

Legal Info

OGL License

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of The Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of The Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; Creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, Symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of Characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, Creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, Symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You

must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Trets Racials

La descripció de cada raça inclou els trets racials comuns d'un membre de la raça. Les entrades següents descriuen els trets més comuns de la majoria de les races.

Increment de Puntuació de Característica

Cada raça incrementa un o més puntuacions de característica.

Edat

L'edat indica en quin punt un membre d'una raça es considera un adult; i també l'esperança de vida mitja. Això et pot ajudar a decidir com de gran és el teu personatge quan comença el joc. Pots escollir qualsevol edat pel teu personatge, que pot justificar algunes puntuacions de característica: un personatge molt jove o molt vell podrà justificar una Força o Constitució baixes, o un personatge gran podria indicar una Intel·ligència o Saviesa alta.

Alineament

La majoria de les races tendeixen a certs alineaments, i es denota aquí. No són alineaments estrictes pels personatges; però, per què el teu nan és caòtic i no legal com sol ser la societat nana? Això et pot ajudar a definir millor el teu personatge.

Tamany

La majoria les races són Mitjanes, una categoria de tamany que va de 4 a 8 peus d'alt.

Alguns són Petits (de 2 a 4 peus d'alt), així que certes normes del joc els afecte d'una altra manera; la més important és que els personatges Petits tenen problemes per a empunyar armes pesades (consulta la secció Equipament).

Velocitat

La teva velocitat determina quina distància pots moure't mentre viatges i lluites (consulta les seccions Aventura i Combat).

Idiomes

Per la teva raça, el teu personatge pot llegir, escriure, i entendre certs idiomes.

Subraces

Algunas races tenen subraces, i els seus membres tenen els trets generals de la raça i alguns d'específics a la subraça. Les relacions entre subraces varien molt depenent de les subraces i dels mons on visquin.

Races

Classes

Passat el nivell 1

Quan el teu personatge viu aventures i supera reptes guanyarà experiència: es representa amb punts d'experiència (PX). Si obté un total específic de punts d'experiència augmentarà les seves capacitats: dit d'una altra manera, {@b pujarà de nivell}.

Quan el teu personatge puja de nivell, la seva classe sol otorgar-li tres adicionals, definits a la descripció de la classe. Alguns trets et permeten incrementar les teves puntuacions de característica: incrementant-ne dues en 1 o una en 2. No pots incrementar una puntuació de característica per sobre 20. A més, el bonus de competència dels personatges incrementa en certs nivells.

Cada cop que puges de nivell, obtén 1 Dau de Vida adicional. Tira aquest Dau de Vida, suma-li el teu modificador de Constitució, i suma aquest total (mínim d'1) als teus punts de vida màxims. Alternativament, en ves de tirar el dau, pots empar la mitjana del dau (arrodonida a l'alça) que està apuntada a la classe.

Quan el teu modificador de Constitució incrementa en 1, els teus punts de vida incrementen en 1 per cada nivell que tinguis. Així, en Bruenos puga a nivell 8 com a guerrer i incrementa la seva puntuació de Constitució de 17 a 18. En conseqüència, el seu modificador de Constitució incrementa de +3 a +4; i així suma 8 als seus punts de vida màxims.

La taula de Progrés de Personatge dicta quants PX et calen per pujar de nivell, des de l'1 fins al 20; també dicta el bonus de competència que tindràs a cada nivell. Trobaràs altres avenços a la taula de la classe del teu personatge.

Multi-classe

Fer multi-classe et permet pujar de nivell en més d'una classe. Així, podràs barrejar els trets de diferents classes i crear una barreja de personatge únic i fora del que podria ser amb una sola classe.

Amb aquest reglament, pots afegir un nivell en una nova classe quan puges de nivell, en comptes de pujar amb la teva classe base. La suma dels teus nivells en totes les teves classes és el teu nivell de personatge. Així, si tens 3 nivells de maga i 2 nivells de guerrera, el teu nivell de personatge és 5.

Quan puges de nivells, pots escollir invertir molts nivells en la teva classe base i alguns pocs en altres classes, o bé pots oblidar-te de la teva classe base i invertir més en la nova. Fins i tot podries considerar una 3a o 4a classe! Si adoptes múltiples classes, no tindràs molt de poder en una àrea, però seràs més versàtil.

Prerequisits

Per a fer multi-classe, necessites un mínim en certes puntuacions de característica; tant per la teva classe actual com per la nova; consulta la taula de Prerequisits per Multi-classe. Així, una bárbara que vulgui fer multi-classe a druida ha de tenir una puntuació de Força de 13 (per ser bárbara) i una puntuació de druida de 13 (per voler ser druida). Com que no comences amb la formació necessària per a la nova classe, has de saber aprendre ràpidament o tenir un talent natural: això es reflexa en unes puntuacions altes.

Punts d'Experiència

Els punts d'experiència que necessites per pujar de nivell no es basen en els teus nivells en una classe, sinó en el teu nivell de personatge total. Així, si ets clergue 6/guerrer 1, has de guanyar prou PX per arribar a nivell 8; llavors podràs pujar a nivell 7 de clergue o a nivell 2 de guerrer.

Punts de Vida i Daus de Vida

Guanyes els punts de vida de nivell 1 només quan ets un personatge de nivell 1. Quan puges de nivell en una classe, guanyes els punts de vida de la teva nova classe que es descriu a la classe pels nivells posteriors a 1.

Sumes els Daus de Vida otorgats per cada classe que tinguis: formen la teva reserva de Daus de Vida. Poden ser diferents tipus de daus o el mateix. Així, un guerrer 5/paladí 5 tindrà 10d10, però un clergue 5/guerrer 5 tindrà 5d8 i 5d10.

Bonus de Competència

el teu bonus de competència sempre es basa en el teu nivell de personatge, no en el nivell d'una classe que tinguis; consulta La taula de Progrés de Personatge. Així, un brawall 2/guerrer 3 té un bonus de competència de +3 perquè és un personatge de nivell 5.

Competències

Quan puges de nivell en una classe que no sigui la base, només obtén algunes competències inicials d'aquella classe; consulta la taula Competències de Multi-classe.

Trets de classe

Quan puges de nivell en una classe, guanyes els trets d'aquell nivell. No ets l'equipament inicial de la classe; a més, alguns trets tenen unes normes adicionals quan fas Multi-classe: Canalitzar Divinitat, Atack Extra, Defensa Desvestida, i Llançament de Conjurs.

Canalitzar Divinitat

Si ja tens el tret Canalitzar Divinitat i puges un nivell en una classe que també otorga aquest tret, obtén els efectes de Canalitzar Divinitat d'aquella classe, però no guanyes un ús extra del tret. Només ets usos extra quan arribes a un nivell en una classe que te'ls otorga explícitament. Així, un clergue

6/paladí 4 pot Canalitzar Divinitat 2 cops entre descansos degut al nivell de clergue, que otroga 2 usos; els de paladí no li otorguen nu tercer. Quan emprets Canalitzar Divinitat, pots escollar un efecte que tinguís gràcies a qualsevol de les teves classes.

Atac Extra

Si reps el tret Atac Extra de més d'una classe, els trets no s'apilen. Només pots fer més de 2 atacs si un tret Atac Extra especial t'ho permet (com el del guerrer, que et pot otorgar 3 atacs o més). De la mateixa manera, l'invocació Èldritx Fulla Assedegada del bruixot no et dona atacs extra si també tens el tret Atac Extra.

Defensa Desvestida

Si ja tens el tret Defensa Desvestida, no et pots rebre d'una altra classe.

Llançament de Conjurs

La teva capacitat per a llançar conjurs es basa en els teus nivells en totes les teves classes que llancen conjurs, tant per separats com sumats. Quan reps el tret Llançament de Conjurs de més d'una classe, fes servir les regles següents. Si el teu multi-classe només t'atorga el Llançament de Conjurs un cop, segueix les normes descrites en aquella classe i pro.

Conjurs Coneixuts i Preparats

Designes els conjurs que coneixes i/o preparés de cada classe individualment. Així, un mag 3/explorador 4, sap 3 trucs de mag, té 10 conjurs al llibre de conjur, on 2 poden ser de nivell 2 (que ha après al nivell 3 de mag). Si té una puntuació d'intel·ligència de 16, es pot preparar 6 conjurs de mag. I, per últim, coneix 3 conjurs d'explorador de nivell 1.

Cada conjur que coneixes o preparés s'associa a una de les seves classes, i empràrs l'habilitat de llançament de conjurs d'aquella classe quan llances el conjur. També necessites el focus arca associat a aquella classe: un símbol sagrat no pot ser un focus arca per a conjurs de mag.

Si un truc que coneixes incrementa en poder a nivells superiors, incrementa basat en el teu nivell de personatge, no el d'una classe en particular.

Ranures de Conjur

Determines les teves ranures de conjur sumant: tots els nivells de bard, clergue, druída, sortíller, i mag; la meitat dels nivells de paladí i explorador (arròdoneix a la baixa); un terç dels nivells de bravall i guerrer (arròdoneix a la baixa) si tens els arquetips Cavaller Èldritx i/o Entabrador Arcà. Aquest total determinarà les ranures de conjur que tens; consulta la taula *Conjuració Multi-classe*.

Si tens més d'una classe amb llançament de conjurs, la taula i pot otorgar ranures de nivell superior als nivells dels conjurs que coneixes o pots preparar. Pots gastar aquelles ranures, però només pots llançar conjurs de nivells inferiors. Si algun conjur es fa més poderós amb ranures superiors com ara (@spell mana ardents), pots llançar-lo a aquell nivell superior.

Així, el mag 3/explorador 4 és considera un llançador de conjurs de nivell 5: tens 4 ranures de nivell 1, 3 ranures de 2, 2 ranures de 3. Tanmateix no saps cap conjur de nivell 3, ni tampoc conjurs d'explorador de nivell 2. Pots emprar qualsevol ranura per a llançar conjurs que coneixes, i, potencialment, llançar-los a nivells superiors.

Màgia de Pacte

Si tens el tret Llançament de Conjurs i també el de Màgia de Pacte class del bruixot, pots gastar les ranures guanyades amb la Màgia de Pacte per a llançar conjurs que vinguin de Llançament de Conjurs. També pots gastar les ranures guanyades pel Llançament de Conjurs per a llançar conjurs de bruixot.

Alineament

Una criatura d'un món de fantasia té un alineament: una descripció bàsica de la seva personalitat i creences morals. L'alignement es divideix en 2 eixos: el moral (bo, malvat, neutral) i l'actitud vers la societat i l'ordre (legal, caòtic, neutral). Així, de les combinacions surten 9 alignements possibles.

Aquests resums dels nou alignements descriuen l'actitud típica d'una criatura amb aquell alineament. Cada individu varia significativament, i poques persones s'alineen perfectament amb la descripció.

{@b Legal bo} (LG): solen fer les coses correctes que la societat espera. Els dracs daurats, paladins, i nans solen ser legal bons.

{@b Neutral bo} (NG): solen fer el millor que poden segons les seves necessitats. Els celestials, alguns gegants de núvol, i molts gnoms son neutral bons.

{@b Caòtic bo} (CG): solen actuar segons els indica la consciència, sense importar-los-hi les expectatives de l'altra gent. Els dracs de coure, molts elfs, i els unicorns són caòtic bons.

{@b Legal neutral} (LN): solen actuar segons la llei, les tradicions, o codis personals. Molts monjos i alguns mags són legal neutrals.

{@b Neutral neutral} (N): solen evadir els dubtes morals i no s'alien: fan el que creuen millor a cada moment. Els llangardents, molts druides, i els neutrals són neutrals.

{@b Caòtic neutral} (CN): solen seguir els seus desitjos i valoren la seva llibertat personal. Molts bàrbars i brivalls i alguns bards són caòtic neutrals.

{@b Legal malvat} (LE): solen fer el que volen, dins dels límits d'una tradició, lleialtat, o una ordre. Els diables, dracs, blaus, i hogbòlins són legal malvats.

{@b Neutral malvat} (NE): solen fer allò que volen si poden sortir-se'n, sense compassió ni dubtes. Els drow, alguns gegants de núvol, i els yugoloths són neutral malvats.

{@b Caòtic malvat} (CE): solen actuar amb violència arbitrària, motivats per la seva ira, cobdícia, o set de sang. Els demonis, dracs vermells, i els orcs són caòtic malvats.

Alineaments al Multivers

Per moltes criatures racionals, l'alignement és un tema moral. Els humans, nans, elf, i d'altres races homanoïdes poden escollar els camins del bé i el mal, la llei o el caos. Segons els mites, els deus bons que crearen les races els daren aquesta llibertat per a escollar les seves ideologies: el bé sense la llibertat de decisió és esdavitud.

Les divinitats malvades, tanmateix, crearen altres races per a servir-les. Són races que tenen tendències neutrals molt fortes que els alineen amb els seus deus. Molts orcs comparteixen la violència i ira dels déus orcs; així, solen ser malvats. Fins i tot si escull un alineament bo, un orc segueix barallant-se

contra la seva natura malvada tota la seva vida (Fins i tot els semi-orcs noten la influència dels deus orcs.)

L'alignement és una part essencial de la naturalesa dels celestials i dels diàstres. Un diable no escaull ser legal malvat ni tendeix a ser-ho; simplement, és legal malvat. Si deixés de ser legal malvat, deixaria d'ésser un diable.

Moltes criatures que no tenen conciència no tenen alineaments: estan {@b desalineats}. Aquestes criatures són incapaces de fer eleccions morals ni ètiques, sino que actuen com a bèsties. Els taurons són depredadors incansables, però no són malvats; de fet, no tenen alineament.

Idiomes

La teva raça indica els idiomes que pots parlar per defecte. El teu rerefons te'n pot donar a més. Escriu aquestes llengües a la teva fulla de personatge.

Escaull els llenguatges de la taula de Idiomes Estàndards. Amb el permís del/de la/de li MM, pots escollir-ne de la taula Idiomes Exòticss o un idioma secret, com ara l'as argot de lladres o la parla druida.

Aluns idiomes són famílies d'idiomes amb molts dialectes. Així, el Primordial inclou l'{@language Auran}, l'{@language Aquan}, l'{@language Ignan}, i el {@language Terran}, un dialecte per a cadascun dels 4 plans elementals. Si coneixes un dielacte, et pots comunicar amb una criatura que conegui algun altre dialecte.

Inspiració

L'inspiració és una regla que el/la/li MM pot fer servir per a recompensar jugar al teu personatge d'una manera que s'alinea amb la seva personalitat, trets, ideals, vincles, o fallas. Amb l'inspiració, pots tibar de la teva personalitat que simpatitza amb els desafortunats que et donarà una avantatge quan negocies amb el Príncep dels Captaires. O també pots convocar el teu vincle de defensar la teva vila natal per a poder ignorar l'efecte d'un conjur que t'han llançat.

Guanyar Inspiració

El/la/li MM et pot donar inspiració per moltes raons. Normalment és quan jugues d'acord amb la teva personalitat, et dones un obstacle que surt del teu vincle o falla, i, en general, portes el teu paper d'una forma convincent. El/la/li MM et dirà com pots guanyar inspiració al joc. O tens inspiració o no: no en pots acumular.

Empantar Inspiració

Si tens inspiració, la pots gastar en una tirada d'impacte, de salvació, o d'habilitat. Gastar l'inspiració et dona avantatge en aquella tirada. A més, si tens inspiració, pots recompensar a un altre jugador per a actuar bé, pensar ràpidament, o fer alguna cosa genial al joc.

Quan un altre jugador fa algunes coses que contribueix a la història d'una forma divertida i interessant, pots donar-li la teva inspiració.

Rerefons

Tota història té un principi. El rerefons del teu personatge revela d'on bé, com va començar a tenir aventures, i qui és el seu lloc al món. Una guerrera pot haver estat una cavallera valenta o una soldat amb retrets. Un mag podria haver estat un savi o un artesà. I un briuall podria haver sigut part d'un gremi de lladres o fer de juglar per a milers d'espectadors.

Escaull un rerefons et dóna indicis sobre la identitat del teu personatge. Les preguntes més important d'un rerefons són: què és el que ha canviat? Què l'ha fet canviar el que feia i ha començat a viure aventures? D'on va treure els diners i l'equipament; o, si era un rerefons ric, per què no té més diners? Com va aprendre les habilitats de la seva classe? Com destaca d'altra gent, normal, que comparteixen aquest rerefons?

El rerefons d'exemple d'aquí dona tant beneficis concrets (trets, competències, i idiomes) com suggerències de roleig.

Competències

Cada rerefons otorga competències en 2 habilitats (es descriu a l'apartat Usant Puntuacions d'Habilitat).

A més, molts rerefons otorguen una competència amb una o més eines (que es llisten a l'apartat Equipament).

Si a un personatge se li otorga competència en una habilitat de dos fonts diferents, pot escollir una altra competència del mateix tipus (habilitat o eina).

Idiomes

Alguna rerefons permeten aprendre nous idiomes més enllà dels de la raça. Consulta l'apartat Idiomes.

Equipament

Tot rerefons proveeix equipament inicial. Si fas servir la norma opcional de comprar equipament inicial, no reps l'equipament inicial del rerefons.

Característiques Suggerides

Tot rerefons conté suggerències de com crear la personalitat del teu personatge.

Pots escollir característiques tirant daus per a agafar característiques o bé fer-les servir d'inspiració per a crear la teva pròpia personalitat.

Personalitzant un Rerefons

Tal vegada vulguis canviar alguns trets d'un rerefons per a que encaixi millor amb un personatge o un escenari de campanya. Per a personalitzar-lo, pots canviar un tret amb qualsevol altre, escollir 2 competències amb habilitats, i escollir 2 idiomes o competències d'eines que vulguis o del rerefons d'exemple. Pots agafar l'equipament del rerefons o bé gastar diners en equipament (Si gastes, tampoc podràs agafar l'equipament inicial de la teva

classe). Finalment, escull 2 trets de personalitat, 1 ideal, 1 vincle, i 1 falla. Si no trobes un tret que encaixa amb el teu rerefons, col·laboreu amb el/la/lli MM per a crear-lo.

Rerefons d'Exemple

Equipament

Riquesa

Encunyació

Les monedes tenen denominacions diferents, i el seu valor depèn del metall amb que estan fetes. Les tres més comunes són els ors (po), els argents (pa), i els coures (pc).

Amb un or, un personatge pot comprar un sac de dormir, 50 peus de corda bona, o una cabra. Un artesà habilitós (però no magistral) pot cobrar 1 or al dia. L'or és l'unitat estàndard per a medir la riquesa, tot i que no sigui la que emprí tothom. Quan la gent mercant negocia intercanvis de béns o serveis, soLEN valer milers d'ors, però això no vol dir la moneda en sí; com a pagament és sol bescanviar el valor en lingots, cartes de crèdit, o altres béns.

Un or són 10 argents, que són la moneda més comuna pels plebeus. Amb una argents pots contractar una persona obrera mig dia, un flascó d'oli de llantera, o una nit a una taverna dolenta.

Una argents són 10 coures: fets servir per la gent obrera i captaires. Amb un coure pots comprar una espelma, una torxa, o una mica de guix per a escriure.

Hi ha altres monedes fetes de metalls preciosos que apareixen als tresors de monstres. Els elèctrums (pe) i els platins (pp) provenen d'imperis passats i de regnes oblidats. Com que són poc comuns, la gent sol sospitar si es fan servir com a pagament. Un elèctrum són 5 argents, i un plati són 10 ors..

Qualsevol moneda pesa 1/3 d'unça; així, 50 monedes pesen 1 lliri.

Vendre Tresor

Quan explores masmorres, et pots topar amb diversos tresors, equipaments, armes, armadures, i molt més. Si trobes a gent interessada en comprar el teu botí, podràs vendrel' tan bon punt arribis a pobles o assentaments on es comercia.

Armes, Armadures, i Equipament

En general, tot arma, armadura, o equipament sense danys es ven a la meitat del preu que et trobaries a un mercat; però les armes i armadures que emplen els monstres soLEN estar en mala condició i no es poden vendre.

Objectes Màgics

Vendre objectes màgics és tot un problema. Pots trobar algú que et vulguis comprar una poció o un pergami, però comprar d'altres objectes només està a l'abast dels nobles més rics. Per tant també és més difícil comprar objectes màgics o conjurs estranys. El valor de la màgia va més enllà de l'or, i s'ha de tractar com a tal.

Gemes, Joieria, i Objectes d'Art

Aquests objectes sempre tenen el valor de mercat complet. Els pots bescanviar per monedes o fer-lo servir directament com a moneda. Si tens una quantitat gran d'aquesta mena de tresor, tal vegada hagis de trobar un comprador primer en una ciutat abans de poder-lo vendre.

Béns Mercantils

A les contrades, molta gent negocia amb objectes i no monedes. Els béns mercantils com ara el ferro, la sal, o el bestiar reténen el seu preu de venta de mercat i es poden emprar com a moneda.

Armadura

Els mòns de fantasia estan plens de diverses cultures, cadascuna amb diferents nivells tecnològics. Et pots trobar una gran varietat d'armadures: de cuir a cota fins a plaques, entre d'altres. La taula d'Armadura recull les més comunes del joc i les separa en tres categories: lleugera, intermitja, i pesada. Molts guerrers duen escut a més d'armadura.

La Taula d'Armadures mostra el cost, pes, i altres propietats de les armadures més comunes dels mòns de fantasia.

Competència amb Armadura

Tot hom pot posar-se armadura a sobre o brandir un escut. Només les persones competents amb una armadura saben moure's efectivament quan la duen.

La teva classe l'otorga competència amb certes armadures. Si vesteixes una armadura i no hi tens competència, tens desavantatge a tota tirada d'habilitat, de salvació, o d'impacte que involucrin Força o Destresa; a més, no pots llançar conjurs.

Classe d'Armadura (CA)

L'armadura protegeix a qui la duu d'atacs. L'armadura (i l'escut) que vesteixis determina la teva Classe d'Armadura.

Armadura Pesada

Les armadures més pesades dificulten el moviment i el sigil. Si la taula d'armadura té un requisit de Força (Frç 13 o Frç 15) i el compleixes (igualar o superar), la teva velocitat es redueix en 10 peus.

Sigil

Si la taula d'Armadura, a la columna de Sigil, posa Desavantatge, qui la vesteixi farà les tirades de Destresa (@skill Sigil) amb desavantatge.

Escuts

Un escut està fet de fusta o de metall i es duu amb una mà. Un escut otorga un +2 a la CA. Només pots rebre aquest bonus d'un escut alhora.

Armadura Lleugera

Els armadures lleugeres estan fetes de materials primis i flexibles, i permeten que qui les vesteixi pugui tenir molta agilitat, mobilitat, i una mica de protecció. Si vesteixes armadura lleugera, la teva CA equival a la base de l'armadura + el teu Modificador de Destresa.

Encoixinada

L'armadura encoixinada està feta de capes de roba i molta colxa.

Cuir

Les espatlles i la cuirassa d'aquesta armadura estan fetes de cuir endurit gràcies a haver-lo vullit en oli. La resta està feta de cuir tou i de materials més flexibles.

Cuir Tatxonat

L'armadura de cuir tatxonat està feta de cuir dur però flexible i reforçat amb tatxons o punxes.

Armadura intermitja

L'armadura intermitja protegeix més que la lleugera però també resta mobilitat. Si vesteixes armadura intermitja, la teva CA equival a la base de l'armadura + el teu Modificador de Destresa (màxim de +2!).

Pells

Una armadura de pells està feta de pell d'animal sense processar. La vesteixen les tribus bàrbars, els humanoides malvats, i d'altres que no tenen les eines i materials necessàries per a crear una millor armadura.

Samarra de malla

Una samarra de malla està feta d'anelles interconnectades i es duu entre la roba o el cuir. Protegeix el torso de qui la vesteix, i el soroll de les anelles fregant-se entre elles es camufla gràcies a les capes de roba.

Cota d'Escates

Una armadura de d'escates consisteix en una cota i uns camals (i potser una falda) de cuir cobert d'escates metàl·liques. També inclou guantellets.

Cuirassa

Una cuirassa és una peça de metall a mida del pit posada per damunt d'una capa de cuir tou. No hi ha protecció per les cames ni els braços, però protegeix bé els òrgans vitals de qui ho vesteix i permet certa mobilitat.

Mitja de Plaques

Una armadura mitja de plaques està feta de plaques que cobreixen la major part del cos de qui la vesteix. No inclou cuixes i només protegeix part de les cames.

Armadura Pesada

Les armadures pesades otorguen la millor defensa de totes. Cobreixen tot el cos i estan dissenyades per a parar tota mena d'atacs. Només aquelles persones millor entrenades marcialment poden dur el seu pes amb gràcia. No pot sumar la teva Destresa a la CA d'una armadura pesada, però tampoc te la restes si la Destresa és negativa.

Anelles

L'armadura d'anelles consisteix en una armadura de cuir amb anelles cosides, que protegeixen contra talls d'espases i destrals. És inferior a la cota de malla, i sol ser vestida per aquells que no es poden permetre millors armadures.

Cota de Malla

Feta d'anelles interconnectades, una cota de malla inclou una capa interna de roba alcoixada per a protegir del fregament i per a reduir impactes contundents. Inclou guantellets.

Làmines

Una armadura de làmines té tot de barres primes de metall taxonades a una base de cuir, i es duu per sobre de roba alcoixada. Les articulacions les protegeixen parts flexibles fetes d'anelles.

Plaques

Una armadura de plaques té tot de plaques de metall interconnectades que cobreixen tot el cos. Inclou guantellets, botes, casc amb visera, i roba gruixuda a sota de l'armadura. El pes es distribueix gràcies a corretges i sivelles que enganxen les plaques.

Vestir i Desvestir Armadura

Posar-se i treure's l'armadura porta temps, i depèn de la categoria de l'armadura.

Posar

El temps que tardes en posar-te una armadura. Només reps la CA de l'armadura si dediques el temps complet a posar-te-la.

Treure

El temps que tardes en treure't una armadura. Si algú t'ajuda, redueixes el temps a la meitat.

Armes

La teva classe t'otorga competència amb certes armes, que depèn del focus de la classe i de les eines que probablement empris. Ja sigui una espasa llarga o un arc llarg, la teva habilitat per a brandar una arma pot ser la diferència entre la vida i la mort.

La taula d'Armes mostra les armes més comunes dels mórs de fantasia, el seu cost, pes, dany quan impacten, i les seves propietats especials, si en ténen. Unaarma pot ser de cos a cos (per a impactar a objectius a 5 peus d'abast) o de distància (abastos superiors).

Competència en Armes

La teva raça, classe, i trets i trets i poden otorgar competències amb certes armes o categories d'arma. Les categories són simple i marcial. La majoria de la gent poden brandir armes simples amb competència: garrots, maces, i d'altres. Les armes marciales, com ara espases, destrals, i alabardes, requereixen un entrenament especialitzat per a brandar-los bé. Les persones guerreres solem emprar armes marciales per aprofitar els Estils de Lluita que han après. Si tens competència amb una arma, pots sumar el teu bonus de competència a les tirades d'impacte d'aquella arma. Si fas una tirada d'impacte amb una arma amb la que no tens competència, no hi sumes el teu bonus de competència.

Propietats d'Arma

Moltes armes tenen propietats especials relacionades amb el seu ús, tal i com es mostra a la taula d'Armes.

Munició

Pots emprar una arma amb aquesta propietat per a fer atacs a distància només si tens la munició adequada per a llançar-la. Cada cop que ataquis amb l'arma, gastes una unitat de munició. Agafar la munició d'un estigui (buirc, bossa, caixa) és pert de l'atac (però necessites una mà lliure per a carregar una arma d'una mà). Al final d'una batalla, recuperes la meitat de la munició si gastes 1 minut buscant-la.

Si emprès una arma amb aquesta propietat i fas un atac cos a cos, tracta l'arma com una arma improvisada (consulta "Armes Improvitzades" més endavant). Una fona s'ha de carregar per a poder fer dany d'aquesta manera.

Subtil

Quan atagues amb una arma subtil, pots emprar el modificador de Força o bé el de Destresa (escull) per les tirades d'impacte o de dany. Has d'emprar el mateix modificador per les dues tirades en el mateix atac.

Pesada

Les criatures Petites o Diminutes tiren a impactar amb desavantatge. Una arma pesada és massa gran com per què les criatures més xiques les emprin efectivament.

Leugera

Una arma lleugera és petita i maniobrable, així que són ideals per lluitar amb armes duals.

Recarregar

Recarregar aquestes armes porta temps. Només pots disparar una unitat de munició amb aquesta arma quan empris una acció, acció bonus, o reacció per a disparar-la, sense importar quants atacs puguis fer amb una acció.

Abast

Aquestes armes poden fer atacs a distància als abastos que hi ha entre parèntesi. El primer abast és l'abast normal, i el segon, l'abast llarg. Quan atagues a un objectiu que no estigui a l'abast normal però sí a l'abast llarg fas la tirada d'impacte amb desavantatge. No pots atacar a un objectiu que està més enllà de l'abast llarg.

Llarga

Aquestes armes tenen un abast de 5 peus addicionals. L'abast determina a qui pots atacar i també el teu abast d'atacs d'oportunitat.

Especial

Aquestes armes tenen regles úniques sobre el seu ús (consulta "Armes Especials" més endavant).

Llançadora

Aquestes armes poden ser llançades per a fer un atac a distància. Si l'arma és cos a cos, empris el mateix modificador d'habilitat per les tirades d'impacte i de dany que empraries per un atac cosa cos. Així, si llances una destral de mà empris Força; ara bé, amb una daga pots empar Força o Destresa, ja que és una arma Subtil.

A dues mans

Aquestes armes les pots brandar amb una arma; ara bé, necessites les dues mans per a fer-la servir.

Versatil

Aquestes armes es poden empar amb una o dues mans. El valor del dany en parèntesi és el dany quan fas un atac cos a cos amb dues mans.

Armes Improvitzades

De vegades no tens armes i has d'atacar amb el que tinguís a mà. Una arma improvisada és tota arma que puguis brandar amb una o dues mans: un tres de vides, una pota d'una cama, una paella, una roda de carro, o un Gòblin mort.

Sovint una arma improvisada s'assembla a una arma real i se'l tracta com a arma: una pata de taula és com un garrot. Si el/la/lli MM ho permet, pots sumar la competència d'una arma si és prou similar a l'improvisada.

Un objecte que no s'assembla a cap arma fa 1d4 de dany (el/la/lli MM li assigna un dany apropiat). Si un personatge empra una arma a distància per a fer un atac cosa a cos, o llança una arma cos a cos que no sigui llancívola, el dany també és 1d4. A més, una arma improvisada llancívola té un abast de (20/60).

Armes Platejades

Alguns monstres tenen resistència o immunitat a armes no-màgiques, però són susceptibles a armes platejades. Així, paga la pena invertir per a platejar les armes. Pots platejar una arma, o 10 unitats de munició, per 100 ors. El cost representa el preu de la plata i el cost de l'artesanía per a platejar-la sense treure-li eficàcia.

Armes Especials

Aquí hi ha les armes amb regles especials.

Llança

Tires a impactar amb desavantatge si l'objectiu està a 5 peus de tu. A més, has de brandar-la amb dues mans si no estàs muntat.

Xarxa

Una criatura Gran o menor impactada per una xarxa està (@condition restrained) fins que sigui alliberada. Una xarxa no té efecte a una criatura que no tenen forma, o les que són Enormes o majors. Una criatura pot, com a acció, fer una tirada de Força (CD 10). Si supera, s'allibera a ella (o a la criatura a qui està ajudant) de la xarxa. Si la xarxa rep 5 de dany tallant (CA 10) també allibera a la criatura sense fer-li mal, i destrueix la xarxa. Una criatura alliberada ja no rep l'efecte. Quan una acció, acció bonus, o reacció per a atacar amb una xarxa, només pots fer un atac, sense importar el nombre d'atacs que puguis fer amb una acció.

Equip d'Aventures

Aquesta secció descriu objectes que tenen regles especials o que requereixen una explicació específica.

Àcid

Com a acció, pots abocar els continguts del vial damunt d'una criatura a 5 peus d'abast. També el pots llançar fins a 20 peus, fent-lo esclarar. Sia com sia, fet un atac a distància contra la criatura o objecte (el vial es considera arma improvisada). Si impacta, l'objectiu rep 2d6 de dany d'àcid.

Foc Alquímic

Aquest líquid enganxós s'encén quan entra en contacte amb l'aire. Com a acció, pots llançar-lo fins a 20 peus d'abast, fent-lo esclar. Fes un atac a distància contra la criatura o objecte, (considera-ho un atac improvisat). Si impacta, l'objectiu rep 1d4 de dany de foc a l'inici de cada torn seu. La criatura afectada pot acabar aquest mal emprant la seva acció per apagar les flames (CD 10).

Antitoxina

Qui begui tot el vial té avantatge a salvar contra emmetzimentariament durant 1 hora. No afecta a no-mortis ni a constructes.

focus arca

Un focus arca és un objecte especial com ara una orbe, un cristall, una vara, un ceptre especial, una vareta de fusta, o alguna cosa similar que serveix per a canalitzar el poder dels conjurs arcs. Els sortillers, bruixots, i magos els poden emprar com a focus de llançament de conjurs.

Caniques

Com a acció, pots tirar aquestes petites boles de metall de la bossa. Cobriran un quadrat de 10 peus de cantó. Qui passi per l'àrea ha de salvar per Destresa (CD 10). Qui falli, cau (@condition enderrocat). Si una criatura es mou per l'àrea a la meitat de la seva velocitat no ha de salvar.

Polispast

Aquest sistema de poltges amb cable i ganxo i permet aixecar 4 vegades el pes que pots aixecar normalment.

Libre

Tot llibre pot contenir poemes, història, informació sobre una matèria en particular, diagrames i notes d'andròmines gnomes, o qualsevol cosa que es pugui representar amb il·lustracions i imatges. Un llibre de conjurs és diferent (descrit més endavant).

Obrúrils

Com a acció, pots gastar la bossa d'obrúrils i cobrir una àrea de 5 peus de costat. Qui entra a l'àrea ha de salvar per Destresa (CD 15). Qui falli ha de deixar de moure's aquell torn i rebre 1 de dany perforant; a més, la velocitat de la criatura decrementa en 10 peus fins que es curi 1 punt de vida o més. Si una criatura es mou per l'àrea a la meitat de la seva velocitat no ha de salvar.

Espelma

Durant 1 hora, una espelma desprèn llum fort en un radi de 5 peus i llum tenua uns 5 peus addicionals.

Caixa de Sagetes de Ballesta

Aquesta caixa de fusta pot dur fins a 20 sagetes de ballesta.

Caixa per a mapes o pergamins

Un tub de cuir cilíndric que pot dur, enrrollades, fins a 10 fulles de paper o fins a 5 fulles de pergami.

Cadena

Una cadena té 10 punts de vida. Pot ésser trençada amb una tirada de Força (CD 20).

Kit d'escalada

Un kit d'escalada inclou pitons especials, puntes per a botes, guants, i un arnès. Pots empar-lo, com a acció, per a ancorar-te a un lloc; quan ho fas, no pots caure més enllà de 25 peus de la teva àncora, i tampoc pots escalar més de 25 peus sense desançorar-te.

Bossa de Components

Una bossa de components és un sarronet petit i hermètic amb compartiments per a dur tota mena de components i objectes especials necessària per a llançar conjurs; no duu els components que tenen un cost específic (descrits en el conjur).

Palanca

Una palanca t'atorga avantatge a tirades de Força quan s'hagi de fer palanca a algun lloc.

Focus Druida

Un focus druida pot ser una branqueta de grèvol o de vesc, una vara de teix d'un arbre viu, un tòtem amb parts d'animals sagrats com ara pell, ossos, plomes, o una cosa similar. Un druida pot empar un focus druida com a focus de llançament de conjurs.

Material de PESCA

El kit inclou una canya de fusta, un fil de seda, un suró, hams d'acer, ploms, reclams, i xarxes.

Kit de sanació

El kit és una bossa amb gasses, sàvies, i fèdules. Té 10 usos. Com a acció, pots gastar-ne un us per a estabilitzar una criatura a 0 punts de vida, i no cal que facis una tirada de Saviesa ((@skill Medicina)).

Símbol Sagrat

Un símbol sagrat és una representació d'una divinitat o panteó. Tal vegada sigui un amuleu amb el símbol de la teva divinitat, o que estiguí gravat com un emblema a un escut, o una capseta amb una relíquia sagrada. A l'apèndix trobaràs símbols associats amb moltes divinitats del multi-vers. Un clergue o paladi poden empar-ho com a focus del seu llançament de conjurs; per a fer-lo servir així ha de subjectar-lo amb la mà o dur-lo a la vista.

Aigua Beneïda

Com a acció, esquitxes els continguts del matrís sobre una criatura a 5 peus de tu, o bé el llançes fins a 20 peus d'abast, on es trençarà.

Sia com sia, fet un atac a distància contra l'objectiu (considera-ho un atac improvisat). Si impactes l'objectiu és un diastre o un no-mort, rep 2d6 de dany radiant. Un clergue o paladi pot crear aigua beneïda amb un ritual especial. El ritual dura 1 hora, gasta uses 25 ors d'argent en pols, i gasta 1 ranura de nivell 1 del llançador de conjurs.

Trampa de caça

Amb una acció, prepareu la trampa. Forma una anella de dents serrades que es tanca quan una criatura trepitja la placa del centre. La trampa està ligada amb una cadena pesada a un objecte immòbil com ara un arbre o una espica clavada al terra. Qui trepitgi la trampa ha de salvar per Destresa (CD 13). Si

falla, rep 1d4 de dany perforant i para de moure's. Fins que no se n'alliveri, la criatura només es pot moure el que permet la cadena (normalment 3 peus). Com a acció, una criatura pot fer una tirada de Força (CD 13). Si supera, allibera a la víctima de la trampa. Si falla, li fa 1 punt de dany perforant a la víctima.

Làntia

Una làntia fa llum fort en un radi de 15 peus i llum tenua uns 30 peus adicionals. Quan s'encén, dura 6 hores per cada matrás (1 pinta) d'oli.

Llanterna d'Ull de Bou

Una llanterna d'ull de bou fa llum fort en un con de 60 peus i llum tenua uns 60 peus adicionals. Quan s'encén, dura 6 hores per cada matrás (1 pinta) d'oli.

Llanterna coberta

A llanterna coberta fa llum fort en un radi de 30 peus i llum tenua uns 30 peus adicionals. Quan s'encén, dura 6 hores per cada matrás (1 pinta) d'oli. Com a acció, pots posar-li la cobertura i reduir el radi de llum tenua en 5 peus.

Pany

Un pany i una clau. Sense la clau, una criatura amb competència amb {@item eines de lladre|phb} pot obrir el pany amb una tirada de Destresa (CD 15). El/la/lli MM pot decidir que hi ha panys millors a preus més elevats.

Lupa

Permet mirar més detingudament a objectes més petits. També pot encendre petits focs. Per a encendre un foc cal llum solar, fullaraca per a encendre, i 5 minuts. Una lupa otorga avantatge a tota tirada per a tasar o inspeccionar un objecte petit o que té molt de detall.

Eposes

Aquests grillets metàl·lics poden espesar a una criatura Mitjana o Petita. Per a escapar-ne, ha de fer una tirada de Destres (CD 20). Per a trencar-les, ha de fer una tirada de Força (CD 20). Cada espesa té una clau. Sense la clau, una criatura amb competència amb {@item eines de lladre|phb} pot obrir el pany amb una tirada de Destresa (CD 15). Les espeses tenen 15 punts de vida.

Carmanyaola

Una lluna que conté un got i coberts senzills. Les dues parts de la capsula es poden fer servir un de cassolla i l'altre de plat fondo.

Oli

L'oli sol venir en matrassos de fang d'1 pinta. Com a acció, esquitxes els continguts del matrás sobre una criatura a 5 peus de tu, o bé el llances fins a 20 peus d'abast, on es trencarà. Si com sia, fes un atac a distància contra l'objectiu (considera-ho un atac impròvitzat). Si impactes, l'objectiu es quedrà cobert d'oli, que s'assecarà en 1 minut. Si l'objectiu rep dany de foc abans no s'assequí, rebrà 5 punts de dany de foc extra. També pots escampar l'oli en una àrea arival·lada de 5 peus de costat. Si llavors s'encén, l'oli cremarà durant 2 rondes i farà 5 de dany de foc a tota criatura que entri a l'àrea o hi acabi el torn. Una criatura només pot rebre aquest dany un cop per torn.

Verí bàsic

Amb els continguts d'un vial pots untar una arma tallant o perforant o 3 unitats de munició. Untar el verí costa una acció. Una criatura impactada per l'arma o munició untada ha de salvar per Constitució (CD 10) o rebre 1d4 de dany de verí. Un cop aplicat, el verí dura 1 minut abans de perdre la potència.

Poció de curació

Un personatge que rebi el fluid màgic i vermell del vial recupera 2d4 + 2 punts de vida. Beure o administrar una poció requereix una acció.

Sarró

Un sarró de cuir o de roba pot dur fins a 20 bales de fona o bé 50 dards de sarbatana, entre d'altres coses. Un sarró amb compartiments per a components de conjur és diferent (una bossa de components, descrita més amunt).

Buirac

A buirac pot dur fins a 20 fletxes.

Ariet Portàtil

Pots tombar portes a terra amb aquest ariet: la tirada de Força la fas amb un +4. Si algú altre t'ajuda a fer servir l'ariet, fas la tirada amb avantatge.

Racions

Racions de menjar que aguantin llargs viatges, com ara cecina, fruits eixuts, galeta, i nous.

Corda de càñem (50 peus)

Corda de càñem que té 2 punts de vida i pot trencar-se amb una tirada de Força (CD 17).

Corda de seda (50 peus)

Corda de seda que té 2 punts de vida i pot trencar-se amb una tirada de Força (CD 17).

Bàscula de mercants

Una balança petita amb plats i pesos de fins a 2 lliures. Pots medir el pes exacte d'objectes petits com ara metalls i béns mercantils per a determinar-ne el valor.

Llibre de Conjurs

Un llibre essencial pels mags, cobert de cuir amb 100 pàgines per a gravar conjurs.

Ullera de llarga vista

Magnifica 2 vegades els objectes.

Tenda

Una tenda de llenç portable on hi poden dormir 2 persones.

Capsa de llums

Una caixa amb silex, acer, i fullaraca o un fuel similar per a encendre un foc. Com a acció, pots empar-la per a encendre una torxa o quelcom amb fuel abundant i exposat. Si vols encendre un foc més difícil, tarda 1 minut.

Torxa

Una torxa crema durant 1 hora, i fa llum fort en un radi de 20 peus i llum tenua uns 20 peus adicionals. Si impactes amb ella amb un atac cos a cos i està encesa, fa 1 de dany de foc.

Eines

Una eina és allò que et permet fer una cosa que no podries normalment, com ara reparar un objecte, falsificar un document, o forçar un pany. La teva raça, classe, rerefons, o trets t'otorguen competències amb certes eines. Una competència et permetrà sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat feta amb aquella eina. Emprar una eina no va lligat amb una habilitat en específic: tenir competència amb una eina representa un coneixement més ampli. Així, el/la/lli MM pot fer-te tirar per Destresa per a gravar un detall minúscul amb les eines de talla, o tirar per Força per a crear quelcom d'una fusta particularment dura.

Eines d'Artesania

Inclouen els objectes per a treballar un ofici o artesania. La taula mostra exemples d'eines comunes i objectes relacionats. Tenir competència amb un set d'artesania et permetrà sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat que involucri aquell set. Cada tipus d'eines d'artesa requereix competències separades.

Kit de falsificació

Un sac de maquinatge, tint pel cabell, i atrezzo petit que et permet canviar la teva aparença física. Tenir competència amb aquest kit et permetrà sumar el teu bonus de competència a tirades d'habilitat per a crear disfressos visuals.

Kit de falsificació

Una caixa petita amb tot de papers, boligrafs, tintes, segells i lacre, i d'altres materials per a crear falsificacions físiques convincentes de documents físics. Tenir competència amb aquest kit et permetrà sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat per a crear una falsificació física d'un document.

Set de Joc

Pot ser un ser d'una varietat de jocs, com ara una baralla de cartes (com ara els Tres Dracs). Hi ha exemples a la taula d'Eines, però n'hi ha molts més. Si tens competència en un set de jocs, pots afegir el teu bonus de competència a tirades d'habilitat que involucrin un joc amb aquell set. Cada set de joc requereix una competència separada.

Kit d'herbalisme

Conté tot d'instruments com ara tenalles, mà de morter, i sacs i vials emprats per a crear remeis i pocions.

Tenir competència amb aquest kit et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'hàbilitat per a identificar o aplicar herbes. A més, tenir competència amb aquest kit et permet crear antitoxines i pociions de curació.

Instrument musical

La majoria d'instruments musicals comuns estan a la taula com a exemples. Si tens competència amb un instrument musical, sumes el teu bonus de competència a tota tirada d'hàbilitat per a tocar música amb l'instrument. Un bard pot empar-lo com a focus de llançament de conjurs. Cada instrument requereix una competència separada.

Eines de Navegació

Eines emprades per a navegar pel mar. Tenir competència amb (@item eines de navegació|phb) et permet planejar una ruta de vaixell i seguir les cartes de navegació. A més, les eines et permeten sumar el teu bonus de competència a les tirades d'hàbilitat per a evitar perdre't al mar.

Kit de metzines

Un (@item kit de metzines|phb) inclou vials, components químics, i d'altre equipament per a crear metzines. Tenir competència amb aquest kit et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'hàbilitat per a crear o emprar verins o metzines.

Eines de lladre

Inclou una illma petita, rossinyols, un petit mirall amb mà nec, tisores primes, i tenalles xiques. Tenir competència amb aquestes eines et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'hàbilitat per a desactivar trampes o obrir panys.

Muntures i Vehicles

Una bona muntura pot ajudar-te a moure't més ràpidament, però sobretot per a carregar l'equipament que et sobrecarregaria a tu. La taula de Muntures i Altres Animals mostra la velocitat i capacitat de càrrega base de cada animal.

Un animal que tibi un carro, carruitge, trineu, o vagó pot moure 5 vegades la seva capacitat de càrrega base (incloent el pes del vehicle). Si més d'un animal tiba el mateix vehicle, suma tote sles seves capacitats de càrrega.

Hi ha més muntures que les llistades aquí als mòns de fantasia, però són rares i no soLEN estar a la venta. Alguns exemples són muntures voladores com ara pegassos, grifs, o hipogrífics, o bé aquàtiques, com ara caballs de mar. Obtenir una muntura d'aquestes sol implicar obtenir-ne un o criar-la, fer un pacte amb una entitat poderosa, o negociar amb la pròpria muntura.

Barda

La barda és armadura per l'animal: el cap, el coll, el pit, i el cos. Tota armadura de la taula d'Armadures es pot comprar com a barda: val 4 vegades el preu per a humanoides, i pesa 2 vegades.

Selles

Una sella militar t'assegura a la muntura i et permet mantenir una muntura activa en batalla. Totorga avantatge a tota tirada per a romandre a la muntura. Una sella exòtica és necessària per a muntar una muntura aquàtica o voladora.

Competència amb Vehicles

Si tens competències amb una mena de vehicle (terraqui o marítim) sumes el teu bonus de competència a tota tirada per a controlar aquella mena de vehicle en circumstànciEs difícils.

Vaixells de Rem

Barques i galeres s'emprén a llacs i rius. Si vas riu avall, suma la velocitat de la corrent (normalment 3 miler/hora) a la velocitat del vehicle. No pots remar contra una corrent significant, però pots tibar el vehicle a contracorrent amb animals a la riba. Una barca de rem pesa 100 lliures, i pot ser carregada per terra.

Béns Mercantils

La riquesa no són només monedes. Es medeix amb bestiar, gra, terres, dret a impostos, o drets a recursos (com ara mines o boscos).

Els gremis, nobles, i la reialesa regulen la mercaderia. Les companyies de ruta se'sls permet estableix rutes mercantils, enviar vaixells a diversos ports, o comprar i vendre certs béns. Els gremis estableixen els preus dels béns o serveix que controlen, i determinen qui pot oferir-los i qui no. La gent mercant bescanvia béns mercantils sense emprar monedes. La taula de Béns Mercantils mostra el valor dels béns més comuns.

Despeses

La gent aventureuRa, quan no explora les profunditats de la terra, busca tresors en ruïnes perdues, o batallen contra la foscor que avança, topen amb realitats més mundanes. Als mòns fantàstics, la gent també té necessitats bàsiques com ara un refugi, menjar, i roba. Tot això costa diners, i alguns estils de vida són més car que d'altres.

Despeses d'estils de vida

Els estils de vida ajuden a simplificar el cost de viure en un mòn de fantasia. Consideren l'allotjament, el menjar i la beguda, i d'altres necessitats. També consideren el manteniment del teu equipament perquè ho tinguis tot preparat quan tornis a sortir d'aventura.

Al començament de cada setmana o de cada mes (escull), escull un estil de vida de la taula de Despeses i paga'n el preu per a viure'l. Els preus són per un dia; per exemple, si vols calcula 1 mes, multiplica el preu per 30. El teu estil de vida pot canviar de període a període dependent dels fons que tinguis, o pots provar de mantenir-lo sempre igual.

El teu estil de vides pot tenir conseqüències. Un estil de vida ric et pot donar contactes amb la gent rica i poderosa però també pot atreure lladres. Un estil de vida modest et pot ajudar a evadir criminals, però no faràs connexions poderoses.

Miserable

Vius en condicions inhumanes. No tens una llar i t'aixoplagues on puguis, com ara graners aliens o caixes. Depens de l'almoina de gent més adinerada. Un estil de vida miserable comporta tot de perills: violència, malalties, o fam. D'altres individus en la mateixa situació poden anhelar la teva armadura, armes, i equipament; per a ells, són una fortuna. Ets inferior a la majoria.

Esquàlid

Vius en un estable amb goteres, a dins d'una barraca enfangada a les afores, o en una pensió plena de paràsits en la pitjor part de la ciutat. Tens aixopluc, però el teu entorn és desesperat i de vegades violent, i ple de malaltia, fam, i infortuni. Estàs per sota de la majoria, i tens pocs drets legals. La majoria dels teus iguals han patit una tragèdia important. Poden estar malalts, ser uns exiliats, o patir episodis violents.

Pobre

No tens les comoditats d'una comunitat estable. Tens menjar i refugi senzill, roba prima, i condicions impredictibles: una experiència suficient però desagradable. Vius en un alberg o a la sala comuna d'una taberna. Tens alguns drets legals, però encara has de lidiar amb violència, crim, i malalties. Els teus iguals són obrers poc manyans, petits venedors, lladres, mercenaris, i gent de poca reputació.

Modest

Ets fora dels barris baixos i pots mantenir el teu equipament. Vius a la part vella de la ciutat, en una pensió o posada decent, o en un temple. No passes gana i tens un refugi simple però net. Els teus iguals són soldats amb famílies, obrers, estudiants, clergues, mags rurals, i similars.

Còmode

Pots permetre't roba bona i pots mantenir bé el teu equipament. Vius en una caseta en un barri mig, o bé tens una habitació privada a una bona posada. T'associas amb mercents, negociants habilitosos, i oficials militars.

Ric

Vius de luxe, tot i que no sisguis reialesa ni noblesa de diners vell. Vius la vida d'un mercant exitós, el servent preferit de la reialesa, o el propietari d'un petit negoc. Tens un refugi respectable com ara una casa espaisola al barri bo de la ciutat o una habitació en una posada excel·lent. Probablement tinguis alguns servents.

Aristocràtic

Vius una vida exuberant. Et fas amb la societat més poderosa de la comunitat. El teu refugi és excel·lent, com ara una masia al millor barri o múltiples habitacions en una taverna excel·lent. Menges als millors restaurants, vas als millors modistes, i tens servents per a tot. Et conviden als esdeveniments de

la gent rica i passes tardes amb polítics, líders de gremis, altos clergues, i la noblesa. També has de lidiar amb l'alta traïció i engany de l'aristocràcia. Com més riquesa tinguis, més possibilitats hi haurà de caure en intriga política... Com a participant o com a peó.

Menjar, Beure, i Allotjament

La taula de Menjar, Beure, i Allotjament et dona preus per unitats de queviure i nits d'allotjament. Aquestes despeses ja estan incloses als preus del teu estil de vida.

Serveis

La gent aventurera poden pagar als PNJs perquè facin tasques diversos o que els ajudin. La majoria d'aquests serveis tenen habilitats ordinàries però alguns són mestres d'un ofici o art. Alguns pocs s'especialitzen, també, en aventures.

Alguns obrers bàsics surten a la taula de Serveis. Es poden contractar gent amb altres habilitats en un poble o ciutat típica, sempre que se'ls pagui. Per exemple, una maga pot pagar a un fuster per a construir un cofre complex (i la seva rèplica en miniatura) per a que pugui llançar el conjur (@spell Cofre Secret d'en Lemundi). Un guerrer pot encarregar a un ferrier que forgi una espasa especial. Un bard pot pagar a un modista per a fer roba exquisita per a preparar-se pel concert davant d'un duc.

Altres gent pot tenir habilitats més úniques o perilloses. Es pot pagar a soldats mercenaris per lluitar contra hobgoblins, o a sabis per a buscar textos antics o llegendes esotèriques. Si una persona aventurera d'alt nivell té un fort, potser contractarà tot d'ajuda per a gestionar-lo, com ara per a netejar-lo o per a protegir-lo. Aquests contractes poden ser indefinitius i involucren allotjament al mateix fort com a compensació.

Els obrers habilitosos són gent que tenen competència en una habilitat, arma, eina, o d'altres coses. La gent solen ser mercenaris, artesans, escribes, i així. La paga mostrada és un mínim; les tasques més úniques solen ser més cares. Els obrers desentrenats per a fer tasques menys dedicades poden ser paletes, carregadors, majordoms, i així.

Serveis de Llançament de Conjurs

Les persones que poden llançar conjurs no són obrers normals. Potser hi ha gent que pugui llançar un conjur a canvi de moneda o de favors, però és poc comú i no hi ha preus establerts. En general, com més alt que sigui el nivell del conjur desitjat, més difícil i més car serà trobar una persona que el llanci. Es potrà fàcil contractar a algú que llanci un conjur relativament comú de nivell (@filter 1st|spells||level=1) o de (@filter 2nd|spells||level=2), com ara (@spell curar ferides) o (@spell identificar) en una ciutat o poble. Pot costar de 10 a 50 ors (costs dels materials a part). Trobar a algú que llanci un conjur de més alt nivell sol involucrar viatjar a una ciutat gran, potser buscant una universitat o gran temple. Quan es trobi a aquesta persona, potser demanarà un servei en comptes d'un pagament: un servei d'aventurers, com ara, obtenir un objecte únic d'un lloc perillós o atravesar una contrada infestada de monstres per a entregar quelcom important en un assentament il·lunyà.

Dots

Una dot representa un talent o una àrea de coneixement que done habilitats especials al teu personatge. Representa l'entrenament, l'experiència, i les habilitats que pots obtenir fora de la teva classe.

A certs nivells, la teva classe t'otorga el tret Millora de Puntuació de Característica. Si empreu la regla opcional Dots, pots sacrificiar aquest tret i agafar una dot. Només pots agafar cada dot un cop, excepte si la descripció de la dot et diu que pots repetir.

Si una dot té requisits, els has de poder complir. Si en algun moment deixes de complir els requisits d'una dot, no la pots emprar fins que els tornis a complir. Així, la dot Aferrar té Força de 13 o més com a requisit. Si la teva força es decrementa a menys de 13, com ara degut a una maledicció que et panseix, no pots emprar la dot Aferrar fins que recuperis la Força necessària.

Dots d'Exemple

Emprar les Puntuacions de Característica

Tens 6 característiques que descriuen, en general, els atributs físics i mentals del teu personatge:

Com és un personatge? Brillant i encisador? Àgil i dura de pelar? Les puntuacions de característica defineixen les qualitats del teu personatge... Tant les fortes com les dèbils.

Les puntuacions de característica són la base de les tres tirades més freqüents del joc: les tirades d'habilitat, les tirades de salvació, i les tirades d'impacte. Les tirades funcionen així: tira un d20, suma-li un modificador d'habilitat (un número derivat de les característiques), i compara el teu resultat contra un número objectiu.

Puntuacions i Modificadors de Característica

Cada característica d'una criatura té una puntuació; és un número que defineix la magnitud de la característica. Representa tant la seva potència innata com l'entrenament i la competència amb habilitats relacionades amb la característica.

Una puntuació de 10 o 11 és la mitja normal humana; tanmateix la gent aventurera i els monstres són més que humans. Un 18 és la més alta que la majoria de gent pot obtenir. Un personatge aventurer pot arribar a un 20; els monstres i les entitats divines poden arribar a 30!

Tota característica també té un modificador, que s'obté a partir de la puntuació. Així, una puntuació d'11 donarà un modificador de -5, i una puntuació de 30 donarà un modificador de +10. La taula Puntuacions i Modificadors de Característica mostra les relacions entre els dos números, des de l'1 al 30.

Si no tens la taula, pots calcular el modificador restant 10 a la puntuació i dividir el resultat entre 2 (arrodonint a la baixa).

Els modificadors de característica afecten gairebé totes les tirades d'impacte, habilitat, i de salvació; per tant es més comú fer-los servir; les puntuacions, en canvi, no es fan servir gairebé mai.

Avantage and Desavantage

De vegades, una habilitat especial o un conjur t'otorga avantatge o desavantatge en una tirada d'impacte, habilitat, o de salvació. Quan passa, tires 2d20 i no 1. Si tens avantatge esculls el dau més alt; si tens desavantatge, esculls el dau més alt. Per exemple, si tens desavantatge i tires un 17 i un 5, fas servir el 5; però si tens avantatge, fas servir el 17.

Si més d'un efecte t'otorga avantatge (o desavantatge), no tires més daus addicionals. Així, si dues situacions d'otorguen avantatge, segueixes tirant 2d20.

Si, degut a múltiples efectes, la tirada té avantatge i desavantatge, aquests es cancel·len i només tires 1d20. Fins i tot si tens múltiples avantatges i un desavantatge (o a l'inrevés), se segueixen cancel·lant.

Quan tens avantatge o desavantatge i algun efecte et deixa tornar a tirar el d20, com ara el tret Astrugància del migerol, només pots re-tirar 1 dels d20. Així, si una mitgerol té avantatge (o desavantatge) en una tirada i treu un 1 i un 13, l'Astrugància li permetria re-tirar l'1, però no els dos.

Els avantatges i desavantatges se solen rebre gràcies a trets especials, accions, o conjurs. L'inspiració també pot donar avantatge als personatges. El/la/lli MM també pot decidir que hi ha circumstàncies especials que causen avantatge o desavantatge.

Bonus de Competència

Els personatges tenen un bonus de competència determinat pel seu nivell. Els monstres també, i està incorporat al seu bloc d'estats. Aquest bonus es fa servir quan es tiren habilitats, salvacions, i impactes.

El teu bonus de competència només se suma un cop a cada tirada. Per exemple, tot i que dues normes diguin que pots sumar el teu bonus de competència a una salvada de Saviesa, només pots afegir-lo un cop.

En certs casos, el teu bonus de competència pot multiplicar-se o dividir-se (per 2 o entre 2, per exemple) abans que el sumis. Per exemple, la Perícia del brivall li duplica el bonus de competència en certes tirades d'habilitat. Però se segueix sumant només un cop (i multiplicant o dividint un cop), sense importar quantes circumstàncies diguin el contrari.

Si un tret o efecte et permet multiplicar el teu bonus de competència quan fas una tirada d'habilitat però no hi tens competència, no li sumes el bonus. Per a aquella tirada, el teu bonus es considera 0, i multiplicar 0 segueix sent 0. Per exemple, si no tens competència en (@skill History), no et pots beneficiar d'un tret que multipliqui el teu bonus de competència per 2 quan fas tirades d'Intel·ligència (@skill Història).

En general, no multipliques el teu bonus de competència en tirades d'atac o d'impacte. Si un tret o efecte t'ho permet, s'apliquen les normes anteriors.

Tirades d'Habilitat

Una tirada d'habilitat representa la capacitat d'un personatge o monstre per a superar un repte. El/la/lli MM demana una tirada d'habilitat quan un personatge o monstre intenta fer una acció (que no sigui un atac) en que es pot fallar. Si no se sap del cert si la criatura superarà l'obstacle, els daus ho determinen.

Per tota tirada d'habilitat, el/la/lli MM decideix quina de les 6 característiques és relevant i la dificultat de la tasca, representada per la Classe de Dificultat (CD); com més alta la CD, més difícil serà la tasca. La taula Classes de Dificultat Tipiques mostra les CDs més comunes.

Per a fer una tirada d'habilitat, tira un d20 iafegeix-li el modificador de característica adient. Com amb la resta de tirades de d20, suma-li els bonus i aplica els penalitzadors, i compara el resultat amb la CD. Si la tirada es igual o superior a la CD, el personatge o monstre supera la tirada d'habilitat i, així, el repte. Sino, falla, i el personatge o monstre no fa progrés vers l'objectiu, o fins i tot es topa amb un obstacle determinat per el/la/lli MM.

Enfrontament

De vegades les intencions d'un personatge o monstre s'oposen directament a la d'un altre. Per exemple, quan dues criatures intenten fer el mateix, però només una pot aconseguir-ho, com ara agafar un anell màgic del terra; o quan una intenta aturar a l'altra, com quan un monstre prova d'esbotzar una porta que una aventurera esta aguantat. En aquestes situacions es fa una tirada d'habilitat especial: un confrontament.

Els participants d'un confrontament fan tirades d'habilitat i en comparen els resultats. S'apliquen els bonus i penalitzadors com de costum, però no hi ha CD; comparen els totals de les seves tirades. Qui hagi tret una tirada més alta guanya l'enfrontament, i per tant supera l'acció (o impedeix que els altres la superin).

Si l'enfrontament empata, no canvia res. Pot ser que a un participant ja li vagi bé que tot es quedí igual. En un confrontament per agafar un anell del terra, un empata vol dir que ningú l'agafa. En un confrontament entre un monstre provant d'obrir la porta i una aventurera tancant-la, un empata significa que la porta roman tancada.

Habilitats

Cada característica engloba un ventall ampli d'habilitats, i cada monstre o personatge pot tenir competència en certes d'aquestes habilitats. Una habilitat representa un aspecte concret d'una característica, i la competència representa el focus d'un personatge en aquest aspecte. Les competències d'habilitat inicials d'un personatge s'escullen quan es crea; les d'un monstre apareixen al bloc d'estats.

Per exemple, una tirada de Destresa es pot demanar quan un personatge provi de fer piruetes, amagar-se en un objecte, o mantenir-se en silenci. Aquests aspectes de la Destresa se'ls representa amb un habitat (@skill Acrobàcies), (@skill Sleight of Hand), i (@skill Stealth), respectivament. Un personatge que té competència en (@skill Stealth) és especialment bo a les tirades de Destresa d'amagar-se i ser discret.

Les habilitats i les seves característiques associades estan llistades a baix (la Constitució no té cap habilitat associada). Les seccions posteriors les descriuen una mica més per donar idees de com fer-les servir.

De vegades, el/la/lli MM pot demanar una tirada d'habilitat amb una habilitat específica: "Fes una tirada de Saviesa (@skill Percepció)." D'altres, un/a/jugador/a/lli pot demanar si la competència d'una habilitat particular aplica a una tirada en concret. Sigui com sigui, tenir competència en una habilitat vol dir que se li pot sumar el bonus de competència a les tirades d'aquella habilitat. Sense competència, la tirada és una tirada d'habilitat normal i correent.

Per exemple, si un personatge vol escalar un cingle perillós, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Força (@skill Atletisme). Si el personatge té competència en (@skill Athletics), també li sumarà el bonus de competència a la tirada de Força. Si no ho és, només li sumarà la Força.

Variant: Habilitats amb Característiques diferents

En general, la teva competència en una habilitat només s'aplica amb una tirada d'habilitat específica. Per exemple, la competència en (@skill Athletics) se sol aplicar a tirades de Força. Però en certes situacions la competència es pot aplicar a una altra característica. En aquests casos el/la/lli MM pot demanar què t'iris combinant una característica i habilitat inusuals; tu també li pots demanar. Per exemple, si has de nadar d'una illa a una altra, el/la/lli MM et pot fer tirar per Constitució per veure si pots aguantar l'exercici; però també li podràs afegir la teva competència en (@skill Athletics) ja que és exercici. Així, quedarà una tirada de Constitució (@skill Atletisme); si tens competència en (@skill Athletics), li sumes el teu bonus de competència a la teva Constitució.

Un altre cas: quan una guerrera nana mostra la seva força bruta per a intimidar a un enemic, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Força (@skill Intimidació), tot i que l'@skill Intimidació) normalment va amb Carisma.

Tirades Passives

Una tirada passiva és una tirada especial: no involucra cap dau. Representa el resultat normal de fer una tasca repetidament. Per exemple, buscar portes secretes una vegada rere una altra, o quan un/a/jugador/a/lli vol determinar si els personatges superen una prova sense fer-los tirar, com ara descobrir un monstre amagat.

Una tirada passiva es calcula així:

Si el personatge fés la tirada amb avantatge, té un +5. Si ho fés amb desavantatge, té un -5. Al joc, el total d'una tirada passiva se li anomena una puntuació.

Per exemple, si un personatge de nivell 1 té 15 de Saviesa i competència en (@skill Perception), té una Saviesa (@skill Percepció) passiva de 14.

Les normes d'ocular-se de la secció "Destresa" que ve ara depèn de les tirades passives, així com les regles d'exploració.

Treball en Equip

De vegades dos o més personatges col·laboren en una tasca. Qui lidera el treball (o qui tingui el modificador d'habilitat més alt) pot fer la tirada d'habilitat amb avantatge: representa l'ajuda dels altres personatges. En combat, això és l'acció (@action Ajudar).

Un personatge només pot ajudar si és una tasca que ell/hi/lli podrà provar de fer sol/hi/lli. Per exemple, es necessita competència amb eines de lladre per a forçar un pany; si un personatge no té aquesta competència, no pot ajudar. A més, un personatge només pot ajudar si té lògica que posar-hi més gent milloraria l'intent: filjar una agulla no és més fàcil amb més gent.

Tirades en Grup

Quan tots d'individus intenten assolir quelcom en grup, el/la/lli MM pot demanar una tirada d'habilitat en grup, on els personatges que saben fer la tasca ajuden als que no.

Per a fer una tirada d'habilitat en grup, tota la gent del grup fa una tirada d'habilitat. Si la meitat o més la superen, el grup la supera. Sinò, el grup la falla. Les tirades en grup no surten gaire sovint: normalment quan els personatges superen o fracassen en grup. Per exemple, quan una colla aventureira viatja per uns aiguamolls, el/la/lli MM pot demanar una tirada d'habilitat en grup de Saviesa (@skill Supervivència) perquè evitin arenes mòvedisses, esvorancs, i d'altres perills naturals de l'entorn. Si la meitat o més del grup supera, els que superen guien a la resta perquè evitin el perill. Sino, el grup caurà en un d'aquests obstacles.

Emprar Cada Habilitat

Cada tasca que un personatge o monstre provi de fer la cobreix una de les 6 característiques. Aquesta secció dóna més detalls sobre cada característica i com es fan servir al joc.

Força

La Força medeix el poder físic, l'entrenament atlètic, i quanta força física bruta pots fer.

Tirades de Força

Una tirada de Força pot representar tasques d'aixecar, empènyer, estibar, o trencar quelcom; forçar el teu cos a través d'un espai, o aplicar força bruta en una situació. L'habilitat (@skill Athletics) representa aptitud en certes Tirades de Força.

Atletisme

Una tirada de Força (@skill Atletisme) engloba situacions difícils escalant, saltant, o nadant. Per exemple:

Altres tirades de Força

El/la/lli MM també pot demanar una tirada de Força quan provis de:

Tirades d'Impacte i de Dany

Quan ataquen amb una arma cos a cos com una maça, una destral de guerra, o una javelina, sumes el teu modificador de Força a les tirades d'impacte i de dany. Amb les armes cos a cosa fas atacs cos a cos, tot i que alguns poden ser llançats a distància.

Aixecar i Carregar

El teu modificador de Força determina quin pes pots dur a sobre. Es representa en els termes següents.

Capacitat de Càrrega

La teva capacitat de càrrega al teu modificador de Força x 15. És el pes, en lliures, que pots dur a sobre. La majoria de personatges tenen prou Força com per a dur tot el que necessiten..

Empènyer, Arrossegar, i Aixecar

Pots empènyer, arrossegar, o aixecar tantes lliures com 2 x la teva capacitat de càrrega (o 30 x el teu modificador de Força). Si proves d'empènyer o arrossegar més pes, la teva velocitat decrementa en 5 peus.

Tamany i Força

Les criatures més grans poden dur més pes, i les petites, menys. Per cada categoria de tamany per sobre de Mitjana, la capacitat de càrrega (i les d'empènyer, arrossegar, i aixecar) es dupliquen. Per a les criatures diminutes, aquestes puntuacions es divideixen en dos.

Variant: Sobrecàrrega

Les normes d'aixecar i carregar són intencionadament simples. Aquesta variant és per qui vulgui més detalls sobre l'efecte de la càrrega sobre els personatges. Si empresta aquesta variant, ignora la columna de Força de la taula d'Armadures.

Si carregues més pes que 5 x el teu modificador de Força, pateixes sobrecàrrega: la teva velocitat decrementa en 10 peus.

Si carregues més pes que 10 x el teu modificador de Força (pero menys que la teva capacitat de càrrega màxima), pateixes una gran sobrecàrrega: la teva velocitat decrementa en 20 peus, i tens desavantatge a les tirades d'habilitat, d'impacte, i de salvació que involucrin Força, Destresa, o Constitució.

Destresa

La Destresa representa l'agilitat, l'equilibri, i els reflexos d'una criatura.

Tirades de Destresa

Una tirada de Destresa es fa per comprovar la celeritat, agilitat, o sigil d'un personatge, o per evitar que relisqui o caigui. Les habilitats (@skill Acrobàcies, {@skill Sleight of Hand}, i @skill Stealth) reflexen aquests aspectes en algunes tirades de Destresa.

Acrobàcies

Les tirades de Destresa (@skill Acrobàcies) es fan per intentar mantenir-se de dempeus en una mala situació, com ara quan corres per damunt de gel, camines per una corda fluxia, o vols mantenir l'equilibri en un vaixell durant una tempesta. El/la/lli MM també pot demanar una tirada de Destresa (@skill Acrobàcies) per a fer pirlotes acrobàtiques, capbusades, tombarella, mortals, i així.

Joc de Mans

Quan intentes cometre un robatori o de prestidigitació, com ara plantar un objecte a la butxaca d'algú o bé amagar-te alguna, sols fer una tirada de Destresa (@skill Joc de Mans). El/la/lli MM també pot demanar una tirada de Destresa (@skill Joc de Mans) per determinar si pots robar una bossa de diners d'algú altre o robar un objecte d'una butxaca aliena.

Sigil

Fas una tirada de Destresa (@skill Sigil) quan proves d'ocultar-te dels teus enemics, passar per davant dels guardies sense que et vegin, fugir desapercebudament, o acostar-te a algú sense que ho notin.

Altres tirades de Destresa

El/la/lli MM també pot demanar una tirada de Destresa quan provis de:

Tirades d'Impacte i de Dany

Quan ataquen amb una arma a distància com una fona o un arc llarg, sumes el teu modificador de Destresa a les tirades d'impacte i de dany. També ho pots fer amb les armes cos a cosa amb la propietat Subtil, com ara una daga o un estoc.

Classe d'Armadura

Depenent de l'armadura que vesteixis, pots sumar el teu modificador de Destresa, total o parcialment, a la teva CA.

Iniciativa

A l'inici de cada combat, fas una tirada d'iniciativa, que és una tirada de Destresa. L'iniciativa determina l'ordre dels torns de cada criatura en un combat.

Constitució

La Constitució representa la salut, la resiliència, i la força vital d'una criatura.

Tirades de Constitució

Les tirades de Constitució són poc comunes i no tenen habilitats associades. La resiliència que representa és més passiva que un esforç actiu per part del personatge o monstre.

Una tirada de Constitució pot representar sobrepassar els teus límits normals.

El/la/lli MM pot demanar una tirada de Constitució quan proves de:

Punts de vida

El teu modificador de Constitució afecta els teus punts de vida. Normalmentafegeixes el teu modificador de Constitució a cada tirada de Dau de Vida que tires per a recuperar punts de vida.

Si el teu modificador de Constitució canvia, els teus punts de vida màxims també, com si obtinguissis un modificador nou des del teu nivell. Per exemple, si augmentes la teva puntuació de Constitució a nivell 4, i això fa que el teu modificador de Constitució passi de +1 a +2, ajustes els teus punts de vida com si sempre haguessis tingut un +2:afegeixes 3 punts de vida, un per cada nivell del 1 al 3, i llavors tires els punts de vida extra que t'atorga el nivell 4 i li sumes la teva nova Constitució. Un altre exemple: si ets a nivell 7 i algun efecte i redueix el teu modificador de Constitució en 1, els teus punts de vida màxims es redueixen en 7, un per cada nivell.

Intel·ligència

L'intel·ligència representa l'agudeesa mental, la memòria, i el raonament d'una criatura.

Tirades d'Intel·ligència

Una tirada d'Intel·ligència es fa quan es necessita lògica, educació, memòria, o raonament deductiu. Les habilitats (@skill Arcana), (@skill History), (@skill Investigation), (@skill Nature), i (@skill Religion) reflexen certs aspectes de les Tirades d'Intel·ligència.

Arcana

L'Intel·ligència ((@skill Arcana)) medeix la teva capacitat per a recordar coneixements sobre conjurs, objectes màgics, símbols èldritxos, tradicions màgiques, plans d'existeï�性, i dels habitants d'aquests plans.

Història

L'Intel·ligència ((@skill Història)) medeix la teva capacitat per a recordar coneixement d'esdeveniments històrics, regnes antics, disputes passades, guerres recents, i civilitzacions perdudes.

Investigació

Quan busques pistes i fas deduccions sobre les pistes, fas una tirada d'Intel·ligència ((@skill Investigació)). Potser dedueixes on està un objecte amagat, saps quinaarma va fer una ferida mirant-la, o determines el punt més débil d'un túnel que el podria ensorrar. Llegir tot de pergamins antics buscant un coneixement específic també podria fer-se amb una tirada d'Intel·ligència ((@skill Investigació)).

Natura

L'Intel·ligència ((@skill Natura)) medeix la teva capacitat per a recordar coneixement sobre el terreny, les plantes, els animals, el clima, i els cicles naturals.

Religió

L'Intel·ligència ((@skill Religió)) medeix la teva capacitat per a recordar coneixement sobre divinitats, rituals, oracions, jerarquies religioses, símbols sagrats, i pràctiques de cultes secrets.

Altres tirades d'Intel·ligència

El/la/lli MM pot demanar una tirada d'Intel·ligència quan proves de:

Habilitat de Llançament de Conjurs

Els mags empren l'Intel·ligència com a habilitat de llançament de conjurs: determina les CD de salvades dels conjurs que llancen.

Saviesa

La Saviesa representa la teva harmonia amb el món que envolta a una criatura i representa la seva percepció i intuició.

Tirades de Saviesa

Una tirada de Saviesa es pot fer per llegir el llenguatge corporal, entendre els sentiments d'algú, percebre coses de l'entorn, o cuidar d'una persona malalta. Les habilitats (@skill Animal Handling), (@skill Insight), (@skill Medicine), (@skill Perception), i (@skill Survival) representen certes aptituds de les Tirades de Saviesa.

Tracte Animal

Quan s'ha de calmar a un animal domesticat, tranquilitzar una muntura, o intuir les intencions d'una bèstia, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Saviesa ((@skill Tracte amb Animals)). També la pots fer per a controlar la teva muntura quan intentes una maniobra perillosa.

Perspicàcia

La teva Saviesa ((@skill Perspicàcia)) determina si pots endevinar les intencions vertaderes d'una criatura, com ara detectar una mentida o predir el seu següent moviment. Passa per llegir el llenguatge corporal, verbal, i somàtic de la criatura.

Medicina

Una tirada de Saviesa ((@skill Medicina)) et permet provar d'estabilitzar un aliat que s'estigué morint, o diagnosticar una malaltia.

Percepció

La teva Saviesa ((@skill Percepció)) et permet veure, escoltar, o sentir una presència d'algú o alguna cosa. Representa la teva conciència de l'entorn i l'agudeesa dels teus sentits.

Per exemple, pots provar d'escoltar una conversa a porta tancada, espiar sota una finestra oberta, o sentir com uns mostres proven de moure's silenciosament pel bosc. També pots provar de trobar coses ocultes o fàcils de passar per alt, com ara orcs parant una emboscada a la carretera, uns brètols amagant-se en carrons, o il·lum d'espèlma sota una porta tancada.

Supervivència

Una tirada de Saviesa ((@skill Supervivència)) es fa per seguir rastres, caçar animals per menjar, guiar al grup a través de la tundra, trobar indicis d'un cau de mussolossos, predir el temps, o evitar arenes movedisses i altres paranyys de l'entorn.

Altres tirades de Saviesa

El/la/lli MM pot demanar una tirada de Saviesa quan proves de:

Habilitat de Llançament de Conjurs

Els dergues, els druides, i els exploradors empren la Saviesa com a habilitat de llançament de conjurs: determina les CD de salvades dels conjurs que llancen.

Carisma

La Carisma representa com interactues amb les altres persones. Inclou els factors com l'autoconfiança i l'eloquència, i representen una personalitat de líder o encisadora.

Tirades de Carisma

Una tirada de Carisma es fa quan proves d'influenciar els altres, imitar a algú o mentir bé, o també quan vols navegar una situació social complicada. Les habilitats (@skill Deception), (@skill Intimidation), (@skill Performance), i (@skill Persuasion) reflexen certs aspectes de les Tirades de Carisma.

Engany

La Carisma ((@skill Engany)) determina si pots amagar la veritat verbalment o amb les teves accions. L'engany ho engloba tot des de desorientejar als altres, expressar opinions ambiguës, o mentir descaradament. Per exemple, desorientejar a un guàrdia, enganyar a un mercader, guanyar a les apostes, disfressar-te, calmar a algú amb mantides, o mantenir una cara de poker mentre menteixes.

Intimidació

Quan proves d'influenciar a algú amb amenaces, accions hostils, o violència física, el/la/lli MM pot demanar fer una tirada de Carisma ((@skill Intimidació)). Per exemple: extreure informació d'un presonar, convèncer a un grup de brètols que et deixin en pau, o convèncer a un visir que reconsideri la seva decisió amb l'ajuda d'una ampolla trencada.

Faràndula

La Carisma ((@skill Faràndula)) determina la teva habilitat amb la música, dansa, actuacions teatrals, explicar històries, o alguna altra forma d'entreteniment.

Persuasió

Quan proves d'influenciar a algú amb tacte, gràcia social, o honestitat, el/la/lli MM pot demanar fer una tirada de Carisma ((@skill Persuasion)). Típicament, la persuasió et fa actuar de bona fer, crear amistats, demanar coses cordialment, o portar-se bé. Per exemple, convèncer a un guardia perquè et deixi veure al rei, ajudar a crear pau entre dues tribus en guerra, o inspirar un poble sencer.

Altres tirades de Carisma

El/la/lli MM et pot demanar fer una tirada de Carisma quan proves de:

Habilitat de Llançament de Conjurs

Els bardos, els paladins, i els sortillers empren la Carisma com a habilitat de llançament de conjurs: determina les CD de salvades dels conjurs que llancen.

Tirades de Salvació

Una tirada de salvació (o una salvada) representa l'intent de resistir un conjur, trampa, verí, malaltia, o una amenaça en general. Normalment, no decideixes fer la salvada tu: el risk que pateix el personatge o monstre el força a fer-la.

Per fer una tirada de salvació, tira un d20 i suma-li el modificador de característica associat. Així, a una salvada de Destresa se li suma el modificador de Destresa.

Una una tirada de salvació pot ser afectada pel context en forma de bonus, penalitzadors, avantatge, i desavantatge, determinats per el/la/lli MM.

Cada classe otorga competència en 2 o més tirades de salvacions. Per exemple, els mags tenen competència a les tirades d'Intel·ligència. A les tirades de salvació amb les que es té competència se li poden sumar el bonus de competència. Alguns monstres també tenen competència en salvades.

La Classe de Dificultat d'una salvada ve dictada per l'efecte que la detona. Per exemple, la CD d'una salvada degut a un conjur la determina l'habilitat de llançament de conjurs i bonus de competència de qui lanza el conjur.

El resultat d'una salvada superada o fallada també es determina a l'efecte que detona la tirada. Normalment, superar la salvada vol dir que s'evita el mal o, com a mínim, se'n redueixen els efectes.

Temps

En situacions on el temps que transcorre és important, el/la/lli MM determinarà el temps que requereix un tasca. L'escala temporal pot ser diferent dependent de la situació. En una masmorra, el temps es compta en minuts: un minut per baixar discretament per un corredor, un altre per comprovar si la porta té trampes, i deu per buscar la cambra que hi havia a darrere.

En una ciutat o a la contrada, el temps es sol comptar en hores. Es pot arribar al cor del bosc en unes quatre hores si els aventurers tenen ganes de trobar-hi la torre solitària que hi ha allà.

Per viatges llargs, el temps es compta en dies. La carretera de la Porta de Baldur fins a Aiguafonda, el grup pot passar quatre dies tranquil·ls abans que els embosquin una colla de Gòblins.

En combat i en situacions d'accio intensa, el temps es compta en rondes. Cada ronda són 6 segons.

Moviment

Crear un riu nadant, passar d'amagatosis per una masmorra, escalar un sender de muntanya complicat són tot moviments que són crucials pels jocs de fantasia.

El/la/lli MM pot resumir el moviment dels personatges sense haver d'especificar distàncies o temps exactes:

"Atravesseis el bosc i trobes l'entrada a la masmorra al capvespre del tercer dia." Fins i tot a dins d'una masmorra, sobretot a les grans, el/la/lli MM pot resumir el moviment entre combats: "Quan mateu els guardians a l'entrada de l'antic fort nou, consulteu el vostre mapa i atravesseu la multitud de passadissos fins arribar a un cingle amb un pont prim e pedra que el creua." De vegades, tanmateix, és important especificar quant temps passa anant d'un lloc a l'altre, ja sigui en dies, hores, o minuts. Les normes per determinar els viatges dependent de dos factors: la velocitat i ritme de viatge de les criatures, i el terreny per on es mouen.

Velocitat

Cada personatge i monstre té una velocitat: quanta distància, en peus, pot moure's en 1 ronda. Representa una velocitat energètica que només es pot mantenir a curt termini en situacions de vida o mort.

Les normes següents determinen quina distància pot moure's un personatge o monstra en un minut, hora, i dia.

Pas de Viatge

Quan viatgen, un grup d'aventurers es poden moure a pas normal, a pas ràpid, o a pas lent. Consulta la taula Pas de Viatge, que indica la distància que es pot fer amb cada pas després d'un cert període de temps. Un pas ràpid fa difícil que el grup pugui percebre coses; un pas lent ajuda a que el grup es mogui discretament i pugui buscar pistes en les àrees que travessen.

Marxa Forçada

la taula Pas de Viatge assumeix que el grup viatja 8 hores al dia. Poden viatjar més temps i arriscar-se a quedar-se (@condition exhaust).

Per cada hora extra que viatgin passades les 8 hores, els personatges avancaran la distància estipulada a la taula a la columna Hora; també, per cada hora extra, cada personatge haurà de saltar per Constitució al final de l'hora; la CD és $10 + 1$ per cada hora extra que passi de les 8 hores. Qui falli rep un nivell d'@condition exhaust) (consulta l'àpèndix PH-A).

Muntures i Vehicles

Molts animals es mouen més ràpid que els humanoides durant períodes curts de temps (fins a 1 hora). Un personatge amb muntura pot galopar durant 1 hora i fer el doble de camí que a pas ràpid. Si es proporcionen muntures descansades cada 8-10 milles, els personatges poden mantenir aquest pas durant molt de temps, però aquesta condició és difícil de complir excepte en àrees molt poblades.

Els personatges que viatgen amb carro, carriuatges, o altres vehicles terrestres viatgen a pas normal. El que viatgen amb vehicles marítims poden viatjar tan ràpid com permeti el vehicle, i no reben els penalitzadors del pas ràpid però tampoc els beneficis del pas lent. Depenen del vehicle marítim i dels mariners que el duuen, el vehicle podrà viatjar fins a 24 hores per dia.

Algunes muntures especials, com ara un pegàs, un grif, o certs vehicles especials com una catifa voladora permeten viatjar més ràpidament.

Terreny difícil

Les velocitats de la taula Pas de Viatge assumeixen un terreny senzill, amb carreteres, prats, o passadissos nets de masmorres. Però sovint els grups aventurers es troben amb boscos densos, aiguamolls profunds, ruïnes plenes de runa, muntanyes altíssimes, i terres glaçats: en altres paraules, terreny difícil.

Si estàs en terreny difícil, et mous a la meitat de la teva velocitat; és a dir, 1 peu de moviment en costa 2. Per tant, la distància que pots cobrir en un minut, hora, o dia es divideix en 2.

Tipus de Moviment Especials

Moure's a través de masmorres perilloses o àrees feréstegues involucra altres moviments a part de caminar. Un grup aventurer pot necessitar escalar, arrosseggar-se, nadar, o saltar per a fer camí.

Escalar, Nadar, i Arrosseggar-se

Quan escales, nades, o t'arrossegues, cada 1 peu de moviment en costa 2; si, a més a més, estàs en terreny difícil, en costa 3. Si tens una velocitat d'escalada o de natació, ignoraquest cost extra quan fas aquestes activitats. El/la/lli MM pot determinar que un obstacle especialment perillós (com la cara d'una muntanya que relisca) requereix, a més, que superis una tirada de Força (@skill Atletisme) check; o que nadar a contracorrent requereixi que superis una tirada de Força (@skill Atletisme).

Saltar

La teva Força determina la teva distància de salt.

Salt de llargada

Quan fas un salt de llargada, pots saltar tants peus com la teva puntuació de Força, sempre i quant agafis 10 peus o més d'impuls abans de saltar. Si no fas aquest impuls, només pots saltar la meitat de la distància. Si com sia, cada peu que saltis i costa 1 peus de moviment.

Aquesta norma assumeix que l'alçada del salt no importa, com quan saltes un rierol o esvoranc. El/la/lli MM pot determinar que has de superar una tirada de Força (@skill Atletisme) de CD 10 per saltar per damunt d'un obstacle baix, o sigui fins a 1/4 de la distància del salt d'alçada. Per exemple, una tanca baixa o un arbust. Si falles la tirada, xoques contra l'obstacle.

Quan ateres a dins de terreny difícil, has de fer una tirada de Destresa (@skill Acrobàcies) de CD 10 per caure dempeus. Si falles, caus (@condition enderrocat).

Salt d'alçada

Quan fas un salt d'alçada, pots saltar tants peus d'alt com 3 + el teu modificador de Força (minimum 0 peus) sempre i quant agafis 10 peus o més d'impuls abans de saltar. Si no fas aquest impuls, només pots saltar la meitat de la distància. Si com sia, cada peu que saltis i costa 1 peus de moviment. En alguns casos, el/la/lli MM i pot deixar fer una tirada de Força (@skill Atletisme); si la superes, pots saltar més alt que de costum.

Si aixeques les mans per damunt del teu cap durant el salt, pots agafar més amunt: pots arribar a la teva alçada del salt + 3/2 de la teva alçada.

L'entorn

Sortir d'aventura involucra endinsar-se en llocs foscos, perillosos, i explorar-ne els seus misteris. Les normes d'aquesta secció abarquen les maneres principals d'interactuar amb aquesta mena d'entorns.

Caure

Caure des de ben amunt és un perill comú per a tota persona aventurera.

Al final d'una caiguda, una criatura rep (@dice 1d6) de dany contundent per cada 10 peus que hagi caigut, fins a un màxim de (@dice 20d6). La criatura aterra (@condition enderrocat), a no ser que pugui evitar tot el dany de la caiguda

Ofege's se

Una criatura pot aguantar la respiració tants minuts com 1 + el seu modificador de Constitució (minimum 30 segons).

Quan a una criatura runs se li acaba l'aire o s'ennuega, pot sobreuir tantes rondes com el seu modificador de Constitució modifier (minimum d1).

Passat aquest període, al seu torn següent es queda a 0 punts de vida i començarà a morir-se, i no pot recuperar punts de vida ni estabilitzar-se fins que pugui tornar a respirar.

Per exemple, una criatura amb 14 de Constitució de 14 pot aguantar la respiració durant 3 minuts. Si comença a ofegar-se, té 2 rondes per a obtenir aire d'alguna forma; després, es queda a 0 punts de vida.

Visió i llum

Un dels fonaments d'una aventura és detectar perills, trobar objectes amagats, impactar a un enemic durant el combat, o llançar un conjur. Per a fer-ho, la majoria de les accions depenen de la visió d'un personatge. La foscor i d'altres efectes poden dificultar complir aquestes tasques.

Pot ser que na àrea estigui poc o molt ofuscada. En una àrea (@b poc ofuscada) les criatures tenen desavantatge a tirades d'habilitat de Saviesa (@skill Percepció) que involucrin la vista. Una àrea pot estar així degut a l'um tènue, boira prima, o sotabosc lleuger

Una àrea (@b molt ofuscada) bloqueja la visió enterament. Pot estar així degut a la foscor, una boira gruixuda, o un boscatge dens. Una criatura que provi a veure quelcom a dins de l'àrea es considera (@condition encegat).

A més, la presència (o absència) de llum en un entorn genera 3 il·luminacions possibles: llum forta, llum tènue, i foscor.

En (@b llum forta), la majoria de criatures hi veuen bé. Fins i tot un cel gris fa llum forta; i les torxes, llanternes, focs, i altres fonts de llum fan llum forta fins a uns radis específics.

En (@b llum tènue), oombres, l'àrea està poc ofuscada. Una àrea de llum tènue està en un llindar entre una llum forta (com la d'una torxa) i una foscor que l'embolcalla. La llum de l'ocàs i de l'alba es consideren llum tènue. Una lluna plena especialment brillant també otorga llum tènue.

A la (@b foscor), l'àrea està molt ofuscada. La foscor es troba durant la majoria de les nits, a l'interior d'una masmorra sense torxes, en una mina subterrània, o en una àrea de foscor mègica.

Visió a cegues

Una criatura que té a cegues can percep el seu entorn, sense haver-hi de veure, fins a un radi específic. Per exemple, els límns (que no tenen ulls), o els ratpenats (que tenen eclocació), els dracs veritables (que tenen sentits superiors) tenen aquest sentit.

Visió de Foscor

Moltes criatures dels mons de fantasia, sobretot les que viuen sota terra, tenen Visió de foscor. Poden veure-hi en llum tènue com si fos llum forta i a la foscor com si fos llum tènue fins a un cert radi d'abast. Tanmateix la visió en aquella foscor és monocroma: només poden veure tons de gris.

Visió veraç

Fins a un cert radi d'abast, una criatura amb visió veraç pot: veure a través de les foscors naturals i les màgiques; veure a les criatures i objectes (@condition invisible); detectar il·lusions visuals (i superar-ne les seves salvades) automaticament; i percebre la forma veritable d'un Canviaformes o d'una criatura transformada mitjançant la magia. La criatura també hi pot veure al Pla Èteri.

Menjar i beure

Els personatges que no han de menjar ni beure no pateixen els efectes de l'@condition exhaust (consulta apèndix PH-A). L'exhaustió causada per inanició no es pot treure fins que el personatge mengi i begui les quantitats que necessita.

Menjar

Un personatge necessita una illura de menjar al dia, i la pot fer durar més anant a mitges racionis. Menjar-se mitja illura al dia es considera mig dia sense menjar.

Un personatge pot passar tants dies com 3 + el modificador de Constitució (minimum d1) sense menjar. Després d'això, el personatge pateix 1 nivell d'@condition exhaust al final de cada dia que passi.

Un dia de menjar normal torna el comptador de dies sense menjar a 0.

Beure

Un personatge necessita un galó d'aigua al dia, o si el clima és calorós. Si un personatge només beu la meitat, ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, rep 1 nivell d'@condition exhaust al final del dia. Si un personatge beu menys de la meitat, rep el nivell automàticament al final del dia.

Si el personatge ja té 1 o més nivells d'@condition exhaust, rep 2 nivells, i no 1, d'exhaustió degut a la manca de beure.

Interactuar amb objects

Les interaccions personatge-objecte es solen resoldre fàcilment: una persona jugadora diu a el/la/lli MM què vol fer, com ara moure una palanca, i llavors li respon què passa, si és que passa res.

Per exemple, un personatge mou una palanca; això fa que s'obri una comporta i ompli la sala amb aigua, o que s'obri una porta secreta. Tanmateix la palanca podrà estar rovellada, i el personatge haurà de fer força per a moure-la. En aquests casos, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Força per determinar si el personatge pot moure la palanca o no. El/la/lli també escull la CD de la tirada, dependent de la dificultat de la tasca.

Els personatges també poden danyar objectes mitjançant armes i conjurs. Els objectes són immunes als danyos psíquic i de ver; per la resta, poden rebre dany tal i com si fossin criatures. El/la/lli MM determina la CA i els punts de vida dels objectes, i si certs objectes tenen resistències o immunitats a certs tipus d'atacs. Per exemple, és difícil tallar una corda amb dany contundent. Els objectes sempre fallen les salvades de Força i Destresa, i són immunes als efectes que requereixen salvar per altres característiques. Quan un objecte es queda a 0 punts de vida, es trenca.

Un personatge també pot intentar una tirada de Força per a trencar un objecte. El/la/lli MM en determina la CD.

Descansar

La gent aventurera pot ser ben heroica, però no poden estar-se tot el dia explorant, interactuant, i combatent. Han de passar temps descansant, menjant, curant-se, guarint les seves ments i esperits per a llançar conjurs, i, en general, preparant-se per la següent aventura.

La gent aventurera i d'altres criatures poden prendre Descansos Curts durant el dia i un Descans Llarg per a acabar el dia.

Descans Curt

Un descans curt és un període d'1 hora o més. Durant aquest temps una criatura no fa cap activitat esgotadora, a part de menjar, veure, elegir, i guarir-se. Un personatge pot gastar 1 o més Daus de Vida al final d'un descans curt, tants com en tingui. Per cada Dau de Vida que gasti, el/la/lli jugador/a/í llança el dau, i suma el modificador de Constitució del personatge, i recupera aquells punts de vida (mínim de 0). Després de cada tirada, es pot (o no) gastar un altre Dau de Vida. Els personatges recuperen Daus de Vida al final d'un Descans Llarg, descrit dessota.

Descans Llarg

Un Descans Llarg és un període de 8 o més hores. Durant aquest temps, un personatge dorm 6 hores o més i fa un màxim de 2 hores d'activitat lleugera, com ara llegir, parlar, menjar, o fer guardia. Si una activitat esgotadora interromp els descans, com ara 1 hora de caminar, entrar en combat, llançar conjurs, o similar, el personatge ha de tornar a començar el Descans Llarg per a rebre'n els beneficis.

Al final d'un Descans Llarg, el personatge recupera tots els seus punts de vida. També recuperen Daus de Vida, però no tots: fins la meitat dels Daus de Vida màxims (mínim d'1). Així un personatge pot acabar un Descans Llarg però no tenir tots els Daus de Vida.

Per exemple, si un personatge té 8 Daus de Vida, en pot recuperar fins a 4 un cop acabi un descans Llarg.

Un personatge no pot rebre els beneficis d'un Descans Llarg més d'un cop cada 24 hores. Un personatge ha de tenir 1 punt de vida a l'inici del descans per a rebre'n els beneficis.

Entre Aventures

Entre les visites a masmorres i les batalles contra mals ancians, els grups aventurers han de descansar, recuperar-se, i preparar-se per la seva següent avenutra. Molta gent aventurera dediquen aquest temps a fer d'altres coses, com ara crear armes i armadures, fer recerca, o gastar-se l'or que s'han guanyat.

En alguns casos, el temps passa sense cap esdeveniment important. Quan comença una nova aventura, el/la/lli MM pot demanar que descriguis breument el que ha fet el teu personatge i ja està. En altres casos, el/la/lli MM pot portar un diari més detallat d'esdeveniments que passen amb tu a davant... O sense.

Despeses d'Estil de vida

Entre aventures, esculls un estil de vida i en pagues el cost de mantenir-lo.

Els estils de vida no tenen un efecte particular en el teu personatge, però pot afectar la reputació que tingui amb altres grup i individue. Per exemple, un estil de vida aristocràtic i pot permetre una influència major sobre els nobles de la ciutat que si vius de forma pobre.

Activitats de Temps Lliure

Entre aventures, el/la/lli MM pot demanar què fa el teu personatge durant el seu temps lliure. Els períodes poden durar més o menys, però cada activitat requereix uns dies per a completar-la. Per a que compti un dia, has de treballar en l'activitat 8 o més hores. Els dies no han de ser consecutius. Si tens més dies disponibles que els que dura l'activitat, pots continuar treballant-hi, o fer una altra tasca.

A sota hi ha una llista de tasques de temps lliure, però en pots fer una altra. Si tens una idea, proposa-la a el/la/lli MM.

Fabricar

Pots fabricar objectes no-màgics, com ara equipament d'aventures o peces d'art. Has de tenir competència amb les eines que empris amb la fabricació (normalment, eines d'artesania). Potser també requereixes materials o llocs especials per a poder fabricar. Per exemple, algú amb competència amb (@item eines de ferrejorrh) li cal una forja per poder fabricar una espasa o una armadura.

Per cada dia que fabriques, pots fabricar 1 o més objectes; el seu valor combinat ha d'ésser 5 ors o menys. També gastaràs la meitat del preu en materials. Si vols fabricar quelcom que valgui més de 5 ors, pots progressar en increments de 5 ors cada dia fins que arribis al preu desitjat. Per exemple, una armadura de plaques val 1.500 ors; gastaràs 750 ors en materials, i tardaràs 300 dies en fabricar-la sense ajuda.

Múltiples personatges poden combinar els seus esforços per a fer un sol objecte. Cada personatge ha de tenir competència en les eines necessàries i han d'estar treballant al mateix lloc. Cada personatge contribueix els seus 5 ors a la producció. Per exemple, 3 personatges amb la competència en eines necessàries i el lloc adequat poden preparar una armadura de plaques en 100 dies (el cost dels materials és el mateix).

Mentre fabriques, pots mantenir un estil de vida modest (i no pagar el 1 d'or diari), o un estil de vida còmode (i pagar la meitat del preu normal).

Exercir un Ofici

Pots treballar entre aventures. Podrás mantenir un estil de vida modest i no haver de pagar l'1 o diari. Aquest benefici es manté mentre facis l'ofici.

Si ets un membre d'una organització que l'ofereix un ofici lucratiu, pots mantenir un estil de vida còmode de franc. Per exemple, un temple o un gremi de lladres.

Si tens competència en (@skill Performance) i actues durant el teu temps lliure, pots mantenir un estil de vida ric de franc.

Guarir-se

Pots dedicar el teu temps lliure a recuperar-te d'una ferida debilitant, una malaltia, o un verí.

Passats 3 dies de recuperació, pots salvar per Constitució (CD 15). Si superes, escull un dels resultats següents:

Fer Recerca

El temps entre aventures és ideal per a fer recerca i descobrir misteris que s'han desenvolupat durant la campanya. Pot involucrar llegir piles de llibres i pergamins antics en una llibreria, o també pagar rondes als bars locals per a arrancar rumors i xafarderies dels habitants.

Quan comences la teva recerca, el/la/lli MM determina: si l'informació està disponible; quants dies tardars en obtenir-la; i si hi et trobes amb obstacles, com ara haver de trobar un individu, llibre, o lloc específic. També pot demanar tirades d'habilitat, com ara una tirada d'Intel·ligència ([@skill Investigació]) per a trobar pistes que et conduixin a la informació o una tirada de Carisma ([@skill Persuasió]) per a convèncer a algú que t'ajudi. Un cop es compleixin aquestes condicions, obtens la informació si està disponible.

Per cada dia que gasti fent recerca, has de gastar 1 or, a part del cost del teu estil de vida.

Entrenament

Pots dedicar el teu temps entre aventures aprenent un nou idioma o a fer servir noves eines. El/la/lli MM podrà donar-te formes adients d'entrenar.

Primer de tot, has de trobar algú que vulgui instruir-te. El/la/lli MM determina quant tardes a trobar-ne i si has de fer tirades d'ahabilitat.

L'entrenament dura 250 dies i costa 1 or diaria. Un cop dediquis el temps i diners suficients, aprèn el nou llenguatge o competència amb l'eina desitjats.

Combat

L'Ordre del Combat

Un combat típic és una batalla entre 2 bandols, una tempesta d'armes impactant, de fintes, parades, joc de peus, i llançament de conjurs. El joc organitza el caos d'un combat en un cicle de rondes i torns. Una ronda són 6 segons de temps al món real. Durant una ronda, cada participant del combat té un torn. L'ordre dels torns es determina a l'inici del combat tirant iniciativa. Quan tothom hagi près el seu torn, s'enceta una nova ronda de combat fins que una banda hagi derrotat a l'altra.

Sorpresa

Un grup aventurer s'apropa sigilosament al campament de bandolers i salten del sobabosc per a atacar-los. Un cub gelatinós llisca passadís avall sense que cap aventurer el detecti... Fins que se n'empassa a un. Aquestes són situacions típiques en que un bändol agafa a l'altre per sorpresa.

El/la/lli MM determina qui està sorpres/a/i. Si cap dels bàndols va en sigil, es detecten mútuament automàticament. Sinò, el/la/lli MM compara les tirades de Destresa ([@skill Sigil]) de les criatures que s'amaguen contra les Savieses ([@skill Percepció]) passives de cada criatura de l'altre bàndol. Tot personatge i monstre que no detecti una amenaça estarà sorprès al començament del combat.

Si estàs sorpres/a/i, no et pots moure ni prendre una acció durant el teu primer torn de combat. Tampoc pots prendre reaccions fins que acabi aquell torn teu. Un participant d'un bàndol pot patir sorpresa fins independentment dels altres.

Iniciativa

L'Iniciativa determina l'ordre dels torns durant el combat. Quan el combat comença, tot participant fa una tirada de Destresa per determinar el seu lloc a l'ordre d'iniciativa. El/la/lli MM fa una tirada per cada grup de criatures identiques: cada membre del grup actua alhora.

El/la/lli MM ordena als participants del combat, de més a menys, segons la tirada d'Iniciativa. Aquest és l'ordre en què actuen a cada ronda. L'ordre roman el igual a cada ronda.

Si hi ha un empata, El/la/lli MM decideix l'ordre entre criatures que controli que hagin empatat. Si l'empat és entre personatges, els seus jugadors decideixen. El/la/lli MM determina l'ordre si l'empat és entre monstre i jugador, o bé pot fer que els dos tirin 1d20 i qui tregui més alt va abans.

El teu torn

En el teu torn, et pots {@b moure} tota la teva velocitat (o menys) i {@b prendre una acció}. Esculls que fas primer, si moure't o prendre l'acció. La teva velocitat de caminar està a la teva fitxa de personatge.

Les accions més comunes estan descrites a la secció "Accions en el Combat" més avall. Hi ha trets de classe i d'altres fonts que t'otorguen opcions d'accions adicionals.

La secció "Moviment i Posicionament" més avall explica les normes del teu moviment.

Pots escollar no moure't, no prendre la teva acció, o no fer res en el teu torn. Si no pots decidir què fer, és recomanat prendre l'acció {@action Esquivar} o bé una acció {@action Preparada}, descrites en la secció "Accions en el Combat".

Accions Bonus

Alguns trets de classe, conjurs, i altres fonts permeten prendre una acció adicional al teu torn: una acció bonus. Per exemple, el tret Acció Astuta permet prendre una acció bonus als brivalls. Només pots prendre una acció bonus quan t'ho permeti una habilitat especial, conjur, o tret del joc. Sinò, no tens cap acció bonus per a prendre.

Només pots prendre una acció bonus en el teu torn; si en tens més d'una disponible, has d'escollir quina prèns.

Pots prendre l'acció bonus en qualsevol moment del teu torn, a no ser que l'acció bonus requereixi un moment específic. Tot efecte que t'impedeix prendre accions també t'impedeix prendre accions bonus.

Altres Activitats en el teu Torn

Pots ornamentar les teves activitats sense requerir accions adicionals.

Pots comunicar-te com de costum en el teu torn, però amb gesticulacions breus i mots curts.

També pots interactuar de forma amb certs objectes o elements de l'entorn durant el teu moviment o la teva acció. Per exemple, pots obrir una porta mentre avances cap a una criatura enemicà, o pots desembalar la teva arma com a part de la teva acció d'atac.

Si vols interactuar amb un segon objecte, has de gastar la teva acció per a fer-ho. Alguns objectes màgics o especials sempre requereixen una acció per a emprar-los; i està escrit a les seves descripcions.

El/la/lli MM pot demanar emprar una acció per a fer qualsevol d'aquestes activitats si necessita una atenció especial o és un obstacle important. Per exemple, se'ls podria demanar emprar l'acció per a obrir una porta trabada o per a girar la manivel·la que fa baixar el pont del fort.

Reaccions

Algunes habilitats especials, conjurs, i situacions i permeten prendre una acció especial: una reacció. Una reacció és una resposta instantània a un detonant. Pot ocurrir durant el teu torn o el torn d'alguer altre. Per exemple, un atac d'oportunitat és una reacció (es descriu més avall).

Quan prèns una reacció, no en pot prendre una altra fins el final del teu proper torn. Si la reacció interromp el torn d'una altra criatura, aquesta pot continuar el seu torn un cop es resolgui la reacció.

Moviment i Posicionament

Durant el combat, els personatges i els monstres es mouen constantment i es reposicionen per a agafar a l'altre bàndol per sorpresa.

En el teu torn, et pots moure fins a la teva velocitat en distància, però no cal que et moguis tota la velocitat.

El moviment inclou saltar, escalar, i nadar. Aquests moviments es poden combinar amb caminar, o poden ser els únics que facis servir. Et moguis com et moguis, restes les distàncies de cada mena de moviment de la teva velocitat fins que la gastis tota o fins que ja no et vulgis moure més.

Moure's a trossos

Pots moure't abans i després de la teva acció en el teu torn. Per exemple, si tens una velocitat de 30 peus, te'n pots moure 10, prendre la teva acció, i després moure't 20 peus més.

Moure's entre Atacs

Si prèns una acció que inclogui més d'un atac armat, pots moure't entre cada atac. Per exemple, una guerrera que pot fer 2 atacs gràcies al tret Atac Extra i que tingui una velocitat de 25 peus pot moure's 10 peus, atacar, moure's 15 peus, i fer l'altre atac.

Diferents Velocitats

Si tens més d'una mena de velocitat (per exemple, de caminar i de vol), pots anar canviar de velocitats durant el teu moviment. Quan canvies, resta la distància que ja t'has mogut de la nova velocitat. El resultat et diu quant moviment et queda; si te'n queda 0 o menys, no pots fer servir la nova velocitat durant el moviment actual.

Per exemple: si tens una velocitat de caminar de 30 peus i una de vol de 60, pots volar 20 peus, caminar-ne 10, i tornar a volar-ne 20. Podries volar-ne 10 més, però no en podries caminar cap més.

Terreny difícil

El combat no sol ocurrir en habitacions buides ni prats sense obstacles.

Sol passar en coves rocosos, boscos amb sotabosc punxegut, escales de cargol... Básicament, en terreny difícil.

Cada 1 peu de terreny difícil costa 1 peu addicional. Si hi ha múltiples coses que fan que un terreny sigui difícil, no s'apilen: el cost de moviment és el mateix.

Altres exemples de terreny difícil són mobles baixos, runes, plantes, neu, i aiguamolls. L'espai d'una altra criatura (hostil o no) també és terreny difícil.

Enderrocar-se

Els combatents de vegades s'estiren (o els tomben) al terra. Al joc, es manifesta amb la condició {@condition enderrocat}, descrit a l'apèndix PH-A.

Pots quedar-te {@condition enderrocat} sense gastar velocitat. Aixecar-te et costa la meitat de la teva velocitat. Així, si tens 30 peus de velocitat, n'ha de gastar 15 per a aixecar-te. Si no en tens prou o la teva velocitat és 0, no et pots aixecar.

Per a moure's mentre s'està {@condition enderrocat}, has d'arrosseggar-te o emprar màgia com, per exemple, de teleportació. Cada 1 peu de moviment arrosseigant-se costa 1 peu extra. Així, arrosseigant-se 1 peu per terreny difícil costa un total de 3 peus.

Moure's al Voltant d'altres Criatures

Pots moure't per l'espai d'una criatura no hostil. Només pots moure't per l'espai d'una criatura hostil si la criatura és 2 tamanyans més gran o més petit que tu. Si es sia, l'espai d'una altra criatura s'et considera terreny difícil.

No pots acabar el moviment a dins l'espai d'una altra criatura.

Si surts de l'espai d'una criatura hostil durant el teu moviment, provocaràs un atac d'oportunitat.

Moviment de Vol

Les criatures voladores gaudeixen d'un millor moviment però també dels perills d'estar tant amunt. Si una criatura que està volant cau (@condition enderrocat), se li redueix la velocitat a 0, o se li impedeix que es mogui, aquesta cau si no es pot mantenir flotant mègicament, com ara amb el conjur {@spell volar}.

Tamany de Criatura

Cada criatura ocupa diferents quantitats d'espai.

La taula Categories de Tamany mostra quin espai ocupa una criatura de cada tamany en combat. Alguna objectes també empren les categories de tamany.

Espai

L'espai d'una criatura és l'àrea, en peus, que controla durant el combat, i no quin tamany té. Una criatura Mitjana no sol fer 5 peus de costat, però si que controla aquest espai. Si un hobgòblin mitjà roman en una porta de 5 peus d'amplà, altres criatures no la podran creuar si el hobgòblin no les deixa.

L'espai d'una criatura també determina quina àrea necessita perquè lluiti eficacment. Per això hi ha un límit de criatures que poden envoltar-ne a una altre.

Només 8 combatents Mitjans, per exemple, poden embolicar-ne a una altra de mitjana.

Com que les criatures grans ocupen més espai, menys d'elles poden envoltar a criatures.

Si 4 criatures Grans n'envolten a una de Mitja, no hi ha gaire espai per a ningú més. D'altra banda 20 criatures Mitges en poden envoltar a una de Titànica.

Passar per un Espai Petit

Una criatura pot passar per un espai d'un tamany menor que ella. Una criatura Gran pot passar per un corredor de 5 peus de costat. Tanmateix ha de gastar 1 peu extra per cada 1 peu que es mogui per allà. A més, té desavantatge a les tirades d'impacte i de salvació de Destresa. Rep tirades d'impacte amb avantatge.

Accions de Combat

Quan prèn la teva acció en el teu torn pots fer una de les accions d'aquesta secció. També pots optar per una opció d'un tret de la teva classe o similar, o una acció improvisada. Molts monstres tenen accions particulars en el seu bloc d'estats.

Quan vols fer una acció que no està a les normes, el/la/lli MM i diu si és possible i quina tirada has de fer (si n'has de fer).

Fer un Atac

Ja ataquís amb una arma cos a cos, a distància, o un conjur, els atacs tenen una estructura senzilla.

Si hi ha dubtes si una cosa és un atac: si estàs fent una tirada d'impacte, és un atac.

Tirades d'Impacte

Quan fas un atac, fas una tirada d'impacte per veure si l'atac toca o falla. Per a fer una tirada d'impacte, tira un d20 i afegeix-hi els modificadors que toquen. Si el total de la tirada (afegit modificadors) és igual o més que la Classe d'Armadura (CA) de l'objectiu, l'atac impacta. La CA d'un personatge es determina quan es crea el personatge; la d'un monstre està al seu bloc d'estats.

Modificadors de la tirada

Quan un personatge tira a impactar, els modificadors més comuns són el modificador de característica i el bonus de competència. Quan un monstre tira a impactar, suma el modificador del seu bloc d'estats.

Modificador de Característica

El modificador de característica d'un atac armat cos a cos és Força; el d'un atac armat a distància és Destresa. Les armes subtils o llancívoles són excepcions.

Alguns conjurs també requereixen una tirada d'impacte. El modificador de característica d'un conjur depen de l'habilitat de llançament de conjurs de qui conjura.

Bonus de Competència

Sumes el teu bonus de competència a la teva tirada d'impacte quan fas servir una arma amb que tens competència, o quan fas la tirada per un conjur.

Tirar un 1 o un 20

De vegades el destí l'ajuda o et condemna; de vegades el novell impacta i la veterana falla.

Si el {@dice d20} treu un 20, l'atac impacta sense importar els modificadors de la tirada ni a CA. Treure un 20 és un crític.

Si el {@dice d20} treu un 1, l'atac falla sense importar els modificadors de la tirada ni a CA.

Atacants i Objectius Ocults

Els combatents intenten ocultar-se dels contrincants amagant-se, llançant el conjur {@spell invisibilitat} spell, o quedant-se a la foscor.

Quan ataquen a un objectiu que no pots veure, tens desavantatge a impactar, tant si proves d'enveinar la seva posició com si el pots sentir (però no veure). Si l'objectiu no està al lloc on has enveinat, falles automàticament; tipicament, el/la/lli MM simplement diu que l'impacte falla, no que el lloc era incorrecte.

Quan una criatura no te pugui avantatge, tens avantatge a tirades d'impacte contra aquesta.

Si estàs ocult/a/i (no set pot veure ni sentir) i fas un atac, et reveles, tant si l'atac impacta o no.

Atacs a Distància

Quan fas un atac a distància emprès una arma com un arc, ballesta, o llances una destral. En resum: envies un projectil a distància contra un objectiu. Un monstre tal vegada llanci espines de la seva cua. Molts conjurs també involucren un atac a distància.

Abast

Pots fer atacs a distància només fins a un abast específic.

Un atac que tingui un sol abast (com els d'un conjur) no pot tocar a un objectiu que estigui més lluny que l'abast.

Alguns atacs a distància, com ara els dels arcs, tenen 2 abastos. El menor és l'abast normal, i el major és l'abast llarg. Si l'objectiu està entre l'abast normal i el llarg, tires l'impacte amb desavantatge. No pots atacar a un objectiu que estigui més enllà que l'abast llarg.

Atacs a Distància estant a Cos a Cos

Atacar a distància és complicat quan tens un enemic a prop. Quan fas un atac a distància amb una arma, conjur, o altres maneres, fas la tirada d'impacte amb desavantatge si tens a una criatura hostil a 5 peus de tu que no estigui {@condition incapacitat}.

Atacs Cos a Cos

Un atac cos a cos inclou els atacs a abast melé. Normalment ataquen cos a cos amb una espasa, un martell, una destra, o així. Un monstre ho fa amb les seves urpes, banyes, dents, tentacles, o altres parts del cos. Alguns conjurs també involucren un atac cos a cos.

La majoria de les criatures tenen un abast de 5 peus, així que poden fer atacs cos a cos a criatures a 5 peus d'elles. Algunes criatures (normalment aquelles més grans que Mitjà) tenen abastos cos a cos major, descrits als seus blocs d'estat.

En comptes de fer un atac armat cos a cos, en pots fer un de {@ib atac desarmat}: un cop de puny, una puntada de peu, un cop de cap, o una cosa similar (no compten com a atac armat). Si impacta, un atac desarmat fa 1 + el teu modificador de Força de dany contundent. Tens competència amb els teus atacs desarmats.

Atacs d'Oportunitat

En una lluita, tothom busca que l'enemic baixi la guàrdia. Normalment no et pots moure despreocupadament prop dels teus enemics. Si ho fas, provoques un atac d'oportunitat.

Quan una criatura hostil s'allunya del teu abast, pots optar a fer-li un atac d'oportunitat: com a reacció, fas un atac cos a cos contra la criatura. L'atac interromp el moviment de l'objectiu, i ocorre just abans que la criatura surti del teu abast.

Pots evitar rebre atacs d'oportunitat mitjançant l'acció (@action Destrar-se). Tampoc provoques atacs d'oportunitat quan et teleports o quan algú et mou sense emprar el teu moviment, acció, ni reacció. Per exemple, no provoques atacs d'oportunitat si una explosió t'envia volant fora de l'abast d'algú, no provoques un atac d'oportunitat.

Lluita amb Armes Duals

Quan prens l'acció (@action Atacar) i ataques amb una arma lleugera cos a cos que empunyis amb una mà pots, com a acció bonus, atacar amb una altra arma lleugera cos a cos que duguis a l'altra mà. No afegeixàs el modificador de característica al dany de l'atac bonus, excepte si el modificador és negatiu.

Si una de les armes és, també, llancívola, pots llançar-la en comptes de fer un atac cos a cos.

Apresar

Quan vols agafar o sotmetre a una criatura, pots emprar l'acció (@action Atacar) i fer un atac cos a cos especial: una presa. Si amb l'acció (@action Atacar) pots fer múltiples atacs, la presa en substitueix un. L'objectiu de la teva presa ha d'estar a l'abast i ser d'un tamany major a tu o menys.

Has de tenir una o més mans lliures per intentar apresar a un objectiu. Has de fer una tirada confrontada de presa: tu fas una tirada de Força (@skill Atletisme) contra una tirada de Força (@skill Atletisme) o de Destresa (@skill Acrobàcies) de l'objectiu (escull ell). Si l'objectiu està (@condition incapacitat), superes automaticament. Si superes, l'objectiu està (@condition grappled) per tu (consulta l'apèndix PH-A). La condició específica com acaba-la. Tu pots acabar la presa sobre l'objectiu quan vulguis (no requereix acció).

Escarpar una Presa

Una criatura (@condition grappled) pot, com a acció, escapar. Ha de fer una tirada confrontada de Força (@skill Atletisme) o bé Destresa (@skill Acrobàcies) l'objectiu escull) contra la teva tirada de Força (@skill Atletisme).

Movent un Objectiu Apresat

Quan et mouus, arrossegues o dius a l'objectiu (@condition grappled). Si la criatura no és 2 tamans o més menor que tu, la teva velocitat està partida en 2.

Empenyer una Criatura

Quan vols empenyir a una criatura o deixar-la (@condition enderrocat), pots emprar l'acció (@action Atacar) i fer un atac cos a cos especial: una presa. Si amb l'acció (@action Atacar) pots fer múltiples atacs, la presa en substitueix un.

L'objectiu de l'empenta ha de ser d'un tamany més que tu o menor, i ha d'estar a l'abast. Tu fas una tirada de Força (@skill Atletisme) contra una tirada de Força (@skill Atletisme) o de Destresa (@skill Acrobàcies) de l'objectiu (escull ell). Si l'objectiu està (@condition incapacitat), superes automaticament. Si superes, l'objectiu està (@condition enderrocat) o bé l'empenys 5 peus lliur de tu.

Cobertura

Certs obstacles et poden protegir d'atacs: parets, arbres, criatures, i d'altres. Un objectiu només pot gaudir de cobertura si l'atac ve de l'altra banda de la cobertura.

Hi ha 3 graus de cobertura. Si un objectiu té múltiples fonts que el cobreixen, no s'apilen les proteccions; s'aplica només la cobertura que més protegeix. Per exemple, si gaudeixes de mitja cobertura en una direcció i també de 3/4 en la mateixa direcció, només tens 3/4 de cobertura.

[@b Mitja cobertura] otorga un +2 a la CA i a les salvades de Destresa. Una mitja cobertura cobreix la meitat del cos d'un objectiu, com ara una paret baixa, un móble gran, una soca curta, o una criatura, ja sigui amiga o enemic.

[@b 3/4 de cobertura] otorga un +4 a la CA i a les salvades de Destresa. 3/4 de cobertura cobreixen uns 3/4 del cos d'un objectiu, com ara un ull de bou, una finestra prima, o un arbre ample.

[@b Cobertura total] impedeix que una criatura sigui objectiu de conjurs atacs. Ara bé alguns efectes i conjurs el poden tocar si tenen una àrea d'efecte. Una cobertura total oculta completament a un objectiu.

Dany i Curació

Als jocs de fantasia, les ferides i el perill de mort són coses del dia a dia. Moltes coses poden danyar o fins i tot matar a les criatures més resilients: una espasa, una fletxa ben a puntada, o l'explosió d'una bola de foc.

Punts de vida

Els punts de vida representen la durabilitat física i mental d'una criatura, i la seva força de voluntat i sort. Les criatures amb menys punts de vida són més fràgils.

Els punts de vida actuals d'una criatura van dels punts de vida màxims fins a 0. El número canvia tot sovint ja que les criatures reben danys i curació. Quan una criatura rep dany, se li resta el dany dels seus punts de vida. Pedre punts de vida no afecta les capacitats de la criatura fins que no es queda a 0 punts de vida.

Tirades de Dany

Tota arma, conjur, i tret dany de monstre especifica quant dany fa. Tires els/daus de dany, sumes els modificadors, i el resultat és el dany que fas a l'objectiu. Les armes màgiques, certes habilitats, i d'altres factors poden otorgar un bonus al dany.

Quan ataques amb una (@b arma), afegeixes el seu modificador de característica (el mateix que la tirada d'impacte). Un (@b conjur) especifica quins daus de dany has de tirar i si hi s'afegeix-hi cap modificador.

Si un conjur o altre efecte fa mal a (@b més d'un objectiu) alhora, tira el dany un cop per a tothom. Per exemple, si una maga tira bola de foc o un clergue llança una batussa incendiària, el dany del conjur es tira un cop i totes les criatures afectades reben aquell dany.

Critics

Quan tires un impacte crític, tires daus de dany extra contra l'objectiu. Tira tots els daus de dany 2 cops i suma'l. Llavors suma-hi els modificadors que toquen. Per anar més ràpid, pots tirar tots els daus de dany alhora.

Per exemple, si tires un critíic amb una daga (dau de dany 1d4), tires 2d4 de dany + el modificador de característica. Si l'atac involucra altres daus de dany, com el tret Atac Furtiu del brivall, també tires aquells daus 2 cops.

Tipus de Dany

Diferents atacs, conjurs, i efectes fan tipus de danys diferents. Els tipus de danys no tenen regles especials; ara, algunes normes, com les de resistència de dany, depenen dels tipus de dany.

Dessota es descriuen tots els tipus de dany amb exemples.

Àcid

L'esprai corrosiu de l'alenada d'un drac negre; els enzims digestius d'un pudding negre.

Contundent

Cops secs de martells, de caiguda, o de constrictió.

Fred

El gelbre infernal de la llança d'un diable de gel, l'alenada frígida d'un drac blanc.

Foc

Red dragons breathe fire, and many spells conjure flames to deal fire damage.

Força

Energia pur de màgia que prové, sobretot, de conjurs com missil màgic oarma espiritual.

Èlectric

El conjur llampec i l'alenada d'un drac blau.

Nècrotic

Dany que panseix el físic i l'ànima, causat per certs no-morts i conjurs.

Perforant

Atacs que punxen, com les mossegades o les llances.

Verí

Fiblades verinoses o l'alenada d'un drac verd.

Psíquic

Habilitats mentals com ara l'explosió psíonica d'un assota-ments.

Radian

Dany que crema la carn com foc i sobrecarrega de l'espiritu, que ve de conjurs com ara batussa incendiària spell o d'armes de càstig angelical.

Tallant

Dany d'espases, destrals, i d'urpes.

Tro

Un impacte concussionari com d'un conjur de tronada.

Resistència i Vulnerabilitat al Dany

Algunes criatures o objectes se'ls danya amb més facilitat o dificultat amb certs tipus de dany.

Si una criatura o objecte té (@b resistència) a un tipus de dany, tot dany d'aquest tipus es dividirà en 2 per a ella, damage of that type is halved against it. Si una criatura o objecte té (@b vulnerabilitat) a un tipus de dany, tot dany d'aquest tipus es duplicarà per a ella.

Les resistències i vulnerabilitats s'apliquen després de tots els modificadors del dany. Per exemple, una criatura resistent al dany contundent rep un atac que li farà 25 de dany contundent. La criatura també està a dins d'una aura màgica que li redueix tot el dany en 5. Així, als 25 de dany se li resten 5 (20) i després es divideix en 2; per tant, rep 10 de dany contundent.

Si hi ha múltiples resistències o vulnerabilitats vers el mateix dany, no s'apilen: només s'apliquen un cop. Per exemple, si una criatura és resistent tant al dany de foc i al dany no-màgic, un dany no-màgic de foc es divideix en 2, però no menys.

Curació

El dany no és permanent si no mata la criatura, i fins i tot la mort es pot corregir amb màgia poderosa. Un descans pot restaurar els punts de vida d'una criatura, i alguns efectes màgics com ara el conjur curar ferides o una poció de curació poden curar dany instantàniament.

Quan una criatura rep qualsevol mena de cura, se li sumen els punts de vida recuperats als punts de vida actual. Una criatura no pot tenir més punts de vida que els seus punts de vida màxims; si se li suma en excess, l'excess es perd. Per exemple, un druida cura a l'exploradora 8 punts de vida. L'exploradora té 14 punts de vida i 20 punts de vida màxim: per tant, l'exploradora recupera 6 punts de vida i no 8.

Una criatura morta no pot recuperar punts de vida si no es resuscita mitjançant màgia com ara el conjur revifar.

Quedar-se a 0 Punts de Vida

Quan i quedes a 0 punts de vida, o mors a l'instant o et quedes (@condition unconscious); el procés es descriu dessota.

Mort Instantània

Un dany massiu pot matar a l'instant. Quan un dany i deixa a 0 punts de vida, conta el dany restant; si és major a la meitat dels teus punts de vida màxims, mors instantàniament.

Per exemple, una clergue té 6 punts de vida i 12 punts de vida màxim. Rep 18 de dany, per tant es queda a 0 punts de vida, i resten 12 punts de vida. Com que la meitat dels punts de vida màxims és 6, el dany és major, i mor instantàniament.

Quedar-se Inconscient

Si un dany i deixa a 0 punts de vida i no et mata, et quedes (@condition unconscious) (consulta la secció PH-A). Recuperes la consciència si reps qualsevol curació.

Salvades de mort

Quan comences el teu torn a 0 punts de vida, has de fer una tirada de salvació especial: una salvada de mort. Determinarà si t'acostes a la mort o si et manténs amb vida. Aquesta salvada no s'associa a cap modificador de característica. Estàs a les mans del destí i només et poden ajudar conjurs i trets que puguin donar-te més possibilitats de superar una tirada de salvació.

Tira un d20. Si treus 10 o més, superes. Si no, falles. Si acumules 3 superades, t'estabilitzades (descriu dessota). Si acumules 3 falles, mors. Els resultats no han d'ésser consecutius. Ves-los comptant fins que n'acumulis 3 d'una mena. Els resultats es reinicien quan recuperis punts de vida o t'estabilitzis.

Tirar 1 o un 20

Si fas una salvada de mort i treus un 1 al d20, són 2 falles. Si treus un 20, recuperes 1 punt de vida.

Rebre dany a 0 punts de vida

Si reps dany estant a 0 punts de vida, anota't una falla de salvada de mort. Si el dany és d'un impacte crític, anota-te'n 2. Si el dany és igual o major als teus punts de vida màxima, mors instantàniament.

Estabilitzar a una Criatura

La millor forma de salvar a una criatura a 0 punts de vida és curant-la. Si no podes, la podeu estabilitzar per evitar que es mori degut a 3 salvades de mort fallades.

Pots, com a acció, administrar primers auxilis a una criatura (@condition unconscious) per provar d'estabilitzar-la. Has de superar una tirada de Saviesa (##skill Medicina) (CD 10).

Una criatura estabilitzada no fa salvades de mort però està a 0 punts de vida, així que roman (@condition unconscious). Si rep dany, es desestabilitza de nou i ha de tornar a fer salvades de mort. Una criatura estabilitzada però no curada recupera 1 punt de vida passades 1d4 hores.

La Mort dels Monstres

Normalment, el/la/lli MM deixa que un monstre mori instantàniament si es queda a 0 punts de vida en ves de quedar-se (@condition unconscious) i fer salvades de mort.

Alguns monstres i villans poderosos en poden ser excepcions, i el/la/lli MM el poden deixar-los (@condition unconscious) i seguir les mateixes normes que els personatges jugadors.

Noquejar a una Criatura

De vegades un atacant vol noquejar a un enemic en comptes de matar-lo. Quan un enemic deixa a una criatura a 0 punts de vida amb un atac cos a cos, l'atacant pot optar noquejar a la criatura. Pot escollir fer aquest dany no letal tan bon punt causi el dany. Una criatura noquejada es queda (@condition unconscious) però estable.

Punts de vida temporals

Algunes conjurs i habilitats especials otorguen punts de vida temporals a una criatura. Els punts de vida temporals no són punts de vida normals; són com un escut contra el dany.

Quan tens punts de vida temporals i reps dany, perds primer els punts de vida temporals; si et queda dany després de perdre's tots, se li resten els punts de vida normals. Per exemple, si tens 5 punts de vida temporals i reps 7 de dany, perds tots els punts de vida temporals i 2 punts de vida.

Com que els punts de vida temporals no són normals, poden excedir els teus punts de vida màxim. Així, pots tenir tots els punts de vida i rebre punts de vida temporals.

La curació no pot recuperar punts de vida temporals, i no es poden sumar; si ja tens punts de vida temporals i en reps molt, pots decidir quin dels dos et quedes. Per exemple, si tens 10 punts de vida temporals i un conjur te n'ofereix 12, pots escollir tenir-ne 0 o bé 10 o bé 12, però no 22.

Si estàs a 0 punts de vida, rebre punts de vida temporals no t'estabilitza ni et recupera la consciència.

Poden absorbir dany mentre estàs inconscient, però només una cura de debò et pot salvar.

Si l'efecte que t'ofereix punts de vida temporals no especifica una duració, et duren fins que els perdis o fins que acabis un Descans Llarg.

Combat Muntat

Una muntura et pot otorgar mobilitat i velocitat adicional, com ara un cavaller muntat en un cavall de guerra, una maga que llança conjurs a sobre d'un grif, o una clergue volant pel cel amb un pègas.

Una criatura voluntària d'un tamany més o major que tu que tingui una anotamia apropiada pot ser la teva muntura. La muntura segueix les regles següents.

Muntar i Desmuntar

Un cop durant el teu moviment, pots muntar o desmuntar a una criatura a 5 peus d'abast. Costa la meitat de la teva velocitat en moviment. Per exemple, si tens 30 peus de velocitat, has de gastar-ne 15 per a muntar un caball. Així, si no tens 15 peus de moviment (o tens una velocitat de 0) no pots muntar-lo.

Si un efecte mou la teva muntura contra la seva voluntat mentre la munes, has de salvar per Destresa (CD 10). Si falles, caus de la muntura i quedes (@condition enderrocat) en un espai a 5 peus de la muntura. Si caus (@condition enderrocat) mentre vas en muntura, has de fer la mateixa salvada.

Si la teva muntura cau (@condition enderrocat), pots, com a reacció, desmuntar-la i caure dempeus al costat. Si no ho fas, caus (@condition enderrocat) a 5 peus seu.

Controlar una Muntura

Mentre vas en muntura, tens 2 opcions: controlar-la o deixar que actui independentment. Les criatures intel·ligents, com ara els dracs, són muntures independents.

Només pots controlar una muntura si se l'ha entrenat per a ser controlada. Un cavall domesticat o un ase són exemples de criatures entrenades així.

Quan controls a una muntura, canvia la seva iniciativa: serà la teva d'ara endavant. Es mou com la dirigeixes, i només té 3 opcions com a acció: (@action Còrrer), (@action Destrar-se), i (@action Esquivar). Una muntura controlada pot moure's i actuar fins i tot en el torn en que la muntura.

Una muntura independent: reté la seva iniciativa; no té restriccions d'acció ni que estigui muntada; i es mou i actua de la forma que vol. Tal vegada fugi de combat, carregui per atacar o per a devorar a un enemic, o fins i tot anar en contra de les teves ordres.

En qualsevol cas, si la muntura provoca un atac d'oportunitat quan la munes, l'atacant pot atacar a la muntura o a tu.

Combat Aquàtic

Combatre sota l'aigua és un repte, i té les seves pròpies normes. S'apliquen quan el grup aventurer persegueix als sahuagins fins a casa seva, lluiten contra taurons a dins d'un vaixell enfonsat, o entren en una masmorra inundada.

Quan fas un (@b atac armat cos a cos), una criatura que no té velocitat de natació (ni natural ni màgica) fa la tirada d'impacte amb desvantatge, a no ser que l'arma sigui: una daga, una javelina, una espasa curta, una llança, o un trident.

Un (@b atac armat a distància) falla automàticament si l'objectiu està més lluny que l'abast normal de l'arma. Si està a dins de l'abast normal, la tirada d'impacte té desvantatge, a no ser que l'arma sigui: una ballesta, una xarxa, o una arma llancívola que estigui llançant, com ara una javelina, una llança, un trident, o un dard.

Tota criatura i objecte submergida completament en aigua té resistència al dany de foc.

Llançament de Conjurs

La màgia permea els móns de fantasia; normalment, en forma de conjur.

Aquesta secció proveeix normes per a llançar conjurs. Diferents classes tenen formes diferents d'aprendre i preparar conjurs. Els monstres empren conjurs de formes úniques. Vingui d'on vingui, un conjur segueix aquestes normes.

Què és un Conjur?

Un conjur és un efecte màgic discret, una forma finita de les energies màgiques que permeen el multivers que adopten una expressió específica i limitada. Quan un personatge llança un conjur, toca curosament les cordes invisibles de màgia pura que hi ha al món, les organitzà en un patró particular, les posa a vibrar en notes específiques, i llavors les alliberà per a crear l'efecte desitjat; i, normalment, fa tot això en segons.

Els conjurs poden ser eines versatils, guardies, o armes. Poden fer dany i també reparar-lo, imposar o alliberar condicions (consulta l'apèndix PH-A), drenar energia vital, i ressuscitar als morts.

A través de la història s'han creat milers de conjurs, i molts s'han perdut. Alguns poden romandre a dins de llibres podrits en runes ancestrals o atrapats a les ments de divinitats mortes. Alguns els reinventarà un personatge amb prou poder i sàvia.

Nivell de Conjur

Tot conjur té un nivell, i va de 0 a 9. El nivell de conjur indica en termes generals com n'és de poderós. Un missil màgic és de nivell 1, i l'increible deturar el temps és de nivell 9. Els trucs són conjurs senzills però poderosos; tan simples que els personatges se'ls saben de memòria. Com més alt sigui el nivell del conjur, més alt ha d'esser el nivell del personatge per a poder-lo conjurar.

Tanmateix el nivell de conjur i nivell de personatge no es corresponen directament. Per exemple, un conjur de nivell 9 no pot ser llançat, normalment, per un personatge de nivell 9, però si per un de nivell 17.

Conjurs Coneguts i Preparats

Abans de poder llançar un conjur, el personatge l'ha de tenir memoritzat al cap, o tenir-lo accessible en un objecte màgic. Algunes classes tenen un nombre limitat de conjurs que coneixen que podran memoritzar; el mateix els passa als monstres. D'altres classes conjuradores, com ara clergues o mags, fan el procés de preparar conjurs. És un procés que varia de classe a classe i està detallat a les seves descripcions.

Sia com sia, el número de conjurs que pot memoritzar un/a conjurador/a/ alhora depèn del nivell del personatge.

Ranures de conjur

Un/a conjurador/a/ pot preparar-se o conèixer un número de conjurs; tanmateix, només en pot llançar un altre nombre limitat abans de descansar. Manipular el teixit màgic i canalitzar-ne l'energia requereixen molta força mental; com més alt el nivell, més força. Cada taula de classe conjuradora inclou una columna amb quantes ranures de conjur de cada tipus té un personatge d'aquell nivell de classe. Per exemple, l'Umara és mag de nivell 3, per tant té 4 ranures de nivell 1 i 2 ranures de nivell 2.

Quan un personatge llança un conjur, ha de gastar una ranura del nivell del conjur o superior: aquella ranura es considera gastada. Dit d'una altra manera, una ranura d'un nivell serveix per a llançar un conjur d'aquell nivell o menor. Un conjur de nivell 1 cap en una ranura qualsevol, però un conjur de nivell 9 només cap en una ranura de nivell 9. Quan l'Umara llança missil màgic, que és de nivell 1, gastarà una ranura de nivell 1 de les 4 que té; després l'hi queden 3.

Quan acabes un descans llarg, recuperes totes les ranures de conjur gastades.

Alguns personatges i monstres tenen habilitats especials que els permeten llançar conjurs sense gastar ranures de conjur. Per exemple, un monjo de la Tradició dels Quatre Elements, una bruixota amb certes invocacions èldritx, o certs dimonis dels Nou Inferns can poden llançar conjurs així.

Llançar un Conjur a Nivells Superiors

Quan un/a conjurador/a/ llança un conjur d'un cert nivell i gasta una ranura d'un nivell superior, el conjur assumeix el nivell de la ranura. Per exemple, l'Umara llança missil màgic amb una de les seves ranures de nivell 2, per tant aquell missil màgic és de nivell 2.

Alguns conjurs, com ara missil màgic o curar ferides, tenen efectes més poderosos quan es llancen a nivells superiors. Això es detalla a la descripció del conjurs.

Trucs

Un truc és un conjur que es pot llançar a voluntat, sense gastar cap ranura de conjur i sense haver-lo de preparar. Són conjurs tan practicats que el/la/i conjurador/a/i ja els té memoritzats per sempre i no ha de gastar força per a llançar-lo. El nivell dels conjurs és O.

Rituals

Alguns conjurs tenen l'etiqueta ritual. Aquests conjurs es poden llançar com un conjur normal o bé com a ritual. Llançar un conjur com a ritual afegeix 10 minuts a la duració de llançament.

A més, no gasta una ranura de conjur. Un conjur llançat com a ritual no es pot llançar a nivells superiors.

Per a llançar, el/la/i conjurador/a/i ha de tenir un tret que li permeti llançar-lo com a ritual. Per exemple, el clergue i el druida tenen el tret Ritual. També ha de tenir el conjur preparat a la seva llista de conjurs coneguts, excepte si el tret de classe contradiu això, com ara el tret Ritual del mag.

Llançar un Conjur

Duració de Llançament

La majoria dels conjurs tarden una acció per a llançar-los; tanmateix alguns requereixen una acció bonus, una reacció, o més temps.

Acció Bonus

Un conjur especialment ràpid requereix una acció bonus. Has de prendre l'accio bonus en el teu torn per a llançar el conjur; si ja l'has presa no pots llançar el conjur. No pots llançar cap altre conjur en el mateix torn, excepte un truc amb duració de llançament d'1 acció.

Reaccions

Alguns conjurs requereixen reaccions. Necessiten una fracció de segons per a llnaçar-se i es llancen com a resposta a un esdeveniment. Si un conjur es pot llançar com a reacció, la descripció t'en descriu el detonant.

Duracions més Llargues

Alguns conjurs (incloent els de rituals) requereixen més temps per a llançar: minuts o hores. Quan llances un conjur amb una duració de llançament més llarga que una acció reacció, has d'empar una acció a cada torn que estiguis llançant el conjur, i has de mantenir la concentració durant tot el procés (consulta la secció "Concentració" dessota). Si la teva concentració es trenca, el conjur falla, però no gastes la ranura de conjur. Si vols tornar a provar de llançar el conjur, has de tornar a començar.

Abast

L'objectiu d'un conjur ha d'estar a dins de l'abast del conjur. Per un conjur com el missil màgic, l'objectiu és una criatura. Per un conjur com bola de foc, l'objectiu és un punt a l'espai des d'on esclarerà la bola de foc.

La majoria dels abastos estan en peus. Alguns conjurs només poden designar a una criatura (tu també) com a objectiu. D'altres, com l'escut, només t'affecten a tu; aquests tenen un abast de llançador.

Els conjurs que creen cons o línies d'efecte que originen de tu també tenen un abast de llançador, indicant tu n'ets el punt d'origen. (consulta la secció "Àrees d'Efecte").

Després de llançar un conjur, els seus efectes no es limiten al seu abast, a no ser que ho expressi el conjur.

Components

Els components d'un conjur són els requisits físics d'un conjur per a poder llançar-lo. Cada conjur llista els components que necessita: verbal (V), somàtic (S), o material (M). Si no pots aportar un o més components del conjur, no el pots llançar.

Verbal (V)

La majoria dels conjurs requereixen cantar paraules místiques. Les paraules no tenen un poder en si; és la combinació dels sons, tons i ressonància que comencen a posar els fils de màgia a lloc. Així, un personatge amordatçat o en una àrea de silenci, com del conjur silenci, no pot llançar un conjur amb component verbal.

Somàtic (S)

Gesticlacions forçades o bé molt detallades. Si un personatge no té al menys una mà lliure, no pot llançar un conjur amb component somàtic.

Material (M)

Alguns conjurs requereixen objectes específics que es descriuen en un parèntesi a la secció de components. Un personatge amb bossa de components o focus de llançament de conjurs pot substituir-los pels components materials. Tanmateix, si un component té un cost específicat, ha de tenir específicament aquell objecte per a poder-lo llançar.

Si el conjur indica que el component material serà consumit, s'ha de proveir cada cop que es lanza el conjur.

Una/a conjurador/a/i ha de tenir una mà lliure per a accedir un component material (o subjectar un focus). Pot ser la mateixa mà per el component somàtic.

Duració

La duració d'un conjur és quanta estona persisteix. La duració es pot expressar en rondes, minuts, hores, i fins i tot anys. Alguns conjurs duren fins que es disipin o es destrueixin.

Instantani

Molts conjurs són instantanis. El conjur fereix, guareix, crea, o altera una criatura o objecte de tal manera que no es pot dissipar, ja que la seva màgia només existeix durant un instant.

Concentració

Alguns conjurs requereixen la teva concentració per a mantenir-los actius. Si se'n trenca la concentració, el conjur s'acaba.

Si un conjur s'ha de mantenir amb concentració, ho indica la secció Duració del conjur, i també indica quant de temps t'hi pots concentrar. Pots acabar la concentració quan vulguis time (no requereix acció).

Les activitats normals com arrossegar-se o caminar no et trenquen la concentració. Les següents condicions te la poden trencar:

El/la/i MM també pot decidir que alguns efectes ambientals, com ara una onada esfereïdora que t'impacta al vaixell on vas, et força a salvar per Constitució (CD 10) per a mantenir concentració en un conjur.

Objectius

Un conjur sol necessitar un o més objectius que els afectarà la seva màgia. La descripció del conjur indica si els objectius poden ser criatures, objectes, o punts d'origen per una àrea d'efecte (descrit dessota).

Si un conjur no té un efecte perceptible, pot ser que una criatura no se'n adoni que ha estat objectiu del conjur. Un llampec és evident, però un efecte subtil, com ara llegir pensaments, no se sol detectar, a no ser que el conjur ho especifiqui.

Camí Net

Per a designar un objectiu, ha d'haver-hi un camí sense obstacles de tu a ell; així, no pot estar darrere de cobertura total.

Si poses una àrea d'efecte en un punt que no pots veure i hi ha una obstrucció al mig, com una paret, el punt d'origen esdevé el punt a l'obstrucció més proper a tu.

Ser tu l'Objectiu

Si un conjur pot designar com a objectiu una criatura que esculls, pots escolllir-te a tu, a no ser que la criatura hagi de ser o bé hostil o bé algú que no siguis tu. Si estàs a dins de l'àrea d'efecte et pots designar a tu també com a objectiu.

Àrees d'Efecte

Alguns conjurs com ara (@spell mans ardents) i (@spell con de fred) afecten una àrea; per tant poden afectar a múltiples criatures alhora. La descripció indica l'àrea d'efecte, que sol ser una de les 5 formes: con, cub, cilindre, línia, o esfera. Tota àrea d'efecte té un punt d'origen: un lloc d'on surt l'energia. Les normes de cada forma especificen com pots posar el punt d'origen que sol ser un punt en l'espai. Tanmateix, alguns conjurs permeten que sigui una criatura o objecte.

L'efecte d'un conjur s'expansen en línies rectes del punt de l'origen. Si no hi ha cap línia sense bloquejar del punt d'origen cap a un lloc a dins de l'àrea, aquell lloc no estarà a dins de l'àrea i no es veurà afectat pel conjur. Per a bloquejar una d'aquestes línies, l'obstrucció ha de ser cobertura total.

Con

Un con s'expandeix en la direcció que escullis des del seu punt d'origen. L'amplada d'un con, en un punt de la llargada del con, equival a la seva llargada en aquell punt. La llargada màxima d'un con s'especifica a la descripció.

El punt d'origen d'un con no s'inclou a l'àrea d'efecte, a no ser que ho decideixis.

Cub

Esculls el punt d'origen d'un cub, que està a dins d'una de les cares del cub. El tamany d'un cub s'expressa en la llargada de cada costat seu. El punt d'origen d'un cub no s'inclou a l'àrea d'efecte, a no ser que ho decideixis.

Cilindre

El punt d'origen d'un cilindre és al centre d'un cercle, el radi del qual s'especifica al conjur. El cercle ha d'estar o al terra o a una alçada que s'especifiqui al conjur. El cilindre s'expandeix en línies rectes del punt d'origen cap al perímetre del cilindre; això en serà la base. Llavors l'efecte puja cap amunt des de la base, o baixa cap avall des del cercle superior, tota l'alçada del cilindre.

El punt d'origen d'un cilindre s'inclou a l'àrea de l'efecte.

Línia

Una línia s'extén del punt d'origen en línia recta durant tota la seva llargada. Cobreix una àrea definida per la seva amplada.

El punt d'origen d'una línia no s'inclou a l'àrea d'efecte, a no ser que ho decideixis.

Sfera

Una esfera s'extén del punt d'origen en totes direccions. S'extén la llargada especificada com a radi al conjur.

El punt d'origen d'una esfera s'inclou a l'àrea de l'efecte.

Combinar Efectes Mègics

Els efectes de diversos conjurs se sumen si les seves àrees se solapen. Els efectes del mateix conjur llançat múltiples vegades no es combinen en una àrea; l'efecte més potent (per exemple, el que tingui el bonus més alt) s'aplica mentres que se solapen. Si els efectes són igual de potents, s'aplica l'efecte més recent.

Per exemple, si dos clergues llançen {@spell beneir} sobre el mateix objectiu, el personatge rep només un dau bonus, no dos.

Tirades de Salvació

Molts conjurs que designen a un objectiu permeten que aquest salvi per a evitar l'efecte total o parcialment. El conjur especifica el modificador de característica de la salvada, i què passa si l'objectiu supera o falla.

La CD per a resistir els conjurs d'un personatge equival a $8 + \text{el seu modificador de característica de llançament de conjurs} + \text{el seu bonus de competència} + \text{qualsevol modificador addicional}$.

Tirades d'Impacte

Alguns conjurs requereixen que qui el conjura faci una tirada d'impacte per determinar si l'efecte afecta a l'objectiu o no. El bonus de la tirada d'impacte d'un personatge equival el seu modificador de característica de llançament de conjurs + el seu bonus de competència.

Molts conjurs que necessiten tirades d'impacte són d'atacs a distància. Recorda que tens desavantatge a una tirada d'impacte d'un atac a distància si ten a una criatura hostil a 5 peus de tu que no està incapacitada i que et pugui veure.

Llistes de Conjurs

Conjurs d'Explorador

Conjurs de Bard

Conjurs de Bruixot

Conjurs de Clergue

Conjurs de Drúida

Conjurs de Mag

Conjurs de Paladí

Conjurs de Sortiller

Descripcions dels Conjurs

Trampes

Les trampes es poden trobar arreu. Trepitjar la rajola equivocada d'una tomba pot detonar tot de guillotines que atravessen l'armadura i els ossos. Les vinyes inocents que oculten l'entrada d'una cova poden atrapar i escanyar a tothom que intenti entrar. Una xarxa amagada a les copes dels arbres pot caure i enxampar a tot viatger que hi passi per a sota. Als jocs de fantàsia els grups de viatge poden caure penyassegat avall, cremar vius, o morir afusellats per tot de darts emmetzinats.

Una trampa pot ser o bé màgica o bé mecànica. Les {@b trampes mecàniques} inclouen forats, trampes de fletxes, blocs que cauen, habitacions que s'inunden, fulles giratòries, i tot allò que opera mitjançant un mecanisme. Les {@b trampes màgiques} funcionen gràcies a un conjur o bé gràcies a un ítem màgic. Els efectes de conjur s'activen quan aquestes trampes es detonen. Un exemple seria el conjur glif de guarda o el conjur símbol.

Trampes al Joc

Quan un grup d'aventurers es troben amb una trampa, has de poder dir què fa i què la detona, a més de com la poden desarmar o evitar.

Detonar una trampa

La majoria de trampes s'activen quan una criatura va a algun lloc (o toca quelcom) que ha d'estar protegit. Els detonants més comuns són trepitjar una rajola de pressió o una secció falsa al terra; estibar un cable trampa; girar un pom; i ficar la clau equivocada a un pany. Les trampes màgiques se solen

activar quan una criatura entra en una àrea o toca un objecte, però algunes (com el conjur glif de guarda) poden tenir detonants més complicats, com ara tenir una contrassenya que evita que s'activi la trampa.

Detactar i Desarmar una Trampa

Normalment, si inspeccions curiosament trobaràs algun element visible d'una trampa: una rajola més elevada que la resta, el reflexe de la llum d'un cable trampa, petits forats a la paret que emetran una flama, o similar.

La descripció d'una trampa inclou les CDs per a detectar-la i/o desarmar-la. Un personatge que busca trampes activament pot tirar Saviesa ([[@skill Percepció]) contra la CD. Pots comprar la CD de detecció contra la Saviesa ([[@skill Percepció]) passiva de cada personatge per veure si la detecten automàticament. Si un grup detecta una trampa abans de detonar-la, poden provar de desarmar-la, ja sigui permanentment o només el suficient per poder evitar-la. Pots demanar una tirada d'Intel·ligència ([[@skill Investigació]) per a que dedueixin com desarmar-la, i després una tirada de Destresa amb [[@item eines de ladrilphb]] per a desarmar-la.

Tot personatge pot fer una tirada d'Intel·ligència ([[@skill Arcana]]) per a detectar o desarmar una trampa màgica, i altres tirades que es mencionen en la descripció de la trampa. Els CDs són els mateixos, sigui la tirada que sigui. A més, el conjur dissipar màgia té una possibilitat d'inhabilitar la majoria de trampes màgiques. La descripció de les trampes màgiques dicta la CD a superar quan s'empra el dissipar màgia.

En la majoria de casos, pots determinar si una trampa és evitada directament gràcies a l'accio d'un personatge. Si el grup formula un pla astut per a evitar una trampa, es recomana que avantposis la seva estratègia a les tirades dels daus, i recomenvis l'estúcia. Cap trampa pot anticipar totes les accions possibles del grup.

Deixa que un personatge descobreixi una trampa automàticament sense una tirada si les seves accions la revelarien clarament. Per exemple, si aixeca una catifa que amaga una placa de pressió.

Evitar les trampes pot ser més complicat. Per exemple, un cofre té una trampa a dins: llança tot d'agulles emmetzinades si no l'agafes per les nanses a cada costat primer. Després de fer tirades, el grup no té clar si el cofre té trampa. En ves d'arriscar-se, posen un escut a davant i obren el cofre a distància amb un pal de ferro. La trampa s'activarà, però les agulles rebotaran a l'escut inocuament.

Les trampes soLEN estar dissenyades amb mecanismes per a evitar-les o desarmar-les. Els monstres intel·ligents posaran aquestes trampes a les seves llars per a que no les activin ells mateixos. Una palanca o una porta secreta són formes d'evitar les trampes sense desactivar-les.

Efectes d'una Trampa

Els efectes d'una trampa poden anar d'una molèstia a la mort, mitjançant elements com ara fletxes, punxes, fulls, verí, gas tòxic, alenades de foc, i pou sense fons. Les trampes més mortíferes combinen més d'un element per a matar, malferir, capturar, o expulsar tota criatura que s'hi acost. La descripció d'una trampa esmena què passa quan es detona.

La severitat de la trampa en determina el bonus d'atac, la CD de resistència, i el dany que fa. The attack bonus of a trap, the save DC to resist its effects, and the damage it deals can vary depending on the trap's severity. Les taules CD de Salvada i Bonus d'Atac de Trampes i Severitat de Dany per Nivell suggerixen tres nivells de severitat de trampa.

Una trampa (@b inconvenient) no sol matà ni malferir els personatges dels nivells indicats. Una trampa (@b perillosa) poden ferir de gravetat (i matar!) als personatges dels nivells indicats. Una trampa (@i mortífera) és molt probable que mati als personatges dels nivells indicats.

Trampes Complexes

Les trampes complexes són trampes normals que executen una sèrie d'accions quan es detonen. Lidiar amb trampa complexa és similar a un combat.

Quan es detona una trampa complexa, aquesta tira iniciativa (suma-li el bonus de la descripció). En el seu torn, la trampa es torna activar i sol prendre acció: atacs consecutius contra els intrusos, un efecte que canvia segons el temps que passi... Un repte dinàmic. Si no es detona, la trampa complexa es pot detectar i desarmar com les normals.

Per exemple, una trampa que inunda lentament una sala pot ser complexa; a cada torn seu, el nivell de l'aigua puja. Passades diverses rondes, la sala està completament negada.

Trampes d'Exemple

Malalties

Una plaga que devora el regne provoca que el grup embarqui en una missió per a trobar una cura. Una aventurera surt d'una tomba anciana i comença a pansir-se d'una malaltia desconeguda. Un bruixot insulta a un poder obscur i se'l castiga amb una malaltia estranya quan llança conjurs.

Per a un grup d'aventures, una malaltia pot ser un obstacle minúscul curable amb un restabliment menor. Una pandèmia més complicada pot ser la base d'una o més aventures on el grup busca una cura, o evitar que es propagi la malaltia.

Una malaltia que fa més que infectar a membres del grup pot ser la part central d'una aventura. Les normes ajuden a descriure els efectes de la malaltia i com es cura; ara bé, no s'entra en gaire detall per a donar flexibilitat. Una malaltia pot afectar a qualsevol criatura, i poden (o no) passar de raça a raça. Tal vegada una plaga només afecti a construccions i no-morts, o només s'escampi pel barri dels mitgerols, i no toqui a la resta de races. Adapta-la a la història que vols explicar.

Malalties d'Exemple

Bogeria

En una campanya normal i corrent, els personatges no es tornen folles pels horrors que es troben i la matança que veuen dia a dia. Tanmateix, de vegades l'estrés de l'aventura esdevé impossible de soportar. Si la campanya inclou una temàtica de terror, pots emprar la bogeria per a reforçar-lo i demostrar que els horrors que veu el grup no són en absolut comuns.

Tornar-se Boig

Molts efectes màgics poden fer embogir a un cap estable. Alguns conjurs com ara contactar plà forani i simbol poden causar bogeria; pots empar aquestes normes en ves de les que es defineixen als conjurs. D'altres coses poden fer embogir, com ara malalties, verins, o efectes planars com ara els vents psíquics o les ràfegues de vent de Pandemonium. Alguns artefactes poden causar follia quan una persona s'hi harmonitza o els empra.

Per a resistir l'efecte de la bogeria se sol haver de salvar per Saviesa o bé Carisma.

Efectes de la Bogeria

La bogeria pot ser de curt termini, de llarg termini, o crònica. Els efectes mundans creen bogeria curta, que dura uns minuts. Els efectes més terribles o molts efectes acumulats poden crear bogeria de llarg termini o crònica.

La (@b bogeria de curt termini) imposa un efecte de la taula Bogeries de Curt Termini durant {@dice 1d10} minuts.

La (@b bogeria de llarg termini) imposa un efecte de la taula Bogeries de Llarg Termini durant {@dice 1d10 × 10} horrs.

La (@b bogeria crònica) imposa un defecte de personatge de la taula Bogeries Cròniques que dura fins que sigui curat.

Curar la Bogeria

El conjur {@spell apaivagar emocions} pot pausar els efectes de la bogeria. El conjur {@spell restabliment menor} pot eliminar una bogeria de curt o llarg termini d'un personatge. Depenent de la fonta de la bogeria, el conjur, {@spell anul·lar maledicció} o bé {@spell dissipar el bé i el mal} (dissipar el mal) també podríen funcionar. El conjur {@spell restabliment superior} o màgica més potent podríen curar a un personatge d'una bogeria crònica.

Objectes

Quan els personatges han de tallar cordes, trencar vidres, o fer miques el taüt d'un vampir, només hi ha una norma: podran destruir tot objecte destruible amb prou temps i eines. Fes servir el sentit comú per determinar-ne l'èxit. Una guerrera excavàrà una paret amb l'espasa? No, perquè l'espasa segurament es trencarà abans.

Per ajudar amb aquesta norma un objecte és un ítem finit i inanimat: finestres, portes, espases, llibres, taules, cadires, i pedra en general, i no un vehicle o un edifici, ja que estan compostos de molts altres objectes.

Estadístiques pels Objectes

Quan el temps importa pots assignar una CA a un objecte destructible. També li pots donar immunitats, resistències i vulnerabilitats a certes menes de dany.

Classe d'Armadura

La Classe d'Armadura d'un objecte indica com n'és de difícil danyar-lo d'un impacte (ja que no pot esquivar). La taula de Classe d'Armadura per Objectes dóna exemples per a certes substàncies.

Punts de vida

Els punts de vida d'un objecte indiquen quant dany pot rebre abans de perdre la integritat estructural. Com més gran l'objecte més punts de vida tindrà (si no és que trencar-ne una part petita amenaça tota la integritat). La taula Punts de vida per Objectes suggereix punts de vida per objectes fràgils i resistents Grans o menors.

Objectes Enormes i Titànics

Les armes convencionals poc fan contra objectes Enormes i Titànics (estàtues colossals, torres de pedra, o rocs). Tanmateix una torxa pot cremar una estora; un terratrèmol pot tombar un colós. Pots apuntar-ne els punts de vida, o pots decidir quant temps pot aguantar un objecte la força que l'assedia. Si n'apuntes els punts de vida divideix l'objecte en seccions Grans o menors, tractant-los per separat. Destruir una secció podria destruir l'objecte sencer. Una èstatua Titànica humanaïde podrà caure quan una cama es quedí a 0 punts de vida.

Objectes i Menes de Dany

Els objectes són immunes al dany psíquic i de verí. Pots decidir que alguns tipus de dany són més eficaços que d'altres: el dany contundent aniria bé per esclarir però no per tallar el cuir; el paper o la roba serien débils per el foc i l'electricitat. Un pic pot excavà la pedra però li costarà talhar un arbre. Fia't del teu sentit comú.

Llindar de Dany

Els objectes enormes (com la paret d'un castell) soLEN tenir resistència representada per un llindar de dany. Són immunes a tot dany si un sol cop no supera el seu llindar. L'impacte que ho faci farà mal normal. El dany que no superi el llindar serà considerat neglible.

Metzines

Degut a la seva letalitat les metzines soLEN ser il-legals; tanmateix són una eina predilecta pels assassins, els dròu, i d'altres criatures malignes.

Hi ha 4 tipus de metzines.

Contacte

Les metzines de contacte s'escampen a un objecte i retenen la potència fins que es toquen o s'esbandeixen. Una criatura que la toqui amb la pell exposada en pateix els efectes.

Ingesta

Una criatura que ingerix una dosi entera d'aquestes metzines en pateix els efectes. El/la/hi MM pot decidir que una dosi parcial fa un efecte reduït, com ara permetre una salvada o fer la meitat de dany si supera la salvada. Les dosis poden aplicar-se al menjar o a un líquid.

Inhalació

Aquestes metzines són pols o gasos que prenen efecte quan s'inhalen. Bufar la pols o alliberar el gas fa que les criatures en un cub de 5 peus en pateixin els efectes. El núvol es dissipa immediatament després. No es poden prevenir aguantant la respiració ja que afecten les mucoses nasals, dels ulls, i d'altres parts del cos.

Ferida

Les ferides de metzina s'apliquen a les armes, municions, trampes, i d'altres objectes que causen mal perforant o tallant i retenen la potència fins que s'apliquen a una ferida o que s'esbandeixin. Una criatura que rep dany tallant o perforant d'un objecte amb metzina aplicada en pateix els efectes.

Metzines d'Exemple

Objectes Màgics

Els objectes màgics es troben als botins de monstres derrotats o de cofres perduts de fa molt de temps. Aquests objectes otorguen capacitats sobrenaturals a qui els porti, o bé augmenten les capacitats naturals d'aquest.

Harmonització

Alguns objectes màgics requereixen que el porti es vinculi amb ells abans de poder emprar les seves propietats màgiques. Aquest vincle s'anomena harmonització. Alguns objectes tenen prerrequisits per a poder harmonitzar-s'hi. Si el prerrequisit és poder llançar conjurs, la criatura s'hi pot harmonitzar si pot llançar com a mínim un conjur a través dels seus trets o característiques; emprar un objecte màgic o similar per llançar-lo no compta (Si la classe es una classe de llançament de conjurs, un monstre complex el prerrequisit si té ranures de conjur d'aquella classe i té accés a la llista de conjurs associada)

Sense harmonia, qui porti aquesta mena d'objectes només en rep els beneficis mundans (a no ser que la descripció digui el contrari). Així, un escut màgic que requereix harmonització no dona cap benefici màgic, però segueix oferint els beneficis d'un escut mundà.

Harmonitzar-se amb un objecte requereix que la criatura empi un Descans Curt centrant-se en la vinculació, tocant-lo físicament (aquest Descans Curt no pot ser el mateix que s'empra per a aprendre les propietats de l'objecte). La vinculació pot representar-se amb un entrenament (per les armes), una meditació (per els objectes meravellosos), o una altra activitat apropiada. Si s'interromp el Descans Curt, l'harmonització falla. Sinò, al final del Descans Curt la criatura apren intutivament a activar les propietats màgiques del objecte, com ara les paraules màgiques.

Un objecte només pot harmonitzar-se amb una criatura alhora. Una criatura només pot tenir 3 objectes màgics harmonitzats. Una criatura amb 3 objectes harmonitzats ha de trencar una harmonització abans de poder harmonitzar-se amb un altre objecte. A més, una criatura només pot harmonitzar-se amb una còpia d'un objecte màgic alhora (no pot tenir més d'1 anell de protecció alhora, per exemple).

Un objecte màgic es desharmonitza automàticament si: la criatura deixa de complir els prerrequisits; la criatura n'està a més de 100 peus durant 24 hores; la criatura mor; o una altra criatura s'hi harmonitza. Una criatura també pot desharmonitzar-se voluntàriament d'un objecte emprant un Descans Curt, a no ser que l'objecte estigui malèit.

Empunyar i Vestir Objectes

Emprar les propietats màgiques d'un objecte pot involucrar empunyar-lo o vestir-lo. Un objecte màgic que s'hagi de vestir s'ha de posar com s'espera: les botes ban als peus, els guants a les mans, els cascós al cap, i els anells als dits. Les armadures màgiques s'han de vestir, els escuts s'han de subjectar, les capes s'han d'anar subjectades a les espaldes. Una arma s'ha d'empunyar a la mà.

En general, un objecte màgic que s'ha de vestir s'ajusta a tot tipus i tamany de criatura, ja sigui gràcies a un disseny intel·ligent o perquè s'adapten màgicament al cos.

Hi ha excepcions. Si hi ha una rád narrativa perquè l'objecte només el duguin certes criatures o tamans de criatura, pots indicar que no s'ajusten. Per exemple, que una armadura per a drúss només la puguin dur els. Que els nans només facin objectes emprables per a personatges de tamany o forma de nans.

Quan una criatura no humanoïde prova de vestir un objecte, decideixes si l'objecte funciona o no. Un anell dut en un tentacle pot funcionar, però una yuan-tí amb cu de serp potser no pugui dur botes màgiques.

Molts Objectes del Mateix Tipus

Empira el sentit comú per a determinar si es pot dur més d'un objecte màgic del mateix tipus alhora. Un personatge no pot dur més d'un parell de sabates, un parell de guants, un parell de braçalets, una armadura, casc, i una capa. Pots crear excepcions, com ara dur una tiara sota un casc, o posar-se 2 capes alhora.

Objectes Aparellats

Els objectes màgics que van en parelles com ara botes, braçalets, i guants només otorguen els beneficis si els dos es vesteixen alhora. Així, un objecte que només duu una boot of striding and springing en un peu no en rep cap benefici.

Activar un Objecte

Per a activar un objecte màgic se sol haver de fer quelcom en particular, com ara subjectar l'objecte i dir una paraula màgica, llegir-lo si és un pergami, o beure-te'l si és una poció. La descripció de l'objecte l'indica l'activació. Alguns objectes tenen més d'una norma per a ésser activat.

Si un objecte requereix una acció per a activar-se, l'accio no es considera del tipus (@action Utilitzar un Objecte); això vol dir que un tret com les Mans Ràpides del brívall no pot activar l'objecte.

Paraula Mànica

A paraula mànica és una paraula o frase que s'ha de dir (i que se sent) per a operar l'objecte màgic. Un objecte màgic que requereix una paraula mànica no es pot activar en una àrea que impedeixi el so, com ara l'àrea del conjur silenci.

Consumibles

Alguns objectes es gasten quan s'activen. Una poció o oliix s'ha de veure; un oli s'ha de vessar per damunt del cos. L'escript s'evaneix d'un pergami quan es ilegeix. Un cop gastat, un objecte perd la seva màgia i ja no funciona.

Conjurs

Alguns objectes màgics permeten llançar un conjur des de l'objecte; sovint això en gasta una càrrega. El conjur: es llança als nivells de conjur i de llançador més baix possible; no gasta ranures de l'usuari; i no requereix components si l'objecte no ho diu explícitament. El conjur empar la duració de llançament, abast, i duració, i t'hi has de concentrar si el conjur en requereix. Alguns objectes tenen excepcions o canviens les condicions del conjur.

Molts objectes, com ara les pocions, ignoren el llançament del conjur i otorguen l'efecte directament. Segueixen fent servir la duració del conjur (excepte si la descripció de l'objecte ho contradissi).

Alguns objectes, com ara algunes vares, poden requerir-te empar la teva habilitat de llançament de conjurs quan llançen un conjur des de l'objecte. Si tens més d'una habilitat de llançament de conjurs, pots escollir quina empar. Si no en tens (potser ets una brívall amb el tret Usar Aparell Mànica), el teu modificador de llançament de conjurs es +0 per a l'objecte, i el teu bonus de competència no aplica.

Càrregues

Alguns objectes màgics tenen càrregues que has de gastar per a activar-ne les propietats. Les càrregues que té es revelen quan es llança el conjur. Identificar sobre l'objecte o quan una s'hi harmonitza. Quan un objecte recupera càrregues, la criatura que el té harmonitzat sap quantes càrregues ha recuperat.

Objectes Mànics Alfabetínicament

Objectes Mànics

Objectes Mànics Conscients

Alguns objectes màgics tenen consciència i personalitat. Pot ser perquè està posseït, que tingui l'esperit del portador anterior, o donat consciència a través de la màgia. Sia com sia, l'objecte es comporta com un personatge, amb trets de personalitat, ideals, vincles, i falles. Aquests objectes poden ser grans aliats a qui els porti o bé un obstacle necessari.

La majoria d'objectes conscients són armes. Els altres tipus també ho poden ser, però els consumibles com ara pergamins i pociions mai són conscients.

Els objectes màgics conscients són PNJ controlats per el/la/lli MM. Les propietats màgiques de l'objecte s'activen a la voluntat de la consciència i no de qui el porta. Si qui porta l'objecte hi manté una bona relació, les propietats es poden emprar com de costum. Si és una mala relació, l'objecte pot escollir no activar-se o fins i tot emprar-se contra qui el porta.

Crear Objectes Màgics Conscients

Quan decideixes fer un objecte màgic conscient, en crees la personalitat com si fos la d'un PNJ, amb certes excepcions:

Habilitats

Un objecte màgic conscient té puntuació d'Inteligència, Saviesa, i de Carisma scores. Pots escollir-ne els valors o fer-ho a l'atzar. A l'atzar, tires {@dice 4d6} per cada puntuació i sumes els 3 resultats més alts.

Comunicació

UN objecte màgic conscient pot comunicar-se de certes maneres: compartint les seves emocions, emetent els seus pensaments amb telepatia, o parlant en veu alta. Esculls com es comuniques o bé, amb l'atzar, tires a la taula següent.

Sentits

Un objecte màgic conscient pot percebre el seu entorn fins a cert abast. Pots escollir com ho sent o tirar a la taula següent.

Alineament

Un objecte màgic conscient té un alineament, influenciat per qui l'hagi creat o per la seva naturalesa. Si no n'hi ha, pots escollir-lo o tirar a la taula següent.

Propòsit Especial

Pots donar un objectiu a un objecte màgic conscient, i fins i tot que sigui aquest el seu únic tret. Mentre qui el porta vagi a complir l'objectiu de l'objecte, aquest cooperarà. Desviar-se del camí cap al propòsit crearà conflicte entre els dos, potser fins el punt que l'objecte s'activi en contra de qui el porta. Pots tirar un propòsit o tirar a la taula següent.

Conflictos

Un objecte màgic conscient té voluntat pròpia moldejat per la seva personalitat i alineament. Si qui el duu actua en contra de l'alignement o propòsit de l'objecte, pot sortir un conflicte. Si passa, l'objecte fa una tirada de Carisma confrontat amb un del qui el duu. Si l'objecte guanya, fa 1 o més de les demandes exigències:

Si qui el duu no fa el que demana l'objecte, aquest pot fer un o més de les accions següents:

Si un objecte màgic conscient prova de controlar a qui el duu, aquell ha de salvar per Carisma, (CD 12 + el modificador de Carisma de l'objecte). Si falla, el qui el duu està fascinat/da/di per l'objecte durant {@dice 1d12} hores. Amb aquesta fascinació, qui el duu ha d'obeyir les ordres de l'objecte. Si qui el duu rep dany, pot repetir la salvada; si la supera, l'efecte acaba. Falli o superi, l'objecte no pot tornar-ho a provar fins el següent trenc d'alba.

Llista d'Artefactes

Modificar Criatures

Tot i que hi ha molts monstres en aquest llibre, potser no trobes la criatura perfecte per una part de l'aventura. Pots canviar una criatura existent en una altra que et sigui més útil, com ara agafant un tret d'un altre monstre o fent servir un patró o una variant, com els que hi ha en aquest llibre. Recorda que modificar un monstre o aplicar-li un patró pot canviar el seu valor de repte.

Estadístiques

Les estadístiques d'un monstre, o bloc d'estats, donen la informació essencial per a jugar com el monstre.

Tamany

Un monstre pot ser Diminut, Petit, Mitjà, Gran, Enorme, o Titànic. La taula Categories de Tamany dicten quant espai una criatura ocupa en combat segons el seu tamany. Consulta el Manual del Jugador per saber més sobre l'espai i tamany d'una criatura.

Tipus

Els tipus d'un monstre descriuen la seva naturalesa fonamental. Alguns conjurs, objectes màgics, trests de classe, i altres efectes del joc interactuen de formes especials amb criatures de certs tipus. Així, una fletxa d'execució de dracs fa dany extra a dracs i altres criatures de tipus drac, com dracs tortuga i víverns.

El joc inclou els tipus de monstres següents, que no tenen normes per si sols.

Les {@b Aberracions} són éssers foranis a aquesta realitat. Molts tenen habilitats màgiques que surten de la seva ment estranya i no de les forces místiques del món. Exemples: aboleths, espectadors, flagel·ments, i slaadi.

Les {@b Besties} són criatures no humanoides naturals de l'escosistema del món. Alguns tenen poders màgics, però la majoria no són intel·ligents i no viuen en societat ni tenen idioma. Exemples: animals ordinaris, dinosaures, i animals de tamany gegant.

Els {@b Celestials} són criatures dels Plans Superior. Moltes són servents de divinitats que envien missatges o fan la seva voluntat al pla mortal (i en altres). Els celestials són bons per naturalesa, i es extrany que un se surti de l'alignement bo. Exemples: angles, couatuls, i pegassos.

Els {@b Constructes} són creats, no nascuts. Alguns se'ls programa amb certes instruccions simples, però a d'altres se'ls otorga consciència i llibilitat d'acció. Exemples: qualsevol gólem. Al pla exterior de Mechanous hi ha molts constructes fets a partir de la matèria pura del pla fets per criatures molt poderoses.

Els (@b Dracs) són rèptils enormes d'origens ancians i de gran poder. Els dracs vertaders, com ara els dracs metàl·lics bons i els cromàtics malvats, són molt intel·ligents i tenen màgia innata. Com a drac també s'hi inclouen parents llunyans, però no són tant forts, intel·ligents, ni màgics, com ara els vívorns i els pseudo-dracs.

Els (@b Elementals) són nadius dels plans elementals. Algunes d'aquestes criatures no són més que una mica del seu element animat, com ara una ráfega de vent. D'altres tenen formes biològiques imbuides amb energia elemental. Exemples: djinns, ifrits, que venen de les civilitzacions més importants dels plans elementals. Altres exemples: azers, assetjadors invisibles, i aiguextranyes.

Les (@b Fates) són èssers màgics propers a les forces de la natura. Viuen en fagedes de l'ocàs i en boscos boirosos. En alguns mons, estan lligats amb el Pla de les Fates, la Terra Fata. També se'n poden trobar als plans exteriors, com ara l'Arborea i la Terrabesta. Exemple: dràides, pixis, i sàtirs.

Els (@b Diastres) són criatures del mal dels plans inferiors. Alguns serveixen a divinitats, però la majoria treballen sota arxidimonis i prínceps demoniacs. Clergues o mags malvats de vegades en convoquen al Pla Material perquè els facin la feina bruta. Un diatre d'alineament bo és gairebé inconcebible. Exemples: Dimonis, diables, cas de l'infern, rakshasas, i yugolots.

Els (@b Gegants) són molt més alts que els humans. Tenen forma humanoïde tot i que alguns tenen més d'un cap (ettins) o deformitats (formòrians). Les 6 menes de gegants veritables són: de turó, de pedra, de gel, de foc, de núvol, i de tempesta. A part, també es consideren gegants altres criatures com ara tròlis i ogres.

Els (@b Humanoides) són les gents principals d'un món de fantasia. Són civilitzats o feréstecs, humans i d'altres espècies. Tenen idioma i cultura, i de vegades màgia innata (o també poden aprendre llançament de conjuris), i són bipeds. Les races humanoïdes més comunes són jugables: humans, nans, elfs, i mitgerols. També hi ha humanoïdes salvatges, brutals, i majoritàriament malvats, com ara Gòblinoides (Gòblins, hobgòblins, i osguts), orcs, gnols, llangardents, i kòbolds.

A variety of humanoidos appear throughout this book, but the races detailed in the (@i Manual del Jugador)-with the exception of drow-are dealt with in appendix B. That appendix gives you a number of stat blocks that you can use to make various members of those races.

Les (@b Monstrositats) són monstres d'una forma estricte: criatures horripilants fora de l'ordinari, antinaturals i gairebé mai bones. Algunes apareixen degut a experiments catastròfics (mussolossos) i d'altres degut a una terrible maledicció (minotaures i yuan-ti). Són incategoritzables, així que en certa forma aquesta és la categoria on hi ha monstres que no encaixen en cap altre tipus.

Els (@b Lliris) són criatures gelatinoses que van canviant la seva forma. Són, sobretot, subterrànies, i habiten coves i masmorres i s'alimenten de deixalles, caranya, i criatures que els creuen el pas. Exemples: cubs gelatinosos, púndigs negres.

Les (@b Plantes), com a monstres, no són flora ordinària. Moltes poden moure's i algunes són carnívores. Exemples: treants, piles tràmfoles. Les criatures fetes de fongs com les espores de gas i els micròids també són plantes.

Els (@b No-morts) eren vius, abans. Ara han tornat a la no-mort gràcies a una màgia necromàntica o alguna maledicció terrible. Són cadàvers que es mouen. Exemples: vampires, zombis, i esperits incorporis, com ara fantasmais i espèctres.

Etiquetes

Un monstre pot tenir una o més etiquetes en parèntesi que especifiquen el seu tipus. Així, un orc és de tipus (@i humanoïde (orc)). L'etiqueta orc dona una categoria addicional. No tenen normes per si. Alguns elements del joc, com ara objectes màgics, poden fer referència a certes etiquetes. Així, una llança que causi dany extra als dimonis seria eficaç contra monstres amb l'etiqueta dimoni.

Alineament

L'alignement d'un monstre ajuda a decidir com teatralitzar-lo o com actuaria en combat. Un monstre caòtic malvat pot ser poc raonable i que ataquï de bones a primeres, i un monstre neutral sol obrir-se a negociar. El (@i Manual del Jugador.) té descripcions dels alineaments.

El bloc d'estats d'un monstre té un alineament per defecte. Pots canviar-lo llurement per a que s'alineï amb la teva campanya: un drac verd bo o un gegant de tempesta malvat. Algunes criatures poden tenir qualsevol alineament (l'esculls tu). Alguns alineaments són una tendència: per exemple, un berserker pot ser qualsevol caòtic (bo, neutral, o malvat), sempre i quan el caos representi la seva naturalesa salvatge.

Hi ha moltes criatures de poca intel·ligència que no entenen de llei, caos, bé, ni mal. No tenen un codi moral, només instint. Així, estan desalineades.

Classe d'Armadura

Un monstre amb armadura o escut té una Classe d'Armadura (CA) que considera la seva armadura, escut, i Destresa. Sino, la CA d'un monstre es basa en la seva Destresa i la seva armadura natural (si en té). Si el monstre té armadura natural, duu armadura, o un escut, ho tindrà anotat en parèntesi després de la seva CA.

Punts de vida

Un monstre, normalment, mor o es destrueix quan es queda a 0 punts de vida. For more on hit points, see the (@i Manual del Jugador.)

Els punts de vida d'un monstre els representa una fórmula de daus i la mitjana de la fórmula. Així, un monstre amb (@dice 2d8) punts de vida té 9 punts de mitja ($2 \times 4\frac{1}{2}$).

El tamany d'un monstre determina el dau que s'empra per a calcular els seus punts de vida: consulta la taula Daus de Vida per Tamany.

El modificador de Constitució d'un monstre també afecta als seus punts de vida: es multiplica pel número de Daus de Vida que té, i se liafegeix als punts de vida màxims. Així, un monstre amb 12 de Constitució (+1) i (@dice 2d8) Daus de Vida tindrà (@dice 2d8 + 2) punts de vida (mitja d'11).

Velocitat

La velocitat d'un monstre l'indica fins on es pot moure durant el seu torn. Per saber-ne més de la velocitat, consulta el (@i Manual del Jugador.)

Tota criatura té una velocitat de caminar (la velocitat del monstre). Les criatures que no puguin anar pel terra tenen una velocitat de 0 peus.

Algunes criatures tenen un o més velocitats adicionals.

Excavar

Un monstre amb una velocitat d'excavar té pot emprar la velocitat per a moure's a través de la sorra, el terra, el fang, o el gel, però no a través de pedres sòlides si no hi té una habilitat especial que li ho permeti.

Escalada

Un monstre amb velocitat d'escalada pot emprar tot (o part de) el seu moviment per moure's per superfícies verticals sense gastar moviment extra per a escalar.

Vol

Un monstre amb una velocitat de vol pot gastar tot (o part de) el seu moviment per volar. Alguns monstres poden flotar, cosa que fa difícil fer-los caure a mig vol (s'explica a les regles de vol del (@i Manual del Jugador)). Els monstres flotadors deixen de flotar quan moren.

Natació

Un monstre amb velocitat de natació no ha de gastar moviment extra per nadar.

Puntuacions d'habilitat

Tot monstre té 6 puntuacions d'habilitat (Força, Destresa, Constitució, Intel·ligència, Saviesa, and Carisma) i els modificadors corresponents. Consulta'l més al (@i Manual del Jugador.)

Tirades de salvació

Les Tirades de salvació només surten si el monstre és adepta a resistir certa mena d'efectes. Així, una criatura que no es queda (@condition fascinated) (@condition avoidant) facilment poden tenir un bonus a les tirades de salvació de Saviesa. La majoria no tenen bonus a les salvades, i per tant no tenen aquesta secció.

Un bonus a una tirada de salvació suma el modificador d'habilitat rellevant i el bonus de competència, que es determina pel VR de la criatura (consulta la taula Bonus de Competència per Valor de Repte).

Habilitats

La secció Habilitats només surt si un monstre en té competència en una o més. Així, un monstre perceptiu i sigilós pot tenir bonus a les tirades de Saviesa (@skill Percepció) i de Destresa (@skill Sigil).

Un bonus a una habilitat suma el modificador d'habilitat rellevant i el bonus de competència, que es determina pel VR de la criatura (consulta la taula Bonus de Competència per Valor de Repte). Poden sumar-s'hi modificadors addicionals. Així, un monstre pot tenir un bonus superior a l'esperat (normalment el doble del seu bonus de competència) si és especialment habilidós.

Vulnerabilitats, Resistències, i Immunitats

Algunes criatures tenen vulnerabilitat, resistència, o immunitat a certs tipus de dany. Algunes criatures són resistentes o immunes a qualsevol dany d'atacs no-màgics. Un atac màgic el fa un conjur, un objecte màgic, o alguna altra font de màgia. A més, algunes criatures són immunes a certes condicions.

Sentits

La secció de Sentits té la puntuació de Saviesa (@skill Percepció) del monstre i també els sentits especials que pugui tenir. Els sentits especials es descriuen dessota.

Visió a cegues

Un monstre amb (@sense visió a cegues) percep el seu entorn sense necessitar la vista fins a un cert abast. Els tenen criatures sense ulls com ara grímlots i llums grisos; també les criatures amb ecolocació o sentits aguts com ara ratpenats o dracs veritables.

Si un monstre és cec per naturalesa, aquest sentit té una nota indicant que l'abast de (@sense visió a cegues) és el seu abast màxim de percepció.

Visió de Foscor

Un monstre amb (@sense visió de foscor) pot veure-hi a la foscor fins a cert abast. El monstre pot veure-hi en llum tenua a dins de l'abast com si fos llum forta, i en fosc com si fos llum tenua. No pot discernir colors a la foscor, només grisos. Moltes criatures que viuen sota terra tenen aquest sentit.

Tremoltecció

A monstre with (@sense tremoltecció) pot detectar i localitzar les vibracions a un radi específic si ell i el causant de les vibracions estan en contacte amb el terra o substància per on es transmet. No es pot emprar per a detectar criatures que volen o incorpòries. Moltes criatures excavadores tenen aquest sentit, com ankhegs i umber hulks.

Visió veraç

Un monstre amb (@sense visió veraç) pot veure-hi a través de foscors màgics o mundans; veure a les criatures i objectes (@condition invisible); detectar il·lusions visuals automàticament (i salvar contra elles a voluntat); percebre la forma veritable d'un canviaformes o d'una criatura transformada per màgia; i veure-hi al Pla Èteri. Aquest sentit té un cert abast limitat.

Idiomes

Els idiomes d'un monstre es llisten en ordre alfàbetic. De vegades un monstre no pot parlar un idioma però si entredre'l; això s'especifica a la secció. Un "—" indica que la criatura ni parla ni entén cap idioma.

Telepatia

La telepatia és una habilitat màgica que permet que un monstre es comunigui mentalment amb una altra criatura que estigui a dins d'un abast. No cal que comparteixin un idioma per a entendre'l, però sí que ha de saber parlar un idioma. Una criatura sense telepatia pot rebre i respondre missatges però no pot iniciar ni terminar una conversa.

Un monstre telepàtic no ha de veure a una criatura contactada, i pot terminar la conversa quan vulgui. També es termina quan les dues criatures ja no estan a l'abast o si el monstre contacta telepàticament amb una altra criatura a l'abast. Un monstre telepàtic pot iniciar o terminar una conversa telepàtica sense empar una acció. Si està (@condition incapacitat), no pot iniciar cap conversa, i, si n'hi havia alguna d'activa, es termina.

Una criatura a dins de l'àrea d'un camp antimàgic o en un lloc on la màgia no funciona no pot rebre ni emetre missatges telepàtics.

Repte

El Valor de Repte (VR) d'un monstre indica quina mena d'amenaça suposa. Un grup ben equipat i descansat de 4 aventurers hauria de poder derrotar a un monstre amb un VR del seu nivell sense patir cap mort. Així, 4 aventurers de nivell 3 poden encarar-se amb un monstre amb VR 3 i patir, però sobreviure.

Els monstres molt més débils que els personatges de nivell 1 tenen un VR inferior a 1.

Els monstres amb un VR 0 són insignificants si no van en massa. Aquells que no tenen atacs efectius no valen PX, i els que en tenen valen 10 PX.

Alguns monstres tenen un VR superior al que es podrien enfrontar un grup d'aventurers de nivell 20; tenen un VR de 21 o superior i estan dissenyats per a reptar l'habilitat de qui juga al joc.

Punts d'Experiència

Un monstre val uns punts d'experiència (XP) proporcionals al seu VR. Normalment es dona PX quan es derrota el monstre, però el/la/lli MM pot otorgar-la si es neutralitza una amenaça feta pel monstre sense matar-lo.

Si res no diu el contrari, un monstre convocat per un conjur o habilitat màgica val la PX que posa al seu bloc d'estats.

Trets Especials

Els trets especials (la secció apareix entre el VR i les accions del monstres) són trets que poden ser rellevants durant un combat i per tant requereixen una explicació.

Llançament de conjurs innat

Un monstre amb una habilitat innata per a llançar conjurs té el tret especial Llançament de Conjurs Innat. En general, un conjur innat de nivell 1 o superior sempre es llança al nivell més baix possible i no es pot llançar a nivells més alts. Si el monstre pot llançar un truc innatament i no té un nivell assignat, fes servir el VR del monstre com a nivell pel truc.

Un conjur innat pot tenir regles o restriccions especials. Així, un dròu mag pot llançar (@spell levitar) però té la restricció "homés llançador": així, només pot afectar al drò mag.

Els conjurs innats d'un monstre no es poden intercanviar per altres conjurs. Si aquests requereixen una tirada d'impacte, no se li suma cap bonus d'impacte.

Llançament de Conjurs

Un monstre amb el tret Llançament de Conjurs té un nivell de llançament de conjurs i ranures de conjurs, i els empra per a llançar conjurs de nivells 1 i superior (consulta el {@i Manual del Jugador}). El nivell de llançament de conjurs també afecta els trucs que inclouï el aquest tret.

El monstre té una llista de conjurs coneguts o preparats d'una classe particular. Aquesta també pot incloure conjurs d'un tret d'aquella classe, com ara el Tret de Domini Diví del clergue o un el tret Cercle Druida del druida. El monstre es considera d'aquella classe quan s'ha d'harmonitzar amb un objecte mègic, l'ha d'emprar, o necessita, en general, ser membre d'aquella classe o accés a la seva llista de conjurs.

Un monstre pot llançar un conjur de la seva llista a nivells superiors si té les ranures per a fer-ho. Així, una maga dròu amb el conjur (@spell Ilamppec) de nivell 3 el pot llançar a nivell 5 gstant una de les seves ranures de nivell 5.

Pots canviar els conjurs que sàpiga o tingui preparats un monstre: reemplaçar un conjur de la llista de coneiguts pel monstre amb un altre del mateix nivell i de la mateixa classe. Si ho fas, és possible que augmentis o disminueixis el seu VR i, per tant, l'amenaça que suposa.

Psònics

Un monstre que lanza conjurs amb el poder de la seva ment té l'etiqueta psònica als seus trets de Llançament de Conjurs o Llançament de Conjurs innat. L'etiqueta no comporta regles adicionals en si, però altres parts del joc potser hi fan referència. Tipicament, un monstre amb aquesta etiqueta no necessita components de cap mena per a llançar els conjurs.

Accions

Quan un monstre pren una acció, pot escollar quina de la secció Accions del seu bloc d'estats o bé escollar-ne una de les disponibles per totes les criatures, com ara (@action Correr) o bé (@action Amagar-se); consulta el {@i Manual del Jugador}.

Atacs Cos a Cos i a Distància

Les accions més comuns que pren un monstre en combat són atacs cos a cos i a distància. Poden ser atacs de conjur o armats. L'"arma" pot ser un objecte manufacturat o bé una arma natural, com una urpa o una cua amb fibló. Consulta el {@i Manual del Jugador} per saber més dels tipus d'atacs.

Criatura vs. Objectiu

L'objectiu d'un atac cos a cos o a distància sol ser o bé una criatura o bé un objectiu; una criatura només pot ser una criatura, però un "objectiu" pot ser o una criatura o un objecte.

Impacte

Tot dany o efectes que ocorren degut a que un atac impacta es descriuen després de la nota "Impacte". Pots o bé escollar la mitja del dany o tirar els daus de dany: per això hi ha les dues opcions anotades al bloc d'estats.

Fallar

Si un atac té un efecte quan falla l'impacte, es descriu després de la nota "Falla".

Multi-atac

Una criatura que pot fer més d'un atac al seu torn té el tret Multi-atac. No el pot fer servir quan fa un atac d'oportunitat: aquest ha de ser un únic atac cos a cos.

Munició

Un monstre sempre duu prou munició com per a fer atacs a distància. Assumeix que duu {@dice 2d4} unitats de munició d'armes llancives, i {@dice 2d10} projectils com ara per a un arc o una ballesta.

Reaccions

Si un monstre pot fer quelcom especial amb una reacció, es descriurà aquí. Si no pot, no hi haurà aquesta secció.

Usos Limitats

Certs trets només es poden fer servir un número limitat de cops:

X/Dia

"X/Dia" vol dir que el tret es pot emprar X vegades. Llavors el monstre ha d'acabar un Descans Llarg per a recuperar-ne els usos gastats. Així, "1/Dia" vol dir que el tret associat es pot emprar 1 cop i que després el monstre ha d'acabar un Descans Llarg per a tornar-hi.

Recarregar X-Y

"RecarregarX-Y" vol dir que el monstre pot emprar el tret 1 cop. A cada torn posterior, hi ha una possibilitat que l'habilitat es recarregui. A l'inici de cada torn del monstre, tira un {@dice d6}. Si el resultat és un dels números a dins del Recarregar, el monstre pot tornar a fer servir el tret. El tret també es recarrega si el monstre acaba un Descans Curt o Llarg. Així, "Recarregar 5-6" vol dir que el monstre pot emprar el tret 1 cop. Llavors, a l'inici de cada torn subsequent del monstre, en recuperarà l'ús si tira un {@dice d6} i treu un 5 o un 6.

Recarregar amb un Descans Curt o Llarg

El monstre pot emprar el tret 1 cop. Llavors, ha d'acabar un Descans Curt o Llarg per a poder tornar a emprar-lo.

Equipament

Algunes cops el bloc d'estats fa referència a l'equipament d'un monstre més enllà de la seva armadura o armes. Assumeix que una criatura que sol dur roba, com ara un humanoïde, en duu.

Pots equipar els monstres amb equipament i objectes adicionals. També decideixes quant equipament és recuperable un cop es derrota a la criatura, i en quin estat està. Una armadura feta miqués d'un monstre és poc valiosa, per exemple.

Si un monstre que lanza conjurs necessita components materials, assumeix que en té prou com per a llançar tot conjur del seu bloc d'estats.

Llista de Monstres

Condicions

Les condicions alteren les capacitats de les criatures de moltes maneres; les poden causar un conjur, un tret de classe, l'atac d'un monstre, o un altre efecte. La majoria de les condicions, com ara {@condition encegat}, són obstacles; d'altres, com {@condition invisible}, són avantatges.

Una condició dura fins que sigui contrarresada (caure {@condition enderrocat} es contrarresta aixecant-se) o durant una duració estipulada per l'efecte que ha imposat la condició.

Si múltiples efectes imposen la mateixa condició en una mateixa criatura, cada instància té la seva pròpia duració, però ni els efectes ni les duracions s'apilen: o bé una criatura té la condició o bé no la té.

Condicions

Gods of the Multiverse

Panteons Històrico-Fantàstics

El panteó Celta, Egipci, Grec, i Nòrdic són interpretacions de les religions històriques del nostre món ja fa temps. Inclouen les divinitats més apropiades per a ésser emprades en un joc però divorciades del context històric del món real i unides en panteons per a servir les necessitats del joc.

El Panteó Celta

Hi ha qui diu que a dins de tota ànima hi ha quelcom feréstec: un espai que connecta amb la crida de les oques a la nit, o el xiuxueig de les agulles del pins o del vesc que ha crescut, per sorpresa, en un rour. En aquest espai hi residen les divinitats Celtes. Sortiran dels rierols, del poder del roure i de la bellesa del bosc i dels pals. Quan el primer botànic s'atreu a posar nom al primer arbre o a escoltar la remor d'un riu, fou quan nasqueren aquestes divinitats. Els deus Celtes soLEN ser venerats pels druides i els clergues ja que estan alineats amb les forces de la natura admirades pels druides.

El Panteó Grec

Les divinitats de l'Olimp apareixen al món a l'escuma de les onades de la platja i també als brams dels trons que surten de les muntanyes ennuvolades. Els boscos infestats de senglars i els turons plens d'oliveres són prova de que els déus passaren per allà. Tot aspecte de la natura és un echo de la seva presència i, així, també han trobat un lloc al cor dels humans.

El Panteó Egipci

Aquestes divinitats són una dinastia jove provinent d'una família divina anciana; han heretat el control del cosmos i el manteniment del principi divi de Ma'at: l'ordre de la veritat, la justícia, la llei, i els fonaments que posen a tothom (plebeus, faraons, i déus) allà on toca a l'univers.

Aquest panteó té una curiositat, ja que té 3 divinitats de la Mort, tots amb alineaments diferents.

Anubis és el deu legal neutral del més enllà que jutja les ànimes dels morts. Set és caòtic maligna i regan sobre l'assassinat; de fet, matà al seu germà Osiris. I Neftys és l'entitat caòtica bona del dol.

El Panteó Nòrdic

Allà on la terra cau dels turons nevats fins als fjords nevats, navegats per les barques llargues, i on els glaceres creixen i minven a cada tardor i hivern, és on els Vikings i el panteó Nòrdic resideixen. És un clima brutal que només permet viure vides brutals. Els guerriers han hagut d'adaptar-se a unes condicions terribles per a sobreuir, però no han permès que l'àmbit els corrompí massà. Dada la necessitat del pillatge i de robar menjar i riqueses, sorprèn que els mortals no esdevinguin criatures del mal absolut. El poder que requereixen aquests guerriers es reflexa en les divinitats que veneren; a cada colze de riu, a cada tra esferidejor i a cada trenc d'un glacier al fum d'una casa cremant: allà troben els seus déus.

El panteó Nòrdic té 2 famílies: els Aesir (de la guerra i el destí) i els Vanir (de la fertilitat i la prosperitat). Enemics de fa temps, ara són dos famílies aliades contra els seus enemics comuns, els gegants (inclos els déus Surtur i Thrym).

Els Plans d'Existència

El cosmos és ple amb tot de mons i dimensions alternatives de realitat: els {@b plans d'existència.} Engloben tots els mons on els/les/lis MM mestren les seves aventures, i tots al Pla Material, el més ordinari de tots. Però més enllà d'aquest hi ha dominis d'elements purs i energia, d'altres fets de lògica i pensament, les llars dels dimonis i els àngels, i, fins i tot, els dels déus.

Molts conjurs i objectes màgics poden emprar l'energia d'aquests plans, convocar-ne criatures que hi viuen, comunicar-se amb els residents, i permetre que la gent hi viatge. El teu personatge, quan augmenti el seu poder, tal vegada camini per carrers fets de foc sólid o hagi de batallar amb guerriers ja caiguts a cada trenc d'alba.

El Pla Material

El Pla Material és el nexe on les forces filosòfiques i elementals que defineixen els altres plans xoquen i creen la vida mortal i la matèria mundana. Tots els mons de fantasia existeixen aquí, i pertant és el lloc on comencen moltes campanyes i aventure. La resta del multivers està definit en relació a aquest Pla.

Els mons del Pla Material són infinitament diversos i reflexen la creativitat de qui mostra els seus jocs, i també de qui els juga. Poden ser runes d'una guerra màgica i mons oceànics amb petites illes, mons on la màgia i la tecnologia es combinen i d'altres que estan atrapats en una edat de pedra eterna, i mons on els déus habiten i d'altres que han abandonat.

Passat Allò Material

Més enllà del Pla Material, els plans d'existència restants són mite i misteri. No són només altres mons, sinó altres formes d'ésser, creades i governades per principis elementals i espirituals abstractes i divorciats del món normal.

Viatge Interplanetari

Quan un grup d'aventures viatge a altres plans d'existències, prenen una empresa llegendària a través dels llindars de l'existència a destins mitics per a completar sa missió.

Aquests viatges són carn de llegenda: aguantar el món dels morts, cercar els servents celestials d'una divinitat, negociar amb un efreeti al sou lloc natal: temes que ompliran cançons i contes durant anys.

Els viatges interplanetaris es poden aconseguir de dues formes: amb un conjur o amb un portal blanar.

Conjurs

Certs conjurs permeten viatjar, directament o indirectament, entre plans d'existència. Saltar del Pla i Portal poden transportar a gent directament a un altre pla d'existència (amb precisions variables). Eterietat et permet entrar al Pla Etèri i viatjar a altres plans des d'allà, com els Plans Elementals. I el conjur {@spell projecció astral} et permet viatjar al Pla Astral i d'allà als Plans Externs.

Portals

Un portal denomena una connexió interplanetaria estacionària que vincula un lloc específic a un altre d'un altre pla. Alguns portals són com portes, finestres, o passadissos boirosos: passar-hi a través et permet viatjar entre plans. D'altres són llocs: cercles de menhirs, torres flotants o naus a la deriva, i fins i tot ciutats senceres; tot això existeix a múltiples alçades o van d'un pla a l'altra. Alguns són voràgines que uneixen un Pla Elementa amb un lloc molt similar al Pla material: el cor d'un volcà duria al Pla de Foc.

Plans Transitius

El Pla Etèri i el Pla Astral són Plans Transitius. Són Plans amb pocs trets que serveixen, sobretot, per viatjar entre uns altres dos plans. Els conjurs com Eterietat i Projecció Astral et permeten entrar a aquests plans i anar-ne a d'altres.

The Pla Etèri és una dimensió boirosa, de vegades descrita com un gran oceà. Les seves platges (els Llindars Etèris) solapen el Pla Material i els Plans Interns; així, cada lloc a aquells plans en té un de corresponent al Pla Etèri. Algunes criatures poden veure al Llindar Etèri; els conjurseureu invisiibilitat i visió veritable spell també ho permeten. Alguns efectes màgics també s'estenen del Pla Material al Llindar Etèri; particularment, efectes amb energia de força com ara Gàbia de Força i Parete de Força. Les profunditats del pla (el Fons Etèri) són regions de boires arremolinades i colorides.

El (@b Pla Astral) és un realme de somnis i pensaments, on els visitants hi viatgen com ànimes sense cos per a arribar als plans divins i diàstrics. És un mar argentat immens, tant a sota com al damunt, amb remolins de blanc i gris i punts de llum com si fossin estrelles distants. Alguns remolins de color pampalluegen a l'aire com si foren monedes giravoltant. Alguns bocins de matèria sòlida poden, de vegades, trobar-s'hi, però la majoria del Pla Astral es un domini obert i infinit.

Plans Interiors

Els Plans Interiors embolcallen el Pla Material i fan d'eco. Proveixen la matèria elemental que forma tots els mons. Els quatre (@b Plans Elementals) són d'Aire, de Terra, de Foc, i d'Aigua, i fan una anella al voltant del Pla Material; estan sospesos en el (@b Caos Elemental).

A la vora interior, que està més propera al Pla Material (a nivell conceptual més que literalment geogràfic), els quatre Plans Elementals semblen un món del Pla Material. Els quatre elements es barregen com a Pla Material, i formen terres, mars i celos. Conforme s'allunyen del Pla Material aquells plans es tornen foranis i hostils. Els elements existeixen en la seva forma més pura: grans volums de terra sòlida, foc escaldant, aigua cristal·lina, i aire sense contaminants. Són unes regions poc conegudes, així que normalment només se'n parla del llindar més proper. A les regions més llunyanes dels Plans Interiors, els elements purs es dissolen i es barregen entre ells en un enrenou d'energies que entrexoquen: el Caos Elemental.

Plans Exteriors

Si els Plans Interiors són matèria i energia pura que fan el multivers, els Plans Exteriors són la direcció, el pensament, i el sentit de la seva construcció. Mols savis es refereixen als Plans Exteriors com a plans divins o espirituals, ja que allà és el millor lloc perquè hi visquin les divinitats.

Quan es parla de les divinitats, la forma de parlar-ne ha d'esser, per força, metafòrica. No són llocs en si, sinó que exemplifiquen la idea de què composa un Pla Exterior: pensament i esperit. Com els Plans Elementals, s'hi pot imaginar una regió colindant amb grans parts espirituals que existeixen més enllà de qualsevol sentit munda.

Fins i tot en les regions més properes, les aparences enganyen. Per començar els Plans Exteriors semblen hospitalaris i familiars pels nadius del Pla Material. Però el paisatge canvia a voluntat de forces poderoses que hi viuen, i el desig dels poders que hi resideixen poden refer els plans enterament: esborrar i reconstruir el concepte d'existència per a complir les necessitats d'aquells poders.

La distància és un concepte sense sentit als Plans Exteriors. Les regions visibles solen semblar petites, però també poden abarcar l'infinít en si. Pot ser que es puguin visitar tots els Nou Inferns en un sol dia, si és que els poders dels Inferns ho permeten... O potser pot dur setmanes completar un simple infern.

Els Plans Exteriors més famosos són setze, corresponent als vuit alineaments (excepte la neutralitat) i als matisos entre ells.

Els plans amb certa bondat en ells són els (@b Plans Superiors). Hi viuen criatures celestials com ara àngels i pegasos. Els plans amb certa malaltia són els (@b Plans Inferiors). Hi viuen diables com ara dimonis i diables. L'aliançament d'un pla és la seva essència i i un personatge que no tingui el mateix alineament hi pateix una profunda dissonància. Per exemple, quan una criatura bona visita l'Elisi s'hi sent en harmonia; tanmateix, una de malvada s'hi sent extremadament incòmode.

Plans Exteriors

Demiplans

Els demiplans són petites butxaques d'espai extradimensionals amb les seves pròpies normes. Són bocins de realitat que no encaixen del tot a cap altre lloc. Els demiplans es creen de moltes maneres, com ara conjurs (com el Demiplà), o a voluntat d'una divinitat poderosa o una altra entitat. Poden existir naturalment, com si foren un pleg d'existència separat de la resta del multivers, o un nadó d'univers que creix de poder. Es pot accedir a un demiplà per un punt per on toqui un altre pla.

En teoria, el conjur Saltar de Pla també pot dur-te a un demiplà, però la freqüència requerida pel diapasó és molt difícil de descobrir. El conjur Portal és més fiable, sempre que qui el llanci conegui el demiplà.

Apèndix A: Criatures Varies

Aquest apèndix conté blocs d'estats de diversos animals, plagues, i altres bestioles. Els blocs estan organitzats alfabetínicament per nom de criatura.

Llista de Criatures Varies

Apèndix B: Personatges No Jugables

Aquest apèndix conté bloc d'estats de diversos personatges humanoides no jugables (PNJs) que el grup d'aventures es poden trobar durant una campanya, des del plebeu més pobre a l'arximaga més poderosa. Els blocs representen PNJs humans i no-humans.

Personalitzar PNJs

Hi ha algunes formes senzilles per a personalitzar els PNJs d'aquest apèndix per la teva campanya.

Trets Raciais

Pots afegir trets racials a un PNJ. Per exemple, un druída mitgerol tindrà una velocitat de 25 peus i el tret Astrugància. Afegir trets racials a un PNJ no n'altera el VR. Pots consultar més trets racials al Manual del Jugador.

Canviar Conjurs

Pots substituir un o més conjurs d'un PNJ per a personalitzar-lo. Pots substituir-los sempre que siguin de la mateixa llista de conjurs. Això no altera la VR d'un PNJ.

Canviar Armes i Armadures

Pots millorar o empitjorar l'armadura d'un PNJ i canviar-li les armes. Canviar el dany o la CA d'un PNJ pot canviar-ne el VR.

Objectes Màgics

Com més poderós sigui el PNJ, més probable siga que tingui un o més objectes màgics. Per exemple, un arximaga pot tenir un bastó o vareta màgics i algunes pocions i pergamins. Si dones a un PNJ un objecte danyí potent potser li canvia el VR.

Llista de PNJs