El tipus de follet es deixa a la discreció del Director de Joc. Es poden fer preguntes que es respondran amb jocs o endevinalles. En concret poden explicar com es poden lligar elementals. Es poden demanar herbes especials que es pagaran amb algun servei estrany: posar un nadó dels seus en una família d'humans, donar el primer fill que es tingui, convèncer una



noia bonica que passi pel bosc, etc. Després del contacte el punt lligat retornarà al dia següent.

### **RE-5: Ritual de lligadura d'elementals**

**Components:** 5, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Saber el ritual explicat pels follets. Tenir un animal preparat.

**Procés:** Realitzar el procés explicat pels follets en un bosc o lloc semblant. Prèviament s'haurà preparat un animal.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** L'elemental queda lligat a l'animal escollit. A partir d'aquest moment l'animal queda vinculat telepàticament amb el mag i obehirà les seves ordres (el mag pot veure-hi a través d'ell, si vol). De fet, és el que s'anomena un familiar i és semi-intel·ligent (és immune als efectes màgics que controlen animals) i ajuda al mag de manera activa. No pot allunyar-se del mag més enllà de 25 Qm (si això passa, l'elemental es deslliga). Es pot utilitzar el ritual d'obtenció de poder elemental per lligar un poder de com a màxim 5 punts al familiar. Aquest, llavors, podrà utilitzar-lo per iniciativa pròpia a fi d'ajudar el mag o per ordres directes (telepàtiques) d'ell.

### **RE-6: Ritual de contacte amb la natura**

**Components:** 1, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Silenci en lloc solitari.

**Procés:** Concentració i meditació en mig d'un bosc, muntanya o lloc semblant.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El mag es comunica amb l'esperit del bosc, la muntanya, etc., i rep informació del seu estat, dels llocs perillosos i malignes. També pot saber quina gent hi ha a la zona.

### **RE-7: Ritual de fabricació del pal de poder**

**Components:** 1, elemental + els corresponents als punt de poder lligats.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Trobar un pal de fusta adient.

**Procés:** Anar a demanar un pal d'una fusta especial al poble dels follets i seguir un procés laboriós de poliment relacionat amb les fases de la lluna.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** La quantitat d'energia reunida de tipus elemental (no de còsmica ni de cap altre tipus) queda atrapada en el pal. Es poden atrapar com a màxim 10 punts. Es poden afegir més punts mitjançant el procés normal de recollida d'energia elemental. Si el mag mor pot traslladar la seva ànima al pal (amb tots els poders que tingui). Esdevindrà una mena d'objecte màgic intel·ligent. Si el pal es trenca tots els punts són alliberats. Una altra possibilitat és fer posteriorment el ritual de lligadura d'elementals i lligar-lo al pal en lloc d'un animal. Llavors es considera que aquest té un ànima de 5 punts. L'elemental lligat al pal recupera els punts al dia següent de fer servir els punts emmagatzemats de la mateixa forma que ho faria el personatge. Si el mag mor o el pal es trenca, l'elemental s'allibera.

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

**Components:** 10, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** El lloc ha de ser un bosc, una muntanya, una maresma, etc. Solitud i silenci.

**Procés:** Primer s'ha de fer el ritual de contacte amb la natura. Després, si no hi ha influències negatives es pot iniciar el ritual durant el qual el mag no pot menjar res (només pot veure aigua) i entra en un estat de profunda meditació.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** Durant tot el procés, el mag ha pres un coneixement profund del bosc (o muntanya, maresme, etc), de manera que coneix cada arbre, cada pedra, etc. A partir d'aquest moment, el mag està en contacte permanent amb l'ànima del bosc. Pot traslladar-se "caminant" d'un lloc a l'altre del bosc de manera immediata passant per indrets invisibles. Pot manar tots els animals, vegetals i follets del bosc. I pot veure què passa a qualsevol indret concentrant-se i escollint el lloc en concret.



### RE-9: Ritual del camí secret

**Components:** 5, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Haver fet el ritual del lloc màgic. Dia especial: Equinocci o Solstici.

**Procés:** En un dia especial, l'equinocci de primavera, el de la tardor, el solstici d'estiu o d'hivern, es busca, utilitzant la intuïció mística, el camí secret al món de les fades.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** A partir d'ara podrà anar quan vulgui al món de les fades, on hi ha el reialme del rei de les fades (follets), el del rei de la muntanya (gnoms), el del rei de les cavernes (nans), etc.

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

**Components:** 10, elemental.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Gran Mestre.

**Condicions:** La font ha d'estar situada en un lloc màgic elemental.

**Procés:** Primer s'ha d'obtenir un lloc màgic. Després durant tota la durada del ritual s'ha de fer un tipus especial de meditació de manera periòdica en el lloc concret on vulguem la font.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** Després que passi el temps estipulat, apareix un aiguaneix que anirà formant un petit llac. Qualsevol que begui d'aquesta aigua no envellirà durant l'any en curs (es pot veure totes les vegades que es vulgui) i curarà 1d6 punts de POTÈNCIA de qualsevol malaltia o ferida una vegada al dia. A més, el llac dona de manera immediata un punt d'energia elemental per dia.

## MÀGIA VITAL

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

### RV-1: Ritual d'obtenció de poder vital

**Components:** Igual als punts psíquics, vital.

**Punts psíquics:** Variable.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Fer una festa iniciàtica amb un grup en un dia especial (màgic) de l'any.

**Procés:** Es reuneix un grup d'Iniciats o Aprenents del cercle màgic i es segueix un ritus especial on cadascun dona una mica de la seva sang.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Un dels Iniciats participants obté un poder vital descrit a l'apartat dels poders. Els punts que queden lligats estan especificats en el poder en qüestió. El cercle de gent queda màgicament

vinculat. La introducció d'un nou membre sempre és possible però hi ha d'haver més membres antics que de nous en el nou cercle. Quan un d'ells mor o renuncia al cercle, el altres se n'adonen.

### RV-2: Ritual de la sang vital

**Components:** 3, vital.

**Punts psíquics:** Variable.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Dessagnament.

**Procés:** Mitjançant un ritual on es dessagna un punt de sang, aquesta sang es transforma en una poció curativa.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** S'obtenen unes quantes dosis de poció curativa. El nombre de dosis depèn del nombre de punts d'esperit lligats: una dosi per punt. La sang s'ha d'ingerir quan encara està calenta i l'efecte és la reducció de la POTÈNCIA de qualsevol malaltia en 1d6 punts per dosi (repetint els 1).





### RV-3: Ritual de control

**Components:** 3, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Persona molt confiada.

**Procés:** S'ha d'haver aconseguit que la persona tingui una certa familiaritat i confiança. Llavors se li fa ingerir una mica de la seva sang (es pot barrejar en qualsevol altre líquid). Una vegada fet això es mira fixament la víctima als ulls i se li intenta "atrapar" l'ànima.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** Permet fer una tirada confrontada VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Si es té èxit, la persona serà un esclau del personatge i obehirà les ordres del controlador mentre aquestes no siguin suïcides. Si l'ordre és suïcida el personatge controlat té dret a tirar una altra vegada VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Es necessiten dos graus d'èxit a favor per aconseguir que el personatge obeeixi. Si el personatge controlat guanya la tirada, el control desapareix.

### RV-4: Ritual de convocar els esperits

**Components:** 3, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Estar a prop d'on ha mort algú recentment (menys d'una setmana).

**Procés:** El mag entra en un estat de meditació profunda i es posa en contacte amb l'esperit d'una persona morta fa poc.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** El mag pot parlar i fer preguntes. També pot intentar controlar i lligar l'esperit amb una tirada confrontada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Si no s'aconsegueix l'esperit fuig. Si guanya l'esperit, el mag queda posseït (pot fer intents per lliurar-se una vegada cada setmana o quan rebí ordres suïcides o contra natura). L'esperit dominat queda al costat del mag amb un vincle telepàtic, lligat per una corda invisible, i obeeix les seves ordres (no pot separar-se més de 10 metres).

### RV-5: Ritual de creació d'homúncul

**Components:** 5, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir un esperit lligat.

**Procés:** Dessagnar-se 5 punts de sang i regar un fetus recent. En la primera part es fa créixer en un recipient ple del líquid de la placenta d'una dona i es manté calent i amb força nodrient. L'esperit dominat es vincula a la carn i la sang.

**Durada:** 1d6 minuts (ritual) + 1d6 mesos (en créixer).

**Efecte:** Al cap del temps apareix un petit homenet que està vinculat telepàticament amb el mag i que obeeix totes les seves ordres. L'ésser és intel·ligent i pot fer treballs complicats. En qualsevol moment el mag pot "xuclar" punts d'energia vital de l'homenet fins a un màxim de 5, però aquest haurà de recuperar-los per tornar a funcionar normalment (si en treu els 5 l'homúncul restà immòbil fins que en recuperi un). Aquesta recuperació la fa el propi homúncul al ritme normal de recuperació de punts de sang.

### RV-6: Ritual de regeneració

**Components:** 5, vital.

**Punts psíquics:** 1 però del pacient.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** No haver fet actes de màgia negra.

**Procés:** Es col·loca el cos destrossat (però viu) al damunt d'una plataforma i s'inicia una meditació molt profunda mantenint les mans per sobre i fent passades repetides.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** El cos es reconstrueix fent que tota ferida cicatritz i la sang perduda es regeneri fins a 25 punt de sang. La persona regenerada perd un punt psíquic però, en aquest cas, el mag no lliga cap punt (ja ho fa el pacient).

### RV-7: Ritual d'aixecar els morts

**Components:** 5, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Tenir el cos d'algú que s'ha mort recentment (menys de un dia).



**Procés:** Es fa prèviament el ritual de convocar l'esperit i es domina o s'utilitza un esperit prèviament dominat. Després es traspasa l'energia dels components al cos mort.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El cos de l'home mort s'aixeca i obeeix les ordres de manera mecànica (no existeix vincle mental). Hem de tenir en compte que l'esperit lligat no és l'ànima de la persona morta sinó només la seva "carcassa" espiritual que queda voltant pel món. La descripció del mort vivent està al bestiar.

### **RV-8: Ritual de transformació**

**Components:** 5, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Tenir l'animal.

**Procés:** Aconseguir l'animal en que es transformarà l'objectiu de l'encanteri. Unir un punt de sang de l'animal amb un punt de sang de la persona mitjançant un ritual molt elaborat i fer beure la sang calenta a la persona objecte del encanteri.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** La persona que begui la sang es transformarà progressivament en l'animal durant uns quants minuts. Al final tindrem un animal amb la intel·ligència de la persona i la forma física i els instints d l'animal. El mag pot desfer l'encanteri quan vulgui.

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

**Components:** Tants com punts es vulguin absorbir, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Persona dominada.

**Procés:** Primer s'ha d'haver controlat una persona (veure ritual de control o poder equivalent). Llavors, se la "vesteix" amb els components del ritual. Mirant fixament la persona controlada, s'intenta arribar a l'ànima i absorbir-la. Es requereix una tirada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT amb èxit especial.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** Si la tirada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT té èxit especial, s'absorbeixen els punts psíquics de la persona controlada en forma de punts d'energia utilitzable per rituals i poders fins al límit cor-



responent al de components utilitzats. La persona mor tant si es té èxit com si es falla. Només es lliga un punt psíquic per tot el conjunt de punt absorbits. Si es torna a fer el ritual es lliga un altre punt (cada un controlant el seu "paquet" de punts). Aquests punts es poden utilitzar per rituals posteriors o per potenciar poders, però no són punts psíquics per la qual cosa no els podem utilitzar per lligar poders o altres efectes màgics. Quan s'acaben tots els punts corresponents a un "paquet" es deslliga el punt psíquic dedicat.

### **RV-10: Ritual del canvi de cossos**

**Components:** 10, vital.

**Punts psíquics:** 1.

**Mestratge mínim:** Gran Mestre.

**Condicions:** Tenir una persona dominada.

**Procés:** Primer s'ha d'haver controlat una persona (vegeu el ritual de control o el poder equivalent). Mirant fixament la persona controlada s'intenta agafar l'ànima.

**Durada:** 1d6 minuts.

**Efecte:** Si la tirada de VOLUNTAT contra VOLUNTAT té èxit amb dos graus, les ànimes canvien de cos. És ideal per a un mag vell que vulgui tornar a tenir un cos jove. Si un mag de nivell Gran Mestre mor, pot intentar fer aquest ritual si té els components requerits mentre el seu esperit encara està a la terra. Si no hi ha cap persona dominada pot intentar abans fer el ritual de dominació. Per tot això, pot gastar (si vol) els punts de la seva ànima (els punts psíquics) com punts d'energia vital.

## MÀGIA DIVINA

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

### **RL-1: Ritual de purificació**

**Components:** 1, lluminosa.

**Punts psíquics:** Cap.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu.

**Procés:** Es resa i es fan obres bones d'acord amb els manaments de Déu. Al cap d'un cert temps es produeix l'efecte.

**Durada:** 1d6 setmanes.

**Efecte:** El mag transmuta un punt psíquic en lluminós. Com a efecte secundari, a partir d'aleshores, les persones al voltant del mag es trobaran bé amb la seva presència. Tots seran més amables i considerats. Els animals es tornaran mansos i tranquils. Quants més punts lluminosos es tinguin més gran és l'efecte. Per donar una idea: 4: vol dir persona molt bona i agradable, 8: és un sant que no s'immuta per la violència ni el martiri, 12: tots els animals ferotges s'amansen immediatament quan ell està a prop, 16: la seva presència en una regió fa que tot el món i els animals estiguin contents i feliços.

### **RL-2: Ritual d'obtenció de poder sagrat**

**Components:** Igual als punts psíquics, lluminosa.

**Punts psíquics:** Variable. Han de ser lluminosos.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu, dejuni i penitència. Tenir punts psíquics transmutats a lluminosos.

**Procés:** Després d'un dejuni del temps indicat a durada durant el que s'ha fet penitència i s'ha resat molt, s'obté una visió divina on es concedeix un poder sagrat.

**Durada:** 1d6 setmanes.

**Efecte:** El personatge sofreix una visió divina que li encomana una missió. A canvi d'això, rep un poder de màgia divina lligant els punts que corresponguin. Aquests punts psíquics han de ser lluminosos.

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

**Components:** 1, lluminosa.

**Punts psíquics:** 1 (lluminós).

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu. Només es pot fer una vegada.



**Procés:** Es resa profundament cada dia fins a l'aparició de l'àngel.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** L'àngel apareix i comunica al personatge que ha estat encomanat per la seva guarda (serà l'àngel de la guarda del personatge). Protegirà al mag d'influències malignes. Aquest tipus d'àngel és invisible i només el pot veure el mag.

#### **RL-4: Ritual de consagració**

**Components:** 5, lluminosa.

**Punts psíquics:** 1 (lluminós).

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu (aquest només donarà la seva aprovació en els casos de consagrar una església o semblants).

**Procés:** Es segueix un ritual molt elaborat amb encens, oracions, etc.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El lloc queda consagrat per l'adoració de Déu. Tota màgia negra que existís és destruïda i, a partir d'ara, és impossible per a un ésser o persona que tingui punts de foscor fer màgia o activar un poder dins del recinte consagrat.

#### **RL-5: Ritual de benedicció**

**Components:** 5, lluminosa.

**Punts psíquics:** Variable (lluminosos).

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu.

**Procés:** Es segueix un ritual molt elaborat amb encens, oracions, etc.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Per cada punt lluminós lligat es permet que el personatge beneït repeteixi una tirada de dau (una vegada vistes les conseqüències del primer resultat). Cada vegada que es faci això es deslliga un dels punts que torna al mag el dia següent. La benedicció té una durada especificada: Pot ser per un viatge, per una batalla, etc. Quan acaba la durada, la benedicció desapareix i el punt (o punts) retorna al següent dia.

#### **RL-6: Ritual de benedicció de la terra**

**Components:** 10, lluminosa.

**Punts psíquics:** 1 per persona (cada persona en dona un).

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** tenir l'acord de Déu i la participació de molta gent.

**Procés:** Es segueix un ritual molt elaborat amb encens, oracions, etc., i la participació de molta gent (més de 100 persones).

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** La comarca queda beneïda. Això vol dir que les collites seran bones i que la màgia negra serà MOLT DIFÍCIL de fer.

#### **RL-7: Ritual de benedicció d'objectes**

**Components:** 5, lluminosa.

**Punts psíquics:** Variable (lluminosos).

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu.

**Procés:** Es beneeix un objecte seguint un ritual.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** L'objecte beneït adquireix protecció contra tot allò demoníac. A més, fa por als éssers amb punts de foscor de manera que han de fer una tirada de VOLUNTAT contra 5 x punts d'esperit lluminós lligats. El contacte d'aquest objecte amb éssers amb punts de foscor els provoca 1d6 x punt lluminós lligat d'impacte directe (que es pot afegir al mal normal rebut per l'impacte fet amb l'objecte). Si l'objecte és una armadura, aquesta protegeix un punt més per punt lluminós. Si aquest mal està fet per un ser amb punts de foscor, llavors protegeix dos punts per punt.

#### **RL-8: Ritual de invocació d'àngels**

**Components:** 5, lluminosa.

**Punts psíquics:** Variable, lluminosos.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu i conèixer el nom de l'àngel.



**Procés:** Es resa profundament pronunciant el nom de l'àngel cada dia fins a l'aparició de l'àngel.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** L'àngel apareix i encomana al personatge una missió. A canvi d'això, li concedeix un poder de qualsevol tipus de màgia (menys negra o vital).

### **RL-9: Ritual de creació del portal al Paradís**

**Components:** 10, lluminosa.

**Punts psíquics:** 1, lluminós.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu i haver consagrat un lloc.

**Procés:** En un lloc consagrat es construeix una porta envoltada d'imatges sacres. En un dia en concret (relacionat amb el deu en qüestió) es fa el ritual de la porta colpejant-la amb un martell tres vegades.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Quan la porta s'obra tenim accés al Paradís. Cap criatura amb punts foscos pot entrar-

hi. Tota màgia lluminosa es fa sense necessitat de tirades i es poden gastar tots els punts lluminosos que es vulgui. Per altra banda, el lloc en si és un verger meravellós on no hi ha res que pugui fer mal i tots els animals són mansos i afectuosos.

### **RL-10: Ritual de invocació d'arcàngels**

**Components:** 5, lluminosa.

**Punts psíquics:** Tots.

**Mestratge mínim:** Gran Mestre.

**Condicions:** Tenir l'acord de Déu i conèixer el nom d'un arcàngel.

**Procés:** Es resa profundament cada dia pronunciant el nom de l'arcàngel fins a l'aparició de l'arcàngel.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** L'arcàngel apareix i santifica el mag i canvia tots els seus punts psíquics en lluminosos. Guanya tots els poders de la màgia (menys els demoníacs i els vitals) sense haver de lligar cap punt ja que és Déu qui ho fa. A més, no es cansa quan activa els poders. De fet, fa miracles i passa a predicar la paraula de Déu.

## MÀGIA NEGRA

*"... i de l'Abisme no surt ningú sinó una estrella que sorprèn la Terra, i el nostre Orde gaudeix sobre l'Abisme, ja que la Bèstia ha procreat un nen més ..."*

### **RF-1: Ritual de transmutació**

**Components:** Igual als punts psíquics, fosca.

**Punts psíquics:** Cap.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir l'acord del dimoni i ser capaç de matar a sang freda.

**Procés:** Es fa un sacrifici humà a les entitats demoníacques segons un ritual.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El personatge sofreix la transmutació d'un punt psíquic en un punt fosc. És el "pacte amb el diable", mitjançant el qual es "ven" l'ànima al dimoni. Quan el mag mori, tota la fracció de l'ànima

que sigui fosca anirà a parar al dimoni pel qual s'ha fet el sacrifici. Aquests punts tenen com a efecte secundari que la gent se senti incòmoda en presència del mag i que els animals fugin o l'ataquin quan el veuen o el "senten". Quants més punts foscos tingui, més gran és l'efecte.

### **RF-2: Ritual d'obtenció de poder demoníac**

**Components:** 5, fosca.

**Punts psíquics:** Variable, foscos.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir punts foscos, grup de gent.

**Procés:** Es segueix un ritual d'adoració al dimoni. Aquest ritual ha de ser col·lectiu (mínim 6 persones). Durant el ritual es fa una orgia on els participants són "posseïts" pel dimoni.

**Durada:** 1d6 hores.



**Efecte:** El personatge lliga els punts corresponents al cost del poder però aquests han de ser foscos. Així es guanya un poder de màgia negra o de màgia vital.

### **RF-3: Ritual d'invocació d'un dimoni menor**

**Components:** 5, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Tenir un nadó. Saber el nom del dimoni.

**Procés:** Fer el sacrifici d'un nadó al dimoni seguint un ritual.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El dimoni apareix i comunica al personatge que és esclau seu. Pot ajudar el mag però és molt capritxós. Aquest tipus de dimoni és invisible i només el pot veure el mag.

### **RF-4: Ritual d'invocació d'una criatura infernal**

**Components:** 5, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc + un altre si es fa l'última part.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Saber el nom de la criatura infernal i el nom d'un dimoni superior.

**Procés:** Es prepara un pentagrama amb el nom de la criatura infernal i el nom del dimoni en el nom de qui es fa la invocació, rodejant-lo d'un cercle de protecció. Es sacrifica un ésser humà mentre s'invoca la criatura en nom del dimoni. Quan la criatura apareix es fa l'última part del ritual.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** La criatura apareix enmig del pentagrama i, si la tirada de màgia és un èxit, no podrà sortir del cercle. Llavors, si el mag té el poder de dominar criatures de l'infern podrà utilitzar-lo. Amb això, s'aconsegueix tenir una criatura dominada temporalment (tal com diu el poder). Per fer que el domini sigui permanent es fa l'última part del ritual lligant un punt a la criatura. Mentre el punt estigui lligat, la criatura estarà dominada.

### **RF-5: Ritual de maledicció de la terra**

**Components:** 10, fosca.

**Punts psíquics:** 1 per persona (cadascun posa un punt).

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** No tenir cap lloc sagrat o beneït a prop (10 Qm). Només es pot fer una vegada l'any, un dia concret.

**Procés:** Es fan una sèrie d'actes impurs i demoníacs amb la participació de molta gent (mínim 20 persones) durant uns dies determinats de l'any.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** Les collites queden destrossades, les vaques no donen llet, etc., en tota la comarca. La màgia negra és un nivell més fàcil de fer durant 1d6 dies. L'àrea afectada és de 20 Qm de radi.

### **RF-6: Ritual de construcció d'objecte maleït**

**Components:** 5, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc.

**Mestratge mínim:** Iniciat.

**Condicions:** Haver invocat un dimoni menor.

**Procés:** Es fabrica (o es fa fabricar) un objecte (es-pasa, eina, etc.) i es lliga el dimoni mitjançant un sacrifici humà durant el procés de fabricació.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** Lliguem el dimoni invocat a l'objecte maleït. Podem lligar poders de manera que els punts lligats seran del dimoni. A les ordres del mag l'esperit activarà el poder de l'objecte (però pot ser que sigui una mica capritxós).

### **RF-7: Ritual de creació de lloc maleït**

**Components:** 10, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** No es pot fer en un lloc que tingui una zona sagrada a menys de 5 Qm. S'ha de fer uns dies concrets de l'any.



**Procés:** Durant la durada del ritual es van fent sacrificis humans i orgies on s'adora el dimoni.

**Durada:** 1d6 dies.

**Efecte:** Tota la terra al voltant de 5 Qm queda gradualment erma i empobrida. S'afavoreix l'aparició de maresmes i zones ombroses. Tota màgia feta per un ésser o persona amb punts d'esperit foscos és un nivell més fàcil de fer. La situació dura un any, amb la possibilitat de ser renovada l'any següent.

### **RF-8: Ritual d'invocació de dimonis**

**Components:** 5, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** S'ha de fer en un lloc maleït un dia concret de l'any. S'ha de conèixer el nom d'un dimoni major.

**Procés:** S'organitza una orgia on moren els participants sacrificant-los al dimoni segons un ritual on es dibuixa un pentagrama i un cercle dins del qual apareix el dimoni.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** El dimoni apareix dins del cercle i concedeix al mag un poder de qualsevol tipus de màgia (menys divina) pel qual no haurà de lligar punts, ja que ho farà el dimoni menor que el vigila. Si no en tenia se li adjudica ara. Es sacrifica un punt al dimoni que ja no es pot recuperar.

### **RF-9: Ritual de creació del Portal de l'Infern**

**Components:** 10, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc.

**Mestratge mínim:** Mestre.

**Condicions:** S'ha de fer en un lloc maleït un dia concret de l'any. Tenir una verge.

**Procés:** Es construeix una porta de ferro en mig del lloc maleït. Un dia en concret de l'any (la nit de Walpurguis, el dia de Beltane, etc.) es fa una cerimònia on es sacrifica una verge. Es rega amb la seva sang la porta.

**Durada:** 1d6 hores.

**Efecte:** La porta s'obra a l'Infern. Cap persona amb punts lluminosos pot passar a no ser que sigui un sant (els àngels i altres criatures poderoses també

poden). La màgia negra es fa de manera automàtica i el éssers amb punts foscos reben un -5 a les tirades de dau. D'altra banda, l'Infern és un lloc molt perillós, ple de criatures infernals.

### **RF-10: Ritual d'invocació de Prínceps de l'Infern**

**Components:** 5, fosca.

**Punts psíquics:** 1, fosc.

**Mestratge mínim:** Gran Mestre.

**Condicions:** Disposar de cent persones i conèixer el nom d'un Príncep de l'Infern.

**Procés:** S'organitza una matança col·lectiva de unes 100 persones que han de morir en un interval de cinc minuts com a màxim.

**Durada:** El que es trigui en fer la matança.

**Efecte:** Apareix un Príncep de l'Infern en tot el seu poder i majestat. Transmuta tots els punts del personatge en foscos i se'n menja un. Concedeix al personatge tots els poders de la màgia (excepte els de la divina) de manera que no ha de lligar cap punt per ells (ho fa el dimoni). Se li encomana la missió de conquerir el món en el nom del diable.

## **ELS PODERS**

Els poders funcionen d'una manera semblant als rituals, però sense el temps de preparació d'aquests. A més, no necessiten reunir energia, ja que és la força del propi cos la que genera l'efecte. De fet, quan un personatge adquireix un poder, el seu cos es transforma adequant-se per a la generació del mateix. Per exemple: un poder que fos respirar sota l'aigua suposaria la formació de brànquies al coll del personatge. La forma de funcionament és senzilla: el personatge es concentra i, al cap de poc temps, es produeix l'efecte del poder. La descripció dels poders necessita els següents elements:

**Punts lligats:** Són els punts psíquics que lliga el poder en el moment de la seva adquisició. Aquest també és el nombre de punts que genera el cos del mag a l'hora de fer anar el poder i, per tant, el nombre de punts de sang que es perden. Si diu "variable" vol dir que el jugador escull els punts que lliga. Un cop ho ha fet, ja no pot tocar-ho a menys que es faci un nou ritual d'obtenció de poder.

**Tipus de màgia:** S'especifiquen els tipus de màgia que poden accedir a aconseguir el poder amb els rituals corresponents.



**Modificació del cos:** Explica quines parts del cos han canviat per poder fer anar el poder.

**Temps d'activació:** Alguns poders triguen una acció llarga (segons el sistema de combat), però la major part poden trigar minuts.

**Durada:** És el temps que el poder roman actiu. Aquest temps pot ampliar-se normalment, però a costa que els punts de sang requerits es doblin o tripliquin segons el temps que mantinguem el poder actiu. És a dir: si passem del límit de durada es doblaran, si passem del doble de la durada es tripliquen, etc.

Si la durada és instantània, vol dir que el poder deixa d'actuar immediatament com a tal, encara que els efectes que no són màgics continuïn.

Si és permanent vol dir que dura per sempre, mentre el poder estigui lligat.

**Efectes:** S'explica com funciona el poder.

L'activació d'un poder suposa la canalització de punts d'energia. Aquests punts són tants com punts psíquics lliga el poder i en tot cas no poden superar en cap moment la VOLUNTAT del mag. Quan es volen activar, el cos genera el poder i per fer-ho es necessita una tirada de VOLUNTAT amb dificultat igual als punts lligats. Les conseqüències pel cos del personatge són que aquest sofreix una pèrdua de punts de sang derivada de l'esgotament físic produït. Aquesta pèrdua és igual al nombre de punts psíquics que es requereix per lligar el poder. A més, el personatge passa immediatament a tenir l'estat físic corresponent a la pèrdua. La recuperació és l'estàndard de punts de sang sense ferida greu: 1 punt per hora.

Una manera de reduir els punts generats pel cos és utilitzar punts d'energia emmagatzemats (dins del pal de poder, d'un homúncul, dels absorbits, etc).

Donem ara una llista (que el Director de Joc pot augmentar) dels poders. El primer de tots, P-0, no està ordenat de manera alfabètica ja que és especial. És la màgia de la paraula, l'encanteri per definició.

### **P-0: Paraula màgica**

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA, VITAL i NEGRA.

**Modificació del cos:** Veu profunda i potent.

**Temps d'activació:** Acció llarga.

**Durada:** Variable. Depèn de l'efecte.

**Efectes:** Es tracta de construir una frase utilitzant paraules de poder de manera que s'alteri la realitat segons la voluntat del mag.

El "llenguatge màgic" és un nou coneixement que té tot mag còsmic, vital o negre a nivell d'Aprenent (si és Iniciat en coneixement màgic) però que es pot augmentar a part. Permet saber els verbs, substantius i la seva combinació per formar les frases màgiques. Els verbs més usuals són: Moure, Canviar, Destruir, Conèixer i Construir. Els subjectes es classifiquen en:

- **Generals** com la matèria o l'energia. Multiplicador=0.
- **Específics** com animal, mineral, vegetal, llum, calor, etc. Multiplicador=1.
- **Concrets** com humà, goril·la, rosa, riu, etc. Multiplicador=2.
- **Nominals** com Tirant, Salamek, riu Nil, etc. Multiplicador=3.

S'ha de tenir en compte que parlem de paraules màgiques, no serveixen els noms normals que dona la gent a les coses. A nivell Aprenent només es coneixen els generals, a Iniciat els específics i a Mestre i Gran Mestre els concrets. Els nominals es poden aprendre de l'estudi d'un ésser en concret i traient un crític amb la tirada de llenguatge, després d'haver-lo estudiat durant molt temps (setmanes, mesos o anys). Evidentment, no és el mateix el nom d'un animal normal que el d'un dimoni i, per tant, la dificultat i el temps necessari augmenta.

En el ritual d'adquisició d'aquest poder s'han d'especificar les paraules que es lliguen i els punts psíquics dedicats, a raó d'un punt psíquic com a mínim per paraula. Una frase màgica està formada per verb i substantiu, o sigui, que sumant els punts del verb i els del substantiu tindrem els de la frase.

Quan pronunciem una frase màgica (encanteri), el nombre de punts d'aquesta ens dona el nombre de punts de sang gastats i el nombre de d6 que podem tirar per obtenir el "poder de la frase" involucrat segons:

### **Nombre de d6 = punts lligats x multiplicador del substantiu**

Aquests poder pot classificar-se a l'hora dels efectes produïts segons:

<b>Poder de la frase</b>	<b>Efectes possibles</b>
1 - 5	Petits moviments o canvis
6 - 10	Moviment o canvi perceptible. Generació d'energia. Impacte de dany 1 o 2d6.
11 - 15	Grans canvis. Generació que pot produir 2 o 3d6 de dany.





També es poden lligar els punts a una frase en concret en lloc de fer-ho amb paraules. Llavors, l'efecte serà molt definit i només farà una cosa però, en canvi, el "poder màgic" es multiplicarà per dos.

### **P-1: Augment sensorial**

**Punts lligats:** 3.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL o VITAL.

**Modificació del cos:** Només es veu un canvi en els ulls que tenen un aspecte estrany.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** Durant un minut els ulls van adquirint una estranya brillantor que dura un hora. El mag pot veure i escoltar molt més del normal: pot veure a 1 Qm de distància coses com si estiguessin a 10 metres. Fins i tot, pot veure l'invisible i sentir presències en llocs ocults a la visió (darrera una porta, per exemple) amb un abast de 10 metres.

### **P-2: Benedicció**

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** DIVINA.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** 1 dia.

**Efectes:** Quan el personatge beneeix una persona, objecte, etc., destrueix tota màgia negra que porti. A més, fa impossible tota màgia feta pels éssers (o persones) que tinguin algun punt de fosc en l'ànima. També protegeix en general contra tot allò que pugui fer mal i donen un +3 de dificultat a qualsevol acció en contra del personatge.

### **P-3: Causar malaltia**

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** NEGRA.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** Instantània.

**Efectes:** Durant un minut el mag observa amb deteniment la víctima. L'objectiu adquireix una ma-

laltia de POTÈNCIA 2 x punts lligats i FREQUÈNCIA diària. Podem augmentar aquesta POTÈNCIA si augmentem la corresponent a l'esgotament del mag a raó d'un punt de sang per cada punts més de POTÈNCIA.

### **P-4: Control de animals**

**Punts lligats:** 3.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL i VITAL.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** El mag pot controlar mirant els ulls a qualsevol tipus d'animal (que no sigui intel·ligent). Les ordres han de ser molt senzilles i no poden anar contra la naturalesa de l'animal (no poden ser suïcides, per exemple).

### **P-5: Control d'éssers d'energia**

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA, ELEMENTAL, VITAL o NEGRA dependent de l'ésser en qüestió.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** Si el mag es troba amb algun ésser fet d'energia pot intentar controlar-lo fent una tirada confrontada VOLUNTAT contra VOLUNTAT. Si el mag té èxit, l'ésser queda dominat durant el temps de durada. No es poden controlar éssers amb una VOLUNTAT igual o més gran que la del mag.

### **P-6: Control del clima**

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL i VITAL.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 dia.

**Efectes:** El mag pot fer que plougui, faci sol, vent, etc., dins d'uns límits naturals. Si la modificació del clima és lleugera el cost és l'indicat, però si la modificació és gran (una tempesta el cost de l'esgota-



ment és el doble. També pot reduir la potència d'una tempesta fins a un lleuger mal temps però quan s'acabi l'efecte el clima torna a ser el que correspon. El radi d'acció és de 10 Qm.

### **P-7: Control de criatures màgiques**

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA, ELEMENTAL, VITAL o NEGRA dependent del tipus de criatura.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** El mag pot controlar mirant els ulls al tipus de criatures de la màgia que domina. Les ordres han de ser molt senzilles i no poden anar en contra de la seva naturalesa (no poden ser suïcides, per exemple). Si la criatura és molt gran el cost de l'esgotament és el doble.

### **P-8: Curació**

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** VITAL.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 5 minut.

**Durada:** Instantània.

**Efectes:** Durant 5 minuts el mag "imposa" les mans sobre el malalt. Llavors redueix la POTÈNCIA d'una malaltia en tants punts com punts tingui lligats. Es pot augmentar aquesta quantitat en dos punts d'esgotament per punt de malaltia.

### **P-9: Curació miraculosa**

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** DIVINA.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** Instantània.

**Efectes:** El mag prega a Déu per la curació del malalt. Llavors redueix la POTÈNCIA d'una malaltia en 2 punts per cada punt que tingui lligat.

### **P-10: Dissipar màgia**

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA, ELEMENTAL i VITAL.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** Instantània.

**Efectes:** El mag fa un gest i intenta anul·lar tota màgia lligada en un radi de 5 metres. S'enfronten els punts lligats al poder màgic contra els de dissipar màgia. Es pot augmentar l'efecte en 2 punts d'esgotament per punt extra o un punt d'esgotament per metre extra de radi. Si no es té èxit no passa res.

### **P-11: Dissipar màgia permanentment**

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** DIVINA.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** No aplicable.

**Durada:** Permanent.

**Efectes:** A 5 metres al voltant del mag no funciona cap màgia no divina que impliqui menys de tants punts lligats com punts lluminosos té el mag lligats a aquest poder.

### **P-12: Endevinació menor**

**Punts lligats:** 3.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA, ELEMENTAL i DIVINA.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** 1d6 minuts.

**Durada:** 1 minut.

**Efectes:** El mag toca un objecte utilitzat per la persona objectiu de l'endevinació (o la mateixa persona) i en té visions sobre aquesta que tan poden ser de fets passats com presents o del futur possible (el futur mai és segur, però hi ha fets més probables que altres). Aquestes visions aporten dades personals sobre la persona en qüestió però d'una manera limitada. Per "dirigir" l'endevinació el mag ha de visualitzar una pregunta que respondrà la visió. Si es volen fer més preguntes s'ha de tornar a activar el poder.



### P-13: Endevinació major

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** DIVINA.

**Modificació del cos:** Cap visible.

**Temps d'activació:** No aplicable.

**Durada:** 1 minut.

**Efectes:** Aquest poder no es pot activar. El mag rep visions que li envia Déu. Les visions donen informació complerta sobre persones, llocs, fets passats o futurs, etc. De fet, el mag és el típic profeta que té visions molt encertades però al qual no se li pot demanar informació sobre una cosa en particular (a menys que, per casualitat, hagi tingut una visió respecte d'això).

### P-14: Energia elèctrica

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA.

**Modificació del cos:** S'ha de tenir algun dit o la mà metàl·lica. També es pot fer amb un anell però si es perd no es podrà realitzar el poder (un anell qualsevol pot servir i no té perquè ser sempre el mateix).

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** Instantània si és un raig i 1 minut si és un camp elèctric.

**Efectes:** Es poden fer dues coses: un raig elèctric que surt de la mà del mag cap a la part metàl·lica més exposada de l'objectiu (si és que en té) i un camp de força a un mil·límetre al voltant.

En el primer cas el mal causat és: tants d6 com punts lligats més 1d6 per cada dos punts d'esgotament extra gastats. Ignora armadures metàl·liques.

En el segon cas, crea el camp al voltant del mag i aquest està protegit contra qualsevol impacte amb un objecte metàl·lic com si portés una armadura de: *punts lligats /4 x punts lligats*.

Si es fan les dues coses alhora, recordem que l'esgotament acumulat és el corresponent a la suma de punts.

### P-15: Expulsió divina

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** DIVINA.

**Modificació del cos:** La mirada té una serenitat, seguretat i profunditat increïble.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** Instantània.

**Efectes:** El mag posa les mans per davant seu i exhorta a desaparèixer. Tota criatura màgica rep un dany igual al nombre de daus de sis que tingui el mag en punts lligats. Si la criatura té punts de foscor li fa el doble de mal encara que no sigui màgica (un mag negre, per exemple).

### P-16: Fascinació

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL o VITAL.

**Modificació del cos:** Els ulls són molt penetrants.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** El mag pot "entrar en concordança" amb la ment d'una altra persona mirant-la als ulls. A partir d'aquest moment les dues ments es troben una al davant de l'altre i comencen una lluita. Això representa tirades confrontades de VOLUNTAT. Si el mag guanya tres tirades consecutives controla la ment de l'altre i pot ordenar-li coses senzilles mitjançant un vincle telepàtic. Si l'altre guanya tres vegades consecutives, trenca la lluita i el mag ja no pot tornar a intentar-ho fins que passin uns minuts. Si les victòries són d'èxit especial, llavors el control és profund i es poden donar ordres suïcides. El personatge dominat continuarà en aquest estat durant l'hora que dura l'efecte del poder. Després despertarà i no es recordarà de res si és que el mag així ho especifica.

Les accions de la persona dominada són més lentes del normal i rep un -3 al seu modificador al temps.

### P-17: Foc infernal

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** NEGRA.

**Modificació del cos:** La pell és d'un color bronze.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** 1 minut.

**Efectes:** El mag pot invocar el foc de l'infern al voltant seu. Llargues flames envolten al mag, qui les pot dirigir cap on vulgui. La manipulació de les flames per veure si donen es fa mitjançant tirades de DESTRESA. El mal de les flames és igual a tants d6 com punts lligats més 1d6 més per ca-



da dos punts de sang extra. A més, tot el que toquen les flames pot inflamar-se de manera normal (menys les robes del mag i el que aquest porti a sobre).

### P-18: Il·lusió

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL o VITAL.

**Modificació del cos:** Cap aparent.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** 1 hora les visuals i sonores, 1 minut les tàctils.

**Efectes:** El mag produeix una il·lusió senzilla de tipus visual o sonor o tàctil, etc. Si vol combinar dos sentits l'esgotament serà el doble, si ho vol fer amb tres, serà el triple, etc. Les il·lusions són senzilles a no ser que el mag gasti punts d'aprenentatge en una nova habilitat: "Fabricar il·lusions" que va per ATENCIÓ.

Per aconseguir il·lusions complicades com una persona que ens parli, haurem de fer una il·lusió combinada visual/sonora i tenir un mestratge d'Iniciat en l'habilitat de Fabricar Il·lusions.

Una Il·lusió que "faci mal" ha de tenir combinat el sentit tàctil. El mal és il·lusori però el cos reacciona produint un mal real, encara que no pot arribar a certs extrems: una cremada posarà la carn vermella però res més. És a dir, el mal serà superficial i sense importància encara que el dolor sí que serà intens.

### P-19: Luxúria

**Punts lligats:** 3.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL o VITAL.

**Modificació del cos:** El cos és capaç de produir unes feromones especials. Té una olor característica.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** El mag produeix un efecte irresistible en les persones de sexe contrari de manera que han de fer tirades periòdiques de VOLUNTAT per resistir-se als seus encants.

### P-20: Regeneració

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL o VITAL.

**Modificació del cos:** El cos és capaç de regenerar els teixits i òrgans.

**Temps d'activació:** Permanent.

**Durada:** Instantània.

**Efectes:** El cos recupera 1 punt de sang per cada 5 punts lligats.

### P-21: Telekinesis

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA o VITAL.

**Modificació del cos:** Cap aparent.

**Temps d'activació:** Una acció llarga.

**Durada:** 5 minuts.

**Efectes:** El mag pot moure coses a distància. Hem de tenir en compte dues coses: la distància i el pes. Si movem coses que estan a molta distància el pes d'aquestes no pot ser molt gran, ja que la "força telekinètica" és menor quant més lluny estigui l'origen. La màxima distància d'efecte és igual als punts lligats en metres i el màxim pes de 20 Qg per punt lligat. Donem una relació dels pesos i les distàncies en què el mag pot moure coses a una velocitat petita suposant 5 punts lligats:

0	1 cm	10 cm	1 m	5 m
100 Qg	10 Qg	1 Qg	100 g	10 g

La velocitat de base és d'1 metre per segon (que ve a ser la d'un home caminant). Si el pes és de la meitat, la velocitat serà el doble, etc. Un mag pot volar utilitzant aquest poder (hem de considerar que moure el mag representa estar a distància zero). El mal a causa de l'impacte de coses utilitzant aquest poder és igual a tants d6 com punts lligats més 1d6 per cada dos punts extra gastats.

### P-22: Telepatia

**Punts lligats:** Variable.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA, ELEMENTAL o VITAL.

**Modificació del cos:** Cap aparent.

**Temps d'activació:** una acció llarga.

**Durada:** 5 minuts.



**Efectes:** El mag pot llegir els pensaments superficials d'un ésser que estigui a una distància igual o menor als punts lligats en metres. Si vol augmentar la profunditat de la lectura s'esgota el doble i ha de fer una tirada confrontada de VOLUNTAT amb èxit.

A més, pot emetre pensaments a una distància d'un Qm per punt. Si vol augmentar la distància ho pot fer esgotant-se més: cada vegada que dobli l'esgotament se li permet transmetre el doble de lluny.

### **P-23: Transformació**

**Punts lligats:** 5.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL i VITAL.

**Modificació del cos:** Cap aparent.

**Temps d'activació:** 5 minuts.

**Durada:** Permanent.

**Efectes:** El mag pot fer petites modificacions del cos: Pot canviar l'aparença, el color de la pell, o del cabell, etc. Per fer modificacions més grans: agafar l'aspecte d'un altre persona modificant l'alçada, el pes, etc., l'esgotament ha de ser el doble. Per transformar-se en un animal de grandària semblant a l'home (un ós, un llop, un felí gran, etc.), l'esgotament ha de ser el triple. L'efecte és permanent però el mag pot tornar a canviar utilitzant el mateix poder, ja que la ment no canvia.

### **P-24: Viatjar per l'ombra**

**Punts lligats:** 3.

**Tipus de màgia:** ELEMENTAL.

**Modificació del cos:** Cap aparent.

**Temps d'activació:** 1 minut.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** El mag ha d'estar en un bosc, selva o semblant. Utilitzant el poder pot viatjar d'un punt a l'altre del bosc en un moment, entrant per dins de l'ombra dels arbres.

### **P-25: Viatge astral**

**Punts lligats:** 3.

**Tipus de màgia:** CÒSMICA i ELEMENTAL.

**Modificació del cos:** Cap aparent.

**Temps d'activació:** 5 minuts.

**Durada:** 1 hora.

**Efectes:** El mag es posa a "dormir" i entra en una meditació molt profunda. Llavors, l'esperit es separa del cos i pot viatjar grans distàncies sense ser vist (a no ser que s'utilitzi el poder de l'augment sensorial). És intangible i no pot influir de cap manera en la matèria. L'únic poder que es pot fer servir és el de la telepatia.

## **EL PROCEDIMENT ALQUÍMIC**

La fabricació i elaboració de substàncies mitjançant processos alquímics és lenta i laboriosa. Normalment, per obtenir un producte determinat hem de partir d'un altre, i per obtenir aquest altre hem de partir d'un tercer, etc. Per això, la fabricació de substàncies consta d'un cert nombre de processos concatenats on és necessari tenir èxit en la tirada d'alquímia corresponent. A més, cada procés té una durada.

### **Mecanisme**

Primer hem de determinar si l'alquimista sap fabricar el producte. Per fer això suposarem un grau de mestratge mínim per poder fer la tirada especificat en el cas concret (totes les substàncies utilitzades en els rituals màgics tenen el grau corresponent al del ritual). Una vegada hem determinat que l'alquimista sap com preparar el producte podem passar al procés de fabricació. Per simular aquest procediment hem ideat un sistema que utilitza els elements següents:

**Nombre de processos:** Com ja hem dit, per obtenir un producte s'ha de passar per diverses etapes. El jugador ha de fer una tirada per veure el resultat de cada etapa. Si fracassa ha de repetir el procés en qüestió. Si obté un desastre ha de començar des del principi.

**Durada:** Cada una de les etapes té una durada diferent. Per simular això especifiquem un nombre de d6 amb una unitat de temps que poden ser minuts, hores, setmanes, etc. Per simplificar, suposem que en tots els processos es tira el mateix.

**Dificultat:** Encara que seria lògic suposar que cada etapa té una dificultat diferent, aquí donarem una dificultat comuna a totes.

**Raresa dels components:** En principi la disponibilitat normal de tota substància química és RAR. En alguns casos la disponibilitat pot ser EXÒTIC. L'alquimista pot obtenir els rars pagant el seu preu en el mercat d'una ciutat important (Constantinoble, Alexandria, etc.) segons indica la llista d'equip. Evidentment, tota fabricació implica certs materials



de vidre (matrassos, provetes, etc.) que componen un laboratori. Pel preu indicat a la llista d'equip se suposa que s'obté el mínim indispensable per a una sola fabricació.

Donats aquests elements definitoris del procediment alquímic d'obtenció d'un producte, el jugador podrà fabricar-lo si té el material disponible. Això és convenient escenificar-ho: comprar el material, fer cadascun dels processos deixant passar

el temps corresponent (mentrestant passen altres coses), etc.

### Exemples de productes

Algunes substàncies venen donades per la necessitat d'un ritual i ja les hem vist. Deixant aquestes de banda, tenim productes molt utilitzats en aventures com són els verins, els antidots i els medicaments. Donem ara uns exemples aclaridors d'aquests casos:

PRODUCTE	Mestratge	Núm	dies	DIFICULTAT	RARESA
Verí de potència 10	Ap	2	1d6	NORMAL	RAR
Verí de potència 15	In	3	1d6	NORMAL	RAR
Verí de potència 20	Me	4	1d6	NORMAL	EXÒTIC
Antídot potència 10	Ap	2	1d6	DIFÍCIL	RAR
Antídot potència 15	In	3	1d6	DIFÍCIL	RAR
Antídot potència 20	Me	4	1d6	DIFÍCIL	EXÒTIC
Medicament pot. 10	Ap	1	1d6	NORMAL	RAR
Medicament pot. 15	In	2	1d6	NORMAL	RAR
Medicament pot. 20	Me	3	1d6	NORMAL	EXÒTIC

També podem tenir altres tipus de productes com el foc grec, els àcids, etc.:

PRODUCTE	Mestratge	Núm	dies	DIFICULTAT	RARESA
Àcids	Ap	2	1d6	NORMAL	INFREQÜENT
Sals	Ap	3	1d6	NORMAL	INFREQÜENT
Foc Grec	Me	4	1d6	DIFÍCIL	RAR



# VIDA QUOTIDIANA AL SEGLE XI

Primer explicarem com algunes coses en aquella època tenien un efecte general sobre el món, com el ritme de la vida, la medicina, el comerç, etc. i després passarem a explicar com vivia cada grup social fixant-nos en set aspectes:

- L'estatge
- Els estris
- Els vestits
- Les armes i armadures que podien dur
- L'alimentació
- El sistema de transport i
- Les ocupacions i l'oci

## LA VIDA AL SEGLE XI

Quan parlem de l'edat mitjana normalment pensem en una època fosca on la gent no es movia del seu lloc d'origen i on els nobles feudals abusaven dels seus serfs, mantenint-los en un règim de terror. Tot això és fals. També podríem pensar en aquesta època com un lloc on els nobles administren amb justícia i on l'ordre i les lleis es mantenen plàcidament. Un lloc on els comerciants fan llargs viatges que els ocupen mesos i mesos anant a llocs molt llunyans. Un lloc on els camperols viuen treballant les terres com ho havien fet els seus pares i els seus avis servint al seu senyor feudal seguint un "contracte" de temps immemorial. Un lloc on la vida a la ciutat és moguda i variada, amb molta gent pertot arreu i moltes possibilitats d'aventures.

És evident que això tampoc no és veritat. No tot era perfecte: hi havia nobles tirànics o estúpids, encara que això és una cosa que sembla estar lligada a l'ofici de governar i no es exclusiu de l'edat mitjana. Un altre problema era que els camperols estaven lligats a la terra i encara que podien comprar el fet de ser "homes lliures" normalment no ho feien, perquè perdien el dret de cultivar les terres i es trobaven sense feina (a part del fet que el senyor no es volia desprendre d'ells). I en últim lloc, tenim el problema de la dona. La dona no pot anar sola pel món, ni tan sols es pensava que fos possible. El que era normal és que anés acompanyada i sempre hi havia un pare, un espòs o un germà (a part de les monges, però aquestes no compten ja que estaven reti-

rades de la vida). Això fa molt difícil portar un personatge femení i la solució passa moltes vegades per portar una dona disfressada d'home o portar un PNJ titella masculí al costat (el seu germà o espòs normalment).

## El ritme de la vida

Ni molt bo ni molt dolent. Si hem de caracteritzar en alguna cosa l'edat mitjana al segle XI és per un ritme de vida guiat pel Sol, on les condicions naturals s'imposen amb més força que avui dia. És una vida dura, a l'aire lliure.

Contra el fred, no es disposava d'elements gaire satisfactoris (fusta d'arbres, carbó vegetal). I la calor era difícil de combatre, ja que la gent portava robes molt pesades (encara que els camperols i els obrers no dubtaven a posar-se en mànigues de camisa).

La llum marca l'horari laboral ja que els elements d'il·luminació són precaris i amb risc d'incendis (eren molt pocs els oficis que es podien fer amb llum artificial). Per això es descansava més a l'hivern i es treballava més a l'estiu. A més, l'horari s'adaptava al solar (avui un dia dura 24 hores i en dormim unes 8 durant tot l'any, a l'edat mitjana depenia de l'estació). Les hores estaven regulades per les campanades de l'església de la manera següent:

- 0 h matí: Maitines  
(començament del dia pels clergues)
- 3 h matí: Laudes
- 6 h matí: hora Prima  
(començament pels pagesos)
- 9 h matí: hora Tercia
- 12h matí: hora Sexta
- 3 h tarda: hora Nona
- 6 h tarda: Vísperes
- 9 h tarda: Completes

Per a la gent del camp el dia començava a l'alba, o sigui, a l'hora Prima, depenent de l'estació. De totes maneres, aquestes divisions eren molt elàstiques i depenien de l'època de l'any, ja que no es tractava de dividir el dia en seccions iguals de 3 hores, sinó de dividir el dia de la nit (hem de tenir en compte que els rellotges eren molt escassos).



El problema de les distàncies era un problema físic. No faltaven camins i senders. Alguns eren de l'època dels romans, però s'havien anat descuidant de manera que durant l'època de pluges estaven plens de fang i eren impracticables. Per això, es va deixar d'anar per la calçada i s'anava pel costat, de manera que, amb el temps, es formava un camí paral·lel que a vegades es separava de 30 a 50 metres del camí original. Per això la gent utilitzava quan podia les rutes fluvials. Eren més segures i ràpides i, així, van crear importants flotes.

Les ciutats, com a centre de consumidors, creixien on hi havia rius importants i navegables o a la costa si es disposava d'un port. Podia ser que dins de les muralles existissin horts i camps de cultius o que (les més grans) annexionessin econòmicament les rodalies. A més, les ciutats tenien diners i podien pagar un servei de vigilància de les rutes d'accés.

Els sistemes de transport no disposaven d'energia mecànica. Al mar es tenia la força del vent però a terra la força venia de l'home o dels animals. Per això, la rapidesa a terra depenia de la velocitat de l'home, del cavall, de l'ase o del bou. Un home pot recórrer una mitjana de 4 a 7 Qm per hora diàriament, un cavall en prou feines supera els 10 Qm per hora en un terreny fàcil. Un comboi podia fer entre 40 i 60 Qm diaris. Europa era, doncs, molt més gran que ara: per travessar França es necessitaven 20 dies.

Per tant, un lloc a prop queda definit com el que es pot anar i tornar en un dia, entre la sortida i la posta del sol. En el moment en què s'havia de passar la nit fora de casa ja era un viatge. La vida econòmica i administrativa s'organitzava en petites regions definides per la distància que es recorria en un dia que, més endavant, serien les comarques actuals. Tot això feia que aquestes regions fossin autosuficients i que, al haver de viure de'elles mateixes, produïssin particularitats o especialitats. També aquest fet ocasionava que la idea de patriotisme quedés reduïda a la petita regió d'origen i que les nombroses guerres europees quedessin reduïdes a conflictes entre senyors veïns.

Les notícies corrien amb els viatgers fins i tot en l'època de les pluges, ja que aquestes només impedièen el pas dels carros però no de la gent a peu. Hi havia el vagabunds, que s'aprofitaven de l'hospitalitat monàstica per continuar la seva vida, els joglars, que acompanyaven les bodes, les fires, les peregrinacions i els torneigs, els clergues errants, que anaven de poble en poble fent discursos, etc. Recórrer un país d'un extrem a l'altre no espantava la gent d'aquella època: peregrins, estudiants, comerciants, religiosos, cavallers, homes de lleis, correus, etc. Les fatigues eren les mateixes i també eren els mateixos els albergs i les posades del camí. En arribar a una posada, el comerciant o el clergue fruien contant les anècdotes del viatge, gaudint d'una fraternitat veritable.







En el pla social hi havia un reconeixement general i sense dubtes (normalment) del dret a manar dels nobles i en general de convenciments profunds i arrelats de l'existència de Déu i de l'autoritat de la seva Església. La societat estava estructurada de forma jeràrquica: els serfs a la base, després els homes lliures, els petits senyors que eren vassalls dels barons, aquests barons eren vassalls d'altres barons o dels comtes i els comtes eren vasalls del rei. Tot senyor podia convertir-se en vassall d'un altre més poderós mitjançant la cerimònia del vasallatge en la que el nou vassall jurava fidelitat al seu senyor. A canvi es podien rebre terres com feu.

### Coneixements tècnics i medicina

A l'edat mitjana les ciències naturals van avançar poc, però les tècniques sí que es van desenvolupar i es van fer nous invents per millorar els treballs del camp i els dels artesans. Anem a passar llista de les àrees més importants del coneixement humà i el seu estat en aquella època:

**L'aritmètica:** Estava als seus inicis però ja s'utilitzaven els números àrabs. L'àbac també era conegut i es pot dir que era la "calculadora" de l'època.

**La música:** Estava inclosa dins de les matemàtiques tal i com ho havia fet Pitàgores. Ja existia la classificació de les notes amb els noms que es coneixen avui: do, re, mi, fa, sol, la, etc. Però s'ignorava la teoria musical. Els cantors del cor es formaven per la pràctica amb un sentit particular de les melodies. La manera d'escriure la música era per símbols escrits en línia, que no estaven a diferent alçada com en el pentagrama d'ara. Eren els "pneumes", signes que van ser heretats dels grecs.

**La geometria:** Es va heretar dels grecs i s'utilitzava per mesurar àrees de terreny. De totes maneres no sempre s'aconseguia un càlcul exacte de la superfície.

**L'astronomia:** Tenien la concepció astronòmica heretada dels grecs amb l'esfera celest on hi havien les estrelles i la Terra al centre.

**El dret:** Tenim el dret civil, que es basava en allò consuetudinari i que no tenia una base teòrica. El dret romà seria estudiat sobretot a França i a Itàlia.

**La medicina:** La ciència mèdica medieval es basava en la tradició dels metges grecs, llatins i àrabs. Els estudiants es vinculaven a un mestre al qual acompanyaven a veure la seva clientela per adquirir pràctica. Molt poca anatomia i poques disseccions, ja que es considerava el cos humà com una cosa sagrada i inviolable. De tant en tant, els estudiants podien practicar amb el cos d'un ajusticiat. Els estu-

dis duraven 6 anys, però encara havien d'estar "en pràctiques" durant 2 anys més abans de ser anomenats "doctors". A més de medicina, el metge havia de saber geometria, astronomia, dialèctica, física i llatí. Havia de ser amable amb els malalts i religiós, i pensava que era Déu qui l'ajudava. De manera que la terapèutica tenia molt en compte la moral del pacient.

Donaven una medicació específica (encara que algunes vegades tendien a utilitzar una mateixa solució per tot), practicaven intervencions quirúrgiques i cuidaven de l'estat general del pacient: exercici o repòs, dietes, banys calents, etc.

Els honoraris eren proporcionals a la fortuna del malalt però, en general, no cobraven gaire. Els metges no eren rics.

**Les tècniques del camp:** La força utilitzada normalment era la de l'home i la dels animals. També es podia utilitzar la força hidràulica (les preses) i l'eòlica (els molins de vent). Un gran avenç el va suposar l'ús del collar de tir en els animals ja que abans s'utilitzava una banda de cuir que passava pel coll de l'animal, l'escanyava i feia que perdés la força.

Un altre invent és el de ferrar per evitar el desgast dels cascots dels cavalls i dels bous. Els carros tirats per animals tenien l'inconvenient de no poder girar. Això era molt problemàtic, tenint en compte el mal estat de les vies terrestres.

Els molins d'aigua i, sobretot, de vent eren freqüents i s'utilitzaven per moldre el gra, encara que el costum dels senyors de fer cobrar un lloguer per la seva utilització fes que més d'un camperol molgués el blat a mà.

**Les mines:** No hi ha cap dubte que les mines s'exploaven. El mineral de ferro s'extreia normalment arran de terra encara que tenim constància que hi havian algunes galeries des del segle XII. Els miners treballaven com avui dia: amb el pic, el picot, la palanca, etc. Devia de ser molt dur. Aquests treballadors depenien del senyor del feu i és difícil precisar la seva situació jurídica: les mines no es podien dividir en parcel·les per la qual cosa la situació havia de ser diferent dels masovers normals.

També hi havia mines de sal gemma que normalment estaven excavades en pous, encara que en tenim referències d'algunes que tenien galeries. La sal no s'extreia en blocs sinó que s'introduïa aigua al pou per dissoldre-la i pujar-la després en odres. Més tard, es bullia fins aconseguir la total evaporació de l'aigua. Evidentment, també es produïa sal en les regions costaneres (per exemple, de la llacuna veneciana) seguint una tècnica que venia d'antic.



**La metal·lúrgia:** S'han trobat forns datats dels segles VII i IX. També sabem d'alguns ferrers que treballaven el ferro en brut a l'època carolingia (d'aquí algunes llegendes d'espases forjades d'una manera especial etc.). Al segle IX, les espases franques tenien fama de ser les millors de tal manera que eren molt cobdiciades i algunes vegades robades.

Durant tota l'edat mitjana el ferro va ser escàs i una vegada cobertes les necessitats militars, quedava ben poc per les eines del camp, que moltes vegades només tenien el fil de ferro i la resta de fusta, quan no eren fetes de fusta. De totes maneres, algunes eines com les dels fusters, les destrals, etc., només podien estar fetes de ferro.

El ferrer era un ésser misteriós, tot envoltat d'espurnes, amb foc i metall candent, que construïa armes per la guerra. Inspirava un cert respecte, com si tingués quelcom a veure amb els poders de l'infern.

**Els orfebres:** L'art de fondre el bronze data de molt antic. Les esglésies tenien campanes i als orfebres no els faltava el treball ni la primera matèria. La plata i l'or provenien de l'explotació de les mines i aquest últim també dels rius. Els metalls preciosos es conservaven de temps remots i es podien trobar tresors en un amagatall oblidat feia temps. Una altra font de metalls valuosos era el botí capturat als sarraïns.

Els artesans de l'època tenien, com qualsevol altre, un senyor. Molts d'ells vivien en les ciutats episcopals. El bisbe era un gran senyor que vivia en un palau envoltat de tot tipus de personal: canonges, cavallers i guerrers. Donava treball als artesans que depenien del bisbe i estaven en una situació jurídica semblant a la dels camperols.

**L'indústria tèxtil:** Les dones dels camperols esquilaven ovelles i tractaven la llana, la filaven i la teixien. El lli també era netejat, rasclat i teixit. Les dones també tenyien i confeccionaven els vestits. Les esposes i filles d'un senyor també teixien, encara que, segurament, per treballs de luxe per l'ús de prínceps i bisbes.

Els instruments eren la filosa i el fus. Els primers telers daten del segle XI, de manera vertical i molt senzills, on hi treballava un sol obrer.

La seda era un article d'importació molt preuat que venia de l'Imperi d'Orient i d'alguns països àrabs.

**Altres tècniques:** Les pells eren donades a artesans especialitzats que la tractaven per fer sabates, capes, etc. Pels vestits s'utilitzava la pell de ovella, de marta, de talp, de llúdrria i de castor (aquests animals abundaven molt més que en la actualitat).

La terrisseria era un art mil·lenari. Contràriament, l'art del vidre va tenir una forta empenta a la baixa edat mitjana amb els vitralls.

## LA NOBLESA

Abans de començar s'haurien de fer algunes diferències entre els nobles. La primera és la del seu nivell: Existeix una Alta i una Baixa noblesa, més pels seus títols, rendes i privilegis que per la seva influència. L'Alta inclou Reis, Prínceps, Ducs i Comtes (a part d'altres títols intermedis o locals). La Baixa noblesa inclou Comtes, Vescomtes, Barons i cavallers, a part de fadrísters (fills de nobles sense opció a l'herència i el títol). Un altre tipus és la noblesa que ocupa càrrecs eclesiàstics que serà tractada al capítol de l'Església.

La segona distinció és la de l'àmbit. No és el mateix un noble a la cort que un a la ciutat o al camp. El nivell de vida, de riquesa i d'influència varien de l'un a l'altre. El de la cort tindrà més influència política, per exemple, però no té perquè ser gaire ric.

En últim lloc, no hem d'oblidar la gran diferència que existeix entre homes i dones. Les possibilitats dels primers són molt més nombroses que les de les segones.

### L'estatge: El Castell

El tipus d'estatge dels nobles és, per definició, el castell, però dins d'aquesta denominació caben moltes variacions: des dels grans castells on els nobles principals reuneixen la seva cort, la torre fortificada de les zones frontereres, les cases de camp dels nobles rurals o els palaus dels nuclis urbans. Evidentment, la importància del noble també marca una diferència, així com l'ús que se li doni (residència principal, fortificació defensiva, lloc de descans, etc.).

Fent una generalització, els castells es componen d'un nucli central (torre de l'homenatge) on es troben les dependències del senyor i del servei, cuines, sales, armeria, etc., un sistema defensiu (muralls, torres, etc.), un pati central (pati d'armes que pot servir de mercat, lloc de esbarjo, etc.), instal·lacions auxiliars com els estables, els graners, les ferreries, les adobaries, etc., i, per últim, els quarters on dormien els soldats. La major part de les sales tenen una doble o fins i tot triple funció: per banquets, per descans, per audiències, lloc on es fa justícia, etc.

Entre les fortificacions externes i el recinte interior hi havia, moltes vegades, un petit poble. Allí hi havia les cases dels camperols que treballaven els camps del senyor, els tallers i les habitacions dels artesans domèstics, el forn, el molí i la prem-



sa, un pou, una font i les parades dels mercaders. Tot disposat de forma desordenada, fent carrers estrets.

### Els estris:

Dels quatre elements de mobiliari importants a l'època: taula, bancs, llit i arques, els nobles en disposen de gran quantitat i varietat. La diferència principal amb altres classes socials és el fet de ser fixos, és a dir, no han de ser muntats i desmuntats per poder utilitzar-se. Hi ha molts llits amb baldaquí, taules i bancs esculpits, baguls decorats, joiers, etc. Pel que fa a la decoració de les habitacions, s'utilitzen sobretot tapissos amb diferents dibuixos, ja que, a més de decorar serveixen per guardar la calor. A les finestres i sageteres comencen a instal·lar-se vidres.

### Els vestits:

A la noblesa se li permet la utilització de qualsevol teixit i color en els seus vestits. Des del cotó a la seda, cap color era menyspreat. Quant més alt i influent era el noble, més ostentós i vistós era el seu vestuari. Les diferències més importants s'evidencien entre l'home i la dona. El primer estava obligat a vestir curt (casaca i mitges) a la vida normal i llarg en els actes oficials i religiosos, les dones han d'anar sempre amb vestit llarg (faldilles fins al terra), encara que l'última tendència de la moda fa que el vestit s'adapti més al cos (cintures estretes i pits alts amb escot). A més, les dones acostumen a utilitzar vels, joies i pells precioses.

Pel que fa al pentinat les dames portaven el cabell llarg que els portava molta feina a l'hora d'arreglar-lo i cuidar-lo. Els cavallers podien deixar-se o no la barba, però el cabell l'havien de portar curt (per comoditat a l'hora de portar casc o elm).

Els complements podien ser guants, barrets, pells i moltes joies: collars, diademes, anells, polseres, sivelles, agulles de pit per a la capa, cinturons i beines recamades amb metalls preciosos.

### Armes i armadures:

Podien portar qualsevol tipus d'arma i armadura. En el capítol de l'equip podem veure les que corresponen a cavallers que són les que porten els nobles. En concret, els nobles francs porten cota de malla amb reforços de planxa metàl·lica i pel cap l'elm o casc de ferro. S'acostumen a portar els escuts amb temes de la casa nobiliària. Com a armes tenim les espases llargues i les llances de cavalleria.

### Alimentació:

La base de l'alimentació és el pa, al qual s'havia d'afegir el "campangium", és a dir, tot el que



acompanyava al pa. La carn, el peix, les hortalisses, les verdures, els llegums i les fruites. Evidentment, tots aquests aliments depenien dels productes locals.

Els nobles tenien accés a tot tipus de carn, inclosa la caça. Pel que fa al peix, era substituït de la carn els dies de dejuni. Es podia menjar del mar o del riu, fresc, fumat o en salaó, depenent de la distància al mar. Les fruites, hortalisses i verdures depenien de l'època de l'any i de la producció local.

Un altre element important són les begudes que depenen de la localització geogràfica. Generalitzant molt, es pot dir que al nord dels Alps hi ha la zona de la cervesa, i que la conca mediterrània i la vall del Rin són zones de vi.

L'últim element de la taula són les espècies portades de l'Orient (pebre, canyella, safrà, gingebre). Tots aquests elements formen part de la taula normal de l'època. Dos fets diferencien la classe noble: el primer és l'abundor (sobretot en el consum de carn i espècies), i el segon és la varietat ja que es poden trobar tots els productes locals i, a més alguns, d'importats expressament.

### Sistemes de transport:

Les comunicacions estan basades en les antigues Vies Romanes, que es troben bastant deteriora-



des en alguns punts. A part dels perills naturals com riuades, mal temps o incendis, existien els bandolers. Per això, no és d'estranyar que els nobles viatgessin amb escorta (que depenia de les seves possibilitats) a més d'anar amb criats i servents.

El principal sistema de transport és el cavall i a peu. Es poden utilitzar carros i carretes tirades per cavalls o per animals com la mula, l'ase, el burro, etc. Molt pocs són els que viatgen en llitera o caruatge.

### **Ocupacions i oci:**

Les ocupacions dels nobles estan en funció de la seva posició social, el títol i la ubicació geogràfica. Generalitzant hi ha els cortesans, que s'ocupen dels assumptes d'estat a la cort, el guerrer, que està a les zones frontereres o fent incursions i conquestes, i el noble rural, que es dedica a la gestió de les seves propietats, al cobrament d'impostos, etc. També tenim els que, per motius polítics o familiars, entren en el clergat, però d'aquests ja em parlarem en un altre capítol.

Les dones només tenen dues opcions: el convent o el matrimoni. Els fills, la costura, la neteja personal, etc., són les màximes aspiracions d'una dona d'aquesta època.

A part hi ha els torneigs, les caceres, les festes religioses i el mercat. Com a element a destacar tenim la passada d'algun joglar o trobador que trenca la monotonia. Però això és molt poc freqüent.

## **ELS CLERGUES**

Abans de descriure la vida dels clergues s'haurien de fer una sèrie de distincions entre ells. La primera és de caràcter social: l'origen i influència. Per una banda, existeixen els "prínceps" de l'Església (cardenals, arquebisbes, bisbes, abats, etc.), que tenen tantes prerrogatives i poder com un noble. No en va, l'Església es un poder paral·lel i al mateix nivell de poder social i econòmic. Per altra banda, hi ha els eclesiàstics de menor rang (sacerdots, capellans, frares, monjos, etc.) que són igual que burgesos o camperols.

La segona distinció és la seva relació amb l'exterior. Per una banda, existeix una Església més mundana que manté relacions amb tots els estaments de la societat, que realitza el seu apostolat en vil·les, pobles i ciutats i que està del costat dels poderosos i influents. Per altra banda, existeixen els monjos retirats del món, en abadies i monestirs, dedicats a la meditació i al treball intel·lectual, traduint i copiant llibres i pergamins.

### **L'estatge**

Com ja hem dit, la relació amb el món marca dos tipus d'estatges. Per un costat hi ha l'Església o la catedral, enmig dels nuclis habitats. Compleixen una doble funció: la de lloc de culte i la de lloc de reunió. Com a norma general i sense tenir en compte la grandària de l'església està formada per una gran nau central i una sèrie d'absides on es veneren diferents imatges o relíquies. Tenen, a més, un campanar i un edifici adossat on viu el responsable de la parròquia.

A l'altre costat hi ha el monestir. Dissenyat per permetre als seus ocupants de dedicar-se casi en exclusiva a labors com la de copista o la de traducció. Al voltant del pati central o claustre hi ha una sèrie d'instal·lacions com les cel·les per als monjos, l'església, el refectori, la biblioteca, l'albergueria i els jardins i horts. Al voltant d'aquests edificis s'estenen els camps de cereals i les vinyes.

### **Els estris**

Depenent de la seva condició de clergues (i de la riquesa) disposen de qualsevol element de mobiliari disponible a l'època. Per regla general, les cel·les dels monjos disposen d'un llit amb matalàs ple de palla, una taula i un tamboret. A mesura que el poder del clergue augmenta, els elements del mobiliari són més ostentosos i menys funcionals. Existeixen una sèrie d'elements comuns que són propietat de l'abadia, com són les taules de l'"escriptorium", els faristols, etc.

### **Els vestits**

Els clergues acostumen a vestir llargs hàbits en fons foscos segons l'orde al qual pertanyen. A mesura que la influència de la moda de les ciutats es va estendre, els alts càrrecs de l'Església les van anant adoptant, arribant a vestir de manera ostentosa i cridanera encara que, segons la llei, tenien prohibit vestir robes vermelles, verdes o rosades i usar sabates de sivella.

### **Armes i armadures**

Encara que se suposa que els clergues són homes de pau, l'origen social d'alguns d'ells (nobles, cavallers, etc.) fa que coneguin l'ús de les armes i que alguns les portin de manera ostensible.

### **L'alimentació**

Tant en els palaus episcopals com a les abadies, el menjar dels clergues és abundant i variat. A més del pa, disposen de gran varietat d'elements que componen el "campanagium". La major part l'obtenen de les seves terres o de les "dàdives" o delmes. El comerç amb terres llunyanes els aporta espècies i pro-



ductes exòtics que contrasta amb la suposada humilitat de l'Església. Evidentment, es complien els dejunis i regles religioses amb les festivitats i dies que pertocaven.

### **Sistema de transport**

Qualsevol sistema de transport està a l'abast dels clergues. Depenent de la necessitat del moment poden disposar de cavalls o carros. A alts nivells poden disposar del "palanquins" en els desplaçaments curts. Per altra banda, no és estrany trobar clergues desplaçant-se a peu en peregrinació cap a llocs sagrats en compliment dels seus deures.

### **Ocupacions i oci**

L'ocupació bàsica dels clergues és l'oració i els serveis religiosos. Però, donades les diferents posicions socials d'origen, es poden dedicar a qualsevol ofici. L'artesania, la política, el treball del camp, el comerç, etc., són àmbits normals on els poden trobar.

A les abadies, a més de l'administració dels seus recursos, els monjos es dediquen a la copia i traducció de llibres antics i manuscrits, tant per augmentar la biblioteca com per encàrrec d'algun noble. La vida a les abadies i monestirs està dividida en hores segons l'oració que s'hagués de fer i que s'anunciava amb tocs de campana. El cicle començava a mitja nit amb els "matines", seguia a les tres de la matinada amb els "laudes", a les sis amb "prima", a les nou amb "tercia", a mig dia "sexta", a les tres de la tarda "nona", a les sis "Vísperes" i a les nou de la nit "Completas". En cadascuna d'aquestes ocasions els monjos es dirigien junts a orar i després a les diverses ocupacions o a descansar.

L'oci depenia molt del lloc que ocupava el clergue dins de l'organització de l'Església i del seu propi origen social (vegeu nobles, ciutadans i camperols).

## **ELS GUERRERS**

Abans de començar a descriure'ls hem de diferenciar-ne els tipus. Una primera classificació vindria pel contracte. Existeixen els soldats (que cobren un sou) a les ordres d'un noble o cavaller i que són la tropa permanent d'un castell. Són els auxiliars dels cavallers a la batalla. Després tenim els mercenaris. Tropes irregulars que es contracten segons les necessitats del moment. La segona classificació seria pel nivell social: cavallers i nobles que tenen funcions de caps, oficials o que formen la cavalleria pesada, i la milícia de camperols i burgesos que formen la resta de l'exèrcit. La tercera classificació depèn del tipus d'unitat: la cavalleria (cavallers la pesada i, d'altres, la lleugera) i la infanteria (llances, piques, arcs, etc.)

### **L'estatge:**

Els guerrers no disposen d'estatge pròpi, excepte aquells que per la seva posició els pertanyi (els nobles per exemple). Normalment viuen en quaters o barraques (en temps de pau) o acampen al camp (en temps de guerra). Les barraques són habitacions llargues amb una o més xemeneies on dormen i descansen unes 10 a 30 persones. Els campaments estan formats per diversos grups de fogueres on, al voltant, es celebra la vida normal, hi ha molt poques tendes (només pels nobles i cavallers). Depenent de la seva permanència disposen de sistemes defensius: palesades, fossats i estaques. La vigilància la porten els que s'ocupen de les fogueres, que es troben en el perímetre del campament.

Un altre tipus d'allotjament en temps de campanya és el que proporcionen les poblacions per les quals passen. Els nobles i cavallers són allotjats en les habitacions principals de les cases, mentre que la tropa ocupa els estables i graners.

### **Estris:**

Com ja hem dit, els guerrers no disposen del seu estatge. Els estris depenen del lloc on estan allotjats. Per regla general, les barraques disposen de diverses taules i bancs on es pot menjar i jugar. Els llits acostumen a ser piles de palla o fustes amb matalassos plens de palla que es poden muntar i desmuntar segons les necessitats. Són molt pocs els que guarden les pertinences en arques de manera que aquestes són minses o inexistentes.

### **Vestits:**

Els soldats porten lliurees o sobrevestes amb els colors del senyor que serveixen. A sota porten roba normal de tipus camperol o burgès. Els nobles i cavallers porten la roba que els és pròpia (vegeu els nobles). Els mercenaris porten una nombrosa col·lecció de robes resultat de saqueigs o compres capritxoses, encara que algunes unitats depenents de nobles poderosos o d'ordes religiosos poden portar sobrevestes amb els colors del seu capità.

### **Armes i armadures:**

En principi, no tenen limitacions del tipus d'arma però depenen de la unitat on es trobin. Podem dir el mateix que pels nobles pel que fa a les armadures però sense reforços metàl·lics.

### **Alimentació:**

La base de l'alimentació d'un guerrer és el ranxo. Aquest ranxo consisteix en farinetes fetes d'una sopa espessa de civada o blat, pa, carn seca o embotit i formatge i fruites i hortalisses. En campanya aquest



menjar es complementa amb carn i peix aconseguit de la rapinya, la caça o el saqueig de camps fruiters.

### **Sistema de transport:**

Els guerrers viatgen segons el tipus de tropa dins de l'ordre de marxa de l'exèrcit. L'exèrcit es mou per camins i carreteres en columna i només es desplega davant de l'enemic. La formació de marxa és:

- L'avantguarda: Formada per cavalleria lleugera i infanteria.

- El cos principal: Format pels caps, cavallers, carros amb l'impediment i la resta de les unitats i armes (catapultes, balistes, etc.)

- La reraguarda: Formada per infanteria i cavalleria pesada.

A més, segons les circumstàncies es poden enviar patrulles d'exploració i pel flanc per protegir l'avanç.

### **Ocupacions i oci:**

La vida del guerrer està marcada per les guàrdies i els entrenaments. Per guàrdies també ens referim a les patrulles pels camins i la vigilància de les ciutats. Els entrenaments poden incloure la millora individual i l'efectivitat com a unitat.

L'oci és diferent segons la classe de guerrer. Els nobles i cavallers ocupen el seu temps en justes, torneigs, caceres i passatemps cortesans. La resta prefereixen entreteniments més lúdics com el joc d'atzar (cartes o daus) i activitats més pròpies de la taverna.

## **ELS CIUTADANS**

Encara que totes les professions tenen cabuda en una ciutat en podem destacar dues que han nascut i s'han desenvolupat a la ciutat: el comerciant i l'artesà.

La primera, el comerciant, no és només el quincallaire o firaire (que són els que des dels grans centres de comerç porten els productes als pobles o a les viles) sinó també els prestadors i les primeres companyies mercantils, armadors, que realitzen el seu comerç amb països llunyans.

La segona, els artesans, estan agrupats en gremis rígidament estructurats que ofereixen els seus serveis dintre de l'àmbit protector de la ciutat. Es cuiden de les intromissions de fora i milloren amb noves tècniques els processos de producció.

Existeix, de totes maneres, una gran diferència entre els habitants de la ciutat, però no de classe so-

cial sinó de poder econòmic i influència política. La ciutat és una illa enmig de l'estructurada societat medieval de l'època ja que tots els seus habitants gaudeixen dels mateixos drets i privilegis. Però segueix estant fortament estructurada ja que hi ha diferències marcades pel poder econòmic. Els "prínceps" de les ciutats són les riques famílies de mercaders o els mestres artesans en contraposició dels assalariats o petits artesans que estan a mercès dels primers per la seva poca capacitat econòmica i la dependència d'un salari per subsistir.

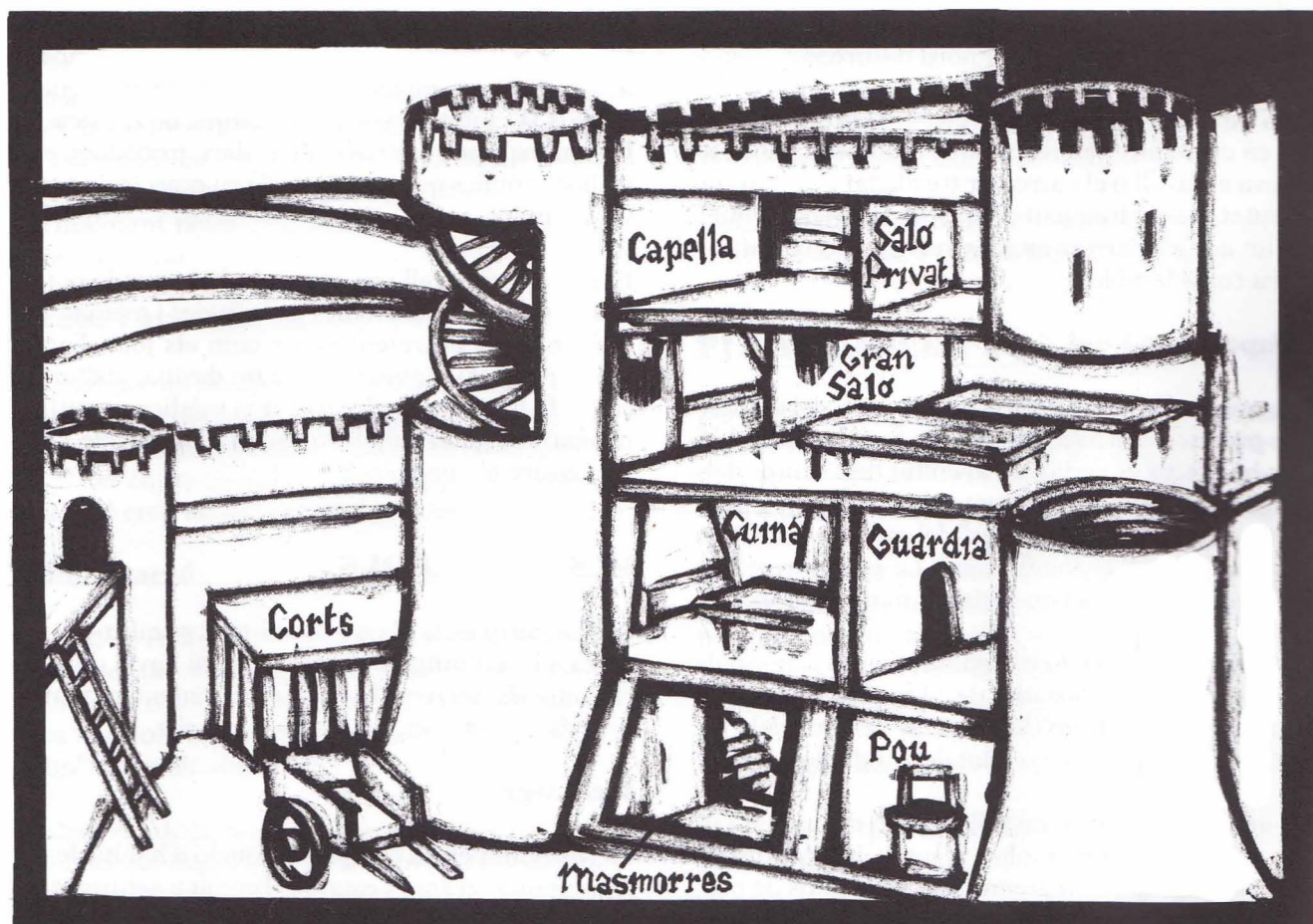
### **L'estatge**

Abans de descriure el tipus d'estatge hem de descriure el que és una ciutat. El primer que destaca són les seves muralles que compleixen no només una funció militar i de protecció sinó també com el límit jurídic i econòmic. La primera funció es compleix amb les torres de defensa, fosos, barbicanes, etc. La segona la compleixen les muralles en delimitar un espai. Els habitants de les ciutats gaudeixen d'uns drets i privilegis que no tenen els que viuen a fora com la no-dependència d'un senyor, un sistema judicial diferent (menys arbitrari), etc. La funció econòmica està beneficiada per la major protecció en front a possibles atacs i per un sistema jurídic diferent que ajuda el comerç. A més, existeixen una sèrie d'espais específics dedicats a aquest fi com són els mercats, carrers gremials, etc. Tot això fa de la ciutat un lloc ideal per a la pràctica mercantil. Les muralles són també la carta de presentació: una ciutat principal té unes muralles més altes, amb més torres, etc.

Un altre element important són els carrers. Eren estrets: entre 2 i 5 metres (molt rarament podien arribar als 12 metres d'amplada). Majoritàriament eren tortuosos, llòbregues i bastant insalubres. Allí es feia la vida de la ciutat. Eren lloc de pas, aparadors de mercaderies i d'espectacles, tant laics (joglars, titel·lares, desfilades, etc.), com eclesiàstics (processons, rogatives, etc.).

Les cases depenien de la riquesa i l'ocupació dels seus ocupants. Comença la construcció de palaus per les grans famílies de comerciants encara que la casa estàndard era l'edifici de dos pisos fets de fusta, pedra o adob. En el pis inferior trobem el taller o la tenda i les habitacions comuns com el menjador i la cuina. També pot haver-hi un pati interior que comunica amb el pis superior mitjançant una escala. En el pis superior es troben les habitacions privades de la família. Poden tenir també un graner per sobre del primer pis i una bodega al soterrani que serveix de magatzem.

Altres tipus de construcció per a les persones amb menys capacitat econòmica era un gran pati central tancat, al voltant del qual es trobaven els corrals i els estables. A sobre d'aquests es troben els estatges



d'una sola habitació amb cuina on s'amunteguen les famílies. Eren edificis de tres plantes d'alçada com a molt, que podien tenir fins a 30 famílies.

Per últim, hem de dir que la ciutat estava dividida en barris en funció de l'activitat realitzada (comerç, artesans, del port, etc.), de la capacitat econòmica dels seus habitants i dels accidents geogràfics del terreny (així tenim: barri alt, call, etc.).

### Els estris

El mobiliari de què disposen els habitants de la ciutat no es diferencia per res dels altres estaments de l'època encara que els materials utilitzats són de millor qualitat i més variats gràcies al comerç. Com a símbol de riquesa els elements són menys mòbils (no s'han de fer i desfer) ja que les habitacions compleixen una sola funció.

### Els vestits

Les normes de vestir estaven escrupolosament reglamentades. Segons la classe social o la professió s'havia de vestir amb uns certs colors o robes. Així els comerciants rics feien ostentació de riquesa vestint amb riques teles i colors llampants mentre que els petits artesans vestien robes de colors foscos. Poc a poc això va anar canviant essent la ciutat l'àr-

bitre de la moda quan les classes més modestes van intentar imitar els usos dels poderosos.

### Armes i armadures

L'ús de les armes estava molt legislat a la ciutat, i canviava d'una a altra, encara que, com a norma, no es podien portar armes més llargues que el braç i estaven prohibides les armes de míssil (arcs, ballestes, etc.). Eren comunes les dagues i els ganivets.

Les armadures estaven prohibides i només les portava la guàrdia de la ciutat. Excepcionalment, es podien portar gipons de cuir.

### Alimentació

Al pa, base de l'alimentació, s'afegia el "campanagium" (carns, hortalisses, fruites, etc.) que a la ciutat oferia molta varietat donat el seu comerç. De totes maneres, depenia molt dels productes locals i de l'estació.

### Sistema de transport

La comunicació entre ciutats es realitzava per les rutes comercials que estaven basades en les antigues vies romanes. L'altre sistema de transport era



el marítim que comunicava els ports de l'est del Mediterrani amb els de l'oest i nord d'Europa.

Dins de la ciutat, les mercaderies es movien portades en carretons per portadors. Molt poca gent utilitzava el cavall o el carro per traslladar-se a dins de la ciutat, essent freqüent anar a peu o en "palanquí". Pel fet que els carrers eren estrets el caos circulatori era considerable.

## Ocupacions i oci

Encara que la ciutat sigui el gran centre del comerç i de producció artesanal, més de les 3/4 parts dels seus habitants es dediquen al cultiu dels camps dels voltants. El treball és el mateix per aquests ciutadans que pels seus "col·legues" del camp: jornades de sol a sol, treball esgotador, etc. La gran diferència és que obtenen més beneficis pel mateix esforç.

La resta de la població es dedica a feines artesanals o comercials i fan jornades de 14 hores. Està prohibit treballar a la llum de les velles per por del risc d'incendi i per la mala qualitat del producte fabricat.

Els artesans treballen en tallers però de cara al públic. Les tendes estan, moltes vegades, a les portes de les cases. Agrupats en gremis segons el tipus de producte que realitzen i molt estructurats. Des de l'aprenent passant per l'artesà fins al mestre tots tenen unes estrictes normes i compromisos. Els alts càrrecs del gremi tenen un caràcter més polític que de coneixement i representen el gremi en tots els aspectes tant econòmics com polítics. També exerceixen control de la competència deslleial i dels que treballen sense estar agremiats i utilitzen la força si és necessari per evitar-ho.

Els comerciants tenen més llibertat, encara que s'agrupen en cases mercantils que intenten monopolitzar un tipus de producte. La competència és molt forta i, fins i tot, s'arriben a atacar-se mútuament però la major part de problemes es resolten en reunions de comerciants.

A pesar del creixement econòmic, són moltes les persones que no tenen treball o que són contractades per dies o per hores. Això fa més grans les diferències essent motiu de descontents i origen de revoltes i disturbis. Com a resultat apareix un nou tipus de ciutadà: el lladre que roba cases, comerços o assalta els ciutadans en carrerons, tot aprofitant la foscor.

Tots els habitants de la ciutat tenen l'obligació de defensar-la i d'ajudar a combatre els desastres com el foc. La muralla està dividida en sectors que són defensats per gremis o cases comerciants que s'encarreguen de defensar la defensa. Per prevenir els incendis s'ofereixen recompenses als primers en acudir o al qui vegi el foc, etc.

L'oci a la ciutat té dos aspectes. El primer és el públic, amb la participació en cerimònies religioses, actes públics, desfilades, visites reials, etc. Per aquests motius la ciutat s'engalana i s'omple de música. És bastant habitual l'actuació de joglars, trobadors, etc., en llocs públics que ofereixen el seu espectacle a canvi de diners.

El segon és a nivell privat. Qualsevol ciutadà pot visitar les tavernes on, a més de begudes i menjar, pot trobar altres entreteniments com els jocs d'atzar (daus i cartes). També pot, si ho desitja, visitar les cases de banys on podrà, per una mòdica quantitat, netejar-se i gaudir de l'amor carnal a més de menjar i beure el que vulgui.

## ELS CAMPEROLS

El camperol és la classe social més nombrosa i extensa a l'edat mitjana. Encara que hi havia diferència entre els diferents llocs d'Europa intentarem mostrar els aspectes més comuns entre ells.

### L'estatge

La casa camperola complia la funció d'habitable per a la família, graner i estable. Tendia a ser una casa d'una planta amb una sola habitació, on la xemeneia ocupava un lloc predominant. Estava mal ventilada, fosca i plena de fum. Depenent de la pobresa dels seus habitants eren freqüents les goteres i les filtracions d'aigua. En la seva major part estaven construïdes d'adob o fusta amb sostres de palla. Això suposava un important risc d'incendi. Com a símbol de riquesa la casa podia estar dividida en diferents zones com l'estable, el graner i l'estatge. El més normal era una sola habitació per a totes les funcions descrites.

### Els estris

El primer que destaca és la senzillesa del mobiliari: una taula sobre cavallets i bancs per seure era tot. Hi havia poques arques i les propietats de la família estaven en estants o en penjadors de paret. Els llits eren piles de palla o, molt rarament, matalassos plens de palla al terra. Els estris de cuina són de fang cuit en la seva major part i les culleres de fusta.

### Els vestits

Dintre de les normes de vestir de l'època els camperols tenien reservat el color negre o el gris i, encara que amb el temps es va intentar imitar la moda que venia de les ciutats, els tons imperants eren els foscos. Per regla general el vestit es componia d'una túnica de llana o lli, un parell de calçons amb cinto i calçat lligat fins al turmell. A l'hivern podien portar





una capa de pell, cuir o llana i es podien cobrir amb un barret en forma de caputxa. Les dones portaven una túnica llarga que arribava fins al turmell agafada amb un cinturó decorat. Les robes d'hivern es diferenciaven de les d'estiu pel tipus de teixit (llana o lli) i pel llarg de les mànigues. El teixit era tosc ja que normalment no es compraven al mercat sinó que es feien a casa.

## Armes i armadures

Als camperols no els estava permès l'ús de les armes o armadures. Podien, de totes maneres, utilitzar un pal i, en cas d'atac, les eines (falç, godalla, etc.). Les capes de pell i cuir i els gipons del mateix material eren les úniques armadures.

## Alimentació

La base de l'alimentació consistia en una pasterada de cereals premsats (mill o avena), cuits en un olla amb aigua o llet i una mica de sal. Després es premsava i es coïa al foc fent una llesca. El "campanagium" era molt variat.

La carn era de porc normalment (animal molt apreciat i del qui s'aprofitava tot). També es podia menjar carn d'aus de "corral" o de caça, encara que això últim era molt estrany ja que la caça estava reservada a la noblesa. Normalment eren els restes de la matança l'única carn que podien menjar (depenent del grau de riquesa). Entre els pastors la carn era més freqüent complementada amb formatge i mantega.

Quant a les verdures, llegums i fruites depenia de la zona i la temporada, encara que formaven un capítol important en l'alimentació. També ho era la beguda, que podia ser el vi o la cervesa, a més de l'hidromel, el most de la poma, la llet i l'aigua.

El peix era un luxe i es reservava per a les èpoques on, per motius religiosos, la carn estava prohibida.

## Sistema de transport

Era infreqüent que els camperols tinguessin motius per desplaçar-se a grans distàncies. Tot i així, el transport es realitzava a peu o en carros carregats de mercaderies.

## Ocupacions i oci

El treball del camperol era molt dur. La seva jornada durava de sol a sol. Les eines de què disposaven eren bastes i pocs disposaven d'arades tirats per animals. Les dones ajudaven en les feines agrícoles a més de cuidar-se de la casa i dels fills.

Els moments de diversió eren molt variats i normalment estaven relacionats amb el ritme de tre-

ball al camp i amb les llunyanes arrels paganes, la collita, la sembra, la verema, etc. Encara que foren cristianitzades per l'Església transformant-les en festes religioses. A més, existien els mercats ocasionals amb motiu d'aquestes cerimònies.

Durant el dia a dia es podien visitar les tavernes on, a més de beguda, es podia trobar joc i conversa.

## ELS MARINERS

Per mariner es pot entendre també aquella persona que habita a la costa i viu de la pesca i els fruits del mar. Aquest és com un agricultor del mar, si deixem a part les diferències d'alimentació i costums.

Però el mariner que anem a explicar és el de les rutes mercantils, concretament de la zona mediterrània, que comerciava amb els productes d'orient com l'espècia, els perfums, la seda, etc. a canvi de pells, blat, llana i altres productes occidentals.

### L'estatge: La Nau

Més que tractar d'unes cases hem de tractar del tipus de vaixell utilitzat.

El primer tipus de vaixell que anem a descriure és la **coca**. És un vaixell rodó, d'alta borda, panxut, massís i pesat, amb dos o tres ponts superposats. Podia fer prop dels 20 metres d'eslora per 5 de màniga i més de 3 metres de borda. Era un vaixell a vela encara que utilitzava els remes per fer certes maniobres. Tenia entre un i tres pals (el normal eren dos) on les veles eren triangulars o llatines. Podien carregar entre 150 i 200 tones depenent de la grandària. D'un estil molt semblant eren les **carraques**. Més grans: tres pals, tres ponts i més de 200 tones amb prop de 33 m de llarg per 10 de màniga i més de 5 de borda. I finalment, el **leny**, més petit i allargat que la coca i més basat amb els remes molt utilitzats pels pirates barbarescs.

El segon tipus és la **galera**. És un vaixell de borda baixa, estret i llarg. Podia fer entre 12 i 40 metres d'eslora i de 1,5 fins a 5 metres de màniga amb una borda molt baixa. Era un vaixell mig a veles mig a remes depenent de les circumstàncies. Tenia 2 pals i veles quadrades i llatines. Podien portar entre 50 i 150 tones i entre 30 i 100 remers. Del mateix estil tenim els **galiots** que eren similars a les fustes però més grans, de 20 metres de llarg, les **saetes** d'uns 25 metres i els **bergantins**.

Com a tipus intermediari però de grans dimensions tenim la **galeaza** d'uns 60 m de llarg, 9 m d'ample i uns 6 m de borda. Amb tres pals amb veles llatines i tres ponts (els remers estaven a baix de la coberta) i podien portar fins a 500 tones.



Els vaixells eren construïts a les drassanes. S'utilitzaven tot tipus de fustes. Grans troncs d'abet pels pals, àlber bord i pi per a les planxes i faig i alzina per a la resta.

El responsable de la construcció del vaixell era el calafat que s'encarregava de totes les operacions relacionades amb l'embarcació a excepció dels remos que eren fabricats per artesans especialitzats i de les peces metàl·liques que eren fabricades pels ferrers, menys l'àncora (que era un producte manufacturat). Els teixidors feien les veles amb ordit de cànem i cotó. Les eixàrcies eren elaborades pels corders amb cànem. Totes aquestes operacions estaven supervisades pels municipis on es trobaven les drassanes.

Ja que la construcció d'un vaixell era tan cara no pertanyia a un sol propietari sinó que estava dividit en "setzenes" i era de propietat col·lectiva. Aquestes setzenes representaven parts proporcionals a la capacitat de càrrega i a les despeses. Els mariners gaudien de franquícia de nòlit fins a una certa quantitat estipulada amb el contracte. Aquesta càrrega era lliurada per petits negociants com viudes i menestrals i negociada directament pels mariners als ports de destí a canvi d'una quarta part dels beneficis.

### **Els vestits**

Res diferencia els vestits d'un mariner dels d'un burgès o un camperol. Com a element diferencial, però, podem trobar el fet que en estar en contacte amb modes vingudes de l'orient alguns dels elements del seu vestuari són una mica cridaners o exòtics. Hem de recordar que els uniformes són una cosa desconeguda a l'època i cap mariner els porta.

### **Armes i armadures**

Els mariners poden utilitzar qualsevol arma i acostumen a utilitzar armes de tall com els ganivets i les espases, contundents com les maces, i de projectil com les ballestes.

No acostumen a utilitzar l'escut per la molèstia que suposa. Les armadures són lleugeres per la possibilitat de caure a l'aigua.

### **Alimentació**

El menjar a bord d'un vaixell està estrictament reglamentat: Vi tres vegades al matí i a la tarda, carn

els diumenges, dimarts i dijous, un plat guisat la resta de la setmana i per sopar formatge, cansalada o peix. Quan estan a port el menjar s'adapta als costums locals per més exòtics que siguin.

### **Sistema de transport**

El sistema de transport era el vaixell que seguia les rutes del comerç de l'època. Les grans rutes del Mediterrani estan controlades per tres grans potències: Gènova, Venècia i Catalunya.

Gènova comercia amb Tunis, el Mar Egeu (Grècia, Hongria, etc.), Constantinoble i el Mar Negre (Kofa, Crimea). D'allí obté blat, sal, fusta, pells i pesca salada de Rússia, i alum, colorants, cotó i seda de l'orient.

Venècia comercia amb Beirut i Alexandria. Obtenen pebre, gingebre, canyella, nou moscada, condiments, medecines i aromes.

Catalunya comercia amb el Nord d'Àfrica (Orà, Tunis, Bugia), Les Balears, Còrsega, Sardenya, Sicília, Nàpols i Alexandria. D'aquests ports obté tot tipus d'espècies, cotó, esclaus, sucre i alum.

### **Ocupacions i oci**

La tripulació es dividia en dos grups. El primer el formaven els mariners, els companyons i els galiots encarregats de la defensa de la nau a més de les feines pròpies de la navegació: portar gent a la costa, col·laborar en la instal·lació de la mercaderia, obres de reparació, hissar les veles, etc.

El segon grup el formen els servicials. Format pel patró que té funcions tècniques relacionades amb la navegació, l'"escrivà", que controlava les despeses i els ingressos, a més de portar la relació de la càrrega, el senescal, que distribuïa el treball, el barber-cirurgià, el cuiner, un o dos pilots a més de fusters i calafats.

Era rar que algun dels propietaris de les setzenes viatgés al vaixell encarregant-se del comerç. Aquesta funció la realitzava el capità-patró segons les instruccions que rebia. Els moments d'oci eren molts i es dedicaven al joc o a descansar. Quan aconseguien permís del capità podien baixar a terra on realitzaven els negocis que ja hem explicat o es dedicaven a "vagabundejar" per la zona del port, bevent en tavernes plenes d'ambient mariner.



# AVENTURES

## LA INVESTIDURA

Aquesta aventura està pensada per servir d'introducció als personatges. Després de la generació, el personatge comença com escuder i ha de passar encara pel ritus de la investidura per esdevenir cavaller. Suposarem que els personatges tenen previst rebre la investidura en les festes que es fan en motiu del naixement del fill del comte que és el senyor feudal del baró al que serveixen els seus pares.

### El dia més important

Els personatges són els escuders d'un baró vassall del comte. El baró, que anomenarem Guifré, ha ensenyat els personatges totes les coses relatives a la cavalleria i, com creu que ja són mereixedors de ser armats cavallers, ha preparat les coses perquè el comte ho faci el dia del torneig. Per tant, avisa els personatges d'aquest fet amb una setmana d'antelació a fi de que es preparin i s'entrenin.

Se suposa que els personatges estaran exultants d'alegria i molt nerviosos posant-se a entrenar com bojos. El Director de Joc hauria de preparar enfrontaments amistosos entre ells que poden servir també per provar i familiaritzar-se amb la mecànica del joc. En aquest cas se suposa que les lluites es fan amb espases de fusta.

És convenient que el Director de Joc expliqui la importància de la investidura, alguns no la reben mai i és un honor haver estat escollit. També es poden improvisar escenes entre les joves dames del castell que espion les accions dels escuders quan s'entrenen. És possible que alguna d'elles faci l'ullet a un personatge (millor si és atractiu), fixant-se en les seves proeses.

Per poder accedir a rebre la investidura s'ha de complir uns requisits:

- Tenir una arma, una armadura i un cavall.
- Pagar 50 monedes d'or en concepte de despeses.

La família del personatge hauria de ser capaç de subministrar tot això al seu fill. El personatge ha d'escollir un escuder per al dia de la investidura.

## La investidura

El dia anterior, a la nit, els personatges fan l'eucaristia i es confessen dels seus pecats. Després van a la capella del castell on passaran la nit meditant al costat de les seves armes. Evidentment pot ser que es dormin o que xerrin. Si això es descobert, seran renyats i potser no s'els permeti ser armats cavallers l'endemà.

Si tot va bé, el dia següent, a les vuit del matí, aniran cap a la sala principal del castell. Llavors, els escuders els vestiran mentre ells resen. Per fi, faran el jurament de complir amb totes les normes i preceptes de la cavalleria fins al dia de la seva mort. El comte anirà cap a cada un d'ells, que esperaran de genolls, i els donarà l'espasa tot colpejant-los fort a l'esquena amb el palmell de la mà. Ja seran cavallers.

### Abans del torneig

Com a cavallers novells tenen el dret (i l'obligació moral) de participar en el torneig en la categoria júnior (no poden participar en la sènior). Per això han d'escollir un equip: el blau, el vermell, el verd o el grog. És possible que no escullin tots el mateix equip, però el normal seria que ho fessin.

Una vegada inscrits, poden passejar pels voltants. Hi ha de tot: tendes, espectacles, endevinadors, trobadors i joglars. En particular, potser vegin algun cavaller que porta un tros de roba lligat al peu o al braç, o un ornament estrofolari. Si pregunten a alguna persona perquè aquell cavaller porta allò, tothom dirà que no ho sap però que el millor és preguntar-li al cavaller (potser a algun dels preguntats se li escapi un somriure). Si algun dels personatges segueix el consell i li pregunta, el cavaller, somrient, contestarà: "és a causa d'una promesa a la meva dama. He promès batrem amb tot aquell cavaller que em faci aquesta pregunta". I, després de dir això, treurà l'espasa i farà la salutació acostumada en començar un combat.

El personatge no pot refusar el repte sense perdre la seva dignitat. Per això suposem que lluitarà. El



cavaller bregós és Mestre en Armes de fil i Iniciat en Parada amb escut (si no ho fos no es dedicaria a fer aquestes coses). De totes maneres, el combat no serà mortal i parará després de que el cavaller experimentat tiri a terra el personatge.

## El torneig

L'enfrontament té lloc en una gran explanada coberta per l'herba. Primer lluitarà l'equip blau contra el verd i després el vermell contra el grog. Després, els guanyadors s'enfrontaran entre ells. La lluita consisteix a aconseguir conquerir la base de l'enemic, representada per una petita construcció de fusta, tot evitant que l'enemic conquisti la pròpia. Els equips estan formats per 12 - 14 cavallers, comandats pel més experimentat d'ells i armats d'espases i escuts amb una armadura lleugera. Si un cavaller cau a terra ferit, és recollit ràpidament per un grup de tres clergues i tret fora del joc. Entre les dues bases s'han posat obstacles a fi que no es converteixi en una lluita frontal.

Al voltant, separats per una tanca baixa (un metre i mig), hi ha el públic. En un lloc central i destacat, hi ha l'estrada dels nobles amb la llotja del

comte i les personalitats. En l'estrada hi ha força dames que miren l'enfrontament amb interès. En concret, una dama es fixarà en un dels personatges (el més atractiu, o el més fort, etc.) i llençarà un mocador perquè pugui agafar-lo. Si el personatge l'agafa, potser podrà veure com un dels seus contrincants el mira amb cara d'odi. Es tracta d'un cavaller que està enamorat de la dama i que, evidentment, intentarà fer-li la guitza.

Si el personatge surt prou sencer del torneig, es trobarà amb el cavaller gelós, que es diu Godfré,

quan vagi a tornar el mocador. Godfré el desafiarà a provar el seu valor passant una nit a la "Torre del dimoni", a prop d'aquí. Si el personatge li pregunta si ell ja ho a fet, contestarà que sí i que té testimonis. Suposem que el personatge acceptarà el repte ja que no fer-ho seria deshonorós. De totes maneres pot ser acompanyat pels altes personatges.

## Una nit a la Torre del dimoni

En realitat, en aquesta torre no hi ha res d'especial (encara que el Director de Joc és prou lliure de canviar això). Es tracta d'una torre en runes

que va ser cremada i destruïda en l'època de la conquesta àrab. Està situada al cim d'un turó, enmig d'un bosc molt espès i allunyada dels camins, de manera que no hi passa mai ningú. En el seu soterrani es poden veure, mig enterrats, ossos i cranis humans, restes de la batalla. L'aspecte és, doncs, inquietant i el Director de Joc hauria d'intentar fer por els jugadors de manera que es pensin el pitjor.

Ja avançada la nit, seran atacats per un grup de cavallers que s'hauran disfressat per sem-

blar que estan morts, a fi de fer por els personatges. Es tracta de Godfré, que porta una caputxa, i els seus amics. El grup es compon de tants membres com personatges més un i el seu nivell en armes és semblant. Si els personatges surten fugint, Godfré i els seus amics es dedicaran a explicar-ho a tothom que vegin, amb la qual cosa l'honor dels personatges quedarà per terra. Si és al revés, tot depèn de si els personatges han reconegut els atacants. Si és així i ho expliquen a altra gent, es guanyaran un enemic de per vida.





## LA TORRE

per Daniel Julivert

Aquesta aventura va dedicada a Martín, que li donarà color amb el seu mercenari covard.

### Pròleg - La Llegenda

Aquesta és la història d'un cavaller maleït i la dama que va trair. Fa dos-cents anys, quan els moros dominaven els Pirineus i els cavallers francs començaven la reconquesta, hi havia a la vall de la muntanya un castell humil, on vivien un petit senyor moro, la seva jove filla i la petita guarnició a les ordres del senyor. A causa de la llunyania del lloc, la força principal de l'ofensiva franca ho va deixar de costat. Però un jove i ambiciós cavaller, desitjós de glòria, el va posar sota setge amb els seus homes.

Els mesos passaven i el castell resistia bé el setge, mentre la proximitat de l'hivern amenaçava a obligar els atacants a retirar-se. Mentrestant, el jove cavaller havia fet amistat amb la filla del senyor del castell i cada nit pujava a la torre per parlar des del peu de l'estacada. Aquesta amistat, que va créixer fins a convertir-se en amor, va fer possible que el cavaller convencés la jove dama que, si el castell queia, els cavallers cristians matarien tots els habitants mentre que, si es rendien, els perdonarien la vida. Així, convençuda, la jove va obrir les portes als cristians que, una vegada a dins, van matar tots els seus ocupants, senyor i filla inclosos.

Per aquest fet, el jove cavaller va rebre les terres conquerides que va governar durant anys. Però, amb el pas del temps, va començar a tenir remordiments pels seus actes de joventut i se li va començar a aparèixer en somnis la donzella, preguntant-li per què l'havia traït. I així, la culpa el va perseguir durant els últims anys de la seva vida fins que va embogir i, una nit, va pujar a la torre per prendre foc, i va morir cremat a l'incendi.

Com a cavaller que havia lluitat santament contra els moros, la seva ànima hauria d'haver anat al cel, però per haver traït la confiança d'una dama en contra del seu jurament davant de Déu com a cavaller, a més de morir suïcidant-se (pecat mortal) va ser condemnat a vagar per la terra fins que pogués desfer el que havia fet.

I diuen en aquells pobles que, cada cent anys, encara es pot veure la torre i escoltar la trista cançó de la donzella mora.

### Part I - L'Escolta

Pel que fa als jugadors, la història comença quan el seu senyor feudal els fa cridar perquè escoltin un

convidat seu. Segons els explicarà, es troba a les seves terres de visita el molt noble cavaller Sixt de Cail. La seva família, molt rica, va posseir en el passat un castell als Pirineus, farà uns dos segles, i el cavaller vol visitar les runes. És per això que el seu senyor vol que l'escoltin en el viatge, ja que es tracte d'un home gran.

El cavaller Sixt de Cail és un home ja ancià, d'uns cinquanta anys (recordem que l'esperança de vida a l'edat mitjana era menor que l'actual), encorbat pel pes de les preocupacions i poc xerraire. De la majoria de les seves necessitats s'encarrega el seu criat Bernat, un home de la mateixa edat, prim i completament calb, al que Déu va dotar d'un sentit comú envejable. Durant el transcurs del viatge, el cavaller s'anirà mostrant gradualment més excitat per la proximitat del castell, arribant fins i tot a l'extrem d'entaular conversa amb els jugadors. Caminant una mica menys encorbat, cada cop amb més lleugeresa (assegura't de mencionar-ho de passada, de manera que no cridi l'atenció dels teus jugadors). D'especial menció és un bagul tancat amb clau que el cavaller du a arreu, i sobre el contingut del qual ni ell ni el seu criat faran cap comentari.

Si fan indagacions sobre la família de Cail abans de sortir, el jugadors podran esbrinar fàcilment que es tracta d'una família franca que ha adquirit una fortuna i terres durant els darrers cent-cinquanta anys. El cavaller Sixt s'ha identificat com a cosí del cap de família, dient que du uns quants anys vagant per la cristiandat. Si pregunten pel castell, poden arribar a saber que es tracta d'una petita fortalesa mora, actualment en runes, que va ser conquerida per un avantpassat del cavaller, farà uns dos-cents anys. Després de prendre la plaça, varen governar-hi durant més de tres dècades, fins que un incendi va acabar amb ell i el castell.

El viatge serà bastant tranquil, en general. El més probable és que iniciïn l'ascens al nord, als Pirineus, pel camí d'Ajer. És una de les rutes que puguen als passos de la Provença, i bastant segura per a l'època. Si vols, pots amenitzar el viatge amb algun bandit, cavaller solitari de viatge a Provença o mercader, però en general el trajecte hauria de transcorre ràpidament, per començar ja amb la història. A més a més, tingues en compte que un grup normal de bandits probablement consistirà en quatre o cinc camperols pobres i famèlics, que s'ho pensaran dues vegades (i tres i quatre) abans d'atacar uns cavallers ben armats. Ja hi haurà bandits suficients més tard.

A mesura que s'apropin al castell, a part del canvi d'humor del cavaller Sixt, també podran apreciar que els habitants es mostren cada vegada més intranquils, i si els pregunten per la causa, els explicaran que últimament han desaparegut algunes ca-



bres i un cabrer. Això s'atribueix en alguns indrets als llops, en altres als bandits i en altres a diverses bèsties mítiques.

Finalment, en un dels pobles els diran que el següent poblet, Regort, és l'últim, i que podran trobar la fortalesa a cosa d'un dia o dos d'allí.

## Part II - El poble

Arribaran finalment a la vall de Regort, poc després de la caiguda de la nit. Una freda i espessa boira cobreix completament l'indret, i han sentit ja un o dos udols de llop, que suggereixen seguir fins al poble a passar la nit.

Mentre practiquen el penós descens al centre de la vall enmig de la boira, procura crear el màxim d'ambientació possible: l'acció encara no s'ha accelerat i, per tant, et pots permetre alguna altra descripció detallada.

Abans que aconseguixin arribar a Regort, un gemec agut i spectral tallarà el sord silenci de la nit boirosa. El gemec, que gela la sang i posa els pels de punta, es repetirà dues vegades més, i s'apagarà finalment amb gran lentitud. A causa de la boira resulta impossible localitzar l'origen del so.

Poc després, quan els jugadors s'hagin decidit a continuar el camí, un arbre trencat caurà sobre el camí, estant a punt d'enxampar els primers membres del grup, que hauran d'esquivar-lo o rebre 15 punts d'impacte. Una inspecció detallada de l'arbre podrà permetre determinar que no ha estat arrencat per un esclavissament, com sembla indicar la situació, sinó que ha estat tallat intencionadament, intentant que semblés natural.

Tant l'arbre caigut com els gemecs (produïts per una mena de gaita catalana coneguda com *sac de gemecs*) són intents dels bandits de la zona per espantar una possible força armada que pugui venir a intentar eliminar-los.

Quan finalment arribin al poble, trobaran totes les cases tancades i barrades, i ningú no sortirà al carrer per molt escàndol que provoquin, per por als esperits que gemegaven a la nit. L'única manera d'atraure l'atenció dels habitants serà entrar per la força en alguna de les cases (per exemple, a la del principal del poble, l'única de dos pisos). Un cop establert contacte i demostrada la normalitat dels jugadors, els habitants els explicaran que des de fa quasi un any la zona està maleïda. Els explicaran la llegenda del castell, i els informaran que durant la nit se senten els gemecs de l'ànima en pena de la donzella, i que han desaparegut alguns dels pastors quan passaven la nit fora del poble, juntament amb ovelles dels seus ramats (és normal passar la nit fora del poble men-

tre es duen a pasturar les ovelles). És per això que, en sentir aquesta nit els gemecs, ningú no serà prou valent de sortir al carrer a veure qui era que cridada. Si demanen per un lloc on passar la nit, tothom estarà encantat de tenir a casa seva nobles cavallers que, hom espera, han vingut a salvar el poble de la seva maledicció.

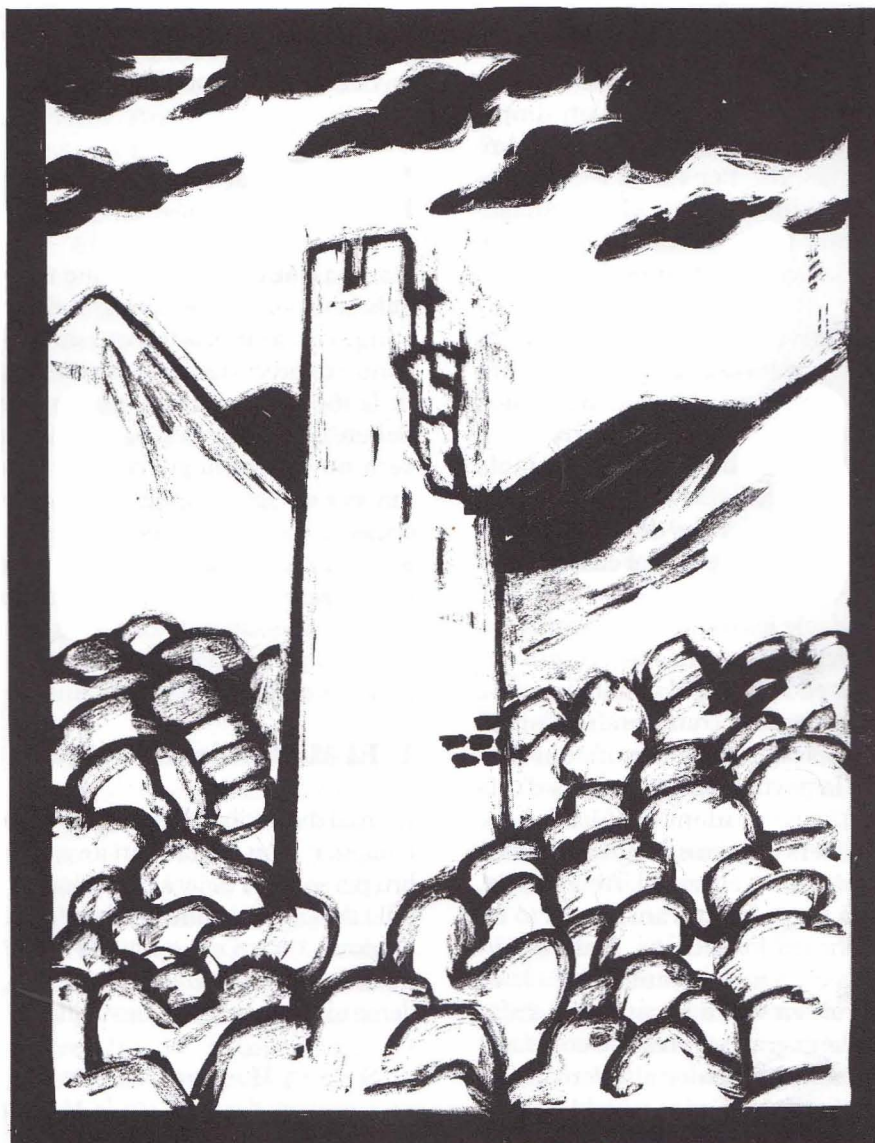
Al matí següent, però, ningú estarà disposat a acompanyar-los a la vall del castell, que es la segona a l'oest, per la por a les ànimes en pena de la donzella i del cavaller. L'única persona disposada a fer-ho serà un jove noi de dotze anys, Roderic, germà del pastor desaparegut, que vol anar a les runes del castell a trobar el seu germà. Els explicarà que per arribar al castell han d'anar a l'oest, creuar la vall que trobaran a l'altra banda del pic i arribar a la següent vall, on hi ha el castell. Tot plegat els durà dos dies, poden passar la nit en un refugi de muntanya dels pastors del poble.

Abans de sortir, el cavaller Sixt s'acomiarà del seu fidel criat Bernat, que és massa vell (segons Sixt) per acompanyar-lo en l'empresa. El comiat serà molt emocionat, acomiadant-se com si no s'haguessin de tornar a veure mai més. El cofre se l'endurà el cavaller.

Quan finalment emprenguin camí, podran comprovar que el pas del pic és força difícil i que no existeix cap camí. Si no els acompanya en Roderic els resultarà impossible franquejar l'obstacle i arribar a la primera vall. Encara i amb l'ajut d'en Roderic, el camí no és pas fàcil i hauran de fer tots una tirada de Resistència per evitar perdre 3 punts de sang pel fred, així com una de Destresa per no caure (1d6+1 m).

Un cop a la segona vall, on arribaran a mig matí, l'hauran de creuar. És una vall boscana amb un llac al centre. Roderic els conduirà fins al llac, per després pujar per l'altra vessant de la vall. En algun moment, a mig camí del llac, seran assaltats per un grup de bandits que els atacaran des de la fronda. Es tracta del grup que vigila el poble, que els ha seguit des que entraren a la vall, i té instruccions del seu cap, el cavaller renegat Albert de Cerell, d'atacar-los si avancen gaire. Hi haurà un bandit per a cada jugador, i un de més. Si algun dels bandits escapa amb vida (cosa que intentaran quan quedin menys de la meitat), recorda que quan arribin a la vall del castell l'Albert sabrà que el seu grup s'apropa i es prepararà en conseqüència, confonent-los amb cavallers enviats a caçar-lo pel senyor de la zona.

Un cop arribin al pas que dona a l'altra vall, podran comprovar que a la neu hi ha petjades recents (si algun bandit va escapar, encara més recents) en totes dues direccions. Un cop a l'altre vall podran veure la torre a l'altre extrem, encara intacte! Tenint en comp-



te que ja comença a enfosquir, podran passar la nit al refugi de muntanya que trobaran on els havia dit Roderic. El refugi no és més que una cabana rodona de pedres encaixades sense argamassa, amb un sostre de branques i un forat perquè surti el fum de la fogata, on amb prou feines hi poden dormir sis persones. Si miren la vall un cop la nit estigui avançada (fent guàrdies, per exemple), els semblarà veure un foc a la llunyania, a la vall, però serà difícil de situar.

### Part III - El Castell

Al matí següent, el dia es mostrarà clar i net, havent nevat durant la nit. Això els permetrà veure que la torre està, efectivament, en runes! Per molt que s'escarrassin, no hi trobaran cap explicació lògica, a part de les males passades de la poca il·luminació nocturna.

A mesura que s'apropin al castell, el cavaller Sixt mostrarà clars signes de rejuveniment, que poden

ser apreciats per un jugador que passi una tirada difícil d'atenció.

Si els bandits estaven sobre avís de la seva proximitat, posaran un guaita a mitja vall, mentre la resta de bandits espera al castell. Si no ho estaven, els jugadors els podran agafar per sorpresa, trobant només a la meitat (la resta són fora caçant, vigilant, etc.). El guaita, però, pot ser evitat i no anar per la part baixa de la vall, per on el camí es fàcil, sinó per la muntanya, havent de fer una tirada de Destresa com la del primer pas, però aquesta vegada arriscant-se només a una caiguda de 1d3 m. Això, però, no comporta cap avantatge essencial, ja que els bandits ja estan avisats.

El castell, que ha estat reconstruït, alberga a un grup de vint bandits dirigits per un cavaller anomenat Albert de Cerell. Aquest cavaller, en perdre les seves terres gironines per un plet a la cort de Barcelona, es llençà als camins amb la seva companyia, dedicant-se al banditatge contra l'usurpador per



venjança. La pressió del Comte i els seus homes, que acudiren a restaurar la pau, l'obligaren a retirar-se als Pirineus ja fa un any, on es va instal·lar a les runes del castell, i des d'ençà ha esdevingut un simple bandit que ha perdut ja tota motivació noble, embrutit per la seva mala vida. Per evitar represàlies del noble local que puguin descobrir el seu amagatall fa servir la llegenda juntament amb un sac de gemecs per espantar la gent de la zona.

El castell, poc més que una torre, es troba al cim d'una penya, i apropar-se a cavall resulta impossible. Un cop arribats al cim de la penya, amagats del castell encara per unes roques, el cavaller Sixt obrirà el cofre, traient-hi una antiga cota de malles que sembla talment del segle IX, tota rovellada i vella. Amb grans dificultats se la posarà, sense fer cas dels comentaris dels jugadors, i arrencarà a corre cap al castell.

Quan girin la cantonada de les roques, els sorprendrà la vista del castell intacte! Dintre del mateix, uns cavallers moros el defensen i vigilen al voltant, mentre uns sorpresos bandits intenten comprendre d'on ha sortit aquesta gent que els ignora. A mesura que Sixt avanci corrents cap a la porta, s'obrirà a mans d'una gentil donzella mora, i una gran massa (de l'època: uns vint o trenta) cavallers cristians sorgiran de darrera la roca, carregant contra el castell. Així mateix, es podrà apreciar una sorprenent transformació en el cavaller, que sembla ara jove, d'uns divuit o vint anys, i vestit amb una cota nova i llampant. El bandits reaccionaran en veure la càrrega, i s'afanyaran a defensar-se, amb gran sorpresa en constatar que els atacants els resulten immaterials. Però el cap d'aquests agafarà la noia mora (l'única tangible, a part d'en Sixt) i se l'endurà escales amunt de la torre, desduint correctament que es tracta de la llegenda, i esperant poder arribar a un tracte que li salvi la vida.

És d'esperar que els jugadors aniran a ajudar Sixt, lluitant en el procés contra els bandits. Si no l'ajuden, ell atacarà l'Albert, que matarà la noia. Sixt el matarà, però la maledicció perdurarà.

Per aconseguir això, caldrà salvar la noia, en aquest cas Sixt els agrairà la seva ajuda abans d'esvair-se, ell i els altres lluitadors espectrals.

## **MONTCARRÀ**

per Ricard Ibàñez

Basat en la novel·la *L'Illa de les Tres Taronges*, d'en Jaume Fuster (finalista Premi de novel·la Ramon Llull 1983).

Que la força del Sol, l'enginy de l'aigua i la sonoritat del vent ajudin aquest pobre vell trobador per tal d'explicar a la Humanitat com va començar la ges-

ta de Montcarrà. I que els nobles lectors sàpiguen perdonar la feblesa d'una memòria estovada pels anys i engegada per l'amor. Així sia.

## **Introducció. Barcelona, primers dies de Primavera**

Han passat els anys des que el vell comte, al front dels seus *homes de paratge* i dels seus cavallers, reconquerís al moro terres i ciutats. La salut del vell comte és precària, cada dia està una mica més a prop de la mort, i els seus hereus es miren amb rancúnia. Saben, com tothom sap, que quan mori el comte nixerà novament la guerra. Per això, en aquesta Primavera de sequera, de collites magres i de fam que corseca la pagesia, els cavallers preparen les seves armes i els seus esperits, perquè aviat han d'arribar temps de glòria i de batalla. Però potser el Destí vulgui que un grapat de cavallers (els Pj) es vegin bruscament apartats del genocidi de la guerra civil, per viure noves aventures a l'altra banda de la Mediterrània...

### **1. El Misteriós Missatger**

Un mal dia arribarà a la ciutat un petit vaixell, de nom Falaguer, d'on baixarà un jove estranger, ben abillat i bru pel sol, que es farà conduir a la presència d'en Borrell i dels seus cavallers. El viatger afirmarà dir-se Rodamon, i ser un missatger de Sa Majestat Flocart, Senyor de l'illa de Montcarrà. Quan el Comte Borrell li demani on es troba aquesta illa, Rodamon explicarà:

*Senyors, Moncarrà es troba a dotze dies amb les seves nits de viatge per la Mediterrània, entre les terres de l'antiga Roma i les del Moro. Fa molt de temps els mariners catalans solien ancorar els seus vaixells als ports de Montcarrà. Ambdós havíem establert un comerç fructífer. Els nostres pobles eren amics, i segons les cròniques les nissagues de Montcarrà són catalanes. Ja pot ser, perquè parlem la mateixa llengua i nostres costums són semblants... Els temps separen pobles, i després els tornen a unir. Després de tants anys, venim de nou, i aquest cop per demanar-vos ajut. Heu de saber que el Bon Rei Flocart pateix un encanteri. Una Veu que només ell sent l'obliga a fer coses que van en contra dels interessos de Montcarrà. Tot va començar ara fa més de vint anys, al principi, poc a poc, després cada cop pitjor. Ara pocs són els vaixells que poden atracar als nostres ports, la pesta delma els nostres caps de bestiar i hem perdut l'estendard.*

El comte li demanarà de quin estendard parla. Rodamon llavors li explicarà:

*Des de temps remots, el reialme de Montcarrà té un Estendard màgic que el protegeix i li dona la pau i la prosperitat. En l'Estendard màgic hi*





*ha tres estels d'or en camp d'argent, i es diu que cadascun dels estels significa un bé: el de la dreta, la Pau, el del centre, enlairat, la Prosperitat, i el de l'esquerra, el Valor. Pau, Prosperitat i Valor... però ara el nostre rei està maleït o foll, l'estendard màgic, com us he dit, ha desaparegut i la divisa de Montcarrà hauria de ser Guerra, Pobresa i Covardia. Els pagesos s'han revoltat i amenacen la ciutat, perdem el bestiar i les collites i la cort és plena de conspiracions i de baixeses. Necessitem ajut. Ajut militar contra els agermanats, ajut per esbrinar què o qui és la Veu que sent Sa Majestat, recuperar l'estendard Màgic... ¡Senyor, necessitem dels teus cavallers!*

El savi comte mirarà fixament l'emissari estranger, i finalment li dirà que, segons les seves paraules, l'actuació del rei Flocart no és justa. Ell no enviarà els seus cavallers a l'altra banda del Mar, a una illa desconeguda, per ajudar en una causa injusta.

Llavors, l'estranger caurà de genolls i dirà:

*¡Senyor, deixa'm acabar les meves raons abans de jutjar! Hi ha una raó més, per la qual preguem l'ajut dels catalans: Al pla de l'illa s'alça un puig. Allà, hi viu un savi, un home vell, els consells del qual sempre havia escoltat el rei Nolàs, pare de Flocart... El savi del Puig del Gegant va fer fa poc una profecia: **Vindran cavallers de la terra ferma, de la marca fronterera amb l'infidel, cavallers germans de cor generós que alliberaran el reialme, desferan als agermanats i trobaran l'Estendard dels Tres Estels. Amb la seva vinguda tornarà la Pau a Moncarrà perquè ells duren el Valor perdut i d'aleshores ençà regnarà la prosperitat...***

El bon comte dubtarà. Després dirà: *He dit que no, i quan un rei diu que no és que no. Però, no obstant això, tots aquells cavallers que per amor a l'aventura o a la gloria vulguin acompanyar-vos poden partir lliurement de la meua cort. Aneu en pau, i que Déu sigui amb vosaltres!* (És d'esperar que els jugadors es donin per entesos, i es donin pressa a presentar als seus Pj com a voluntaris).

## 2. La Tempesta del Poble de l'Abisme

I així, doncs, els Pj embarcaran amb Rodamon cap a la misteriosa illa de Montcarrà. Seran, com ja se'ls ha dit, uns dotze dies de travessa, que el grup pot deixar passar entrenant-se, xerrant, llegint o fins i tot ajudant a la tripulació.

El Falaguer és un petit veler dirigit per mitja dotzena de mariners, tots ells molt joves, gairebé uns nens. Si un dels Pj es fixa en això, es pot arribar adonar que no són pas nois... sinó dones! En cas que demanin per aquest fet a Rodamon, ell acabarà

explicant que, a causa d'una maledicció, no poden sortir de l'illa vaixells tripulats per homes. Per això, es va entrenar una tripulació especial de dones, per a aquesta missió. La conseqüència lògica és que els Pj li demanin per què ell sí va poder passar: Quan se li faci aquesta pregunta es treurà el bonet que fins ara ha portat sempre a sobre, deixant que una llarga cabellera caigui sobre les seves espatlles: Rodamon també és una noia!

Quan portin onze dies de travessa (sense més incidents que algun mareig pels poc acostumats als camins de la mar, i potser alguna troballa amb pirates infidels que es pensin que el vaixell pot ser una presa fàcil), i quan Rodamon, amb bon humor, digui als Pj que el dia següent arribaran per fi a Montcarrà, el magnífic temps que'ls ha acompanyat durant tota la travessa canviarà. De cop, els núvols taparan el cel, deixant només una claror esmorteïda que transformarà les coses tenyint-les d'un color llòbrec, d'infern i de diables. I com a diables semblaran els Pj les onades que colpejaran els costats del veler, dimonis que s'inflen, bramulen, engolint i escopint la petita nau. Un Pj de mirada viva podrà distingir, entre aquestes onades monstruoses, una mena d'éssers, a mig camí entre homes i peixos que, amb grans forques, semblen dirigir les onades contra el vaixell, com els pastors amb un ramat...

*¡El poble de l'Abisme! ¡És la Tempesta del poble de l'Abisme!* cridaran les noies marineres, preses de por. Rodamon (i potser algun dels Pj) hauran de fer servir la seva autoritat per impedir que, mortes de por, es capbussin per l'amura en un intent foll d'escapar.

La tempesta durarà tot un dia i una nit. Lenta, penosament, el vaixell lluitarà contra ella, avançant metre a metre cap a les costes de Montcarrà. Atacar (amb fletxes o dards) els homes peixos no servirà per a res, només perquè tinguin una mica més de cura a l'hora de dirigir les onades i ho facin amb més rancúnia. O sigui que els Pj farien millor en ajudar la tripulació que en dirigir el vaixell. El Dj pot ser imaginatiu: Onades gegantines, que arrosseguen la gent per la borda (caldrà rescatar-la), veles que han de ser recollides (caldrà trepar pel cordatge per fer-ho) timó que haurà de ser portat en mà de ferro per no desviar-se de la ruta (ideal per a Pj herculis), etc... I si se li demanen explicacions a Rodamon o a algú de la seva tripulació, se'ls explicarà que el Poble de l'Abisme són una raça d'homes peixos que viuen al mar al voltant de Montcarrà, des de sempre. Es diu que fins i tot ells van teixir l'estendard màgic. Fa vint anys, des que el rei està maleït, van trencar els vells pactes d'amistat i van declarar la guerra als de Montcarrà, impedint que qualsevol vaixell tripulat per a homes sortís o entrés de l'illa. Per això, aquest veler de dones, amb el que s'esperava burlar el poble del mar. Per desgràcia, no ha estat així, i la presència dels Pj masculins ha provocat la seva ira.



### 3. El poble fantasma

Per fi, i quan ja sigui negra nit, la mar escopirà (es diria que amb una ganyota de fàstic) les restes del vaixell contra els rocs dels Espadats de Tramuntana, una cadena muntanyenca que besa el mar per tota aquesta banda de l'illa. Un parell de marineres han desaparegut enmig de la tempesta... així com bona part de l'equip i de las armes dels Pj (detalls a discreció del DJ). Rodamon explicarà als Pj que la ciutat de Montcarrà, seu del reialme, s'alça prop de la costa del Llevant, i que el camí fins a la ciutat reial serà llarg i difícil, ja que els camperols agermanats recorren tot el Pla en escamots, lluitant contra els homes del rei.

Xops i mal equipats, el mes lògic seria que el grup seguís la costa a la recerca d'algun poble de pescadors, on poder aixoplugar-se i potser comprar roba seca i alguna cosa per menjar. Una de les noies dirà que ella és de la comarca, i que aquests Espadats de Tramuntana s'obren en una badia, al fons de la qual hi ha un petit poble anomenat Súmir.

Al cap de poc els Pj (i la seva companyia) arribaran al poblet de pescadors. Súmir és un poble que s'enfila pels pendissos, voltat per la zona de terra de tarongerars, ametllers i camps de conreu. Però el moll és ben buit, i no hi ha gent pels carrers de la vila... Ni gent ni animals: Hi manquen els clapits dels gosos, els miols dels gats, els renills de les eugues, els crits de l'aviram, els brams dels ases... Fins i tot ocells i gavines semblen haver fugit. (El Dj deuria fer ambient descrivint el xiuxiueig del vent, el cruiximent de portes i finestres mal tancades, fins i tot la temor de les noies marineres, tot i que això potser sigui un xic masculista). Un ràpid escorcoll (amb més o menys precaucions) de les cases revelarà una fugida precipitada: Hi ha menges a mig preparar, llits a mig fer, farcells d'equipatge deixats de qualsevol manera, rentamans amb aigua sabonosa que ningú ha tingut cura de buidar... Les cendres, però, estan fredes.

Quan els Pj comencin a estar nerviosos, escoltaran soroll en el pis de dalt de la casa que estiguin escorcollant. Es tracte d'un vell llardós, un captaire, al qual trobaran amagat en el forat més petit on pugui ficar-se, amb tanta o més por per al grup que la que els hagi pogut donar. En adonar-se que no són soldats, es calmarà un xic, el suficient per dir al grup que fa dues setmanes que el poble de Súmir es va revelar contra Sa Majestat, penjant a l'administrador reial i cremant la seva casa. El desordre es va apoderar de la vila, i de tant en tant arribaven notícies contradictòries d'altres conrades, i dels enfrontaments entre els agermanats i els soldats del rei. Els més braus van partir per trobar-se amb el gruix de les tropes revoltades. Els més assenyats es van tancar a casa seva, esperant la revenja dels soldats del rei. I per fi va arribar la mala notícia: un exèrcit de

soldats s'enfilava per la Serra, camí de Súmir. La gent va decidir refugiar-se al Monestir més proper, i aviat no va quedar una ànima al poble... només el captaire, que feia temps que no menjava res, i que va decidir quedar-se... El que és estrany és que l'exèrcit reial no ha aparegut encara... Un Pj que pensi una mica s'adonarà que només poden haver-hi dues explicacions per aquest fet: o la notícia de l'arribada de l'exèrcit era falsa... o s'han desviat vers al monestir, per assaltar-lo!

### 4. El camí del Camp Fosc...

El grup faria bé en passar la nit sota sostre, més que res perquè qui sap quants dies poden passar abans de tornar a dormir en un llit! Després vindrà la discussió de què fer: Rodamon dirà d'anar cap a Montcarrà, per presentar-se al rei Flocart. El captaire s'enriurà d'ells, dient que, ja siguin els soldats o els agermanats, uns o altres faran la pell del grup. Ell, per la seva part, pensa viatjar sol, ja que un home sol té més possibilitats de no cridar l'atenció que no pas un grup nombrós.

Rodamon li donarà la raó, encara que sigui a mitges, i dirà que el millor doncs és anar per un camí que no agafin ni amics ni enemics: El Camp Fosc. En dir aquest nom, les noietaes del grup faran un petit xiscle d'espant. Si els Pj demanen de nou què passa, se'ls explicarà que, segons diu la gent del Pla, temps era temps alguna cosa va caure del cel. D'ençà d'aleshores no hi ha fruitat mai en el paratge cap collita, els ocells fugen, la salvatgina l'evita i si algun viatger s'atansa no torna a ser el mateix...

Si el grup decideix anar pel Camp Fosc travessaran una conrada tal i com està descrita: un erm d'arbres morts, de garriga leprosa i seca, de polseguera que estreny la gola i el cor... I el més terrible de tot, el vent... Udols ventosos que fan l'enganyifa, a les orelles crèdules, de passar per veus, que donen al mateix temps promeses d'amor i malediccions d'odi, clams de joia i xiscles de patiment... Un lloc on un Pj pot perdre fàcilment els nervis i quedar foll!

### 5... O els camins de la guerra

En el cas que els Pj i companyia optin per anar pel camí reial, no tardaran en trobar-se amb un escamot de soldats del rei. Rodamon intentarà donar-se a conèixer com a emissari del rei Flocart, però no serà escoltat: els soldats, comportant-se com a autèntics bandolers, cauran sobre el grup esperant no trobar massa resistència... ¡Potser s'emportin una sorpresa!

Si algun d'ells és agafat presoner, explicarà que estan a les ordres d'un nou general, un misteriós guerrer anomenat el Genet Negre, ja que les seves robes, elm i armadura són d'aquest color... les seves ordres són clares i curtes: A mort!



Rodamon quedarà molt trasbalsat en sentir la notícia, dient que no sap qui pot ser el misteriós genet. No obstant això, estarà d'acord amb els Pj en què s'ha d'anar al monestir, per intentar evitar el bany de sang d'innocents...

## 6. La batalla del Monestir

Agafin un camí o un altre, al final, el grup arribarà a un cim, des del qual es pot veure bona part de la conrada: al fons, el cim, amb el monestir a la falda. Ací i allà grups d'homes armats, possiblement soldats, que es dirigeixen cap ell... A mig camí, un carretó amb una família de camperols intenta arribar a la seguretat del lloc sagrat... empaitats per un escamot de soldats. És d'esperar que el grup prengui la decisió d'ajudar els camperols, protegint-los contra els soldats. Ací entraran els Pj al Monestir dels revoltats.

Els monjos porten les túniques vermelles del seu orde, però també llances, i miraran el grup amb curiositat. Dins dels murs del monestir hi ha molts refugiats, la major part vells, dones i nens, però també alguns camperols disposats a vendre cara la pell. En total, potser uns quaranta combatents aptes, però poc entrenats. Per altra banda, l'exèrcit que es desplega davant del monestir potser tingui un centenar d'homes, protegits amb cuir i armats amb espases i llances. Rodamon calmarà la gent del monestir, i dirà que ella ho arreglarà tot. Seguidament farà obrir les portes del monestir, i avançarà sola vers als assaltants, treien-se el bonet del cap i deixant que els seus cabells caiguin per les seves es-

patlles. Seguidament es presentarà com la princesa Gardaina, la filla del rei, i ordenarà als soldats que la deixin sola. Un home a cavall, d'elm i armadura negres, cridarà: ¡Agafeu-la! Si els Pj no fan alguna cosa, Gardaina serà feta presonera... i començarà l'atac. Si els Pj aconseguen impedir-ho, el genet dirà que la noia és una impostora, i l'atac tindrà lloc igualment. Els Pj hauran de decidir en quin bàndol volen estar: o ajudar al rei i posar-se a favor del soldats... o ajudar als monjos i agermanar-se per defensar el castell...

## Conclusió. La Gesta de l'Estendard

El meu recitar ací acaba, però l'aventura continua: els cavallers vinguts de la terra ferma tenen encara moltes coses a fer: Anar al Puig del Gegant, per parlar amb l'Home Savi i cercar consell. Ell els dirà han de baixar per les entranyes de la gruta de l'oblit, per enfrontar-se amb la bèstia que guarda l'Espasa Màgica de la nissaga de Nolàs, l'anomenada *Eina de Pau*. Amb ella rebran poders màgics, com a caminar sota l'aigua, i podran cercar el palau de vidre i cristall del Poble de l'Abisme, per esbrinar el perquè de la seva guerra contra els humans... I encara hauran d'anar a Montcarrà, juntament amb Gardaina, per enfrontar-se amb la Maledicció del rei Flocart, les intrigues de la cort i els maquiavèlics plans del misteriós Genet Negre... i sempre cercant de trobar el desaparegut Estendard Màgic dels Tres Estels! Que un altre més bo que jo agafi la ploma, i continuï aquesta rondalla ací on aquest pobre trobador l'ha deixat...



*«El cavaller, que va caure a terra, va agafar l'espasa i es va aixecar, tot esperant l'atac del seu rival. Era una qüestió d'honor i no podia fer altra cosa, mentre veia el cavall carregat que portava el seu genet amb l'espasa a l'aire cap al lloc on era...»*

*Tirant lo Blanc és un joc de cavalleria situat als comtats catalans del segle XI. S'explica com eren la cavalleria i la història real. Conté, també, informació detallada dels comtes i vescomtes que es van succeir durant el segle, a més d'un capítol dedicat a la vida quotidiana d'aquella època.*

*El sistema de joc és una evolució de l'original d'Almogàvers i podeu jugar amb el que preferiu.*



Autor: ENRIC GRAU

Apartir de 10 anys

De 2 a 7 jugadors

Il·lustracions d'Albert Montey



ISBN 84-7831-158-0



9 788478 311583