



Despertaferro

# Creació de personatges

## Atributs

Es reparteixen 30 punts, mínim 4, màxim 10.

- Físics (F): Les capacitats del cos, com la força, la resistència, l'agilitat, etc.
- Sentits (S): Capacitat per a rebre informació de l'entorn (visual, auditiva, etc.)
- Mentals (M): La capacitat de raonament, així com de resolució de problemes.
- Presència (P): El valor i la determinació, així com la facilitat en les relacions socials.

## Habilitats

### Plantilles d'habilitats

S'ha de seleccionar una de les plantilles d'habilitats. Cada plantilla indica un nombre d'habilitats que es tenen a un nivell concret.

#### *Personatge versàtil*

- 3 habilitats a nivell 3
- 4 habilitats a nivell 2
- 5 habilitats a nivell 1

#### *Personatge especialista*

- 1 habilitat a nivell 5
- 1 habilitats a nivell 3
- 3 habilitats a nivell 2
- 3 habilitats a nivell 1

## Llistat d'habilitats

Entre parèntesis, la inicial de l'atribut que normalment governa aquesta habilitat.

- (S) Advertir
- (M) Alquímia
- (M) Artesania
- (F) Atletisme
- (P) Carisma
- (F) Cavalcar
- (S) Cercar
- (P) Comandament
- (S) Combat a distància
- (F) Combat cos a cos
- (P) Comerç
- (M) Coneixements naturals
- (P) Convèncer
- (S) Costums/Etiqueta
- (M) Criptografia/Falsificar
- (M) Dissuadir
- (S) Disfressar-se
- (P) Ensinistrar
- (F) Escalar
- (S) Esquivar
- (P) Fingir
- (M) Guarir
- (M) Història/Religió
- (M) Idioma
- (P) Interrogatori
- (P) Intimidar
- (F) Joc de mans/Robar
- (M) Llegir i escriure
- (M) Lleis
- (S) Música
- (M) Navegar
- (F) Nedar
- (S) Rastrear
- (S) Reflexos
- (S) Rumors
- (F) Sigil
- (M) Supervivència/Caçar
- (P) Tradició/Heràldica
- (M) Trampes/Panys
- (P) Urbana
- (P) Voluntat

## Descripció de les habilitats

### **(S) Advertir**

S'utilitza per als sentits. Veure 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.

### **(M) Alquímia**

Serveix per elaborar tota mena de components químics com verins o antídots.

### **(M) Artesania**

Aquesta habilitat engloba des de realitzar petites reparacions fins a construir un moble o una cabanya de fusta. També serveix per arranjar armes i armadures. És necessari tenir les eines idònies per a cada tasca.

### **(F) 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.

### **(P) Carisma**

L'art de jugar amb els sentiments, d'enamorar a altri o atreure'l sentimental o sexualment.

### **(F) 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, així doncs com per conduir tota classe de vehicles de tracció animal.

### **(S) 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.

### **(P) Comandament**

Per dirigir les tropes en combat.

### **(S) Combat 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 fona 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) Combat cos a cos**

Permet tenir un coneixement previ de la lluita cos a cos amb armes o sense, 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.

### **(P) Comerç**

Coneixement de les diferents rutes comercials i/o del valor del material a comerciar, així com coneixements en el món de l'economia en general. Un bon comerciant sap trobar les gangues i pot aconseguir preus especials per compra a l'engròs o, directament, regatejant.

### **(M) Coneixements naturals**

Tot el ventall de coneixements referents al medi natural, com la seva fauna, flora i mineralogia, les seves característiques, hàbit habitual on trobar-los, et...Coneixements dels animals, saber com tractar-los, llurs costums, i per domar-los o domesticar-los.

### **(P) Convèncer**

Capacitat per donar arguments sobre una qüestió i que altri els accepti com a veritables.

### **(P) Costums/Etiqueta**

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

### **(M) Criptografia/Falsificar**

Capacitat per xifrar i desxifrar missatges, així com copiar documents de la manera més exacte possible. Aquesta habilitat no pot ser mai superior a la de llegir i escriure.

**(M) Dissuadir**

Defensa contra idees, trobar errades en els arguments del contrari (contra convèncer)

**(S) 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 desapercebut en una cultura diferent. Amb el material adequat, es pot fer passar per una persona en concret.

**(P) Ensinistrar**

Relacionat amb el tracte amb animals, ensenyar-los a fer coses, domesticar-los, etc....

**(F) 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.

**(S) 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) Fingir**

Serveix per amagar els llenguatge no verbal.

**(M) Guarir**

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.

**(M) Història/Religió**

Coneixements sobre els successos històrics, així com de la teologia i la mitologia. Pot incloure coneixements d'éssers com dimonis o altres monstres.

**(M) Idioma**

Coneixements llengües que no siguin la natal. Cada idioma tindrà la seva habilitat assignada.

**(P) Interrogatori**

Capacitat d'extreure informació d'una altra persona mitjançant preguntes.

**(P) Intimidar**

Atemorir a altri per tal de que faci allò que hom vol.

**(F) Joc de mans/Robar**

Capacitat de realitzar jocs malabars. També serveix per amagar algun objecte petit davant dels ulls de la gent, o la capacitat per manllevar objectes d'altres persones sense ser detectat i sense fer us de la força.

**(M) Llegir i escriure**

Indica el nivell d'escriptura i lectura de la llengua natal.

**(M) Lleis**

Coneixement de les lleis d'un determinat país o regió.

**(S) Música**

Coneixement dels instrument musicals i del nivell en què es toquen; inclou en cant.

**(M) Navegar**

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

**(F) 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.

**(S) Rastrear**

Permet seguir empremtes o petjades, o veure senyals característiques en el camí. Quant major sigui en resultat, major la informació obtinguda.

**(S) 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.

**(S) 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.

**(F) 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.

### **(M) 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.

### **(P) Tradició/Heràldica**

Coneixements de la cultura de la gent, així com l'heràldica de les cases nobles o també les llegendes populars.

### **(M) 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.

### **(P) 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 carrers.

### **(S) Voluntat**

Fortalesa mental contra ingerències externes de manipulació o atemoriment (contra Intimidat)

## Valors calculats

- Punts de vida: Físics x 5
- Defensa: Sentits + Esquivar + 5
- Maniobra: Mentals + Atletisme
- Iniciativa: Mentals + Reflexos
- Moral: Presència + Comandament

## Tirades

Quan hi hagi dubtes si el personatge pot o no aconseguir superar una situació, el director de joc pot demanar que el jugador faci una prova. Aquestes poden ser d'atribut, o d'habilitat, i aquestes poden ser enfrontades o contra dificultat fixa.

## 1o3d10

La tirada base de RiF Despertaferro s'anomena 1o3d10, que vol dir "Un dau objectiu de tres daus de 10 cares". Per defecte el dau objectiu es el mitja, però pot variar a ser l'alt o el baix per causes diverses, com avantatges, estats de salut, etc.

Per saber el resultat es tiren els tres daus de 10 cares i s'ordenen de major a menor, y el resultat es el del dau objectiu.

**Exemple:** Per la tirada 4 - 8 - 9:

- El dau baix es el 4
- El dau mig es el 8
- El dau alt es el 9

Les tirades poden explotar si el dau objectiu es 10. En aquest cas, es tornen a llançar els tres daus i es suma al 10 inicial, si el dau objectiu tornés a treure 10, es tiraria per tercer cop, així fins que no sigui 10.

**Exemple:** Per la tirada 5 - 10 - 10, amb el dau mig agafaríem el 10, de manera que tornem a tirar i surt 5 - 8 - 9, de manera que el resultat final es de 18 (10 + 8). Si la segona tirada hagués estat 1 - 10 - 10, es tiraria un tercer cop, amb un resultat de 5 - 5 - 8, la tirada resultant seria de 25 (10+10+5).

## Tirades d'Atribut

- Fàcil: 9
- Normal: 12
- Difícil: 15
- Molt Difícil: 18
- Quasi Impossible: 21

## Tirades d'Habilitat

- Fàcil: 10
- Normal: 15
- Moderat: 18
- Difícil: 20
- Molt Difícil: 25
- Quasi Impossible: 30

## Circumstàncies Especials

- Habilitat desconeguda: Es guarda el dau menor.
- Token: El jugador el dona tira el dau següent, quan el torna el director, el jugador ha de tirar el dau anterior.
- Destorb: Resta a totes les habilitats físiques quan no s'està en combat. En combat, es resta a la iniciativa i de la maniobra.

## Crítics

Es crític quan es passa per cada 10 punts en què es supera la dificultat.

## Pífies

Un 1 en el dau guardat es errada directa (no es suma res), a més a més es pífia si el resultat és igual a 5 o menor en el següent dau en funció del dau objectiu:

- Dau baix: Dau mig
- Dau mig: Dau alt
- Dau alt: No hi ha pífia

## Abans del combat

### Emboscada

Sigil contra Advertir. El primer atac és gratuït.

### Crit de guerra

Tirada de moral, si es supera, es guanya un +1 a les tirades del combat per cada 5 punts en que es supera la dificultat (seguint l'escala D6 de RyF):

- 10: El grup és menys nombrós que el dels personatges
- 15: El grup és igual de nombrós que el dels personatges.
- 20: El grup és més nombrós que el dels personatges.

## Inici del combat

### Iniciativa

Es llença Iniciativa +1o3d10 de cada personatge. Si es treu un 20 o més, es tenen 2 accions, 30 o més, 3 accions, 40 o més, 4 accions, etc...

Una pífia en iniciativa significa que no s'actua en el primer torn, i s'anirà l'últim en els següents.

**Nota:** Recorda que a la tirada d'iniciativa s'ha de restar el destorb provocat per l'armadura, el casc i altres possibles causes.

## Seqüència de torn

### Marcar distància

Si les armes són del mateix tipus, ens podem saltar aquest torn. Si no, s'ha de fer una tirada enfrontada de maniobra, el guanyador decideix a quina distància lluitaran els dos combatents. Les armes llargues com les llances tenen un +2 a marcar distància.

**Nota:** Recorda que a la tirada de marcar distància s'ha de restar el destorb provocat per l'armadura i altres possibles causes.

## Accions

### Accions i moviment en combat

- Un torn dura aproximadament 6 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 canviar d'armes, donar-li alguna cosa a algú o recarregar un arc.
- Llençar l'arma a terra es una acció gratuïta, però per recuperar l'arma s'ha d'invertir un torn complet.
- 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 estàndard 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.
- Recarregar una ballesta requereix de 4 accions majors.

**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

Físic + Cos + 1o3d10 contra la Defensa de l'altre personatge. Si l'igual a o la supera, aconsegueix impactar fent el mal (veure més endavant "Dany").

El dau objectiu es el mig si ambdós contrincants usen armes de la mateixa categoria, en cas contrari canvia en funció de la distància a la que lluitem i l'arma que portem:

- Arma curta:
  - Distància curta: Dau alt
  - Distància mitja: Dau baix
  - Distància llarga: No pot atacar
- Arma mitja: Dau mig, sempre
- Arma llarga:
  - Distància curta: No pot atacar
  - Distància mitja: Dau baix
  - Distància llarga: Dau alt

Modificadors:

- Per l'esquena: +4 a l'atac. Només una persona, resultant d'una emboscada.
- Flanquejant: +2 a l'atac. De 2 a 3 persones.
- Escuts: Atorguen una bonificació +2 a la defensa.
- 2 armes: Amb dos armes curtes o arma mitja i arma curta s'obté un +2 a l'atac
- Apuntar: Si es supera la dificultat, es fa automàticament una ferida greu. -5 a l'atac. Pot haver-hi més ferides per mal.

## Atac a Distància

El personatge que ataca llença Percepció + Armes a Distància + 103d10 contra una dificultat en funció de la distància de l'objectiu.

- A pam 10 (~2m)
- 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).
- Apuntar: Si es supera la dificultat, es fa automàticament una ferida greu. -5 a l'atac. Pot haver-hi més per mal.

## 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 de mal) o canviar a una arma més adient.

## Danys

Totes les armes tenen un mal base de 2d6. Si ataquem amb els punys o amb una arma improvisada, el mal base es 1d6.

Per cada 5 punts en que superem la defensa de l'oponent sumarem 1d6 més de mal. D'aquesta manera, si la nostra tirada es de 22 i la defensa del nostre enemic es de 14, haurem

superat per 8 punts, de manera que afegirem 1d6 al nostre mal, que si es un arma, serà de 3d6 (2d6 + 1d6).

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 i mantenir la posició.

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, traiem 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.

## Ferides greus

Si el mal total d'una ferida és superior al Llindar de Ferides (LF = Físics x2), es rep una ferida greu. Es llança 1d6 i es mira la següent taula:

- 1-2: Sagnar: Es llancen 1m3d6 i es perd aquesta quantitat de punts de vida per torn
- 3-4: Commoció: Es perd la següent acció i la distància si es tenia.
- 5-6: Dolor: -2 a l'atac i a marcar distancia. Fora de combat, es un -2 a les accions físiques.

Nota: Recorda que al LF s'ha de sumar el bonificador del casc si es dugués.

Nota: Si el mal fos massiu fins al punt de superar varies vegades el Llindar de Ferides, es rebrien ferides extra. Per exemple si el llindar d'un personatge es de 12 (físics 6) i es reben 30 punts de mal, s'ha superat dos cops (12 i 24) el llindar, de manera que rebria 2 ferides.

## Estats de Salut

Existeixen 3 estats de salut: normal, inconscient i mort.

- Normal: Del màxim de punts de vida fins a 0.
- 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.



## Armes

### Cos a cos:

- Coltell - Distància curta
- Espasa - Distància mitjana
- Llança - Distància llarga

### A distància:

- Fona - Abast 15/30/45
- Arc - Abast
- Ballesta - Abast 100/200/300

## Proteccions

### Armadures

Existeixen 3 nivells:

- Lleugera: Atorga 2 punts d'absorció i te un destorb de 1.
- Mitjana: Atorga 4 punts d'absorció i te un destorb de 2.
- Pesada: Atorga 6 punts d'absorció i te un destorb de 3.

### Escuts

Atorguen una cobertura de 2 punts contra armes a distància i una bonificació de +2 a la Defensa.

### Cascs

N'hi ha 2 classes:

- Lleu (cuir): Atorguen una bonificació de +2 al Llindar de Ferides i una penalització de -1 a la Iniciativa.
- Pesat (metall): Atorguen una bonificació de +3 al Llindar de Ferides i una penalització de -2 a la Iniciativa.

## Després del combat

Si després d'un combat poden descansar durant una bona estona (de l'ordre d'una hora o més), els personatges recuperaran tots els seus punts de vida. Si en canvi amb prou feines tenen més de 5 minuts per descansar, només recuperaran la meitat del seu total de PV.

Les ferides greus no es curen després un combat, de manera que potser un bon moment per fer servir els coneixements de Guarir 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.

Per treure l'efecte d'una ferida s'ha de superar una tirada de Guarir amb una dificultat de 18 si es fa sobre un mateix, o de 15 si es fa sobre una altra persona.

## *Reparació d'armadures*

Tota protecció en combat pot ser malmesa i, per tant, ha de ser arranjada. A nivell de joc escuts i cascs no utilitzaran normes de deteriorament (igual com tampoc ho faran les armes), però les armadures sí. Com més complexa és una armadura, més protecció dóna, però també més difícil és de reparar i es fa menester utensilis més específics.

Així doncs després de 5 combats, tota armadura obtindrà el que anomenarem nivells de deteriorament, el qual mantindrà fins que no sigui arranjada, i en cas contrari podrà anar guanyant més nivells de deteriorament.

## Nivell deteriorament armadures

- Tocada: Pèrdua 1/4 de l'absorció arrodonint cap a baix.
- Tarada: Pèrdua 1/2 de l'absorció arrodonint cap a baix.
- Malmesa: Pèrdua 3/4 de l'absorció arrodonint cap a baix.
- Desfeta: Pèrdua de tota l'absorció.

**Nota:** Evidentment, el destorb sempre serà el mateix independentment de la pèrdua d'absorció, donat que la protecció pesarà més o menys el mateix i molestarà més o menys igual.

# Nivells segons tipologia d'armadura

## Armadura lleugera

• Tocada:	Pèrdua 0'5, 0	Absorció 2
• Tarada:	Pèrdua 1	Absorció 1
• Malmesa:	Pèrdua 1'5, 1	Absorció 1
• Desfeta:	Pèrdua 2	Absorció 0

## Armadura mitjana

• Tocada:	Pèrdua 1	Absorció 3
• Tarada:	Pèrdua 2	Absorció 2
• Malmesa:	Pèrdua 3	Absorció 1
• Desfeta:	Pèrdua 4	Absorció 0

## Armadura pesada

• Tocada:	Pèrdua 1'5, 1	Absorció 5
• Tarada:	Pèrdua 3	Absorció 3
• Malmesa:	Pèrdua 4'5, 4	Absorció 2
• Desfeta:	Pèrdua 6	Absorció 0

# Arranjament d'armadures

Per tal d'arreglar les armadures deteriorades, s'haurà d'utilitzar l'habilitat d'Artesania (Mental) contra una dificultat que varia segons la tipologia d'armadura (i la necessitat de certes eines per algunes).

- Armadura Lleugera: Dificultat 10 (No necessita eines especials)
- Armadura Mitjana: Dificultat 15 (Necessita eines especials)
- Armadura pesada: Dificultat 20 (Necessita eines especials)

**Nota:** Cada prova d'Artesania (Mental) repara 1 nivell de deteriorament, en cas de tenir-ne més, s'ha de fer una tirada per cada nivell.

**Nota:** Només es pot intentar reparar una mateixa armadura 1 cop al dia per PJ, en cas de diversos nivells de deteriorament, es poden arrenjar de forma seguida mentre no es falli la tirada (moment en el qual l'armadura queda en aquell nivell i el mateix PJ no podrà seguir arreglant-la fins el dia següent).

## *Avituallaments en campanya*

---

Els almogàvers eren una força autònoma, que feia que poguessin abastir-se dels aliments necessaris amb el pillatge i els recursos que oferia la naturalesa, per tant sense necessitat de dur una gran logística d'avituallament, i per tant podent-se desplaçar més ràpid.

Així doncs, els PJs en campanya faran una tirada de Supervivència/Caçar (Mental) al dia per aconseguir aliment i allò bàsic necessari contra una dificultat de 15. En cas de no superar-la es podran fer fins a dues tirades més al llarg del dia (3 tirades diàries en total), i si tot hi així no es supera, al dia següent es tindrà una penalització 1d6 en totes les activitats

físiques (inclòs el combat). Cada dia d'inanició augmenta la penalització en 1d6, i amb 4 dies sense alimentar-se el PJ mor.

**Nota:** Aquestes tirades són per l'avituallament individual, per tant no serveix que un l'aconsegueixi i reparteixi amb els altres. En cas de voler que un PJ aconsegueixi menjar per tots, s'haurà de dur a terme l'acció de caçar activament, fer tirades d'Advertir (Sentits) per veure algun indici de presa, de Rastrear (Sentits) per seguir les marques que hagi deixat l'animal, Sigil (Físics) per apropar-s'hi sense fer soroll, i la tirada de Combat a distància (Sentits) o Combat cos a cos (Físics) (en aquest cas el sigil comporta més dificultat) per abatre'l.

# Índex de continguts

Creació de personatges.....	2	(M) Supervivència/Caçar.....	5
Atributs.....	2	(P) Tradició/Heràldica.....	5
Habilitats.....	2	(M) Trampes/Panys.....	5
Plantilles d'habilitats.....	2	(P) Urbana.....	5
Personatge versàtil.....	2	(S) Voluntat.....	5
Personatge especialista.....	2	Valors calculats.....	5
Llistat d'habilitats.....	2	Tirades.....	5
Descripció de les habilitats.....	3	Tirades d'Atribut.....	5
(S) Advertir.....	3	Tirades d'Habilitat.....	5
(M) Alquímia.....	3	Circumstàncies Especials.....	5
(M) Artesania.....	3	Crítics.....	5
(F) Atletisme.....	3	Pífies.....	5
(P) Carisma.....	3	Combat.....	6
(F) Cavalcar.....	3	Abans del combat.....	6
(S) Cercar.....	3	Emboscada.....	6
(P) Comandament.....	3	Crit de guerra.....	6
(S) Combat a distància.....	3	Inici del combat.....	6
(F) Combat cos a cos.....	3	Iniciativa.....	6
(P) Comerç.....	3	Seqüència de torn.....	6
(M) Coneixements naturals.....	3	Marcar distància.....	6
(P) Convèncer.....	3	Accions.....	6
(P) Costums/Etiqueta.....	3	Accions i moviment en combat.....	6
(M) Criptografia/Falsificar.....	3	Atac cos a cos.....	6
(M) Dissuadir.....	4	Atac a Distància.....	7
(S) Disfressar-se.....	4	Armes a distància en cos a cos.....	7
(P) Ensinyar.....	4	Danys.....	7
(F) Escalar.....	4	Ferides greus.....	7
(S) Esquivar.....	4	Estats de Salut.....	7
(P) Fingir.....	4	Armes.....	8
(M) Guarir.....	4	Cos a cos.....	8
(M) Història/Religió.....	4	A distància.....	8
(M) Idioma.....	4	Proteccions.....	8
(P) Interrogatori.....	4	Armadores.....	8
(P) Intimidar.....	4	Escuts.....	8
(F) Joc de mans/Robar.....	4	Cascs.....	8
(M) Llegir i escriure.....	4	Després del combat.....	8
(M) Lleis.....	4	Reparació d'armadores.....	8
(S) Música.....	4	Nivell deteriorament armadores.....	8
(M) Navegar.....	4	Nivells segons tipologia d'armadura.....	9
(F) Nedar.....	4	Armadura lleugera.....	9
(S) Rastrear.....	4	Armadura mitjana.....	9
(S) Reflexos.....	4	Armadura pesada.....	9
(S) Rumors.....	4	Arranjament d'armadores.....	9
(F) Sigil.....	4	Avituallaments en campanya.....	9