



Despertaferro

## Crèdits

Autors: Theck i Bushido.

Autors de RyF: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion.

Agraïments: Casal independentista de sants, Jaume Compte i a la comunitat de RyF.

Crèdits Especials: Wikipedia, per l'us de la informació de la Corona D'aragó i Arborea en concret.

Tota aquesta feina ha estat realitzada a la web oficial del joc:  
<http://www.rapidoyfacil.es>

### Licencia Creative Commons 2.5 Attribution Share-Alike (by-sa)

Reconeixement — Heu de reconèixer els crèdits de l'obra de la manera especificada per l'autor o el llicenciador (però no d'una manera que suggereixi que us donen suport o rebeu suport per l'ús que feu l'obra).

Compartir Igual — Si altereu o transformeu aquesta obra, o en genereu obres derivades, només podeu distribuir l'obra generada amb una llicència idèntica a aquesta.

## Què és un joc de rol?



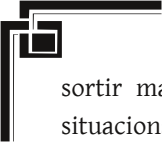
Per jugar a rol necessites llapis, paper i daus. I per suposat, companys amb els quals fer-ho.

Un de vosaltres, el director de joc, explica una història. La resta de jugadors, són personatges amb vida pròpia dins d'aquesta història i decideixen que fer. Es com si estiguessen en una pel·lícula i poguessin decidir que fa el seu personatge preferit. I la resta de personatges, els personatges secundaris (PNJs, personatges no jugadors), reaccionen en funció de la seva personalitat, i del que fan els personatges principals: els jugadors.

El director de joc, és doncs, qui porta el pes de la història, el seu plantejament i la preparació i interpretació de tots els personatges secundaris. Però que sigui ell qui porta la història, no significa que les accions dels personatges principals es limitin a veure com passa, independentment del que facin. Les accions dels jugadors influeixen en la història, doncs són ells el centre de la trama i qui tenen poder per canviar-ho tot.

Fins ara, espero haver deixat clar la separació entre director de joc i els personatges-jugadors (PJs).

D'aquesta manera, el director planteja una escena, representa el paper dels PNJs i espera a veure que fan els jugador per a que la història segueixi avançant (això en realitat, és un automatisme una vegada comences). Quan hi ha quelcom que pot



sortir malament, existeix un sistema matemàtic per tal de resoldre aquestes situacions, com els combats, saltar un pont o desxifrar una escriptura, per a això estan les normes, aquestes s'encarreguen de controlar l'atzar, i de posar una capa de credibilitat a la història estalviant discussions per a que les coses no passin per que sí.

La millor forma d'entendre com es juga, per molt que s'expliqui teòricament, és amb exemples pràctics.

En Joan, que farà de director de joc, truca als seus amics l'Enric, el Manel i l'Alba per dir-lis que farà una partida de rol. Queda amb ells el dia següent a les 5 de la tarda per jugar.

En Joan comença a pensar una història per explicar-lis, i en la qual hi puguin actuar. Comença a pensar en els personatges que puguin intervenir en la història on els PJs (recordeu, personatges jugadors) reben un mapa del tresor en una fonda.

L'inici també inclourà l'entrada triomfal d'un pirata amb la seva tripulació (és el moment de fer unes quantes fitxes de PNJs) que provaran de treure'ls el mapa. Amb això els jugadors ja estaran ficats de ple, i li donaran una importància al mapa que potser no li haurien donat.

El Director ha de saber captar l'interès dels jugadors per la història, no simplement posar coses i esperar que aquests tinguin una inspiració divina i facin el que “han de fer”.

A la baralla, es el moment de llançar daus, donar cops d'espasa, saltar sobre les taules i rebentar alguna ampolla de ron al cap d'un pirata o algú altre. Festa.

Els jugadors han aconseguit escapar de les urpes d'aquest pirata (El capità Lebouf). Ara són ells qui han de decidir que fer. Si el director ha estat previsor, tindrà un mapa per ensenyar als jugadors les diferents opcions que tenen.

El mateix mapa podria ser el tros d'aquest mapa més gran. O unes instruccions en forma d'enigma. No hi ha límits.



## Com funciona RiF

El que has llegit fins ara es una descripció general dels jocs de rol, hi ha moltes maneres de jugar i de fet la descripció d'abans es queda curta davant la veritat del mon roler. Aquest manual es un joc concret, i a continuació t'expliquem resumidament com funciona, després ho veurem tot en detall poc a poc.

Per jugar un de vosaltres serà el director, la resta haureu de crear una serie de personatges, que estan definits per un costat amb la descripció del mateix, però d'una altra, d'uns números que ens permeten de simular en part la realitat. Aquests números i les regles en les quals s'utilitzen és el que s'anomena sistema de joc, i és el que arribats a certa situació, ens permetrà saber si el nostre personatge és capaç de realitzar una acció o no.


Per definir un personatge a RiF hi ha 3 factors, els atributs, les habilitats i una part d'aleatorietat, totes donen números fins al 10, i sumant les tres tenim el que s'anomena resultat de la prova. Aquest resultat es compara amb una dificultat que el director de joc defineix, i així es sap si la prova és superada o no.

### Exemple

Guifré, el personatge d'en Pep està fugint d'uns llops amb els què ha ensopegat durant la nit, surt corrents i arriba a un penya-segat, si salta a l'altra banda estaria salvat, així que pregunta a en Jordi, el director de joc, si pot saltar-lo. En Jordi aleshores descriu que el salt es d'una dificultat mitjana, que suposa superar un 15 en la prova i que l'habilitat adient es "Atletisme".

En Pep mira la fitxa del seu personatge i veu que te nivell 2 a Atletisme, l'atribut que governa aquesta habilitat es Destresa, on te un nivell de 7, que fan un total de 9, de manera que quan llenci els daus necessitarà que el resultat sigui de 6 o més. Els llança i el resultat és de 8, de manera que el total es 17, igual o superior a 15, per tant ens imaginem com en Guifré es gira, mira els llops, es tomba corre i salta, aterrant a l'altra banda sense problemes, deixant enrere els seus perseguidors.





Hem comentat que es llencen daus, però quins? En el cas de RiF es llencen 3 daus de 10 cares, s'agafen i s'ordenen els números de menor a major i normalment ens quedem el del mig. Aquesta tirada rep el nom reduït de 1o3d10 (1 dau objectiu entre 3 daus de 10 cares). Diem “objectiu” i no “mig” per que hi ha ocasions especials en que agafarem el major o el menor.

Ara ja hem vist una mica per sobre com funciona el sistema, amb això en tindràs prou per poder entendre els següents capítols on veurem el lloc on es jugar, també anomenat “ambientació”, després veurem com es crea un d'aquests personatges, i per últim, veurem en detall com es resolen les diferents situacions de joc.





## Ambientació

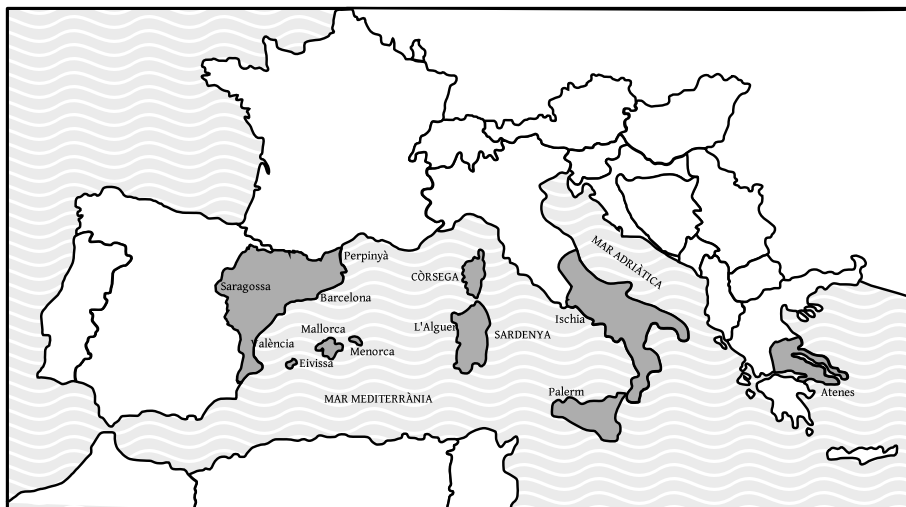
**R**iF Despertaferro està ambientat en l'època d'expansió per la mediterrània de la corona catalano-aragonesa, concretament durant el segle XIV. L'expansió per la mediterrània tenia un component majoritàriament econòmic (afavorir el comerç), el qual era recolzat pel militar si feia falta, tot i la inferioritat numèrica de naus envers de les flotes de la Casa d'Anjou (França) i les italianes (Venècia, Gènova i Pisa), la flota de la Corona d'Aragó s'imposava a la resta gràcies a les seves estratègies navals dels seus almiralls i capitans i amb l'aportació fonamental dels mariners sicilians, però aquesta efectivitat es devia també als ballesters catalans que portaven les flotes, els quals causaven moltes baixes en les cobertes enemigues abans que les galeres entressin en contacte. Un altre aspecte de la importància del control del territori de la mediterrània era per la pirateria sarraïna, un motiu més per arrabassar-lis el territoris que tenien pel Mediterrani (les illes bàsicament, perquè els territoris del nord d'Àfrica no), que fet i fet no deixa de ser una maniobre més de facilitar el comerç català.

L'exercit era de caràcter feudal i relativament petit i car de mantenir, en gran part aportat pels cavallers que donaven suport al rei en les seves campanyes. Però la gran força militar d'aquest exercit eren els almogàvers, soldats mercenaris temuts per tota Europa i forjats en múltiples batalles, eren fidels a la Corona i una poderosa força d'èlit que al contrari de la majoria de tropes d'infanteria no es dedicaven simplement a donar suport a la cavalleria sinó que tenien iniciativa pròpia. La Corona tenia problemes per finançar les expedicions militars, fet que els obligava a haver de demanar finançament a les diferents corts dels regnes que

pertanyien a la confederació, o fins i tot haver de fer mà de préstecs dels jueus catalans o dels banquers italians.

Els mercaders catalans van aconseguir un domini hegemònic del tràfic comercial de la mediterrània occidental, però la corona hagué de pagar un alt preu, l'enemistat del papat i guerres amb els francesos, amb els angevins i amb els genovesos, a més de revoltes constants de la població sarda. També en la mediterrània oriental tenien una posició privilegiada i mantenien moltes relacions amb les costes africanes on no hi tenien territoris però sí consolats. Crearen una autèntica xarxa de consolats per tot el mediterrani i fins i tot redactaren tractats.

## Territoris



### Principat de Catalunya

Centre neuràlgic de la Corona i lloc d'origen de la família monarquica, el Casal de Barcelona. El Principat de Catalunya comença a tenir dificultats econòmiques, també hi apareixen revoltes al camp i a les ciutats, així com brots d'epidèmia. Al llarg d'aquest segle la Diputació del General passa a anomenar-se més popularment Generalitat.



## Regne d'Aragó

Força apartat de tot el tema d'expansió per la mediterrània, fins i tot un xic contrari en moltes operacions.

## Regne de València

També aquest territori peninsular estava en moviment, per un costat les successives epidèmies que delmaven la població, així mateix, la guerra de la Unió, una revolta ciutadana, encapçalada per València com a capital del regne, contra els excessos de la monarquia i per últim la guerra amb Castella.

## Regne de Mallorca (Mallorca, Menorca, Ciutats i Formentera).

El Regne ha sigut independent de la Corona en diverses ocasions, al llarg del segle XIV fins al 1349 ho és però després el conquereix el rei Pere el Cerimoniós (també anomenat Pere el Gran). La relació del Regne de Mallorca amb la Corona sempre fou difícil, els reis que hi regnaren sent independent eren tots de la casa de Barcelona, tot i així els enfrontaments foren habituals.

## Regne de Sicília

Inicialment no estava pròpiament dins de la Corona, però tenia una política d'amistat amb ella i estava dins de l'orbita dels seus interessos econòmics i polítics, cal destacar que els reis de Sicília – emparentats amb la casa de Barcelona, regnats a la Corona catalanoaragonesa- van desplegar una activitat política i diplomàtica totalment autònoma de la Corona. En l'actualitat és part de la Corona. La noblesa és d'origen català i és qui domina l'illa. El rei ha aconseguit pacificar l'illa de les lluites internes entre diferents bàndols: els que volien una Sicília plenament sobirana, els favorables a un acostament als territoris italians i els que estaven a favor d'una política filocatalana.

## Regne de Còrsega

Concedida a finals del segle anterior a Jaume el Just de la casa de Barcelona pel papat, l'any 1353, Pere el Cerimoniós garantí una autonomia legislativa al regne amb la delegació dels poders reials a un virrei.





## Regne de Sardènyia

El control de l'illa fou sempre difícil per les guerres amb Gènova (que volia el control de l'illa i tenia ajuda de partidaris interns de Sardènyia) i sobretot per l'oposició de la població sarda al domini català, la qual eren pagesos sota el domini de la noblesa catalana. L'any 1353, Pere el Cerimoniós garantí una autonomia legislativa al regne amb la delegació dels poders reials a un virrei.

## Regne de Nàpols

Dins les seves fronteres hi ha faccions, partidaris als catalans i partidaris als francesos. Fou un focus continu de problemes.

## Ducat d'Atenes

Els territoris grecs sota domini català tenien aquesta denominació. Conquerits per la Gran Companya Catalana dels almogàvers, va ser entregada a la Corona i es va establir un govern a la catalana.



## Creant personatges

**C**rear un personatge consisteix en donar-li historial i números que l'acompanyen. Recorda sempre això, els números són el mitjà, no la finalitat.

Com a jugador pensa en un concepte general del mateix, pensa en coses com a quina professió es dedica, de quina classe social és, o el lloc on va néixer i créixer. Continua concretant detalls de la seva personalitat, com per exemple si és creient o no d'una religió (pensa que la majoria ho era en aquella època), si es una persona de caràcter fort, impacient, etc.

Aquests detalls son els que t'ajudaran a “ficar-te en el personatge”, què vol dir que, quan es doni el cas de prendre una decisió, miris de pensar que faria el teu personatge i no el que faries tu.

### Exemple

En Pep es una persona extremadament tranquil·la en el seu dia a dia, però per jugar ha decidit d'interpretar a en Guifré el Trencatestes, un Almogàver tossut, fort i molt donat a beure i a enfurismar-se amb facilitat. Arribat un moment en Guifré entra en una fonda on després d'una bota de vi fort, comença a discutir amb una altra persona. En Pep, en aquest cas, tot i que ell mai ho faria, decideix que el seu personatge Guifré, en una situació així, segurament colpejaria primer, i pensaria després, segurament sentint-se malament per que tampoc era per tant. D'aquesta manera es gira al seu director de joc i li diu que li clava un cop de puny al malparit que discuteix amb ell.



## Atributs

Els atributs són les capacitats innates del personatge. Indiquen de forma general, i podríem dir “genètica” es el teu personatge a grans pincellades, quan fort, ràpid, destre, etc.

Tenim 30 punts a repartir entre 4 atributs. El mínim és 4, el màxim és 10.

### Físic

Capacitat de la utilització muscular, ja sigui a nivell de força en coses com moure quelcom o a algú que tingui pes o oposi resistència, així com per aixecar una pedra, llençar una barra, etc, o a nivell de resistència en coses com resistir ferides, cansament, drogues o altres causes debilitants.

### Destresa

Facilitat o traça per moure el cos i els membres. Usat per tasques manuals, o exercicis físics que requereixen agilitat.

### Intel·ligència

Capacitat d'entendre, comprendre o resoldre problemes, tant mentals (enigmes) com mecànics o d'elements físics, (prova de veure què falla abans de fer una reparació o resoldre un trencaclosques respectivament).



### Exemple

Hem dit que en Guifré es fort degut al seu mode de vida, i ha estat acompanyant al seu pare en les caceres i les guardies del grup, de manera que es una persona atenta. Lamentablement no ha estat excepcional en el seu intel·lecte ni te una destresa especial, de manera que repartim els punts de la següent manera:

- Físic 8
- Destresa 7
- Intel·ligència 7
- Percepció 8



## Percepció

El llindar dels sentits físics i la teva capacitat d'atenció. També es relaciona amb la capacitat de plasmar allò que captes amb ells en el desenvolupament de diverses disciplines artístiques, inclosa la dansa i l'expressió corporal.

## Habilitats

Les habilitats són les capacitats apreses pel personatge, i al contrari que els atributs, poden millorar amb el temps. Si el teu personatge es dedica a entrenar cada dia, la seva habilitat d'atlesta millorarà, si es dedica a llegir llibres de la biblioteca de la ciutat, segurament tindrà millors coneixements de tradició i història.

Les habilitats van de 0, doncs al contrari que amb els atributs, podem no saber fer una cosa, fins a un màxim de 10, tot i que en la creació del personatge només poden arribar fins a 6.

A l'hora de crear el personatge has d'escollir entre dos variants de personatge, que et dirà quantes habilitats tens i a quin nivell comencen. Per tal d'escollir mira el llistat que trobaràs més endavant i mira de pensar quines habilitats hauria de saber el personatge que has pensat, llista-les i ordena de més important a menys, de manera que sabràs quantes necessites i serà més fàcil escollir entre les dues versants.

## Personatge Versàtil

Es tracta d'una distribució de punts que permet que el teu personatge comenci amb moltes habilitats, tot i que la majoria a un nivell molt bàsic.

- 1 habilitat a nivell 6
- 2 habilitats de nivell 5
- 3 habilitats de nivell 4
- 4 habilitats de nivell 3
- 5 habilitats de nivell 2
- 6 habilitats de nivell 1



## Personatge Especialista

Un personatge especialista es normalment una persona que pel seu entorn, lloc i posició de naixement ha tingut una formació molt especialitzada. Per exemple el fill d'un noble que ha crescut aprenent a lluitar, conèixer l'heràldica de les famílies i poc més.

- 1 habilitat a nivell 6
- 3 habilitats de nivell 5
- 3 habilitats de nivell 4
- 3 habilitats de nivell 3
- 3 habilitats de nivell 2
- 3 habilitats de nivell 1

## Lista d'Abilitats

**(P) Advertir/Notar:** S'utilitza pels sentits. Veure a algú amagat, sentir a un paio trepitjar una branca, escoltar una conversa rere una porta, veure quelcom estrany en algun lloc, etcètera. Per descobrir a algú, es llença contra el seu sigil.

**(D) Armes a distància:** S'utilitza pel maneig d'armes de tota classe que, primer, no suposen que llur potència ofensiva depengui de la força física de l'usuari i que poden ferir fora de la l'abast del combat cos a cos. Una pistola o una ballesta serien armes l'ús del qual estaria controlat per aquesta habilitat. La seva dificultat rau en la distància de l'objectiu, la seva mida i la cobertura que aquest disposa.

**(F) Armes cos a cos:** Permet tenir un coneixement previ de les armes cos a cos i experiència en elles, augmentant les possibilitats de ferir a l'adversari. Tothom pot saber usar una porra o un ganivet, però per parar un cop amb elles, per exemple, suposa una destresa major que la de l'usuari ocasional, i això es mesura amb aquesta habilitat.

**(D) Atletisme:** Permet fer una arrencada veloç, saltar en carrera sense perdre velocitat, o baixar una certa alçada sense fer-se mal, útil per a fugir. Es fa amb tirades enfrontades o una dificultat fixada, per exemple, per coses com fer salts.

(D) **Cavalcar:** Maneig del cavall per trotar, galopar, i fer maniobres com saltar o saber mantenir-lo en calma en situacions adverses com ara sorolls d'explosions.

(P) **Cercar:** Permet buscar quelcom detingudament augmentant les possibilitats de trobar-ho, com ara passadissos secrets o portes ocultes. La diferència amb Advertir/Notar és que en aquests cas els sentits s'enfoquen. No es tracta d'adonar-se que succeeix alguna cosa sinó de descobrir allò que no està simple vista.

(I) **Comerciar:** Coneixement de les diferents rutes comercials i/o del valor del material a comerciar. Un bon comerciant sap trobar les gangues i pot aconseguir preus especials per compra a l'engròs o, directament, regatejant.

(P) **Disfressar-se:** Capacitat que s'usa per fer-nos passar per una altra persona, bàsicament s'usa per evitar que el personatge sigui reconegut o per passar desapercbut en una cultura diferent. Amb el material adequat, es pot fer passar per una persona en concret.

(D) **Escalar:** S'utilitza per pujar per parets verticals o escarpades, sigui amb l'ús de material especialitzat, la qual cosa ho farà més fàcil, o sense aquest.

(D) **Esquivar:** Indica la capacitat activa d'evitar ser colpejat en combat cos a cos o similar. Es part del càlcul de la defensa del personatge.

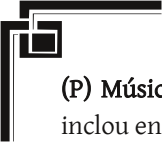
(P) **Etiqueta:** S'utilitza per comportar-se amb correcció en cada circumstància. Conèixer els protocols de les corts, saber els costums d'un país a taula, saber fer una reverència correctament o utilitzar el títol adient amb algú.

(I) **Fauna:** Coneixements dels animals, saber com tractar-los, llurs costums, i per domar-los o domesticar-los.

(I) **Guarir/Herbes:** Permet sanar a una altra persona. La dificultat normal per curar és de 15, comptant que es disposa d'instrumental i un lloc adequat per intervenir. La dificultat és de 20 si les circumstàncies són adverses. Es cura 1d6, i només es pot usar una vegada al dia per pacient.

(I) **Lleis:** Coneixement de les lleis d'un determinat país o regió.





**(P) Música:** Coneixement dels instruments musicals i del nivell en què es toquen; inclou en cant.

**(I) Navegar:** Coneixement a l'hora de portar una embarcació, orientar-se en el mar així com dels instruments i parts dels mateixos.

**(D) Nedar:** S'utilitza per saber nadar, en funció de l'ambientació. Amb 1 punt se sap nadar, només caldria tirar per realitzar coses difícils com ara guanyar una carrera, o creuar nadant l'estret.

**(I) Ocultisme:** Coneixement de les ciències ocultes, ja siguin reals o mítiques, i tot allò que això engloba.

**(P) Rastrear:** Permet seguir empremtes o petjades, o veure senyals característiques en el camí. Quant major sigui en resultat, major la informació obtinguda.

**(P) Reflexos:** Representa la capacitat de reacció d'una persona. Un personatge amb un reflexos alts té més possibilitats de ser el primer en actuar en una situació tàctica.

**(I) Religió:** Coneixements de teologia i mitologia. Pot incloure coneixements d'éssers com dimonis o altres monstres.

**(D) Robar butxaques:** Mesura la capacitat del personatge per manllevar objectes d'altres persones sense ser detectat i sense fer us de la força.

**(P) Rumors:** S'utilitza per saber si hi ha algun rumor en el poble, com ara si algú ha estat robant per les cases o que hi ha algun perill en el bosc. Quant major és el resultat de la tirada, major el nombre de rumors i més fiables són els que s'obtenen.

**(D) Sigil:** Permet caminar silenciosament o amagar-se, ja sigui en un forat, entre les ombres o entre la gentada, per evitar ser vist. Vegeu Advertir/notar.



**(I) Supervivència/Caçar:** Art de sobreviure a la natura de forma bàsica. Inclou un àmplia gama de coneixements, des d'orientació fins a fer foc o aconseguir caça.

**(I) Tradició/Història:** Coneixements sobre els fets de la regió, incloent-hi l'heràldica de les cases nobles així com llegendes populars.

**(D) Trampes/Panys:** Es la tècnica de fer i des-fer mecanismes relativament senzills. De vegades tenir eines especials serà necessari, i d'altres vegades simplement facilitaran la tasca.

**(I) Urbana:** Coneixement dels baixos fons de les ciutats, i d'on es situa el mercat negre i els narcotraficants, gorilles i gent de similar condició. També serveix per poder esquitllar-se d'algú en una persecució aprofitant les característiques especials dels carrerons.

## Exemple

En guifré ha crescut en un ambient nómada i guerrer, les seves habilitats han estat centrades en la seva supervivència en l'entorn i sabent que tard o dora entrarà en combat. Escollim la variant versàtil per poder cobrir tots els coneixements que requereix.

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Armes cos a cos 6     | Nedar 2             |
| Advertir/Notar 5      | Escalar 2           |
| Esquivar 5            | Fauna 2             |
| Reflexos 4            | Guariment/Herbes 2  |
| Cavalcar 4            | Atletisme 2         |
| Supervivència/Caçar 4 | Armes a Distància 1 |
| Sigil 3               | Rumors 1            |
| Escalar 3             | Robar 1             |
| Rastrear 3            | Navegar 1           |
| Cercar 3              | Comerç 1            |
|                       | Urbana 1            |

La lletra inicial entre parèntesis al principi indica amb quin atribut està relacionat i per tant que s'ha de sumar a l'habilitat: F: Físic, D: Destresa, I: Intel·ligència i P: Percepció

## Avantatges

Els personatges amb els que es juga són persones especials, que destaquen per alguna raó. És per això que cada jugador podrà escollir en la creació només una de les següents avantatges, sempre que reuneixi les condicions entre parèntesis.

- Berseker (F8+): +2 a tirades de combat CC.
- Cop Dur (F8+): +1 al mal en CC.
- Defensor (D8+): +1 a defensa.
- Despiadat (F8+): Pot repetir tirades de mal utilitzant el token o mecanismes similars.
- Mula de càrrega (F8+): Ignora 1 punt de destorb.
- Mur (F8+): PV = Físic x5, enlloc de x4.
- Pell de Pedra (F8+): +1 a absorció.
- Precís (P8+): +1 al mal en armes a distància.
- Punteria (D8+): +2 a tirades d'armes a distància.
- Ràpid (P8+): +2 a iniciativa.
- Recuperació (F8+): Cura 2 PV addicional en cada curació, natural o màgica.
- Sort (cap): Pot repetir una tirada per escena.

### Exemple

Hem comentat que en Guifré és una persona irascible, de manera que veient la llista l'avantatge "Berseker" sembla idoni, fent que a les tirades de combat cos a cos sumi 2 a les seves tirades.

## Valors Especials

A més a més d'atributs i habilitats hi ha una sèrie de valors especials que són calculats, a continuació trobaràs quins són i com calcular-los.

Punts de Vida: Indica quan mal pot sofrir un personatge abans de quedar inconscient. Es calcula multiplicant Físic per 4.

Defensa: Es la dificultat que tenen els nostres enemics per arribar a fer-nos mal. El seu valor és Esquivar + 5 (Esquivar = Atribut Destresa + Nivell habilitat Esquivar).

Iniciativa: Les persones més ràpides actuen primer, la iniciativa mesura quant ho és el nostre personatge. És el valor de l'habilitat de Reflexos (Reflexos = Atribut Percepció + Nivell habilitat Reflexos).

### Exemple

En el cas d'en Guifré els valors serien:

- Punts de Vida: 32 (Físics  $8 \times 4 = 32$ )
- Defensa: 17 (Esquivar 5 + Destresa 7 + 5 = 17)
- Iniciativa: 12 (Reflexos 4 + Percepció 7 = 12)

### Exemple complet

Guifré el Trencatestes, Almogàver. Tossut, fort i molt donat a beure i a enfurismar-se amb facilitat. Ha crescut amb el seu grup, acompanyant el seu pare en guàrdies i altres menesters d'avituellament del grup.

### Atributs

- Físic 8
- Destresa 7
- Intel·ligència 7
- Percepció 8





## Habilitats

- Armes cos a cos 6
- Advertir/Notar 5
- Esquivar 5
- Reflexos 4
- Cavalcar 4
- Supervivència/Caçar 4
- Sigil 3
- Escarlar 3
- Rastrear 3
- Cercar 3
- Nedar 2
- Escarlar 2
- Fauna 2
- Guariment/Herbes 2
- Atletisme 2
- Armes a Distància 1
- Rumors 1
- Robar 1
- Navegar 1
- Comerç 1
- Urbana 1

## Avantatges

En Guifré és Berserk, la seva ira en combat li dona un +2 a les tirades d'atac cos a cos.

## Valors especials

- Punts de Vida 32 (Físics  $8 \times 4 = 32$ )
- Defensa 17 (Esquivar 5 + Destressa  $7 + 5 = 17$ )
- Iniciativa 12 (Reflexos 4 + Percepció  $7 = 12$ )





## Com s'hi Juga



ra que ja tenim un personatge, és moment de saber com funciona el sistema en detall, expandirem el resum inicial per veure les possibilitats que tenim.

De totes maneres, recorda, un director de joc no acostuma a estar demanant proves constantment, hi ha moltes situacions on clarament el personatge se'n sortirà, o bé on fallar no te cap implicació. Si per exemple, en un moment de tranquil·litat algú ha de pujar per una escala, tot i que aquesta estigui malmesa i plena d'oli que et faria caure, si caus, pots tornar-ho ha intentar fins que ho aconseguïsis. En canvi, aquesta mateixa situació quan hi ha un enemic que us persegueix, te efectes importants si es falla, ja que caurem i quedarem a la mercè d'ell.

D'altra banda, hi haurà vegades que el director no ens demanarà fer una prova, però li ho podem demanar nosaltres. Un cas típic es voler escoltar si hi ha algú aprop en una situació sigil·losa.

### Tirades

Les tirades poden ser d'habilitat o d'atribut, i aquestes poden ser enfrontades si hi ha un altre competidor actiu, o contra una dificultat establerta com per exemple si és "l'entorn" contra qui ens enfrontem.

Mirar de passar desapercebut és una tirada enfrontada del nostre sigil contra l'advertir/notar de qui ens pot veure. En canvi, pujar un arbre es una tirada contra una dificultat fixa establerta pel director de joc.

Abans hem vist que sempre es llença 1o3d10, que vol dir, 3 daus de 10 cares dels quals es guarda el dau objectiu. El dau objectiu pot ser el més alt, el mitjà o el més baix, depenent de les circumstàncies, per defecte, és el mitjà.

Si es treu un 10 en el dau objectiu, es suma i es tornen a llençar els daus guardant el mateix dau objectiu que en l'anterior tirada.

### Exemple

Amb el dau mitjà com a dau objectiu, si la tirada fos 5, 3, 9 el resultat és 5 ; Si fos 4,4,2 ens quedem el 4 ; I amb 10,7,10 ens quedem el 10, tornariem a llençar i si el resultat fos 3,7,5, ens quedaríem el 5, sumant un total de 15 (el primer 10 i després el 5).

Amb el dau alt en una tirada de 5,3,9 ens quedem el 9; Si fos 4,4,2 el 4; i amb 8,7,10 el 10, llençaríem de nou com el cas anterior, però ens seguim quedant el dau alt, de manera que si la tirada fos 3,9,8, ens quedaríem el 9 i el resultat final seria de 19.

## Tirades d'Atribut

Les tirades d'atribut s'utilitzen quan no hi ha cap habilitat prou específica per resoldre l'acció, o quan no entra en joc cap coneixement o entrenament en especial.

Es llença l'atribut corresponent + 1o3d10 contra les següents dificultats.

- Fàcil: 9
- Normal : 12
- Dificil: 15
- Molt Dificil: 18
- Quasi impossible: 21

En tirades enfrontades contra un altre jugador, el que tregui la tirada més alta aconsegueix el seu objectiu. Exemple: un pols seria una tirada enfrontada de Físic.



## Tirades d'Habilitat

La majoria de tirades que farem durant el joc son d'habilitat, on veurem com la nostra intel·ligència juntament amb els nostres coneixements, o el nostre físic i l'entrenament són capaços de vèncer l'adversitat.

Es sumen: atribut + habilitat + 1o3d10 contra les següents dificultats.

- Fàcil: 10
- Normal: 15
- Difícil: 20
- Molt Difícil: 25
- Quasi Impossible 30

En tirades enfrontades contra un altre jugador, el que tregui la tirada més alta guanya. Per exemple, algú intenta amagar-se (Destresa + Sigil + 1o3d10) i algú intenta trobar-lo (Percepció + Advertir/Notar + 1o3d10).

L'atribut que governa una habilitat es una referencia, en una situació donada el director de joc podria demanar-nos que fem una tirada d'una habilitat usant un altre atribut. Escalar es una habilitat de Destresa, però si el nostre personatge queda penjant d'una cornisa, el director podria demanar-nos que la següent tirada d'escalar utilitzés Físic.

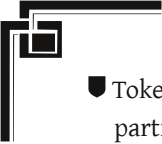
Nota: Res impedeix demanar tirades intermèdies, fer tirades amb dificultats de 12 o 18, també funciona perfectament, en funció del que es vulgui. Les dificultats de la taula són de referència.

## Circumstàncies Especials

Abans hem comentat que hi ha situacions on el dau objectiu pot canviar i no ser el mitjà. A continuació llistem unes de concretes, però el director de joc és lliure de determinar que una tirada concreta utilitzi el dau menor, el mitjà o el major.

- Malferit: Si els PVs d'un personatge o criatura són iguals al seu físic, o inferior, guarda el dau menor.
- Habilitat desconeguda: Quant una habilitat no té punts associats, es guarda el dau menor.



- 
- Token: Un objecte que el jugador (i no el personatge) té al principi de la partida, i que es pot donar al Director de Joc abans d'una tirada d'atribut o habilitat, permeten d'aquesta manera guardar el dau major. Però el Director de Joc pot retornar-lo en qualsevol moment al jugador, obligant-lo així a guardar el dau menor.
  - Destorb: El destorb es resta a totes les habilitats de destresa quan no s'està en combat. En combat, es resta a la iniciativa.

## Crítics

Entenem per Crític quan quelcom es fa MOLT bé i passa per cada 10 punts en què es supera la dificultat sobre la que es llença. D'aquesta manera si la dificultat era 12 i traiem 22, hem fet crític, si traiem 32, seria doble crític.

Quan un crític es faci en una tirada que inclogui una segona tirada per veure l'efecte (veure mal més endavant), augmentarem 1d6 l'efecte (2d6 per doble crític, etc.) Per exemple si la nostra arma fa 1d6+2 de mal i hem fet crític, en aquesta tirada passarà a fer 2d6+2.

Quan es una tirada normal, el director de joc es l'encarregat de narrar l'efecte. Per exemple en una tirada de rumors podria aconseguir informació que ni tan sols buscava però que resulta útil.

## Pifies

Una pifia és un 1 en el dau guardat, i menor o igual a 5 en el dau immediatament superior (molt perillós estan malferir).

L'efecte de les pifies és sempre responsabilitat del director de joc, però podem incloure aconseguir informació errònia, ferir-nos a nosaltres mateixos o a un company en combat, i coses de l'estil.





# El combat



El combat es regeix per unes regles una mica més detallades. En aquest capítol veurem com funciona. Per començar, en una partida s'acostuma a distingir entre el “temps narratiu” i el “temps tàctic”. En el primer temps és molt flexible, i en una frase el director pot resumir dies de viatge, com es pot detallar en temps real, sobretot en situacions com un diàleg. En el temps tàctic en canvi, que és el que s'usa normalment en un combat, es divideix el temps en torns, cada personatge pot actuar, parlar, atacar o movent-se, i l'ordre d'acció es determina en funció de la tirada d'iniciativa de cada personatge.

## Abans del combat

Es possible que els jugadors puguin planejar i fer accions prèvies al combat com una emboscada amb èxit (sigil contra advertir/notar) on el primer atac és gratuït.

## Inici del combat

En el moment que s'entra en temps tàctic s'ha de fer una tirada d'iniciativa que marcarà l'ordre d'actuació dels personatges durant tot el combat. Aquesta fase funciona de la següent manera:

1. Es llença Iniciativa +1o3d10 de cada personatge.
2. Si es treu un 20 o més, es tenen 2 accions, 30 o més, 3 accions, 40 o més, 4 accions, etc...
3. Una pifia en iniciativa significa que no s'actua en el primer torn, i s'anirà l'últim en els següents.

Nota: A la tirada d'iniciativa s'ha de restar el destorb de l'armadura o similar.



## Seqüència de torn

En el seu torn, cada jugador escull l'acció què el seu personatge realitzarà. Aquesta pot ser fugir, atacar, intentar amagar-se, intentar dialogar, etc...

### Accions i moviment en combat

Un torn dura 3 segons.

Els torns es divideixen en dues classes d'accions, majors i menors. Una acció major seria realitzar un atac.

Una acció menor seria quelcom com llençar una arma, prendre's una poció o donar-li alguna cosa a algú.

També es pot utilitzar per moure's, sent l'equivalent a una acció major a 6 metres, i una menor a 3 metres. Això és especialment útil si s'utilitzen miniatures, doncs la mida estàndar és una casella = 1.5 metres (major 4 caselles i menor 2 caselles).

El moviment màxim és de 9 metres (6 caselles) independentment de que es tregui un crític en iniciativa i es puguin fer diverses accions.



### Exemple

Amb dues accions per torn treien un crític en iniciativa, pot moure's 9 metres i realitzar un atac amb l'espasa sense penalització.

### Atac cos a cos

Quan un personatge ataca cos a cos, sigui amb armes o amb el seu propi cos, s'ha de llençar Físic + Cos a Cos + 103d10 contra la Defensa de l'altre personatge. Si l'igualava o la supera, aconsegueix impactar fent el mal (veure més endavant "Dany").

Els següents són modificadors a l'atac per circumstàncies especials en combat:

- Per l'esquena: +4 a l'atac.
- Flanquejant: +2 a l'atac.

Nota: Recorda que si la tirada supera la defensa de l'adversari en més de 10 punts, és un crític, afegint 1d6 de mal per cada 10 punts.

Escuts: Otorguen un bonificador +1 a la defensa.

### *Atac amb dues armes*

Un personatge pot lluitar amb dues armes lleugeres a la vegada, espases curtes o dagues. Això fa que el personatge obtingui un +3 a la tirada d'atac. El mal causat és el major de les armes utilitzades (1d6+1 si és la daga, 1d6+3 si és l'espasa).

### *Atac a Distància*

El personatge que ataca llença Destresa + Armes a Distància + 1o3d10 contra una dificultat en funció de la distància de l'objectiu.

- A pam 10
- Curta 15
- Mitjana 20
- Llarga 25

També augmenta la dificultat coses com la cobertura, el fet d'estar corrent, o que l'objectiu estigui entre més gent.

- Corrent +3
- Estirat +5
- Cobertura Lleugera (un arbret) +2
- Cobertura Mitjana (una carrossa) +4
- Cobertura Gran (un merlet) +6
- Entre altre gent +2

Escuts: Els escuts atorguen cobertura lleugera (+2).





## Armes a distància en cos a cos

Quan algú amb una arma a distància entra en distància de melé, ha d'utilitzar el seu atac de cos a cos i un mal d'arma improvisada (1d6+1) o canviar a una arma més adient.

## Dividir Accions

Un personatge pot fer dues accions a la vegada en el seu torn, tot i què només li correspongui una. Per a fer això, guardarà el dau menor en ambdues tirades. Això no és aplicable si el jugador ja està guardant el dau menor per algun motiu (malferit, retorn del token, etc...).

## Danys

Quan un personatge aconsegueix impactar sobre un oponent s'ha de fer una tirada de mal. Cada arma té un valor que indica quants daus de 6 cares s'han de tirar i de vegades un modificador, la suma d'aquests són els punts de vida que perdrà l'oponent.

D'aquest mal s'ha de restar l'absorció, que és la protecció que les armadures (o en el cas d'algunes bèsties i monstres es la seva pròpia pell) ofereix, deixant-nos el mal real que penetra el blindatge. Per contra, la majoria d'armadures afecten al destorb, fent-nos menys ràpids a l'hora de reaccionar.

Exemple: En Guifré ataca un llop i supera la seva defensa. En Guifré usa una espasa curta, el mal de la qual és de 1d6+3, llança el d6 i treu un 4, el mal es de 7 punts; com el llop té absorció 1 degut a la seva gruixuda pell, perd un total de 6 punts de vida.

Nota: Les tirades de mal també “exploten”. Es a dir, si en un dau es treu el valor més alt, aquest valor es suma i es segueix tirant. Per exemple, si en una tirada de 2d6, treiem 4 i 6, es llença 1 dau de nou, si treu 5, el total es de 15 (4, 6 i 5). Si en el dau explotat es torna a treure un 6, es continua tirant fins que no es tregui un 6.

## Estats de Salut

Existeixen 4 estats de salut: normal, malferit, inconscient i mort.

- Normal: Del màxim de punts de vida fins al valor de Físic (no inclòs).
- Malferit: Estar per sota o igual del nostre valor de Físic.
- Inconscient: Estar a 0 o menys punts de vida, però per sobre del doble del nostre valor de Físic x2.
- Mort: Quan hem passat en números negatius del nostre valor de Físic x2.

Nota: Recorda que quan estem malferits a les tirades s'agafarà el dau baix com a dau objectiu en comptes del dau mig.

### Exemple

En Guifré te Físic 8, pel que el seu estat de salut serà:

- Normal: Mentre li quedin més de 8 punts de vida.
- Malferit: Per sobre de 0 punts fins a 8 punts de vida.
- Inconscient: De 0 fins a -15 punts de vida.
- Mort: Quan està a -16 o menys punts de vida.

## Després del combat

Després d'un combat, els personatges poden recuperar l'alè, és a dir, descansar durant 5 minuts i recuperar-se una mica de les ferides i el cansament. Això recupera 1d6 punts de vida, però només dels punts que s'han perdut en aquell combat.

També es potser un bon moment per fer servir els coneixements de Guariment/Herbes per mirar de recuperar-se de les ferides, però recorda que una persona no pot aplicar aquesta habilitat al mateix pacient més d'un cop per dia, hagi aconseguit o no la primera tirada.



# Equipament

**D**urant les seves aventures, els personatges portaran objectes amb ells, eines, armes, objectes personals, etc. A continuació trobaràs un llistat d'exemple amb tot de material que puguin necessitar, i en el cas d'equip de combat, les seves característiques.

## Armes cos a cos

- Bastó 1d6+2
- Simitarra 1d6+3
- Ganivet 1d6+1 3m / 6m / 9m
- Daga 1d6+1 3m / 6m / 9m
- Espasa curta 1d6+3
- Espasa llarga 2d6(1M)/2d6+1(2M)
- Destral de combat (2M) 2d6+2
- Destral de guerra 2d6(1M)/2d6+1(2M)
- Llança lleugera 1d6+2
- Llança pesada (només a cavall) 3d6
- Espasot (2M) 2d6+2, requereix Físic 9
- Mangual 2d6
- Massa 2d6
- Sabre 2d6(1M)/2d6+1(2M)
- Vara 1d6+3

## Armes a distància

- ▣ Arc curt (2M) 1d6+3 15m / 30m / 60m
- ▣ Arc llarg (2M) 2d6 25m / 50m / 100m requereix Físic 8
- ▣ Ballesta (2M) 2d6+2 (con recàrrega) 15m / 30m / 60m
- ▣ Ganivet 1d6+1 3m / 6m / 9m
- ▣ Daga 1d6+1 3m / 6m / 9m
- ▣ Fona 1d6+1 (1d6+2 projectils plom) 10m / 20m / 40m
- ▣ Llança lleugera 1d6+2 10m / 20m / 40m

## Armadures

- ▣ Armadura lleugera Absorció 2 destorb 1
- ▣ Cota de malles Absorció 4 destorb 2 Req. Físic 7
- ▣ Armadura plaques Absorció 6 destorb 3 Req. Físic 8
- ▣ Escut Defensa +1, Cobertura +2





## La conjura d'arborea

### Introducció

Marià IV, jutge d'Arborea, havia estat educat a Catalunya, a les corts d'Alfons III i de Pere III. El 1347 va succeir son germà Pere III d'Arborea, que havia mort sense fills. L'11 de setembre de 1349, quant va tornar a l'illa, va rebre el feu del comtat del Goceano i la senyoria de Marmilla del rei de Catalunya i Aragó. Però malgrat els seus antecedents Marià IV es posicionarà contra el domini català de Sardenya per part de Pere III el Cerimoniós.

Ara, durant la guerra venecianogenovesa va capgirarà la seva política i s'oposarà a la dominació catalana, lluitant contra Gerard Gherardeschi, vassall lleial a Catalunya-Aragó.

La partida tindrà lloc just abans d'aquests fets, la corona sospita d'ell i enviarà un petit grup per fer averiguacions. Aquesta està pensada per que presentis diverses situacions que són: persecució (accions de moviment), combat (tant contra personatges secundaris com principals i monstres), actes socials, etc. Sempre es bo de mirar d'incloure el màxim de situacions possibles per tal de que els teus jugadors, que possiblement tindran habilitats diferents, puguin tenir un moment on lluir-se, un pany pel manetes, un combat pel guerrer, o un xoc social on el bec d'or tindrà més força que cap dels demés.



## Resum de les escenes

A continuació farem un llistat de les escenes per a un ràpid cop d'ull a tall de recordatori.

1. Introducció: Els personatges reben l'ordre d'anar a Oristany a reunir-se amb el seu contacte.
2. Fonda: A la fonda on haurien de trobar el contacte reben una carta i ha un incident que acaba en una baralla on queda patent que hi ha tensió a l'ambient.
3. Persecució: Els personatges han de fugir de la fonda per no ser arrestats pels guardies del jutge. Possible moment per afegir una segona trama paral·lela.
4. Reunió amb la duquessa: Els hi dona la missió d'introduir-se en la mansió del jutge per a rescatar a Jordi de Tàrrega aprofitant una festa de disfresses.
5. La festa: Han de trobar la manera d'arribar al soterrani on estan els calabossos.
6. Fugida per les clavegueres: Apareix el rei de rates, lluita èpica a contrarellotge (i contra un molí). Possible lluita.
7. Final: Anunci de que el compte ha estat suplantat.

## Escenes detallades

### 1 Introducció

Els personatges arriben a l'illa, pots narrar com els seus caps els hi donen la missió. A discreció teva si és via carta o en persona. L'important és remarcar que serà la primera tasca de responsabilitat que els hi donen.

En aquell moment no rebran més instruccions que dirigir-se a Oristany, capital del jutjat. Un cop allà hauran de dirigir-se a una fonda regentada per Joan Tarrès, el seu contacte, el qual els hi proporcionarà els detalls.

Si es disposa de molt de temps es pot jugar el viatge, els jugadors han desembarcat a l'Alguer, i al voler passar les fronteres al jutjat d'Arborea els soldats estan aturant



per interrogar els viatgers.

## 2 Fonda

Un cop arribin a la ciutat el més lògic és anar a la fonda. A més, aquesta serveix de posada de tal manera que si tenen dubtes d'on dormir, saben que en Jordi els pot allotjar.

La fonda està en una mala zona, un suburbi, està plena de gent de mal aspecte. A la barra hi haurà una noieta que els jugador reconeixeran com la germana d'en Jordi. Aquí el director pot afegir una mica de joc amb alguna classe de consigne per identificar-se.

Quan parlin amb ella, aquesta els hi dirà en veu baixa, apropant-se a ells, que en Jordi no podrà reunir-se ja que han sorgit problemes. Se la veu afectada i si s'interessen sabran que en Jordi ha desaparegut i sospiten que està en els calabossos del jutge.


En tot cas els hi donarà una carta segellada amb lacre (però sense escut ni cap marca). En ella en Jordi diu que si estan llegint això, possiblement el jutge l'ha descobert, però que han de seguir endavant. El pla d'emergència passa per reunir-se amb la Duquessa Carolina Bellavista a la seva mansió. Han d'actuar amb cautela per a que no la vinculin amb ells i hi han d'anar la nit següent, i han de mostrar-li la carta.

Al anar a sortir de la fonda, o simplement al girar-se si veiem que no hi ha intenció de marxar-se, ensopegaran accidentalment amb un dels clients de la fonda provocant que la seva beguda se li vessi per sobre. Aquest protestarà i usarà el terme “Català” com a insult, cosa que començarà una discussió entre la gent de la fonda i acabarà amb una baralla campal.

L'escandol acabarà cridant l'atenció dels guardies del jutge i els jugadors faran bé en marxar corrent, començant una persecució pels carrers de la ciutat.

## 3 La persecució





En quan surtin aprofita per fer una petita baralla amb alguns guàrdies. En aquest cas es millor usar-los com un recurs narratiu i no pensis en termes numèrics. Si superen una dificultat de 15 tomben un guàrdia, i per cada 5 aconsegueixen desfer-se d'un més. Sigues imaginatiu, si per exemple acaben amb dos alhora, digues que el jugador agafa els dos pel cap i els fa xocar deixant-los fora de combat i coses per l'estil.

Quan acabin amb uns pocs, el cercle s'obre i apareix el capità Pietro di Bari, un mercenari que ha arribat a cap de la guardia del jutge. Pietro es alt i prim, de cabells llargs i negres que du lligats en una cua. Vesteix també el negre i sempre porta guants de pell i un mocador a coll de color verd fosc. Pietro es molt superior que ells, de manera que fins i tot podria lluitar amb dos d'ells i aguantar-los, si hi ha molta superioritat numèrica possa-hi guardies que l'ajudin, fes que el combat duri un parell de torns i si un d'ells aconsegueix ferir-lo, que sigui a la cara i que li faci un bon tall.


Quan vegin que es un combat que no poden guanyar (si no ho veuen, fes venir més guàrdies), dona'ls alguna forma de poder fugir, com que la baralla de la fonda ha anat a més i la gent surt a fora, creant un caos que els permeti fugir i començar la persecució.

En aquest cas és una qüestió de tirades de cavalcar o atletisme i haver d'esquivar les parades del mercat i veure si aprofiten aquests mateixos obstacles contra els perseguidors.

Si la cosa està apurada es pot posar en escena a una encaputxada (Júlia) que farà caure un carro de palla que permetrà als jugadors ocultar-se juntament amb ella. Quan preguntin sabran que és serventa de la duquessa i venia a ajudar-los en veure que la cosa es complicava.

#### **4 La reunió amb la Duquessa**

Un cop es reagrupin i arribi la nit, o bé hagin estat rescatats per na Júlia, hauran de dirigir-se a la casa de la Duquessa. Si es veu oportú és un bon moment per utilitzar les habilitats de sigil.



Un cop allà la Duquesa Carolina Bellavista els hi dirà que la seva missió consistirà en rescatar a en Jordi que es creu que està captiu a casa del jutge Marià IV, que es creu que està conspirant per aixecar una rebelió en contra de la Corona per fer-se amb el poder. El rescat es realitzarà aprofitant la festa de disfresses que es celebrarà en la mansió d'ell.

La duquesa, pel seu estatus hi està convidada i s'encarregarà d'introduir-los a la festa. Per tal objectiu té unes disfresses preparades.

Arribats a aquest punt és recomanable introduir una mica d'humor a la partida. Que la Duquesa pregunti qui vol ser el primer i li doni un farcell de tela que hi conté una disfressa. Aquestes seran d'animals, cada una d'elles cada vegada més ridícules, sent l'última clarament ofensiva, per no haver volgut ser el primer. Els herois vestits de papallona o marieta són especialment ridículs.

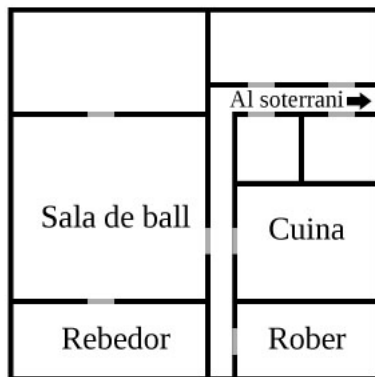
## 5 La festa

Un cop arribats a la casa, seran rebut i conduïts a un gran saló amb música en directe. Aquest estarà ple de gent però s'hi podrà distingir clarament als convidats, disfressats, del servei, amb uniforme.

El presoner està al soterrani, per tant els personatges hauran de trobar alguna manera de sortir de la zona de la festa i cercar el pis inferior.

Si veus que es queden en un carreró sense sortida, hi ha diverses opcions a utilitzar, com pot ser l'excusa de tacar-se per tal de que un cambrer et dugui on et puguis netejar, seduir a algú del servei per aconseguir la seva roba o directament colar-se de forma sigil·losa o descarada (l'excusat, si us plau).

Per afegir tensió a l'escena, el capità estarà a la sortida. És l'encarregat de la



seguretat de la festa i estarà atent per veure si succeeix quelcom. Què no ho aconseguixi, però fora molt graciós una escena en la qual interrogui o fins i tot flirtegi amb na Júlia o millor encara amb un personatge femení (o algú la disfressa del qual pugui dur a confusió).

Quan aconseguixin arribar al subterrani hi trobaran fàcilment els calabossos on hi haurà uns botxins.

L'important és que un cop hagin rescatat al presoner, s'escoltin baixar soldats i el capità cridant alguna cosa com – Ja deia jo que em sonava aquesta cara, maleïts malparits! –

Dóna temps per a que puguin reaccionar, una tirada d'advertir/notar els indicarà que hi ha una trapa en un lateral, el presoner els hi dirà que condueix a les clavegueres. Si fallen en la tirada, que sigui na Júlia si està o algun dels presoners qui els hi ho indiqui.

## **6 Fugida per les clavegueres**

Dins el clavegueram hauran de córrer per tal d'evitar que els soldats els agafin. Acabaran arribant a una zona on l'aigua és profunda però hi ha una barca, quan fugin sobre aquesta veuran el capità llençarà el seu barret a terra i el trepitjarà.

Si anem bé de temps, una altra possibilitat és que el capità tingui un enfrontament amb algun dels personatges, si és el que el va ferir, encara millor. Si el capità aconseguix una gran tirada, serà ell qui deixi una marca en el personatge i llavors deixi anar una frase tòpic de l'estil – Sembla que ja en igualtat de condicions, bambino –

Però poc després escoltaran alguna cosa que s'apropa. És el rei de les rates que funciona com una sola bèstia. Aquesta, molesta per la seva presència, no dubtarà en atacar-los.

Quan el combat estigui avançat podran adonar-se'n de que la corrent és més ràpida i que s'escolta un xipolleig constant de fons. Com més aprop (o si hi ha una bona tirada d'advertir/notar) s'adonaran que és com si alguna cosa, una fusta o



similar, estigués colpejant l'aigua. Finalment es veurà que és un molí d'aigua i que és un perill mentre estigui la rata, per tant l'hauran d'eliminar ràpidament.

Finalment quan arribin al molí que facin una tirada d'atletisme amb una dificultat mitjana (15), qui no l'aconsegueixi rebrà 1d6 de mal i es veurà una còmica escena quan surti catapultat per les aspes del molí, per a goig i diversió de la resta.

## 7 Final

Un cop aconseguit i a resguard en la mansió de la Duquessa, en Jordi els tornarà a agrair tot el que han fet i dirigint-se a la Duquessa dirà - Senyora, hem de tornar ràpidament a Barcelona, hem de fer saber al Rei Pere que Arbòrea s'aixecarà en armes contra la Corona, aprofitant la guerra venecianogenovesa per que no els puguin aturar! -

## Estadístiques del personatges no jugadors

A continuació resumim les estadístiques dels personatges i altres antagonistes que han aparegut a l'aventura per que sigui més fàcil de consultar.

Per simplicitat, no cal detallar la fitxa dels antagonistes tant com les dels personatges del jugadors. Moltes vegades amb les estadístiques en combat és suficient (monstres per exemple), d'altres amb donar un número com a atribut i un com habilitat es suficient, entenent que tenen tots els atributs i totes les habilitats amb aquest valor, o podríem definir una mica més amb dos valors d'atribut i dos valors d'habilitat, entenent un parell alt pel que està relacionat amb la professió o especialitat, i un de baix per la resta.

## Gent de la fonda

Es tracta de gent comú que està allà per fer negocis o socialitzar, per res del mon gent combativa ni amb formació militar.

- Atribut: 5
- Habilitat: 2
- Punts de vida: N/A. Amb dificultat 10 cau un, per cada 5 extres cau un altre.
- Dany: 1d6



## Guàrdies del jutge

Els guàrdies del jutge són en la seva majoria persones normals que s'han allistat per convicció (gent pro-genovessa) o per sortir d'una situació difícil. No són soldats professionals ni tenen una formació profunda.

- Atribut per combat: 6
- Atribut general: 5
- Habilitat de combat: 3
- Habilitat general: 2
- Punts de vida: N/A. Amb dificultat 15 cau un, per cada 5 extres cau un altre.
- Dany: 1d6+2

## Capità Pietro di Bari

Es un mercenari que ha arribat a cap de la guardia del jutge. Pietro es alt i prim, de cabells llargs i negres que du lligats en una cua. Vesteix també el negre i sempre porta guants de pell i un mocador a coll de color verd fosc.

### Atributs

- Fis.: 7
- Des.: 9
- Int.: 6
- Per.: 8

### Habilitats

- Combat cos a cos: 6
- Esquivar: 4
- Reflexos: 5
- Lleis: 2
- Urbana: 3
- Punts de vida: 28
- Iniciativa: 13
- Defensa: 14





## Lluert

Llangardaix gegant, fa 1'5 m d'alt i 5 m de morrió a cua.

- Atac: 12
- Defensa: 18
- Absorció: 2
- Dany: 1d6+3
- Punts de vida: 48
- Iniciativa: 10







# Despertaferro

Mai has estat veient una pel·lícula i has pensat “Jo hagués anat per l'altra banda” Una partida de rol és com una obra de teatre, però on el guió l'escrius tu jugant i decidint.

RiF Despertaferro et porta a l'època d'expansió per la mediterrània de la corona catalano-aragonesa, concretament al segle XIV, on els territoris que en formaven part eren el Principat de Catalunya, els regnes d'Aragó, València i Mallorca, però el seu domini també arribava fins als regnes de Còrsega, Sardenya, Nàpols, i el ducat d'Atenes.

Encarna un Almogàver de la Companyia Catalana, un comerciant de la corona o lleva àncores per lluitar contra les flotes franceses, genoveses o els pirates sarraïns com un dels famosos ballesters catalans.

En aquest llibre trobaràs tot el necessari per poder jugar, incloent informació de l'època, com es jugar a rol i una petita aventura introductòria per poder començar. Apart, només necessitaràs paper, llapis, 3 daus de 10 cares i uns pocs de 6 cares (els de tota la vida).



Aquesta obra es distribueix segons la llicència

CC-BY-SA - Creative Commons - Reconeixement - Compartir Igual 2.5

RiF Despertaferro és una obra derivada de Rápido y Fácil, un marc de treball per crear els teus propis jocs de rol. Més informació a <http://www.rapidoyfacil.es>