

### Dificultats específiques d'una arma

Molt fàcil (+8 a la tirada)

Fàcil (+4 a la tirada)

Difícil (-4 a la tirada)

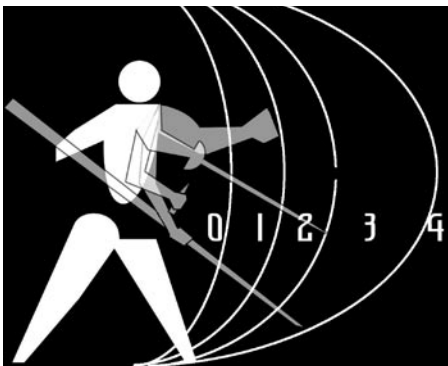
Molt difícil (-8 a la tirada)

### Armes improvisades

**Armes tallants:** 1 punt de mal tallant, -8 a les accions excepte dolor estordidor, cop encegador i tallar.

**Armes penetrants:** ½ punt de mal tallant, -8 a les accions excepte cop encegador, dolor estordidor i cop vital.

**Armes contundents:** d'1 a 3 punts de mal contundent, -8 a les accions excepte cop i dolor estordidor.



### Modificadors de combat

Acció estesa	+5 a una acció (-10 a la següent acció o reacció)
Acció simultània	-20+VOL a acció
Accions dividides	-10 a accions/reaccions
Apuntar	+4 a una acció
Arma improvisada	-8 a moltes tirades
Encegat (del tot)	-15 a la tirada
Encegat (mig)	-7 a la tirada
Inclinant-se	-10 a la tirada
Localització	-4 a accions
Parells	-4 a les tirades
Ràfega	-4 a la tirada
Sota l'aigua	-8 a la tirades, mal meitat

### Accions

Agafar	FOR+AGI+1d20 c/25
Agafar (dolor)	FOR+INT+1d20 c/35
Agafar (escanyar)	FOR+AGI+1d20 c/25
Agafar (lluïta)	FOR+INT+1d20 c/30
Ala	INT+AGI+1d20 c/20
Atac d'àrea	INT+# de trets + 1d20 c/10 +3/metre d'àrea.
Atac esquinc	FOR+INT+1d20 c/30
Cop (cos a cos)	FOR+AGI+1d20 c/25
Cop encegador	INT+AGI+1d20 c/30
Cop (projectil)	INT+AGI+1d20 c/25
Cop vital (contund.)	INT+FOR+1d20 c/40
Cop vital (tallant)	INT+AGI+1d20 c/35
Desarmar	FOR+AGI+1d20 c/30
Dolor estordidor	INT+AGI+1d20 c/25
Empenta	FOR+AGI+1d20 c/25
Estabornir	FOR+AGI+1d20 c/30
Fer caure	FOR+AGI+1d20 c/30
Placar	VEL+FOR+1d20 c/20
Tallar	INT+AGI+1d20 c/25
Trepitjar	VEL+FOR+1d20 c/25

### Reaccions

Bloqueig mental	VOL+1d20 c/20
Deixar-se caure	CON+AGI+1d20 c/20
Embullar	INT+FOR+1d20 c/30
Esquivar	CON+AGI+1d20 c/25
Parada	FOR+AGI+1d20 c/25
Saltar	VEL+AGI+1d20 c/25
Voleiar	AGI+FOR+1d20 c/35

### La creació de personatges en resum

**Pas 1: Concepte del personatge-** La teva idea del personatge: nom, aparença, valors, etc.

**Pas 2: Atributs-** Reparteix 90 punts entre nou atributs (mín.1, màx. 20). Tria subatributs opcionals (costen o donen 1 punt).

**Pas 3: Tria la classe de personatge-** Tria el lloc del PJ dins la societat tibetana.

**Pas 4: Tria habilitats-** Gasta 100 punts en habilitats: els costos els dona la classe de personatge.

**Pas 5: Compra equip-** Els diners disponibles els dona la classe de personatge.

**Pas 6: Personalitat-** Tria 5 fixacions, incoent, si més no, una fixació a l'univers.

**Pas 7: Característiques addicionals-** El PJ comença amb un balanç neutre. Avantatges o punts extrems s'han d'equilibrar amb desavantatges o reduint punts.

**Pas 8: Progressió del personatge-** Fes servir PX per guanyar nivells d'experiència i millorar el PJ.

### Gastar PX/PA

3 punts d'habilitat	= 1 PA	=10 PX
1 punt d'atribut	= 1 PA	=10 PX
1 punt SAN/COS/INC	= 3 PA	=30 PX
250 srang	= 1 PA	N/A

### Dificultats d'exemple

0- Èxit automàtic.

5- Baixar enèrgicament unes escales. (AGI)

10- (Fàcil) Adonar-se que tens un mosquit sobre la pell. (CON)

15- (Fàcil-Moderada) Pintar el sostre sobre una escala de mà inestable. (AGI)

20- (Moderada) Guanyar una partida de mahjong. (INT)

25- (Moderada-Difícil) Entomar un paper que s'endú el vent. (AGI)

30- (Difícil) Cremar-se sense esgarifrar-se. (VOL)

40- (Llegendària) Aixecar un poni per sobre el propi cap. (FOR)

### Noms tibetans comuns

#### Els dos gèneres

Chetsang	Dawa	Dhondup	Dorjee
Geshe	Gyalpo	Gyaltsen	Karma
Kelsang	Lhamo	Lobsang	Namgyal
Ngari	Ngawang	Norbu	Nyima
Palden	Pema	Phurbu	Sonam
Tashi	Tenzin	Thondup	Thubten
Tsering	Tseten	Tsewang	Wangdu

#### Típicament femení

Bhuti	Choedon	Dechen	Deki
Dolma	Khando	Lhakiyi	Lhazom
Namhla	Norzom	Pelmo	Rinzin
Tsamchoe	Tsomo	Wangmo	Yangchen
Yangkyi	Youdon		

#### Típicament masculí

Bhuchung	Chemo	Gyatso	Jigme
Kalden	Lodoe	Rabgyal	Sawang
Tenpa	Tsetrung	Tsong	Wangchuk
Wangyal			

### Algunes altituds

0 m	Nivell del mar (no hi ha cap part del Tibet en aquesta alçada).
3000 m	Només la cantonada sud-est del Tibet cau per sota aquesta alçada.
3860 m	Lhasa
4000 m	L'alçada mitjana del Tibet.
4588 m	El llac Mansarovar, el llac d'aigua dolça més alt del món.
5000 m	Rongbuk, el monestir més alt del Tibet.
5600 m	Ruta de pelegrinatge del mont Kailash.
5000-6000 m	Límit de les neus a l'estiu (per sobre fa prou fred per haver-hi neu tot l'any)
7600 m	Zona mortal.
8848 m	Cim de l'Everest.

### Salvar-se de

Salvar-se de	Es tira amb
Addició fisiològica	RES
Addició psicològica	VOL
Contraure una malaltia	RES
Cop de calor	RES
Dolor	VOL
Efectes d'una droga	VOL (o VOL+INT)
Hipotèrmia	RES
Inconsciència	VOL+RES
Invasió d'un esperit	VOL
Mala caiguda/relliscada	AGI
Nàusea	VOL
Paràlisi	RES
Pèrdua d'equilibri	AGI
Por	VOL
Progressió d'una malaltia	RES
Xoc	RES

### Dificultats per rondar

10 (Fàcil) Arrossegat-se a través d'un camp d'herba alta amb el vent per cobrir la fressa i a prop d'una persona confiada.

20 (Moderada) Moure's en silenci darrere d'algú que no s'ho espera.

30 (Difícil) Arrossegat-se per una cuneta amb unes quantes persones buscant-te.

40 (Llegendària) Evitar algú que t'està buscant posant-se directament darrera seu (també pot requerir tirades basades en la VEL).

### Dificultats per escalar (sense equipament)

10 (Fàcil) Un arbre amb branques baixes.

20 (Moderada) Un cingle rocós.

30 (Difícil) Un cingle espadat.

40 (Llegendària) Gelera.

### Mal d'una coça

VEL	1-5	6-15	16-19	20-30	31-40	41-50	51+
MAL	½	1	1½	2	3	4	5

### Bonificació o penalització al mal amb armes contundents

FOR	1-5	6-10	11-15	16-25	26-30	31-40	40+
+ a MAL	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

### Mal d'un cop de puny

FOR	1-5	6-10	11-15	16-20	25-30	31-40	40+
MAL	0	½	1	2	3	4	5

## Les sectes en resum

	Nyingmapa	Sakyapa	Kagyupa	Gelugpa
<b>Punts forts</b>	Secta gran. Mitjans màgics d'autodefensa.	Lògica i filosofia.	Tantres de control corporal. Ermitatge.	Gran, ben organitzada. Controla el Tibet. Virtuosa.
<b>Punts febles</b>	No reformada. Mal organitzada.	Reputació de poc respecte a la moral.	No emfatitzen la lògica i la filosofia.	Cap autodefensa màgica. Refusa molts tantres.

### Defensar-se contra la fetilleria

Animació	defenses físiques
Control d'ocells	defenses físiques
Corn gantad	cap
Fetilleria demoníaca	Fetilleria demoníaca o diversos exorcismes
Fetilleria de la força vital	Creus enfilades
Fetilleria de la malaltia	Medicina d'humors, Mantres mèdics o Herbalisme
Màgia d'amor	cap
Malediccions senzilles	Cerimònia glud o Exorcisme succionador
Verins	cap
Zor	Cerimònia glud

### Taula de components de fetilleria

01-06: Sang humana  
 07-11: Carn humana  
 12-16: Os humà  
 17-21: Calavera humana  
 22-25: Phurba de fusta de sàndal  
 26-29: Phurba de fusta de ginebre  
 30-33: Phurba de fusta de cùrcuma  
 34-38: Paper enverinat  
 39-43: Khram sing (pal hexagonal oscat)  
 44-48: Sang de boc  
 49-53: Sang de gos  
 54-58: Cabells d'un cadàver  
 59-63: Pell humana  
 64-67: Aranyes verinoses vives  
 68-71: Sang menstrual d'una prostituta  
 72-75: Sang mortal netejada d'una espasa  
 76-78: Fèmur d'un brahman indi  
 79-81: Sang del cadàver d'un leprós  
 82-84: Sang del cervell d'una persona boja  
 85-86: Carn de rinoceront  
 87-88: Pedres negres d'un lloc embriuat  
 89-90: Corn dret d'un iac negre  
 91-92: Sang d'un nen nascut d'un incest  
 93-94: Objecte utilitzat per cometre suïcidi  
 95-96: Carn d'una dóna morta en parir  
 97-98: Mostassa blanca  
 99-00: Carbó d'una pira funerària

#### Descobrir la fixació

(INT o CON + 1d20)

10 per fixacions físiques  
 20 per fixacions d'un mateix  
 30 per fixacions a l'univers.

#### Eliminar la fixació

(KAR + VOL + 1d20)

Fixació Dificultat

Darrera	100
2 <sup>a</sup>	90
3 <sup>a</sup>	80
4 <sup>a</sup>	70
5 <sup>a</sup>	60
6 <sup>a</sup>	50
7 <sup>a</sup>	40
8 <sup>a</sup>	30

#### El KAR actual i el renaixement més probable

-15 o pitjor:  
 Ésser infernal

-5 a -15:  
 Fantasma famolenc

-5 a 5:  
 Animal

5 a 20:  
 Humà

20 o millor:  
 Déu

### Nombre de fixacions

0	Cap
1	100
2	50
3	33
4	25
5	20
6	17
7	14

### Algunes accions que modifiquen el karma +1 KMA o -1 KMA

Ajudar algú a superar la luxúria, la còlera o l'enveja o provocar-los-en.

Ajudar una persona santa (asceta, reviscut, pelegrí sant, monjo) o destorbar-la.

Fer a algú un regal que li agradi o prendre-li una possessió preuada.

Insultar a algú o explicar-li una mentida.

#### +2 KMA o -2 KMA

Crear o destruir una peça bella d'art.

Proporcionar menjar a algú amb gana o provocar-li'n.

Donar una gran contribució a un monestir.

#### +3 KMA o -3 KMA

Peregrinar a un lloc sagrat.

Ajudar a un assassí a reformar-se o convertir-hi algú.

Salvar algú de ser mutilat o mutilar-lo.

Imprimir o destruir un llibre sagrat comú.

#### +4 KMA o -4 KMA

Curar o provocar una malaltia debilitant o possiblement fatal.

Salvar la vida d'un animal o matar-lo.

Salvar un ésser de ser torturat o torturar-lo.

#### +5 KMA o -5 KMA

Lligar un dharmapala amb un jurament per ser bo o alliberar-l'en.

Provocar que una persona faci un vot o que l'abandoni (els vots inclouen no violència, celibat, pobresa i vegetarianisme).

Convertir algú al Budisme o fer que se'n desviï.

Salvar la vida d'un humà o matar-lo.

Salvar o destruir l'única còpia d'un llibre sagrat.

### Miracle

	Dif.
Veure en la foscor o mentre s'està enecat	40
Sentir les veritables emocions d'algú	45
Veure éssers invisibles	50
Reencarnar-se com un tulku	55
Llegir la ment d'un altre	60
Parlar amb animals	60
Guarir algú d'una ferida o d'una malaltia	60
Brillar amb llum	65
Teletransportar-se	70
Viure sense menjar	70
Longevitat	70
Transmutar objectes	75
Esclatar en flames sense cremar-se	75
Encongir-se o créixer fins una mida gegantina	80
Invisibilitat	80
Semblar una altra persona	80
Provocar terratrèmols	80

### Habilitats i equipament

habilitats	equipament
Alpinisme	Corda d'escalada, Equip d'escalada, Tenda d'escalada
Arquitectura	Eines de talla
Carnisser	Ganivet, Corda, Agulles de cosir
Cerimònia glud	Motle glud
Confecció	Agulles de cosir
Corn gantad	Components de fetilleria (p.103)
Embalatge animal	Estructura d'embalatge
Endevinació amb tambor	Tambor calavera, Tambor de dues cares
Escapulamància	Escàpula (humana), Escàpula (xai)
Exorcisme daga	Phurba (llautó)
Exorcisme de la guitza	Corn guitza
Exorcisme sonor	Trompeta de fèmur, Trompeta llarga
Exorcisme succionador	Fletxa cerimonial
Ferreria	Forja
Fetilleria demoníaca	Components de fetilleria (p.103)
Fetilleria de les malalties	Components de fetilleria (p.103)
Fetilleria del temps	Trompeta de fèmur
Fitar miralls	Mirall, Mirall (plata)
Impressió	Materials per fer llibres
Música	Tambor calavera, Tambor de dues cares, Trompeta de fèmur, Trompeta llarga
Pintura	Pinzells i pintures
Predicció del temps	Tambor de dues cares
Talla	Eines de talla
Tantra de la mort	Trompeta de fèmur
Tèxtils	Teler
Zor	Components de fetilleria (p.103)

### Dificultats d'actuar

10 (Fàcil) Fer pensar a la gent que el PJ està avorrit.

20 (Moderada) Fer pensar a la gent que el PJ està patint.

30 (Difícil) Fer pensar a la gent que el PJ no està espantat.

40 (Llegendària) Fer pensar a la gent que el PJ és un geni.