

Part VIII.
Conclusions.

16. Concreció final del projecte d'intervenció didàctica.

16.1. Els espais per a la presentació del Patrimoni.

16.1.1. Directrius per a un projecte de restauració arquitectònica (Centre d'Interpretació del Castell de Barberà).

Entre les característiques de la present intervenció didàctica s'inclou la necessitat d'implementar un projecte d'intervenció arquitectònica que permeti assolir dues fites bàsiques: la instal·lació dels equipaments corresponents als centres d'interpretació dels Ordes Militars i del Castell de Barberà i al Centre de Documentació i Investigació dels Ordes Militars, així com fer comprensibles —dins del marc del Centre d'Interpretació del Castell de Barberà— les estructures arquitectòniques que integren el conjunt monumental.

Tenint en compte que els moderns mètodes de restauració parteixen de la base de l'estudi històric i arqueològic del monument a intervenir, que dins del marc d'aquesta Tesi doctoral ja hem procedit a la realització dels referits estudis¹ i que també hem realitzat una transposició didàctica de la informació obtinguda mitjançant la generació d'una sèrie d'imatges virtuals de les estructures arquitectòniques de les fases medievals del Castell del Temple de Barberà —les quals són, precisament, aquelles que volem remarcar dins de l'equipament denominat Centre d'Interpretació del Castell de Barberà—, estem en condicions per a dissenyar les línies fonamentals a partir de les quals un arquitecte restaurador podrà implementar el pla director de la corresponent intervenció arquitectònica.

Tot seguit exposarem una sèrie d'idees que, segons el nostre parer, haurien de ser la base del projecte d'intervenció arquitectònica que permetés superar els problemes que avui dia amenacen la supervivència del conjunt monumental del Castell del Temple de Barberà. Aquest projecte arquitectònic, però, hauria de tenir en compte altres aspectes, com ara l'avaluació i solució de possibles patologies de les estructures o la determinació del traçat de les canonades de desguaç de les aigües negres. La solució d'aquestes altres qüestions, d'importància no pas menor dins el marc global del projecte d'intervenció en el Castell, no ens compet directament a nosaltres, sinó que, tot partint dels condicionants imposats pel

caràcter monumental dels elements a intervenir i pels objectius finals ja definits, haurien de ser resoltes pels arquitectes.

1.Adaptació dels espais als nous usos.

Començarem per aquesta qüestió, ja que entenem que és la menys complexa. L'actual configuració i estat de conservació del Castell del Temple premetrà obtenir sense gaires dificultats l'habilitació dels espais necessaris. Efectivament, les reformes efectuades a mitjan segle XVIII van donar lloc a una distribució de l'espai interior en forma de grans sales. Aquestes sales, que ja van permetre a mitjan segle XIX la seva transformació en escola pública, són prou adients per a albergar els equipaments que hem previst.

Els únics espais on caldrà dur a terme una intervenció més important corresponen precisament a les dues torres del segle XII, les quals es compten entre els elements on pensem que cal intervenir per a fer comprensible l'arquitectura.

2.Restauració d'estructures antigues.

L'actual configuració del Castell del Temple no permet interpretar les estructures medievals a qui no tingui un ull experimentat. Els motius d'aquesta situació són bàsicament dos.

En primer lloc hi ha estructures que estan molt deteriorades o que han desaparegut. Dins d'aquest cas hi incloem la torre circular del segle XI, les muralles del segle XI i del XII, la coberta i trebol de la capella, així com la major part de l'ampliació del segle XIV.

Així mateix, hi ha una altra sèrie d'estructures semiocultes per la superposició de murs corresponents als segles XVII i XVIII. En aquesta segona situació hi trobem les dues torres rectangulars del segle XII.

Cal tenir en compte, que una part important dels elements que es citarà correspon a estructures que encara no han estat objecte d'un estudi arqueològic complet. Ens referim a la llotja de la capella, però sobretot a les muralles, el cos nord del segle XIV, el pou i el refugi de la guerra civil. Això implica la necessitat de procedir a l'excavació arqueològica dels sectors

corresponents al *pati* i *hort* del Castell del Temple, com a part integrant de la seva intervenció.

2.1. Elements a intervenir i directrius de les intervencions.

Per ordre cronològic, de més antic a més modern, serien les següents:

1. Torre circular del segle XI.

-Objectius de la intervenció:

-fer comprensible aquest element.

-retornar al Castell del Temple el seu aspecte de fortalesa medieval.

-Característiques de la intervenció:

-remuntar la torre entre 2 i 4 metres per damunt de l'actual mur.

-deixar la carena del mur nou llisa, sense espitlleres ni merlets.

-dotar la part superior d'una plataforma que faci de mirador, accessible per una escala de caragol interior.

-Justificació de la intervenció:

-dotar d'utilitat un dels elements més característics de les fases medievals del Castell del Temple.

-consolidar i protegir les estructures que han perviscut.

-no definir el coronament de la torre, atesa la manca d'indicis arqueològics o històrics suficientment segurs.

2. Muralles del segle XI i del segle XII.

-Objectius de la intervenció:

-fer comprensible aquest element.

-retornar al Castell del Temple el seu aspecte de fortalesa medieval.

-Característiques de la intervenció:

-excavació arqueològica.

-remuntar els murs des del sector oest fins al sector nord a fi d'obtenir una alçada no inferior als 2,5 metres sobre el nivell del pati del Castell.

-restituir la barbacana mitjançant *anastylosi* (els carreus es conserven convertits en les escales d'accés des del carrer Hervàs).

-deixar la carena dels murs nous llisa, sense espitlleres ni merlets.

-dotar algun dels trams d'una plataforma lígnia a manera de camí de ronda i que sigui accessible des del pati del Castell a través d'una escala.²

-Justificació de la intervenció:

-impedir l'accés incontrolat al conjunt monumental a fi de protegir-lo.

-consolidar i protegir les estructures que han perviscut.

-no definir el coronament dels murs, atesa la manca d'indicis arqueològics o històrics suficientment segurs.

3.Sitja (probablement) del segle XI.

-Objectius de la intervenció:

-Fer visible l'estructura i integrar-la en la visita al conjunt.

-Característiques de la intervenció:

-Excavació arqueològica.

-Neteja i consolidació.

-il·luminació de l'interior.

-protecció de la boca amb un vidre blindat.

-Justificació de la intervenció:

-recuperació de l'element.

-protecció dels visitants en front d'accidents.

4. Gran torre residencial del segle XII.

-Objectius de la intervenció:

-fer comprensible aquest element.

-recuperar uns espais avui inutilitzats, a fi de situar-hi una part dels equipaments.

-Característiques de la intervenció:

-dotar de coberta la capella (entesa aquesta segons les dimensions resultants de la reforma practicada a mitjan segle XVIII), a través de la restitució de la volta original, però amb uns materials prou lleugers com per no haver d'intervenir en el mur sud (ja que fou reconstruït l'any 1661 per a recolzar-hi una teulada i no pas una pesant volta romànica).

-protegir la nova volta amb una teulada exterior.

-restituir el trebol de la capella.

-Justificació de la intervenció:

Els motius que aconsellen la recuperació d'aquest element són diversos i importants.

-el gran *domicilium* de Barberà és un exemple notable de la castellologia catalana del segle XII, constitueix no únicament una de les peces cabdals del sistema defensiu d'aquest castell, sinó que fou a la vegada el nucli principal del convent templer; així, donades les mancances que presenta avui dia el coneixement de l'arquitectura militar catalana del segle XII (tant pel comparativament escàs nombre d'exemples conservats, com pel poc nombre d'estudis científics que hi ha sobre dits exemples) ens sembla prou necessària la consolidació i restauració d'aquestes estructures.

-l'estat de conservació d'aquesta gran torre (tot i la superposició de nombroses estructures post-medievals) és prou bo com per a projectar-hi una intervenció que permeti simultàniament fer comprensible l'edifici medieval i recuperar el seu ús.

-l'estudi històric i arqueològic realitzat ha permès definir de manera inequívoca l'existència dels diversos elements que hem suggerit construir-hi. El trebol i la volta formaven part del programa arquitectònic

romànic, mentre que la presència d'una coberta en forma de teulada es pot remuntar fins a mitjan segle XVII.

5.Segona torre del segle XII.

-Objectius de la intervenció:

-recuperar l'ús de la sala soterrània.

-ressaltar els elements medievals que es conserven en la façana.

-Característiques de la intervenció:

-substitució de les actuals escales d'accés al soterrani per unes altres que permetin un ús més còmode i segur.

-reobertura de les dues portes tapiades en la façana nord.

-Justificació de la intervenció:

-la bona conservació de la volta romànica que cobreix la planta soterrània de la segona torre del segle XII, així com les notables dimensions de la mateixa, converteixen aquest espai en visita obligada; com les condicions actuals d'accessibilitat constitueixen l'únic motiu que impedeix l'ús públic, ens sembla clara la necessitat de la seva millora.

-la configuració actual de la façana nord d'aquesta torre és resultat de les reformes practicades durant l'edat moderna; la recuperació de les dues portes (segurament de factura medieval) avui tapiades sembla una bona estratègia per facilitar la lectura de l'edifici en clau medieval.

6.Pou.

-Objectius de la intervenció:

-fer comprensibles les funcions militar i residencial del Castell.

-Característiques de la intervenció:

-excavació arqueològica.³

-restitució del brocal.

-Justificació de la intervenció:

-permetre la vista d'una estructura espectacular i, segons sembla, força ben conservada.

-protegir els visitants de possibles caigudes a l'interior.

7.Llotja de final segle XIII.

-Objectius de la intervenció:

-fer comprensible aquest element.

-Característiques de la intervenció:

-excavació arqueològica.

-reconstruir el mur-cancell en aquells punts malmesos i eliminar els materials que encara tapien dues arcades.

-supressió de l'envà de maons que separa l'arcada oest de la resta.

-reobertura de la finestra geminada de la planta superior.

-Justificació de la intervenció:

-recuperar la configuració original de l'edifici, fonamentalment la seva funció de vestíbul monumental de la capella.

8.Ampliació del segle XIV.

-Objectius de la intervenció:

-fer comprensible aquest element.

-protegir les estructures que en resten.

-Característiques de la intervenció:

-excavació arqueològica del cos nord.

-protegir la porta original que hi ha en el cos occidental i que avui s'obre al pati.

-restituir mitjançant *anastylosi* les dues arcades (se'n conserven les dovelles, a més de fotografies antigues de tots dos elements) que comunicaven el recinte del segle XII amb el recinte del segle XI.

-consolidar els murs perimetrals i delimitar els espais interiors en aquelles parts enderrocades.

-Justificació de la intervenció:

-compaginar la impossibilitat de plantejar la restauració d'estructures insuficientment conegudes amb la necessitat de facilitar la comprensió d'aquestes construccions.

9. Altres elements.

-Recuperació de la primitiva rampa d'accés a través de la barbacana: la restitució de la dita barbacana (com ha estat remarcat més amunt) implica desmuntar l'escalinata construïda el 1950 i condicionar un nou accés en l'extrem sud del carrer Hervàs, tal com s'hi accedia des del segle XII.

-Recuperació i condicionament de l'accessibilitat del refugi antiaeri construït durant la guerra civil i que travessa el pati en sentit nord-sud. Es tracta d'un passadís excavat en el subsòl i que malgrat no ser de cronologia medieval és de fàcil recuperació i per això seria convenient incloure'l en les intervencions amb l'objectiu de ser tingut en compte dins de possibles futures intervencions didàctiques.

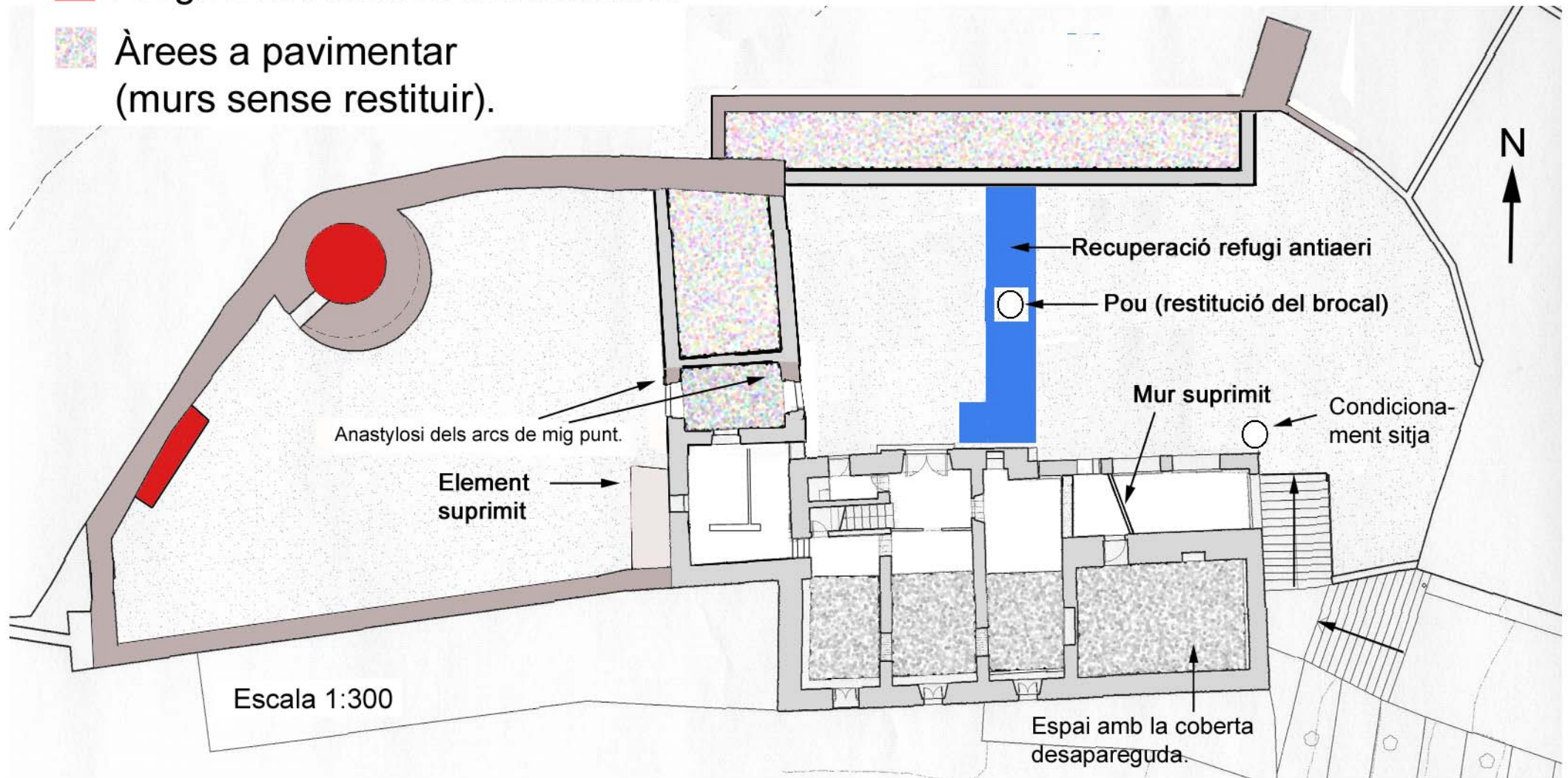
El condicionament d'aquest element haurà de tenir en compte el fet que secciona el pou.⁴

10. Reordenament de l'entorn urbà.

Seria convenient, així mateix, procedir a l'expropiació i enderroc dels tres immobles adossats a les estructures medievals i que n'impedeixen parcialment la vista. Aquests immobles són al carrer Hervàs (un) i al carrer Bruc (els altres dos).

INTERVENCIONS EN ESTRUCTURES EXTERIORS.

- Estructures a restituir.
- Afegit d'estructures accessibles.
- Àrees a pavimentar (murs sense restituir).



Notes.

¹ Cal recordar, però, que l'estudi arqueològic de camp només és complet en la torre circular del s. XI, en les dues torres residencials del XII i en el cos oest del s. XIV.

² Cal protegir aquests accessos amb baranes a fi d'evitar accidents.

³ Aquesta estructura avui està totalment soterrada.

⁴ El coneixement que tenim de l'existència del pou ens ha pervingut a través d'informadors orals que van ser presents durant la realització del refugi.

16.1.2. Projecte de dispositius i escenografies interiors (Centre d'Interpretació del Castell de Barberà i Centre d'Interpretació dels Ordes Militars).

**DISPOSITIUS I ESCENOGRAFIES CORRESPONENTS ALS ESPAIS PER A LA
PRESENTACIÓ DEL PATRIMONI (ESPAIS D'EXPOSICIÓ).**

1.PROJECTE “CENTRE D’INTERPRETACIÓ DEL CASTELL DEL TEMPLE DE BARBERÀ”.

1.1.L'EVOLUCIÓ ARQUITECTÒNICA DEL CASTELL.

PLAFÓ A (interactiu).

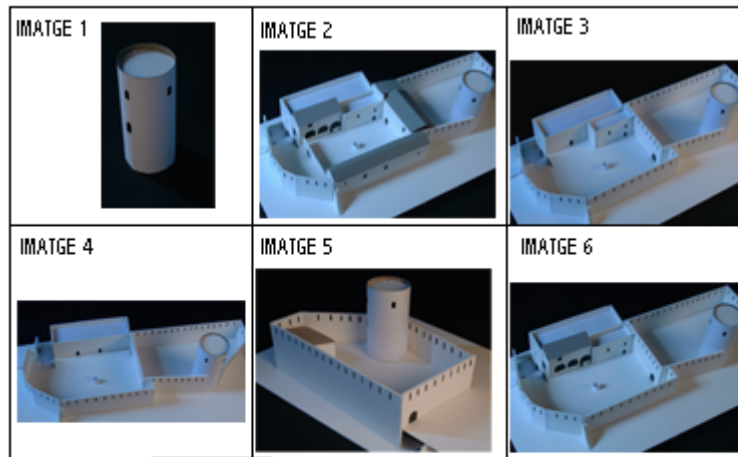
-Tipus: Aparell mural que permet mostrar imatges de les restitucions hipotètiques de les fases medievals del Castell del Temple disposades en ordre aleatori i ordenar-les per mitjans electrònics, prement dos botons a la vegada. Un indicador lluminós indicarà si l'associació de botons és, o no, correcta.

-Tema: Evolució del Castell del Temple al llarg de l'edat mitjana.

-Configuració de la interactivitat: Joc d'associacions i de seqüències.

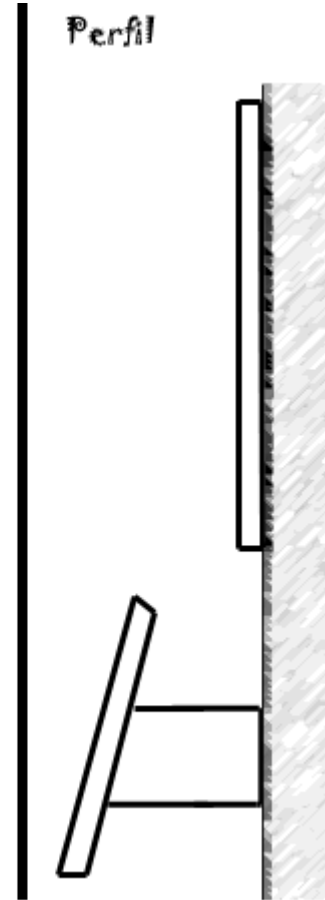
-Concreció museogràfica:

Front



	SI	NO
	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
IMATGE 1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
IMATGE 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IMATGE 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IMATGE 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IMATGE 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IMATGE 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Perfil



1.2.LA FUNCIÓ MILITAR.

PLAFÓ B.

-Tipus: Reconstruccions iconogràfiques de la funció militar del Castell.

-Tema: Elements del Castell del Temple amb funció militar.

-Concrecions museogràfiques (exemples):

Vegeu els dibuixos nùms. 30, 31, 32 i 33.

PLAFÓ C (interactiu).

-Tipus: Simulació en video d'uns assaltants situats a l'exterior.

-Tema: Funció de les espitlleres.

-Configuració de la intractivitat: Experiència sensorial.

-Concreció museogràfica:

-Enregistrament en video i presentat amb una pantalla de TV de plasma encaixada en l'obertura de l'espitllera oest de la torre residencial del segle XII. La pantalla estarà protegida amb un vidre.

-L'enregistrament de l'escena, amb actors convenientment caracteritzats, s'hauria de fer tenint en compte l'angle de visió real des de l'espitllera.

-L'inici del vídeo en el dispositiu seria automàtic, mercès a una cèl·lula fotoelèctrica que podria detectar la presència dels visitants davant de la pantalla de TV.

-Durada del vídeo: 10 segons.

PLAFÓ D.

-Tipus: Panell amb text.

-Tema: Els canvis de la funció del soterrani al llarg del temps.

-**Text:** “Els castells medievals havien de disposar d’un magatzem d’aliments que permetés resistir un setge. És freqüent que aquests magatzems de provisions es situïn en la planta inferior de les torres.

Amb el pas del temps, però, els castells van anar perdent el seu paper militar. L’aparició de les armes de foc va convertir en impossible l’estratègia de refugiar-se dins d’una fortalesa i resistir-hi durant mesos: els canons podien destrossar fàcilment els murs més gruixuts.

El 1580 el Castell del Temple ja no havia de resistir cap setge i la funció d’aquest soterrani va canviar: va deixar d’emmagatzemar aliments i es va convertir en presó.”

ESCENOGRAFIA 1.

-Tema: Armament medieval.

-Elements: Bóta de fusta vella, plena de reproduccions de llances (vegeu dibuix núm. 17).

ESCENOGRAFIA 2.

-Tema: Cavalleria medieval.

Elements:

-Menjadora de fusta, plena de palla, paral·lela al mur.

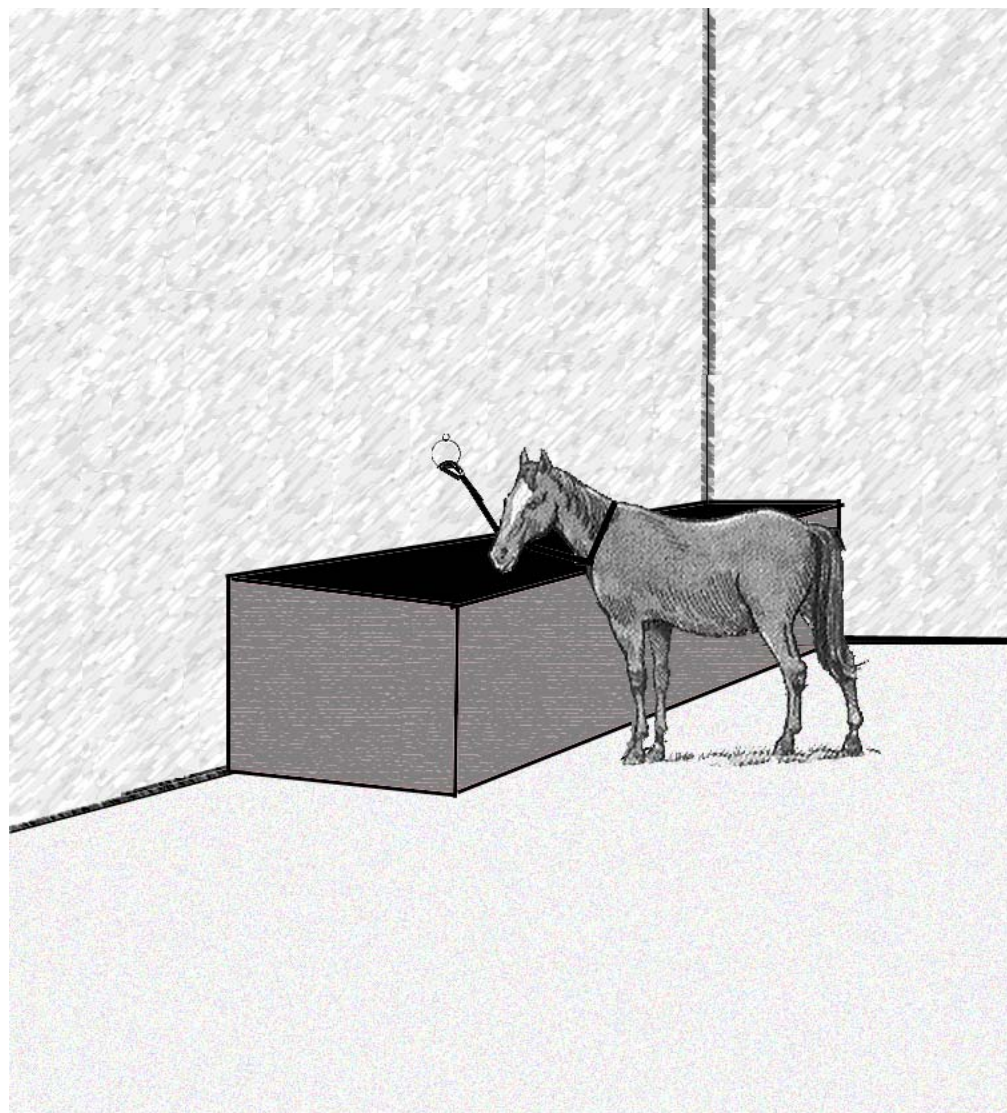
-Anella de ferro clavada en el mur.

-Reproducció a tamany real d'un cavall fermat a l'anella del mur.

-Terra cobert de palla.

-Referència per a la concreció museogràfica:

Vegeu el dibuix núm. 141 (del qual procedeix la imatge següent).



ESCENOGRAFIA 3.

-Tema: L'estendard templer com a símbol militar de l'orde.

-Elements: Reproducció a tamany real d'un frare sergent del Temple, cobert amb l'hàbit negre i sostenint un estendard de l'orde.

-Referència per a la concreció museogràfica:

Vegeu els dibuixos núms. 69 i 76.

ESCENOGRAFIA 4.

-Tema: Funció de les espitlleres.

-Elements:

-Banc de fusta d'una alçada que permeti abocar-se a les espitlleres.

-Reproducció a tamany real d'un frare cavaller del Temple en actitud de disparar amb ballesta a través d'una espitllera.

-Reproducció d'una ballesta de fusta (sostinguda pel frare).

-El perímetre del banc anirà protegit per una corda penjada d'uns peus, a fi d'impedir l'accés al banc i a la reproducció del templer.

-Referència per a la concreció museogràfica:

Vegeu el dibuix núm. 34.

ESCENOGRAFIA 5.

-Tema: Funció de les espitlleres.

-Elements:

-Plataforma de fusta (anàloga a la de l'escenografia 4) d'una alçada que permeti abocar-se a l'espitllera i que pugui suportar el pes de dues persones (les característiques de l'emplaçament i del dispositiu interactiu al qual permet l'accés aconsellen no permetre que hi pugin més de dues persones a la vegada).

-Escala de fusta amb baranes que permeti, amb suficient seguretat, que una persona pugui pujar al banc i poder observar les imatges del dispositiu interactiu del Plafó C. Les baranes, que no formarien part de l'escenografia, hauran de ser d'un material que les diferenciï.

ESCENOGRAFIA 6.

-Tema: Reserves d'aliments per a resistir setges.

-Elements:

-Conjunt de bótes de fusta apilades contra un mur.

-Conjunt de sacs plens i lligats apilats contra un mur.

-Dues bótes situades de manera que es pugui veure el seu contingut (contingut simulat de faves seques en una i blat en l'altra).

ESCENOGRAFIA 7.

Tot i que aquesta escenografia no es correspon pròpiament amb la funció militar, sinó més aviat amb la funció político-administrativa, la situem aquí pel fet de compartir espai amb l'escenografia núm. 6.

-Tema: Transformacions dels usos dels espais arquitectònics al llarg del temps. La presó (funció de la cambra soterrània segons els documents de l'edat moderna).

-Elements:

-Unes manilles, uns grillons i una cadena amb una argolla i un dau de ferro (segons l'inventari de 1580 publicat per Porta, 1984:111).

-Una cèl·lula fotoelèctrica il·luminarà l'escenografia, la qual es mantindrà oculta a la vista fins que algú no s'hi acosti.

1.3.LA FUNCIÓ RESIDENCIAL.

PLAFÓ E

-Tipus: Panell amb text.

-Tema: Els propietaris del Castell del Temple.

-Text: “Les parts més antigues del Castell del Temple foren construïdes pel llinatge dels Ponts-Puigverd entre els segles XI i XII, però durant la segona meitat del XII s’hi va establir una casa-convent de l’orde del Temple i una comunitat templera habità el Castell fins l’empresonament dels frares catalans (desembre de 1307). L’any 1319 el Castell es va convertir en casa-convent de l’orde de l’Hospital, al qual orde religiós-militar va pretànyer fins al segle XIX.”

PLAFÓ F

-Tipus: Reconstruccions iconogràfiques d’estances del Castell en època templera.

-Tema: Els interiors de les dependències residencials templeres.

-Referència per a la concreció museogràfica:

-Dibuixos (cadascun dels quals convenientment identificat) amb reconstruccions hipotètiques de:

-La cambra del comanador (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 79).

-La cambra del frare cambrer (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 80).

PLAFÓ G

-Tipus: Reconstruccions iconogràfiques d'estances del Castell en època templera.

-Tema: Els interiors de les dependències residencials templeres.

-Referència per a la concreció museogràfica:

-Dibuixos (cadascun dels quals convenientment identificat) amb reconstruccions hipotètiques de:

-La cambra d'un frare (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 81).

-La cuina (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 82).

PLAFÓ H

-Tipus: Reconstruccions iconogràfiques d'estances del Castell en època hospitalera (final segle XIV).

-Tema: Els interiors de les dependències residencials hospitaleres.

-Referència per a la concreció museogràfica:

-Dibuixos (cadascun dels quals convenientment identificat) amb reconstruccions hipotètiques de:

-La "cambra llonga", on dormia el gran prior fra G. de Guimerà (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 113).

-La cambra de fra Arnau Miquel, regidor del castell (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 114).

-La cambra de fra Guillem de Secàbecs (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 115).

-La sala noble o palau nou (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 116).

-La cuina (exemple-model: vegeu el dibuix núm. 117).

ESCENOGRAFIA 8

-Tema: La sepultura de fra Guillem de Guimerà en la capella castral.

-Elements: Reproducció en cartró-pedra de l'ossera de fra G. de Guimerà (actualment en el Museu Diocesà de Tarragona).

-Tarja amb text explicatiu: "Sepulcre del gran prior de Catalunya de l'orde de l'Hospital fra Guillem de Guimerà, mort al Castell de Barberà l'any 1396."

-Referència per a la concreció museogràfica:

Vegeu la fotografia núm. 12.

ESCENOGRAFIA 9

-Tema: Aspecte de la capella castral en època templera.

-Elements: Reproducció d'un altar (segons la descripció de l'inventari de Corbins del segle XIII):

-Taula-altar.

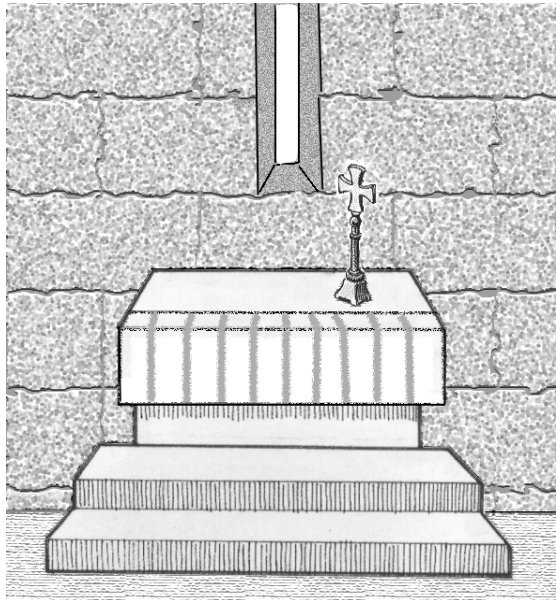
-Un frontal de tela blanca amb ratlles vermelles sobre l'altar.

-Una peça de cuir tenyida de vermell sobre l'altar.

-Una creueta de metall platejat sobre l'altar.

-Referència per a la concreció museogràfica:

Vegeu el dibuix núm. 83 (del qual procedeix la imatge següent).



1.4.LA FUNCIO POLITICO-ADMINISTRATIVA.

PLAFÓ I (interactiu).

-Tipus: Aparell mural que permet mostrar imatges virtuals de l'evolució del paisatge en el districte castral de Barberà durant l'edat mitjana i ordenar-les per mitjans electrònics, prement dos botons a la vegada. Un indicador lluminós indicarà si l'associació de botons és, o no, correcta.

-Tema: Evolució del paisatge del districte castral de Barberà.

-Configuració de la interactivitat: Joc d'associacions i de seqüències.

-Concreció museogràfica:

-Text explicatiu (en l'angle superior esquerre): "El repoblament i explotació del territori de Barberà es van fomentar i protegir des del Castell (començat a construir a mitjan segle XI). Els assalts sarraïns (final segle XI) i després la pesta negra (mitjan segle XIV) van fer disminuir la població i l'extensió dels conreus."

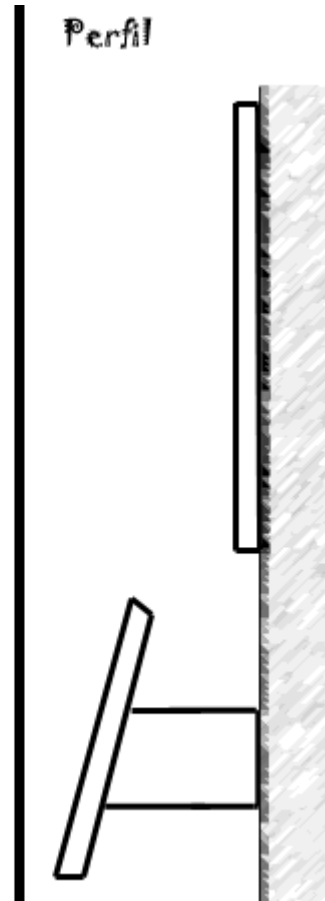
-Es farà servir ortofotomapes retocats (vegeu els ortofotomapes virtuals nùms. 1-7).

Front

mrdjdjdjdj tnefmgju mgmgmgm mmg mmbm mmm mmmmg mmmhm mgmhfkckhkykr khkhk mbmbm mgmjm	IMATGE 1	
IMATGE 2	IMATGE 3	IMATGE 4
IMATGE 5	IMATGE 6	IMATGE 7

	si	no
1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Perfil



PLAFÓ J (interactiu).

-Tipus: Aparell mural que mostra un quadre amb dades i permet visualitzar, il·luminant el text associat (al costat dret del plafó) quan es prem el botó corresponent, les explicacions de cadascuna d'elles.

-Tema: El repartiment dels pagaments i obligacions feudals en la castellania de Barberà (any 1195).

-Configuració de la interactivitat: Joc d'exploració i descoberta.

-Concreció museogràfica:

-Text dels quadres:

-**Títol:** "Els drets dels senyors. Repartiment dels pagaments i obligacions que requèien sobre la gent de Barberà (any 1195)."

-**Quadre 1:** Vegeu la taula núm. 30.

-**Quadre 2:** Vegeu la taula núm. 31.

1.5.LA FUNCIO ECONÒMICA.

PLAFÓ K

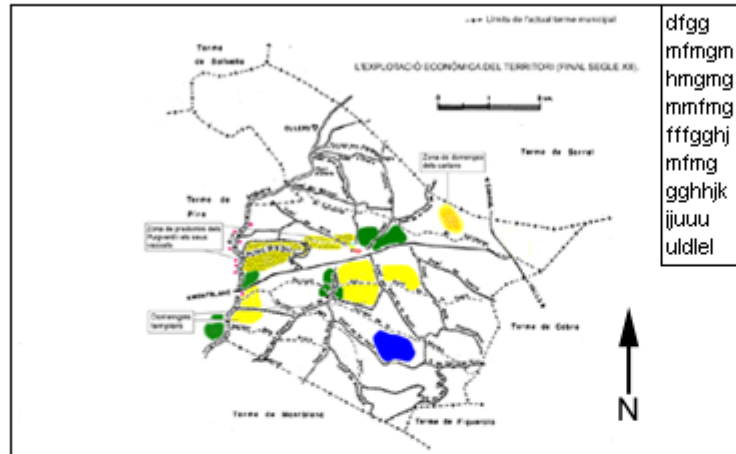
-Tipus: Mapa mural que mostra localització d'espais agraris i de la indústria molinera del districte del Castell de Barberà en el segle XIII.

-Concreció museogràfica:

-**Text explicatiu** (en l'angle superior dret): “En l'edat mitjana la pràctica totalitat de la terra era propietat de la classe feudal (noblesa i Església) i es dividia en *domenges*, o terres explotades directament pel senyor, i lots entregats a *cens* (lloguer) a diverses famílies pageses. La documentació conservada permet establir que a Barberà, a final segle XII, hi havia tres grans propietaris de terra: els templers, els Puigverd (que havien cedit diversos camps a altres nobles vassalls seus, entre els quals destacava el seu *carlà* o delegat) i el monestir de Santa Cecília de Montserrat (que hi posseïa terra des de mitjan segle X). A banda de l'agricultura, el districte del Castell de Barberà contenia una altra font de riquesa de gran importància: els molins de blat que es van construir al llarg del riu Anguera.”

-**Mapa a reproduir:** Vegeu el mapa núm. 2.

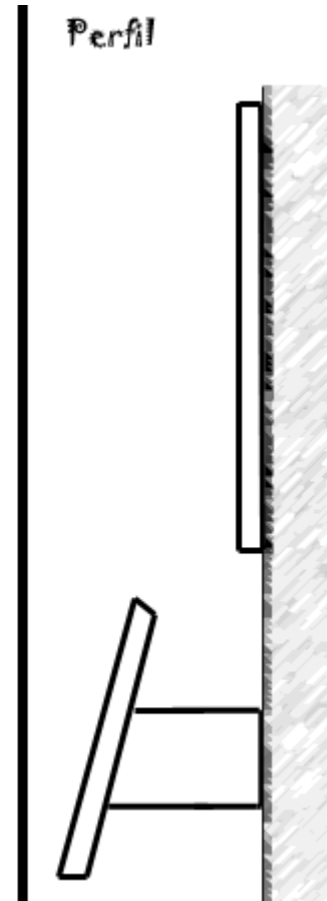
Front



dfgg
mfmgm
hmgmg
mmfmg
ffggghj
mfmg
gghhjk
ijuuu
uidlel

- Castell
- Font
- Vila
- Molins
- Domenges del Temple, dels Puigverd i dels seus vassalls.
- Establiments a cens
- Terra de Sta. C. de Montserrat

Perfil



PLAFÓ L.

-Tipus: Mural amb restitució iconogràfica del celler major segons l'inventari de 1395.

-Concreció museogràfica:

-Text explicatiu (sota de la restitució): “El raïm, collit del cep i transportat fins al celler dins de portadores, era trepitjat i filtrat a través del brescat. El most obtingut es deixava fermentar dins dels cups fins que es transformés en vi.”

-Exemple de referència: Vegeu el dibuix núm. 148.

ESCENOGRAFIA 10.

-Escenografia de la cambra dels esclaus descrita en l'inventari de 1395.

-Concreció museogràfica:

-Tarja amb text explicatiu: “La cambra dels esclaus del Castell de Barberà segons un document de 1395.”

- Elements:
- un jaç de palla (màrfega).
 - una flassada amb ratlles vermelles damunt del jaç.
 - un travesser verd damunt del jaç.
 - dos càvecs.
 - una destral.
 - una arada amb la seva rella.

-Referències iconogràfiques: Vegeu els dibuixos núms. 44, 89, 123, 124, 128 i 147.

ESCENOGRAFIA 11

-Escenografia del celler major segons l'inventari de 1395.

-Concreció museogràfica:

-**Tarja amb text explicatiu:** "A Barberà la producció de vi ja era una de les activitats més importants en l'edat mitjana."

-Elements:

-2 portadores.

-bótes de diferents tamanys disposades horitzontalment sobre un banc i falcades.

-Referències iconogràfiques: Vegeu el dibuix núm. 148.

ESCENOGRAFIA 12

-Escenografia del graner.

-Concreció museogràfica:

-**Tarja amb text explicatiu:** "Els cereals eren bàsics en l'economia medieval. L'alimentació de les persones (pa de farina de blat i també d'altres varietats) i de les bèsties (ordi i civada) en depenia."

-Elements:

-Dos casals rectangulars arrebossats amb calç o similar i rematats amb taulons de fusta.

-Contingut simulat de blat, en un casal, i civada, en l'altre.

-Referències iconogràfiques: Vegeu el dibuix núm. 149.

1.6.LA FUNCIO SIMBOLICA.

PLAFÓ M.

-Tipus: Mural amb imatge d'una restitució del Castell del Temple vista en contrapicat.

-Concreció museogràfica:

-**Text explicatiu** (sota la restitució): “En darrer terme un castell medieval constituïa un símbol del poder que el seu propietari exercia sobre els habitants d'aquell territori. Els castells es bastien en llocs elevats per aprofitar els avantatges estratègics del terreny i per a fer-los ben visibles des d'arreu. Físicament i simbòlicament el Castell del Temple era dalt del puig i la vila a baix: cada vegada que els pagesos alçaven el cap albiraven l'estampa del poder feudal.”

-**Imatge a reproduir**: vegeu dibuix núm. 150.

2.PROJECTE “CENTRE D’INTERPRETACIÓ DELS ORDES MILITARS”.

PLAFÓ N

-Tipus: Organigrama mural.

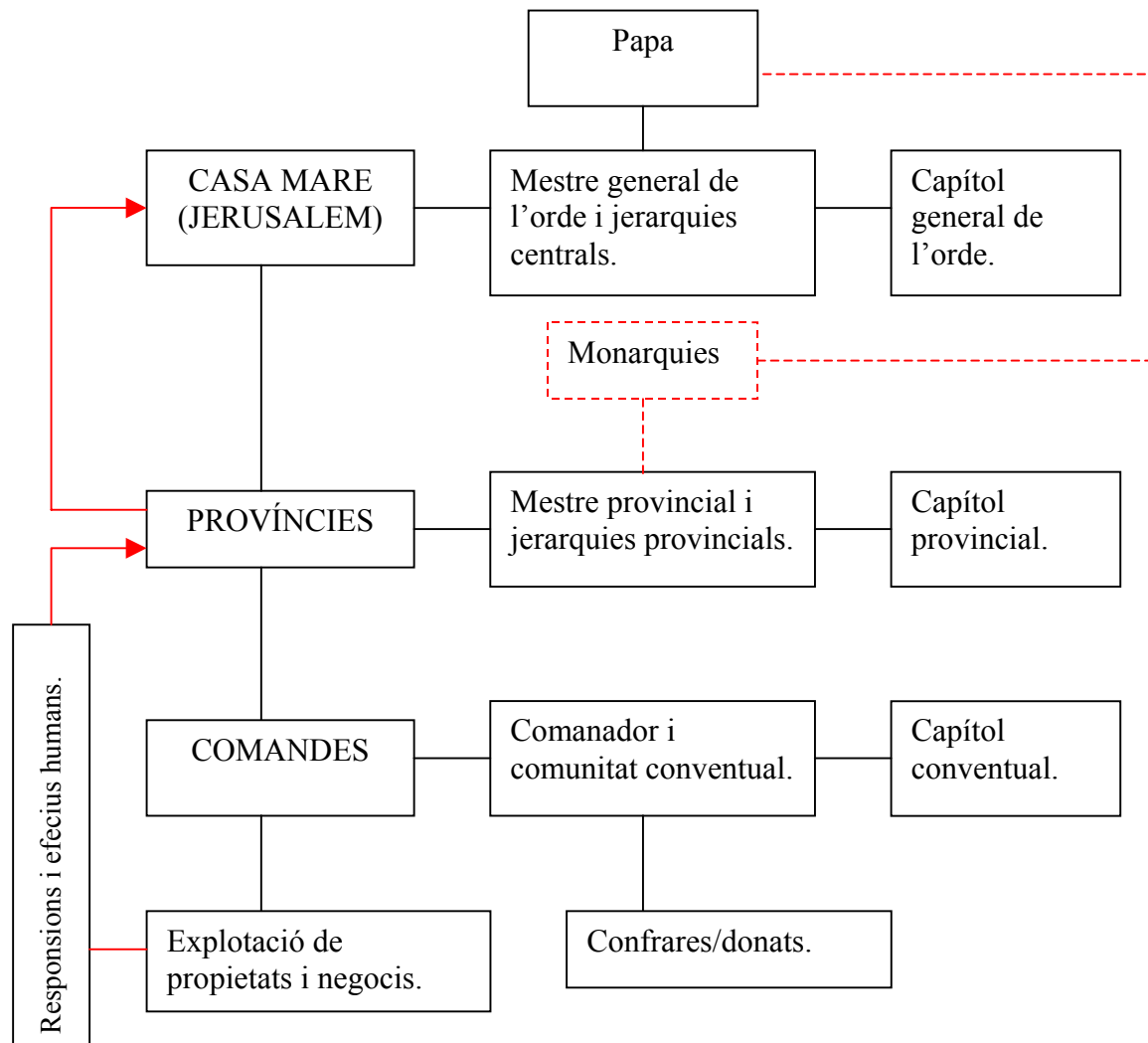
-Concreció museogràfica:

-Títol: “Organització dels ordres religioso-militars internacionals.”

-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: les imatges d'un cavaller templer i d'un cavaller hospitaler.

-Configuració de la interactivitat corresponent al visor: Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



PLAFÓ O

-Tipus: Organigrama mural.

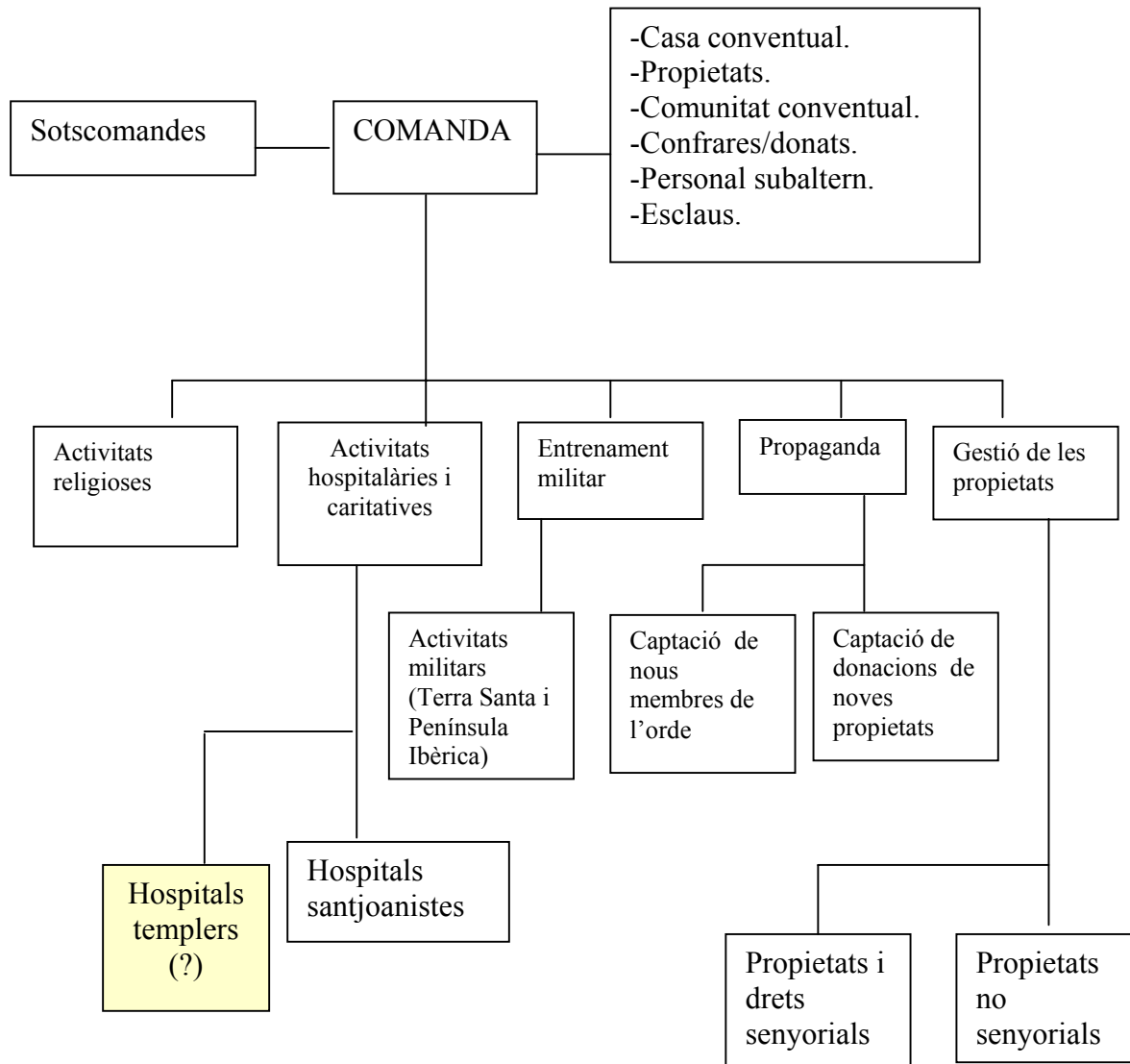
-Concreció museogràfica:

-Títol: “Activitats i funcions de la comanda.”

-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: una fotografia aèria que mostri el Castell del Temple i els seus voltants.

-Configuració de la interactivitat corresponent al visor: Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



PLAFÓ P

-Tipus: Organigrama mural.

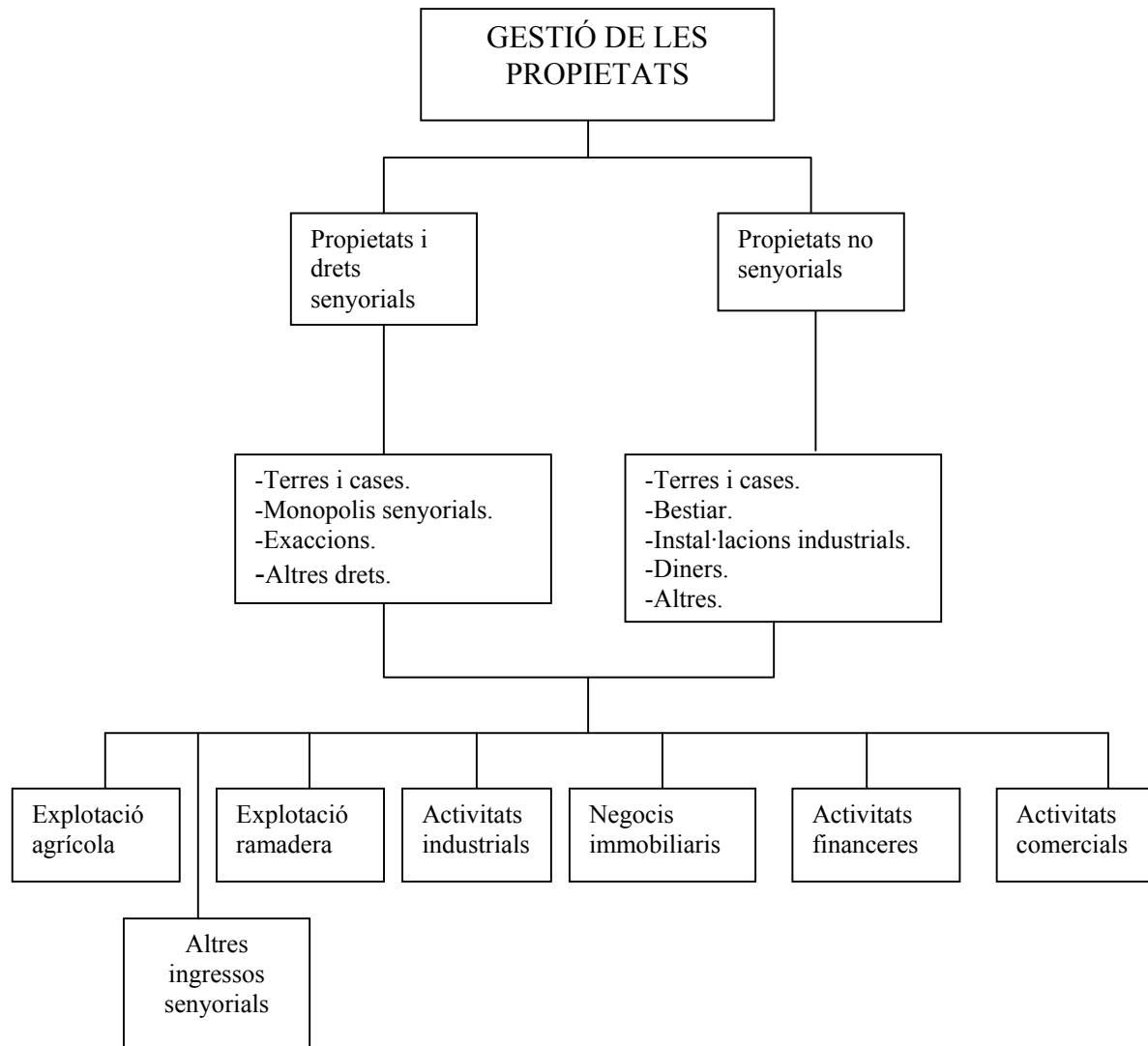
-Concreció museogràfica:

-Títol: “Activitats i funcions de la comanda: la gestió de les propietats.”

-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: un templer assegut en un escriptori amb un llibre al davant.

-Configuració de la interactivitat corresponent al visor: Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



PLAFÓ Q

-Tipus: Organigrama mural.

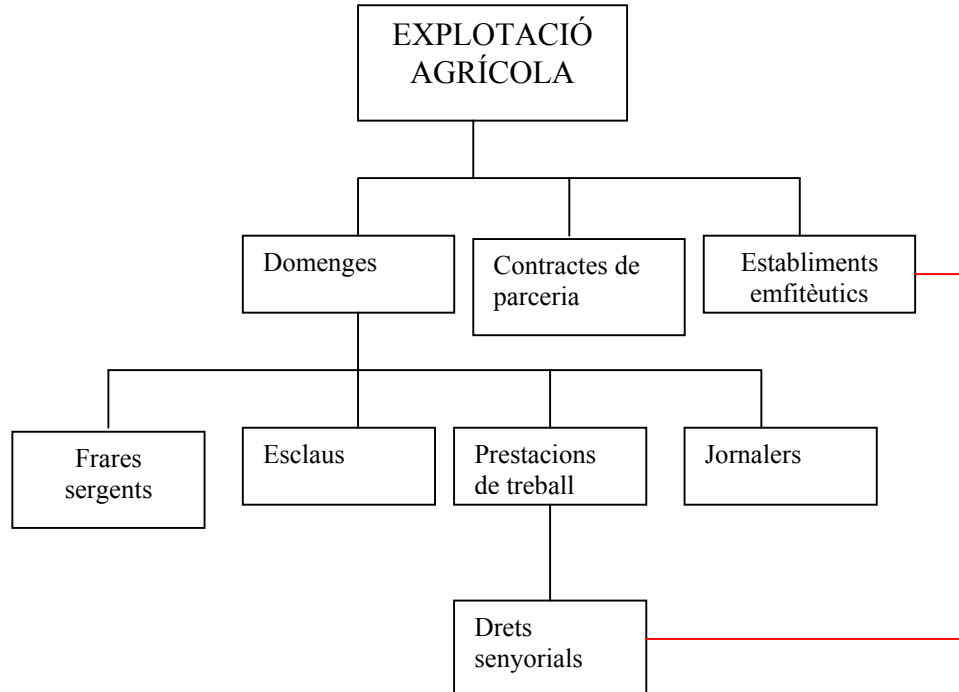
-Concreció museogràfica:

-**Títol:** “La gestió de les propietats: l’exploració agrícola.”

-Cada concepte anirà acompanyat d’un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l’estructura del plafó permetrà observar: una escena on un sergent templar observa uns homes que veremen.

-**Configuració de la interactivitat corresponent al visor:** Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l’atenció del visitant a fi que s’interessi pel plafó).



PLAFÓ R

-Tipus: Organigrama mural.

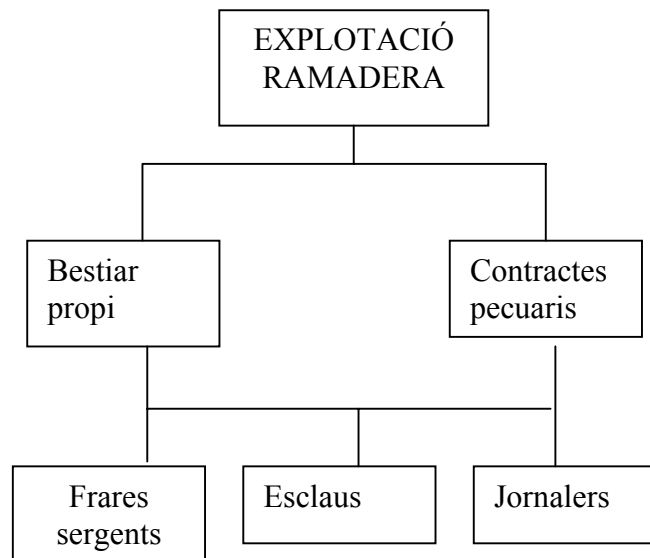
-Concreció museogràfica:

-**Títol:** “La gestió de les propietats: l’explotació ramadera.”

-Cada concepte anirà acompanyat d’un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l’estructura del plafó permetrà observar: un ramat de bous.

-**Configuració de la interactivitat corresponent al visor:** Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l’atenció del visitant a fi que s’interessi pel plafó).



PLAFÓ S

-Tipus: Organigrama mural.

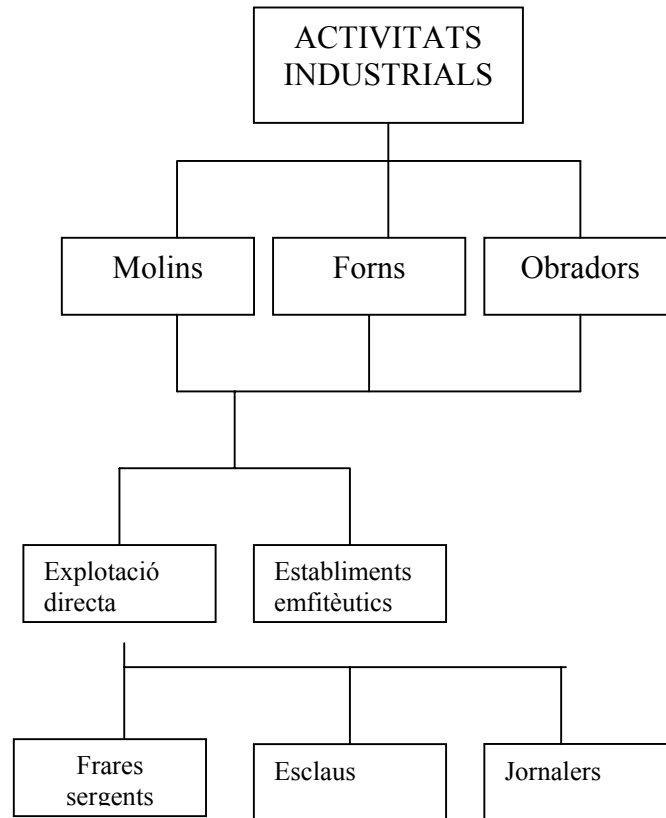
-Concreció museogràfica:

-Títol: “La gestió de les propietats: les activitats industrials.”

-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: la vista exterior d'un molí hidràulic.

-Configuració de la interactivitat corresponent al visor: Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



PLAFÓ T

-Tipus: Organigrama mural.

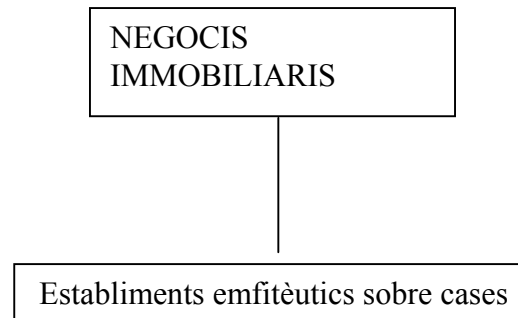
-Concreció museogràfica:

-**Títol:** “La gestió de les propietats: els negocis immobiliaris.”

-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: una escena on un templer cedeix una casa a unes persones.

-**Configuració de la interactivitat corresponent al visor:** Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



PLAFÓ U

-Tipus: Organigrama mural.

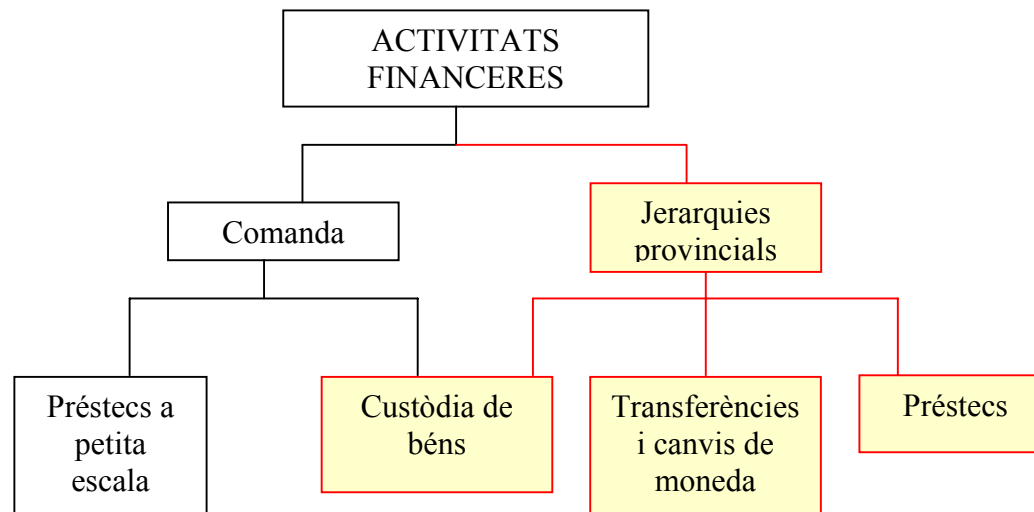
-Concreció museogràfica:

-**Títol:** “La gestió de les propietats: les activitats financeres.”

-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: un templer lliurant una bossa de diners a un noble.

-**Configuració de la interactivitat corresponent al visor:** Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



PLAFÓ V

-Tipus: Organigrama mural.

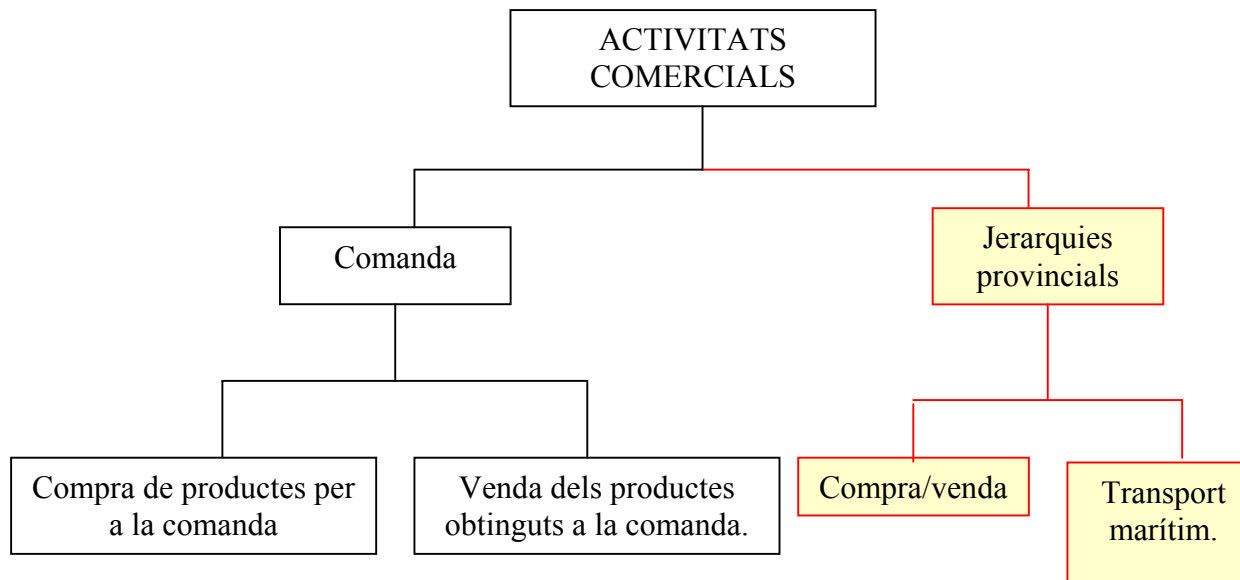
-Concreció museogràfica:

-Títol: “La gestió de les propietats: les activitats financeres.”

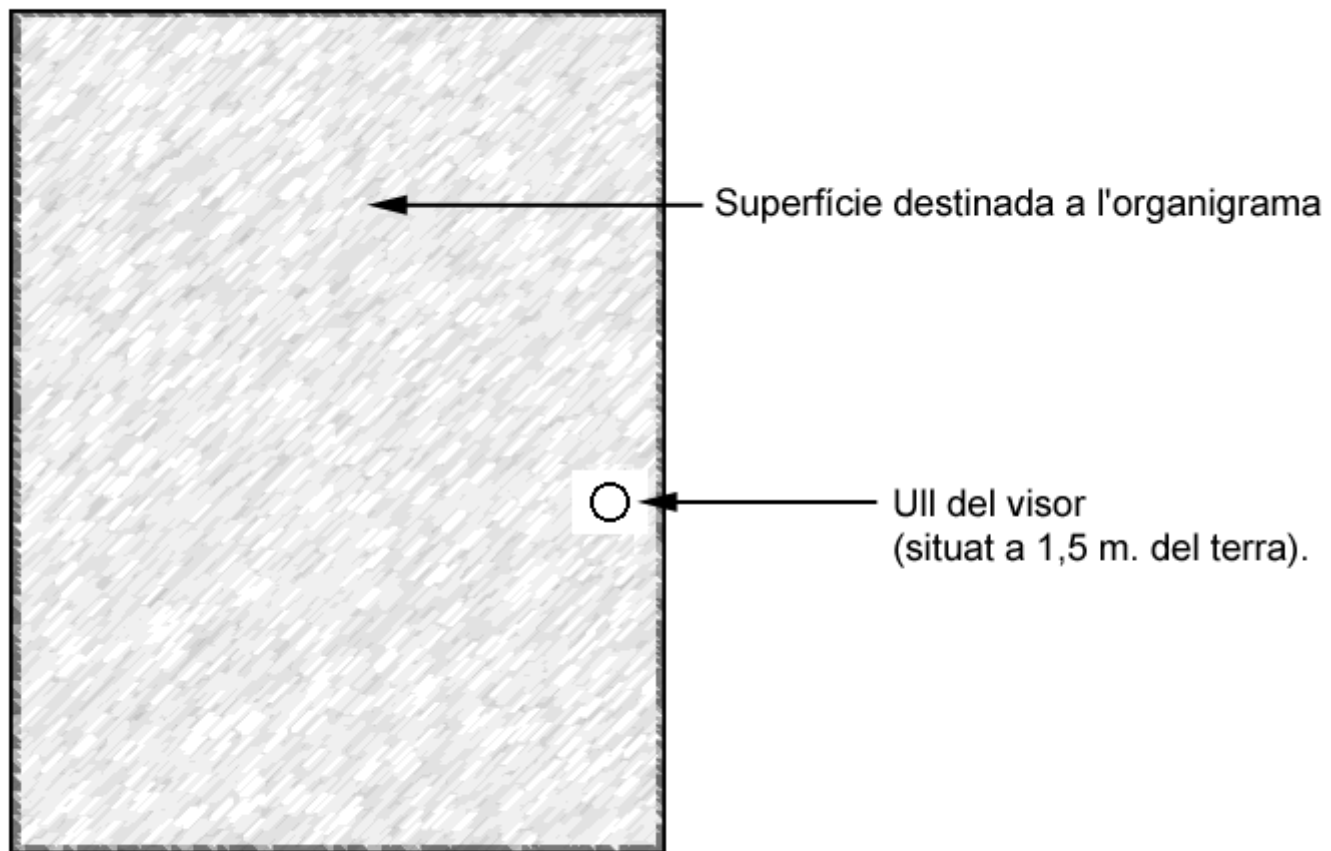
-Cada concepte anirà acompanyat d'un pictograma que sintetitzi el seu significat.

-Un visor muntat en l'estructura del plafó permetrà observar: un templer en un mercat.

-Configuració de la interactivitat corresponent al visor: Experiència sensorial (el seu objectiu és el de captar l'atenció del visitant a fi que s'interessi pel plafó).



ESBÓS DE DISSENY DELS PLAFONS.



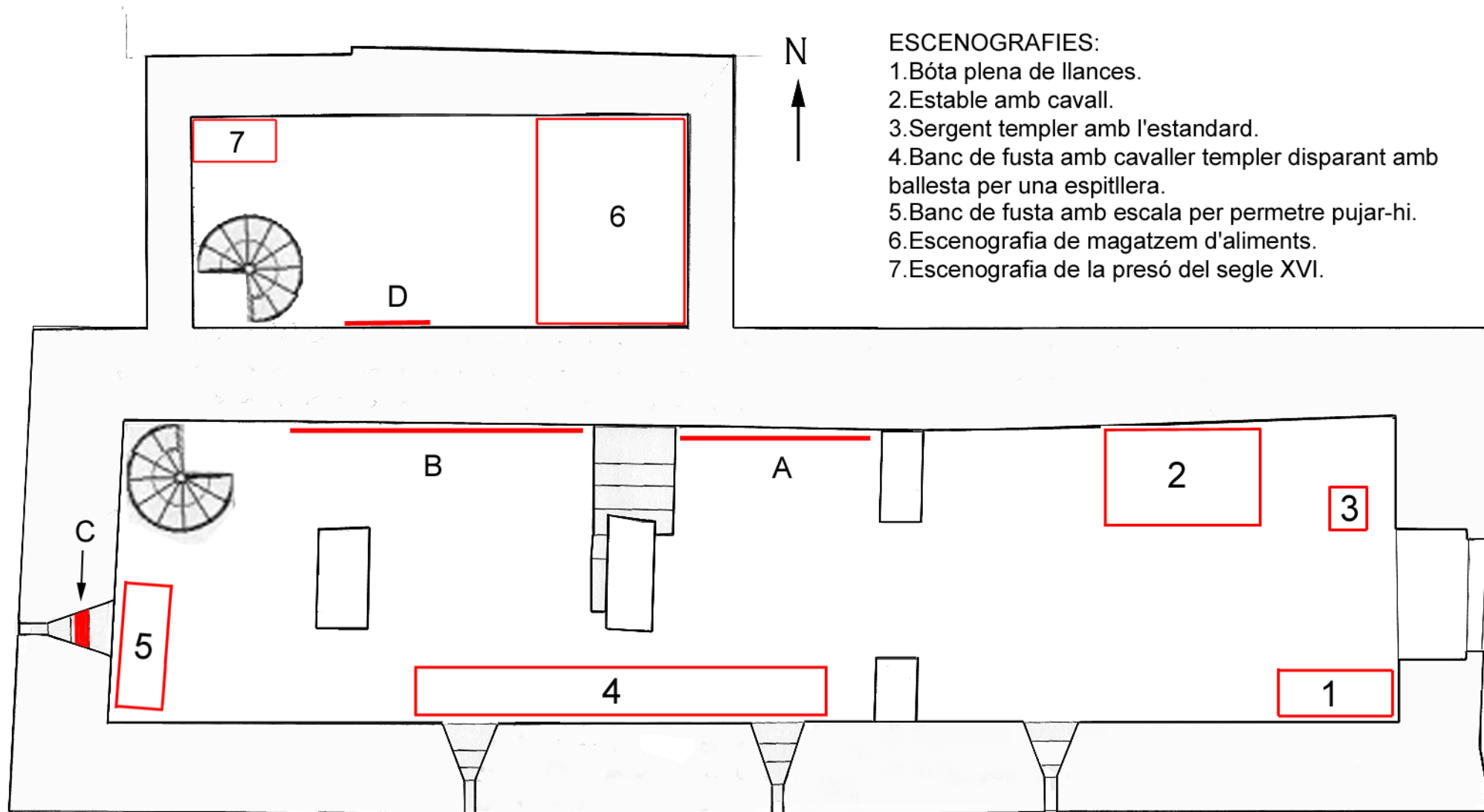
DISPOSITIUS INFORMÀTICS (interactius).

-3 ordinadors personals amb monitor i *mouse* accessibles (CPU i connexions ocultes).

-Cada PC ha de disposar en el seu disc dur d'un document informàtic en format *html* que mostri successivament i de forma automàtica les mateixes imatges dels plafons, les quals permetran accedir a la documentació explicativa de cada concepte mitjançant *links* que actuïn en *clicar* sobre els elements que formen els organigrames. *Clicant* sobre qualsevol punt de la pantalla s'aturarà la successió automàtica de pantalles (que s'iniciarà per defecte quan ningú actuï sobre l'aparell) i es podrà controlar a voluntat el pas endavant i endarrere de pantalles.

La dita documentació explicativa de cada concepte (textos, quadres, imatges, etc.) consistirà en la mateixa que ha estat explicitada per a cadascun dels conceptes en l'apartat *13.2.Desenvolupament d'un model comprensiu de comanda catalana dels ordes templer i hospitaler*, de la part V.

-Configuració de la interactivitat: Joc d'exploració i descoberta.



Escala 1:100

A - D. Plafons.

Planta: -1

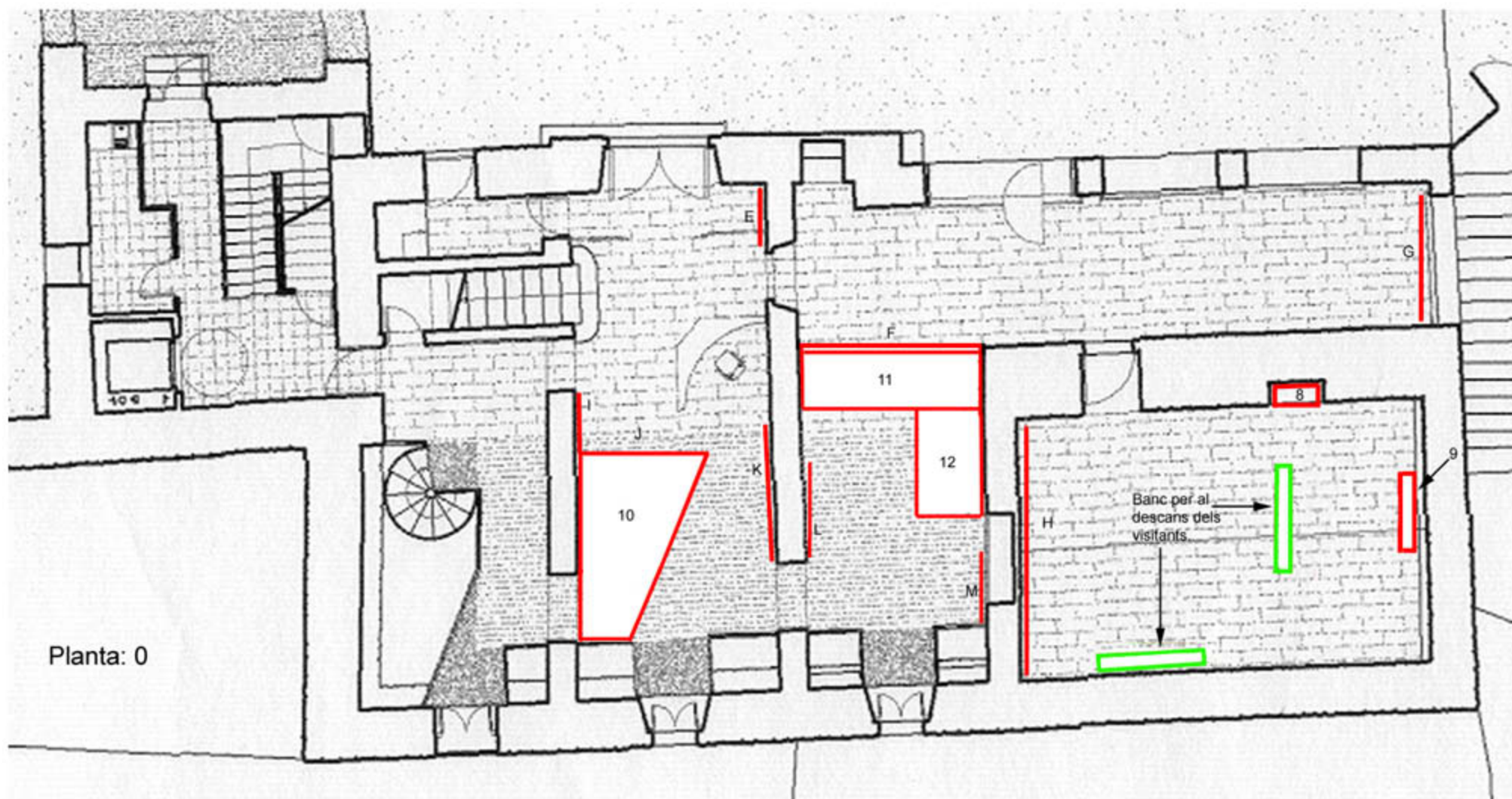
ESCENOGRAFIES.

8.Reproducció del sarcòfag de fra G. de Guimerà.

9.Reproducció d'un altar.

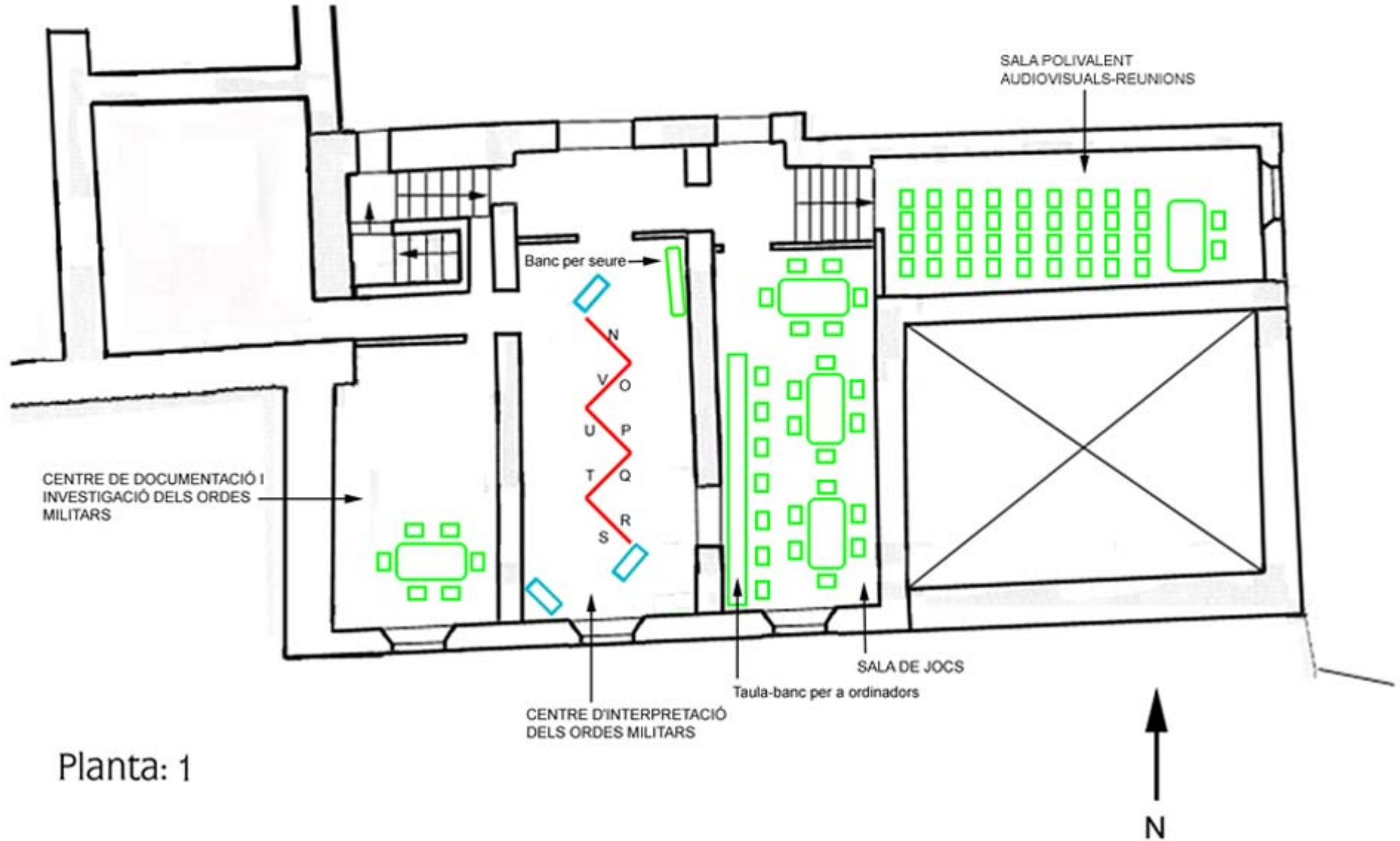
10.Escenografia de la cambra dels esclaus del segle XIV.

E-M Plafons.



Planta: 0

Dispositius informàtics.
N - V Plafons



16.2. Concreció del Bloc 1 d'Aprenentatge: El castell medieval català i la seva evolució.

Ja hem advertit que aquest i els altres dos *blocs d'aprenentatge* es conceben adreçats no a un destinatari ampli sinó específicament a l'alumnat d'ESO. Així mateix, hem precisat l'estreta relació entre aquest Bloc 1 i els espais per a la presentació del patrimoni, de manera que podríem dir que ocupa el lloc on habitualment trobem els *quaderns didàctics* de museus i exposicions.

En la *programació seqüenciada* d'aquest Bloc 1 d'Aprenentatge,¹ tot tenint en compte el marc curricular dins el qual pretenem inserir aquests materials didàctics, havíem desglossat uns objectius, conceptes i activitats d'aprenentatge que fessin conceptualment entenedores per als ensenyants les activitats proposades —en altres paraules, que recordessin l'estructura que normativament s'aplica a les programacions docents—. Deixant, de banda el fet —ja àmpliament remarcat en el llarg raonament de la nostra *Justificació didàctica del projecte* (part I)— que els mètodes de l'historiador formen part de l'aparell conceptual de la Història-ciència i que, per tant, també han de ser abordats d'aquesta manera per part de la Història-disciplina escolar, voldríem parar esment en el caracter *procedimental* d'aquests continguts.

Hem volgut que les *activitats d'aprenentatge* —si es vol, *procediments*— esdevinguin el fil conductor d'aquest Bloc 1 i hem procurat que es tracti d'activitats on predominin l'observació i la manipulació. És a dir, que l'element *concret* tendeixi a imposar-se sobre l'element abstracte.

Els resultats de l'experimentació de les activitats corresponents al *Bloc 1 d'Aprenentatge*² ens havien mostrat que van resultar més gratificants per als alumnes i més fàcils d'organitzar que la resta. És per això que no hem proposat cap reajustament de la concreció preliminar i és també per això mateix que remetem a la *Programació seqüenciada del Bloc 1 d'Aprenentatge: El castell medieval català i la seva evolució* i al conjunt de *figures* que concreten gràficament els elements i artefactes necessaris per al desenvolupament de les activitats d'aprenentatge corresponents a aquest

Bloc 1. De manera que considerarem les coses ja incloses en l'apartat *14.1.Hortizó destinatari: alumnat d'ESO* com a concreció finalment proposada.

Quant a l'ordre de realització de les activitats proposades, creiem que cal partir d'una postura oberta i flexible. Hem pensat aquesta bateria d'activitats pensant específicament que els destinataris seran conjunts d'alumnes d'ESO de visita al Castell del Temple de Barberà. Això vol dir, d'una banda, que només hem dissenyat un nombre d'activitats que fos realitzable en les circumstàncies descrites i, d'una altra, que el nostre disseny preveu la possibilitat d'un ordre aleatori en la seva realització, de manera que mentre un subgrup d'alumnes en realitza una, la resta en poden realitzar d'altres.

Així mateix, el *flip didàctic* núm. 2, que va ser experimentat mitjançant mètodes manuals, va ser pensat des d'un començament com un dispositiu interactiu inclòs en els espais per a la presentació del patrimoni. És a dir, l'activitat corresponent a aquest element s'ha de realitzar en el punt que correspongui de l'itinerari pels espais d'exposició del Centre d'Interpretació del Castell de Barberà —aquesta seria l'única excepció respecte de la presentació que fem d'aquestes activitats en el citat apartat 14.1—.

Notes.

¹ Vegeu l'apartat: *14.1.Hortizó destinatari: alumnat d'ESO*.

² Vegeu l'apartat *15.1.3.6.Conclusions*.

16.3.Concreció del Bloc 2 d'Aprenentatge: Jocs sobre l'orde del Temple i els seus castells.

16.3.1.Joc de recorregut: "El setge del Castell del Temple."

1.Llibre de regles.

L'acció succeeix imaginàriament en el Castell del Temple de Barberà en el segle XIII i reproduïx les condicions d'un setge. Les opcions que es puguin presentar durant el joc estan condicionades per les característiques d'aquest castell i per la tecnologia de l'època. Així, per exemple, l'obtenció de la carta "Missatger" permet disposar als defensors de l'ajut d'un exèrcit format per 4 cavallers i 6 combatents a peu sense armadura; aquest nombre de militars que podria semblar curt es correspon amb la realitat històrica d'uns exèrcits medievals més aviat escassos en homes, sobretot en tractar-se de guerres privades com les que van viure els templers a les terres de l'Ebre.

El joc consisteix en l'enfrontament entre dos equips: defensors i atacants. Tot i que és possible que juguin únicament dues persones, és preferible que siguin més —que formin els expressats dos equips—, donat que cal estar molt atent a les combinacions de múltiples variables i podria resultar difícil per a un jugador sol.

Una vegada formats els dos equips, es reparteixen els papers —atacants i defensors— a sorts —per exemple a cara o creu—.

Per a poder jugar cal disposar dels següents elements:

- Cartes i caixa-contenedor de cartes.
- Tauler.
- Una fitxa i dos daus normals (de 6 cares) per a cada equip (les fitxes són roja i groga).

El joc es desenvolupa com segueix:

-Cada equip tria (o es sorteja) color i situa la seva fitxa en la casella del mateix color que marca el punt de sortida del recorregut.

-Es barregen convenientment les cartes, es forma un munt i es diposita dintre de la caixa-contenedor, la qual serà dipositada en la part central del tauler, de manera que no faci nosa, però estigui a l'abast dels jugadors.

-Començant pels atacants, s'agafa 1 carta alternativament del munt, pel costat obert de la caixa-contenidor. Cada carta dóna peu a obtenir 0, 1 o més tirades seguides dels daus; algunes cartes, però, requereixen estar associades amb una o diverses cartes més per tal de poder obtenir el nombre de tirades que suposen.

-La carta "Fam" implica que des del moment que un dels dos jugadors (o equips de jugadors) l'obté, se li restarà sistemàticament una tirada de les que li corresponguin en cada torn (fins en tractar-se de la carta "Missatger", ja que se suposa que els defensors assetjats també intervindrien en la lluita i es trobarien afectats en les seves forces per la fam). Caldrà que l'equip contrari estigui atent a aquestes qüestions.

Tot i que en un setge real els assetjadors difícilment es veurien afectats per aquesta penalitat, es considerarà que aquesta carta pot afectar els dos equips a fi de simplificar les regles del joc.

Si un mateix equip obté les dues cartes "Fam" la penalització que se li aplicarà continuarà sent com si només en tingués una.

-En agafar una carta del munt, un representant de l'equip ha de llegir en veu alta les instruccions del revers de la dita carta; l'equip contrari podrà igualment sol·licitar-ne un reconeixement visual.

-Després de verificar el nombre de tirades a què es té dret, cal llençar els daus i moure la fitxa en funció dels punts obtinguts. La suma de punts de les tirades és equivalent al nombre de caselles del tauler que pot avançar la fitxa de l'equip que ha llançat els daus.

-Els dos equips realitzen el seu recorregut en sentits oposats. L'equip de color roig mou la seva fitxa cap a l'esquerra de la casella de partida, mentre que l'equip groc ho fa cap a la dreta. Tot i seguir sentits diferents, els dos equips comparteixen les mateixes caselles fins que, havent completat una volta a tot el tauler, arribin novament a la seva casella de partida; llavors, cadascú s'adreçarà a la casella verda a través dels camins independents que parteixen d'aquella. Guanya qui primer aconsegueix arribar a la casella verda.

-Les tirades resultants de l'associació de diverses cartes només es poden exercir en el moment d'obtenir la carta que hi dóna dret, per la qual cosa, les cartes s'han de mostrar a l'altre equip en el moment de ser agafades del munt.

-Aquestes associacions de cartes es poden realitzar de forma consecutiva sense perjudici de les tirades ja realitzades mitjançant una o diverses de les cartes que s'associen en una jugada posterior. Per exemple, la carta "Cavaller amb armadura" permet a l'atacant fer les següents associacions:

-Per cada carta (**en el moment de ser obtinguda** cadascuna i abans de fer qualsevol associació amb altres cartes): **2 tirades**.

-Amb 4 cartes + 1 "Ariet manual": **8 tirades**. Aquesta associació es podria realitzar en el moment d'obtenir la carta "Ariet manual" tot i que el dit equip atacant hagués fet les tirades corresponents a l'obtenció dels 4 "Cavaller amb armadura" (2 tirades per cadascuna a mesura que les anava obtenint).

-Amb 4 cartes + 1 "Excavació de galeria": **8 tirades**. Aquestes 8 tirades serien igualment independents de les que s'haguessin fet anteriorment amb alguna de les cartes ara objecte d'associació.

A fi d'evitar trampes en el joc, és obligatori permetre que l'equip contrari pugui veure les cartes que hem obtingut i és recomanable realitzar un control de les cartes que van obtenint els contrincants.

-Algunes cartes atorguen més tirades (o aquestes es poden obtenir més fàcilment) segons hagin correspost a l'atacant o al defensor, en funció de les respectives condicions en el combat.

-El tauler:

Està compost per un conjunt de caselles, la majoria de les quals són simples estacions del recorregut, d'altres, però, són especials.

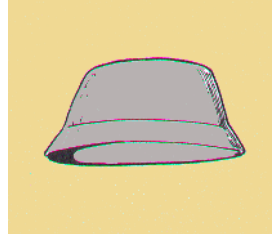
Les caselles roja i groga presenten el mateix color que les fitxes i com s'ha dit són l'inici de recorregut.

La casella verda és el final del recorregut.

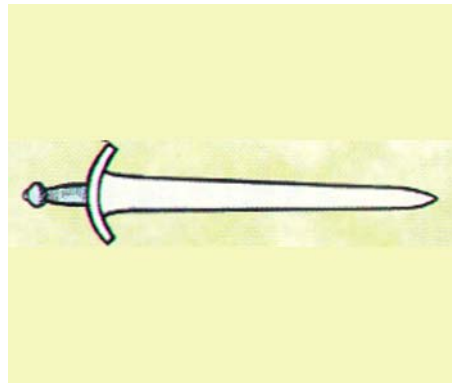
Hi ha vuit caselles que contenen representacions d'armes (capell de ferro, daga, escut, espasa i pica); si es disposa (com a mínim) d'una carta "pagès armat", caure en una d'aquestes caselles comporta l'obtenció d'una tirada suplementària i en el cas de la casella "espasa" dues tirades suplementàries. S'entén que els pagesos mobilitzats en virtut de les seves obligacions militars

seran militarment més eficients si disposen d'armes de guerra. Les icones que representen les dites armes són aquestes:

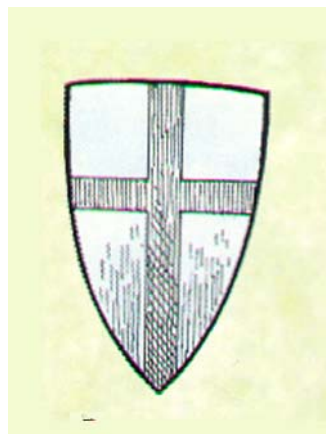
-Capell de ferro:



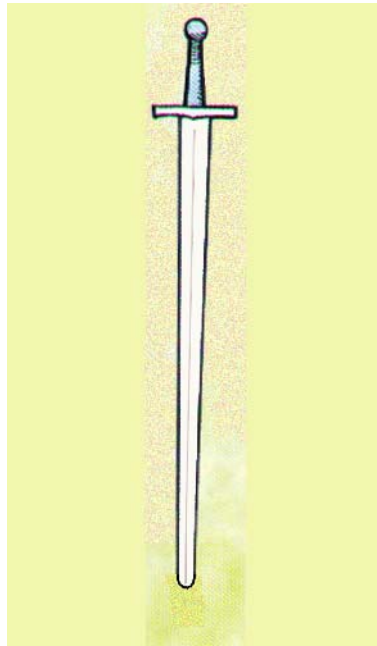
-Daga:



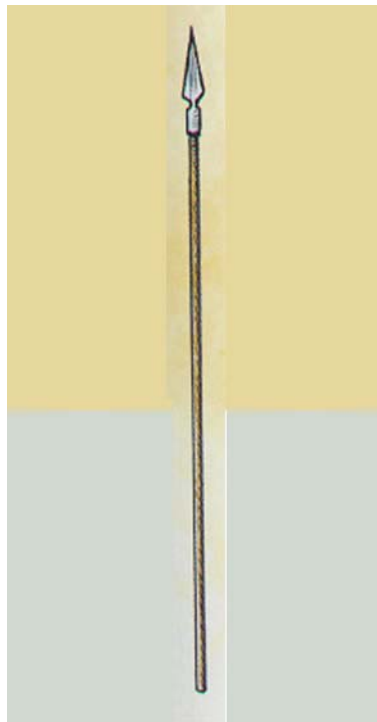
-Escut:



-Espasa:



-Pica:



Finalment, hi ha quatre caselles que contenen la representació d'unes manilles i representen la presó reial; caure-hi comporta haver anat a parar a la presó del rei i cal situar la fitxa en la casella de partida del color del jugador, per la qual cosa dita fitxa afectada haurà de reiniciar el recorregut. Es pot evitar

aquesta contingència del joc si es respon correctament una pregunta relacionada amb el tema i l'època de l'ambientació (cal agafar una targeta del requadre del tauler destinat a les preguntes, identificat amb un signe d'interrogació); una resposta encertada permetrà evitar la "presó reial" i continuar el recorregut. Serà l'equip contrari qui agafarà la targeta i formularà la pregunta; un cop feta la resposta s'haurà de mostrar la targeta i retornar-la a la base del munt de targetes dipositades sobre el tauler.

Es considera que un jugador ha caigut en una de les caselles "especials" quan ha completat el nombre total de tirades a què tenia dret en aquell torn (no pas quan hi ha caigut momentàniament mentre espera verificar una altra tirada a què encara té dret en aquell torn del joc). Això és vàlid per a tots els tipus de caselles que hem considerat especials.

-Com s'ha explicat, la major part del recorregut és comú a tots dos equips, de manera que les dues fitxes poden coincidir en la mateixa casella. Si la fitxa d'un equip cau en una casella ocupada per la fitxa de l'altre equip se la "menja": és a dir, la fitxa atrapada ha de retrocedir fins a la casella de sortida o (s'aplica la mateixa norma que per a les fitxes caigudes en la "presó reial") respondre una pregunta.

-Guanya qui primer arriba a la casella verda que marca la fi del recorregut.

-Per ascendir per les caselles que duen al final del recorregut no cal aturar-se en la casella roja, o groga; si s'ha obtingut una tirada que supera la posició de la dita casella es continua comptant tot ascendint cap a la casella verda. Si la puntuació obtinguda amb els daus es superior al nombre de caselles que separen la fitxa i la casella verda no es descompta l'excés de punts retrocedint la fitxa (com succeeix, per exemple, en el joc de parxís), sinó que es considera que per a arribar a la casella de color verd cal obtenir una tirada que sigui igual o superior al nombre de caselles que separen la posició de la fitxa i la dita casella verda.

-En cas d'haver exhaurit totes les cartes sense que cap equip hagués assolit la victòria, es barrejaran les cartes de tots dos equips i es continuarà la partida (des de les posicions assolides respectivament en el tauler) segons els procediments ja descrits.

2. Les cartes.

2.1. Nom i nombre de cadascuna.

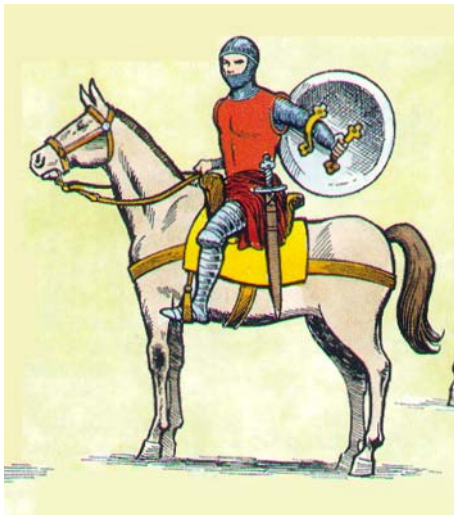
El joc es compon de les 138 cartes següents. El nombre de cadascuna és proporcional al nombre de combatents o armes de cada tipus en relació a l'època de l'ambientació:

1. **Cavaller amb armadura:** 8 CARTES.
2. **Combatent a peu sense armadura:** 12 CARTES.
3. **Combatent de cavalleria lleugera:** 8 CARTES.
4. **Ballesta:** 4 CARTES.
5. **Pagès armat:** 15 CARTES.
6. **Bastida:** 2 CARTES.
7. **Ariet sobre rodes:** 1 CARTA.
8. **Ariet manual (porta esbotzada):** 1 CARTA.
9. **Trabuc:** 2 CARTES.
10. **Ballesta gran de torn:** 2 CARTES.
11. **Mantell:** 2 CARTES.
12. **Escala de fusta:** 2 CARTES.
13. **Cadafal:** 2 CARTES.
14. **Pells tendres:** 2 CARTES.
15. **Pedres de gran tamany:** 4 CARTES.
16. **Sofre, pega i oli:** 4 CARTES.
17. **Pols:** 2 CARTES.
18. **Calç:** 2 CARTES.
19. **Bombarda:** 1 CARTA
20. **Pedrenyal:** 1 CARTA.
21. **Fusell:** 1 CARTA.
22. **Revòlver:** 1 CARTA.
23. **Pevès:** 4 CARTES.
24. **Excavació de galeria:** 2 CARTES.
25. **Fam:** 2 CARTES.
26. **Missatger:** 1 CARTA.

2.2.Disseny de les cartes.¹

CARTA NÚM. 1

Anvers



1.CAVALLER AMB ARMADURA

Revers

Aquest és el tipus de guerrer més potent, però no és gaire útil en un setge, es tracta d'un tipus de combatent pensat per a la guerra en camp obert. Es tracta de nobles que disposen de molts diners, ja que aconseguir aquest equip resultava molt car.

Atacant:

-1 carta: **2 tirades.**

Només podria actuar en un setge si s'aconseguís obrir la porta del castell o fer un forat en la muralla i penetrar dins.

-4 cartes + 1 "Ariet manual": **8 tirades.**

-4 cartes + 1 "Excavació de galeria": **8 tirades.**

Defensor:

-1 carta: **2 tirades.**

Només podria actuar en un setge fent sortides a l'exterior a fi d'intentar trencar el setge ocasionant pèrdues a l'enemic.

-4 cartes: **8 tirades** (permet fer una sortida).

-4 cartes + 6 "Combatent a peu sense armadura": **5 tirades.**

CARTA NÚM 2

Anvers



**2.COMBATENT A PEU
SENSE ARMADURA**

Revers

Resulta més àgil i apropiat per a maniobrar durant un setge, els almogàvers eren combatents professionals que participaven en els exèrcits catalans i lluitaven sense la protecció de les pesants armadures dels nobles; eren mercenaris, cobraven per a combatre.

Atacant:

-1 carta: **1 tirada.**

En un setge només es podria emprar plenament les seves capacitats per al combat si s'aconseguís obrir la porta del castell o d'alguna manera penetrar dins del recinte.

-6 cartes + 1 "Ariet manual": **5 tirades.**

-6 cartes + 1 "Excavació de galeria": **5 tirades.**

-4 cartes + 1 "Escala de fusta": **5 tirades.**

Defensor:

-1 carta: **1 tirada.**

Només podria actuar plenament en un setge fent sortides a l'exterior a fi d'intentar trencar el bloqueig ocasionant pèrdues a l'enemic.

-6 cartes + 4 "Cavaller amb armadura": **5 tirades.**

-4 cartes + 6 "Pagès armat": **s'invalida la carta "Escala de fusta" de l'atacant**, el qual no podrà obtenir cap de les tirades possibles que depenen d'aquesta carta.

CARTA NÚM. 3

Anvers



**3.COMBATENT DE CAVALLERIA
LLEUGERA**

Revers

Els exèrcits catalans comptaven amb *homens a cavall armats* que muntaven a la gineta i que duïen una armadura lleugera; eren combatents apropiats per a zones boscoses i pantanoses, on calia desmuntar amb freqüència; també se'ls utilitzava contra enemics sense protecció. Es tracta de nobles pobres o de no nobles; alguns podrien haver estat mercenaris.

Atacant:

-1 carta: **1 tirada.**

Només podria actuar en un setge si s'aconseguís obrir la porta del castell o fer un forat en la muralla i penetrar dins.

-4 cartes + 1 "*Excavació de galeria*": **6 tirades.**

-4 cartes + 1 "*Ariet manual*" (*Porta esbotzada*): **6 tirades.**

Defensor:

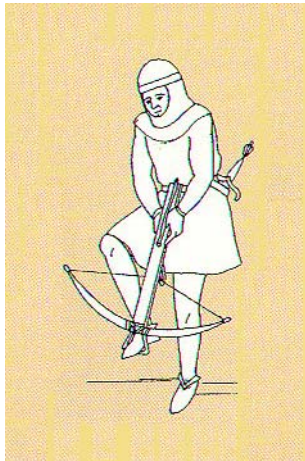
-1 carta: **1 tirada.**

Només podria actuar en un setge fent sortides a l'exterior del castell a fi d'intentar trencar el bloqueig ocasionant pèrdues a l'enemic.

-4 cartes: **6 tirades.**

CARTA NÚM. 4.

Anvers.



4.BALLESTA

Revers.

La ballesta resultava un arma mortífera en l'Edat Mitjana; disparava uns projectils denominats treites a molta distància i podien travessar les armadures dels cavallers. El seu maneig era lent, passava certa estona entre tret i tret, durant la qual els ballesters es protegien darrera uns grans escuts denominats *pevesos*, que eren sostinguts per altres homes.

Atacant:

-1 carta: **2 tirades.**

-1 carta + 1 "Pevès": **4 tirades.**

Defensor:

-1 carta: **2 tirades.**

-1 carta + 1 "Cadafal": **4 tirades.**

CARTA NÚM. 5

Anvers.



5.PAGÈS ARMAT

Revers.

Entre les diverses càrregues feudals que pesaven sobre ells, els pagesos sovint estaven obligats a prestar serveis de tipus militar al seu senyor, que consistien en acompanyar-lo a expedicions de guerra i en protegir el seu castell; no els agradava gaire haver de fer aquests serveis i sovint fugien de la batalla.

Anaven armats de manera molt precària (piques, falçs i eines agrícoles, de vegades daga o espasa) i no portaven armadura (com a molt algun capell de ferro). Se'ls encarregava maniobrar les màquines de guerra.

Atacant:

-1 carta: **1 tirada.**

-1 carta + 1 "Pica" (o "Capell de ferro", o "Escut" o "Daga"): **1 tirada més per cada parella de cartes combinada.**

-1 carta + 1 "Espasa": **2 tirades més per cada combinació.**

-6 cartes + 1 "Trabuc": **6 tirades.**

-6 cartes + 1 "Ballesta gran de torn": **7 tirades.**

Defensor:

-Igual que atacant, i a més:

-6 cartes + 4 "Combatent a peu sense armadura": **s'invalida la carta "Escala de fusta" de l'atacant**, el qual no podrà obtenir 5 tirades que depenguin d'aquella carta.

CARTA NÚM. 6

Anvers.



6.BASTIDA

Revers.

Construcció de fusta també denominada *castell de fust*, en forma de torre mòbil que servia tant per assaltar una muralla, com per defensar-la.

En l'assalt, els homes de la part superior aprofitaven que la bastida es construïa més alta que la muralla per foragitar els defensors, llençant-los tota mena de projectils, mentre altres assaltants situats més avall en la bastida deixaven caure una mena de pont llevadís que permetia saltar a la muralla. A la vegada, els homes que anaven allotjats en la part inferior de la bastida intentaven posar escales i sotsucar la muralla. L'ús d'aquestes màquines de guerra no era possible en els castells muntanyans, ja que el fort pendent impedia maniobrar-les.

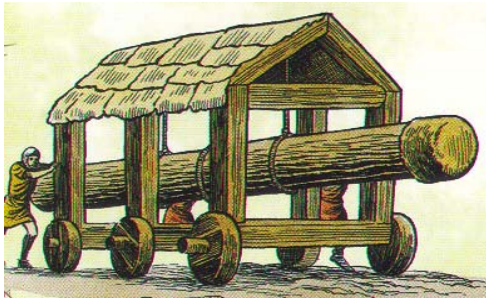
En la defensa, servia per a reforçar la protecció de la muralla, especialment en aquells punts que els assaltants havien aconseguit obrir-hi un forat. En el cas del Castell del Temple de Barberà, només els defensors podrien aprofitar convenientment una bastida per a reforçar la defensa de la muralla.

Atacant: **0 tirades.**

Defensor: **2 tirades.**

CARTA NÚM. 7

Anvers.



7.ARIET SOBRE RODES

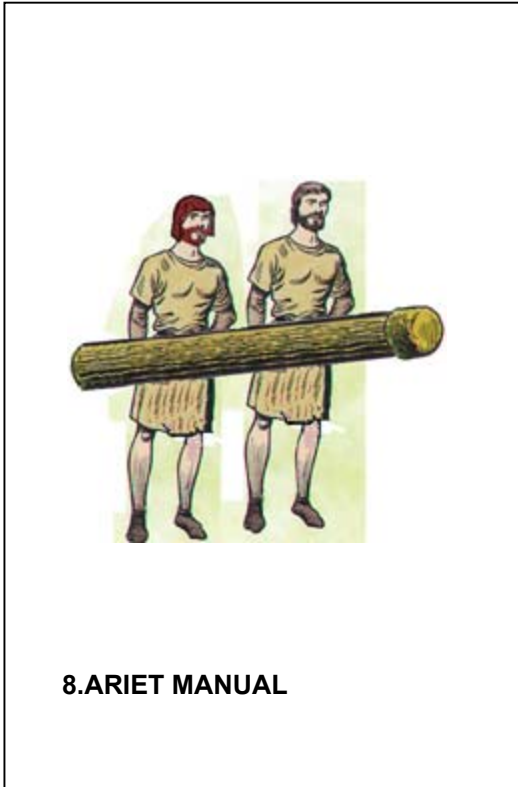
Revers.

Servien per a esbotzar murs i portes; els ariets més eficaços anaven sobre rodes i eren molt llargs; per poder arribar fins al peu del castell calia protegir els homes que l'empenyien amb un mantell que impedís que els projectils llençats pels defensors els ferissin abans d'aconseguir arribar a la fortificació.

No era possible emprar-los en els castells muntanyans, on el fort pendent impedia maniobrar-los o donar-los l'impuls suficient: **0 tirades.**

CARTA NÚM. 8

Anvers.



Revers.

No tenia tanta potència com els que disposaven de rodes; servia per a esbotzar portes. Els homes que l'empraven s'havien de protegir amb un mantell o amb els propis escuts. En el cas de Barberà no era possible l'ús de mantell.

Atacant:

-1 carta: **3 tirades**;

-1 carta + 4 "Cavaller amb armadura": **8 tirades**.

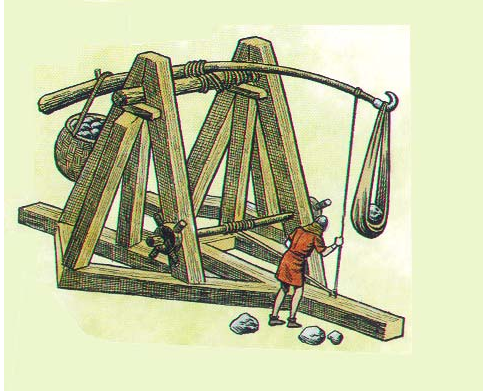
-1 carta + 4 "Combatent de cavalleria lleugera": **6 tirades**.

-1 carta + 6 "Combatent a peu sense armadura": **5 tirades**.

Defensor: **0 tirades**.

CARTA NÚM. 9

Anvers.



9. TRABUC

Revers.

Màquina mòbil accionada a contrapès i capaç de llençar pedres i objectes incendiàries amb gran potència.

En l'atac, se'l podia fer servir per destruir les torres i murs del castell; i per ferir els defensors que hi havia dins.

En la defensa, servia per a destruir les bastides i trabucs dels atacants, així com per a ferir-los.

Calia diversos homes per a moure aquests ginyes.

Atacant:

-1 carta: **3 tirades.**

-1 carta + 6 "Pagès armat": **6 tirades.**

-1 carta + 1 "Pedra de gran tamany": **2 tirades.**

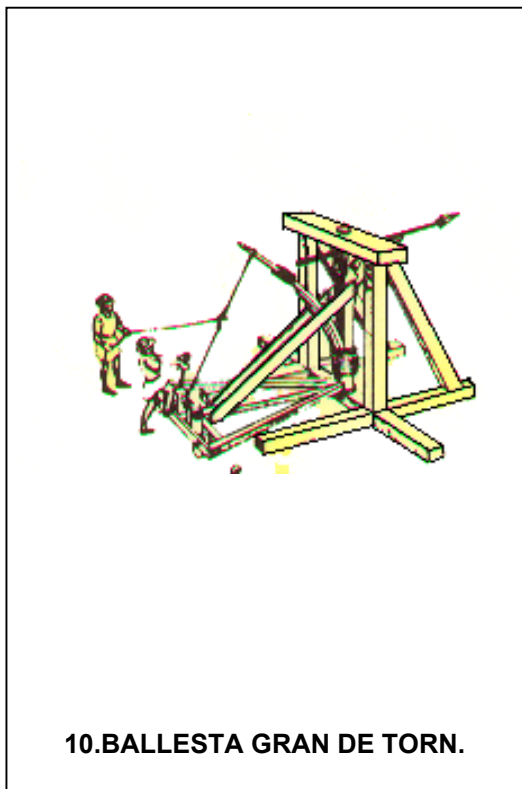
-1 carta + 1 "Sofre, pega i oli": **2 tirades.**

Defensor:

Igual que atacant.

CARTA NÚM. 10

Anvers.



Revers.

Arma anàloga a la ballesta petita, però més potent i que requeria ser accionada per diversos homes; muntada dalt d'una carreta era possible moure-la amb facilitat, propulsava dards i barres de ferro de fins dos metres de llarg.

Calia diversos homes per a moure aquests ginys.

Útil tant a atacants com a defensors.

Atacant:

-1 carta: **3 tirades.**

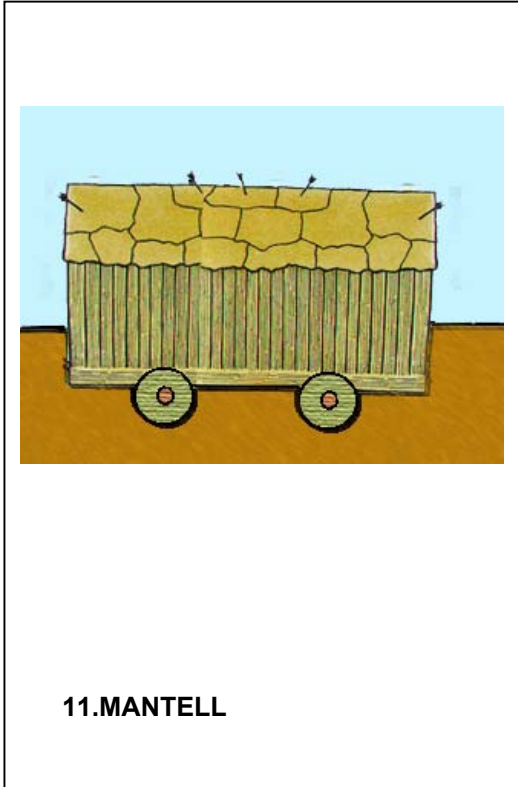
-1 carta + 6 "Pagès armat": **7 tirades.**

Defensor:

Igual que atacant.

CARTA NÚM. 11

Anvers.



Revers.

Giny de fusta construït sobre rodes i consistent en una mena de sostre mòbil, protegit amb terra i branques, i que servia per a protegir un grup d'homes dels projectils llençats des de la muralla i les torres del castell. Era utilitzat per a aproximar-se fins al peu de la muralla a fi d'escalar-la o a fi d'excavar una galeria soterrània que fes ensorrar una part del mur; també per a protegir els homes que impulsaven un ariet. Calia diversos homes per a moure'l.

El mantell només és útil als atacants, però com el castell és muntanyà, només permet acostar-se a certa distància per a excavar una galeria soterrània. En el cas d'un castell muntanyà només es podria emprar per atansar-se fins a certa distància per a fer una "cava" (excavació de galeria).

Atacant:

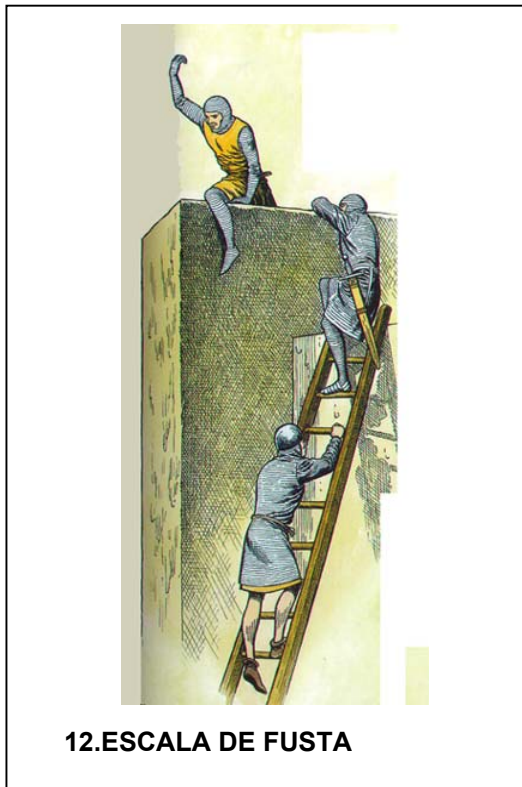
-1 carta: **1 tirada**;

-1 carta + "Excavació de galeria": **6 tirades**.

Defensor: **0 tirades**.

CARTA NÚM. 12

Anvers.



Revers.

Servia per a escalar una muralla, però si aquesta estava defensada per un bon nombre d'homes, les simples escales no permetien escalar els murs i els atacants eren ferits amb facilitat.

En el cas d'un castell muntanyà, sense possibilitat d'acostar-se als murs amb la protecció d'una bastida o d'un mantell, l'ús d'escales per a superar la muralla es torna molt complicat. Només seria factible emprar-la si els defensors fossin escassos i no poguessin atendre alguns punts de la muralla.

Només útil per als atacants.

Atacant:

-1 carta: **1 tirada**.

-1 carta + 4 "Combatent a peu sense armadura": **5 tirades**.

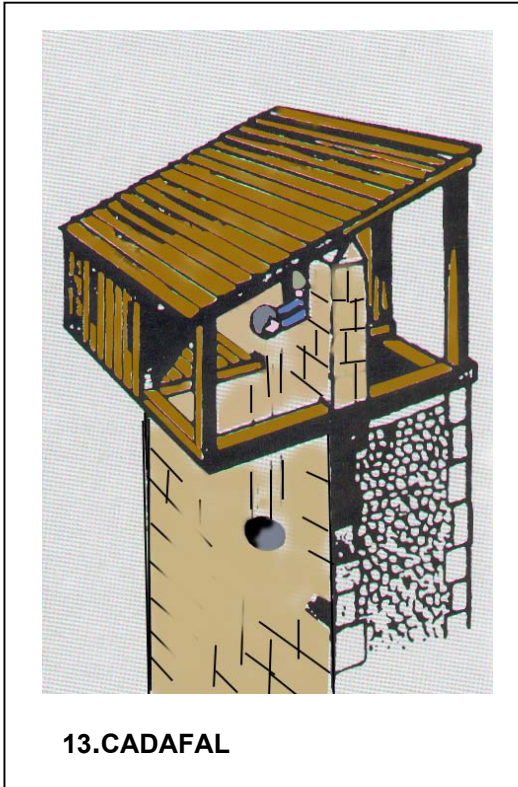
Defensor:

-1 carta: **0 tirades**.

Si disposa de 4 cartes "*Combatent a peu sense armadura*" i 6 cartes "*Pagès armat*" **invalida la possible jugada de l'atacant**, el qual no podrà obtenir les 5 tirades de la combinació entre "Escala de fusta" i "Combatent a peu sense armadura".

CARTA NÚM. 13

Anvers.



Revers.

El cadafal era un dispositiu de fusta que reforçava les muralles i les terrasses de torres, permetia que els defensors passessin d'una tàctica merament passiva a una tàctica més activa, ja que resultava més difícil ferir els qui defensaven el castell i a la vegada resultava més fàcil ferir els atacants que es situaven al peu del mur.

Atacant:

-1 carta: **0 tirades.**

Defensor:

-1 carta: **2 tirades.**

-1 carta + 1 "Ballesta": **4 tirades.**

CARTA NÚM. 14

Anvers.



14.PELLS TENDRES

Revers.

Les pells tendres servien per a folrar portes, bastides, cadafals i altres elements de fusta, a fi de dificultar que l'enemic hi calés foc llançant-hi objectes incendiàries.

Útil per a atacants, però sobre tot per a defensors.

Atacant:

-1 carta: **2 tirades.**

Defensor:

Igual que atacant.

CARTA NÚM. 15

Anvers.



15. PEDRES DE GRAN TAMANY

Revers.

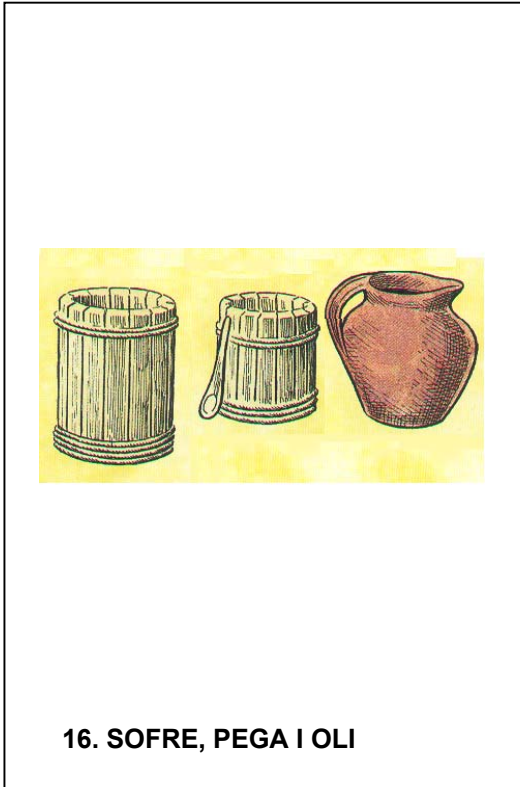
Servien de projectils per als trabucs. Des de dalt de la muralla es podien deixar caure sobre els atacants només amb les mans.

Atacant: 0 tirades. Si disposa de trabuc, **obté 2 tirades.**

Defensor: 1 tirada. Si disposa de trabuc, **obté 2 tirades.**

CARTA NÚM. 16

Anvers.



Revers.

Servia per a fabricar objectes incendiaris que serien propulsats amb un trabuc.

Atacant: Si disposa de trabuc, obté **2 tirades**.

Defensor: Pot deixar-ho caure a pes sobre els atacants situats a peu de la muralla. **1 tirada** si no disposa de trabuc; **2 tirades** si en disposa.

CARTA NÚM. 17

Anvers.



17.POLS

Revers.

Només serveix per als defensors. Es deixava caure sobre els atacants situats a peu de muralla i encegar-los, així se'ls podia ferir després més fàcilment.

Atacant: 0 tirades.

Defensor: 1 tirada.

CARTA NÚM. 18

Anvers.



18.CALÇ

Revers.

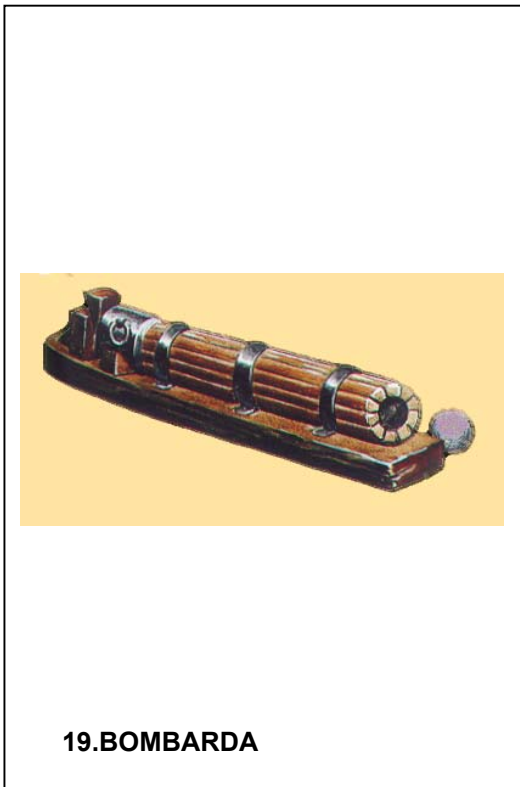
Només serveix per als defensors. Es deixava caure sobre els atacants situats a peu de muralla i encegar-los, així se'ls podia ferir després més fàcilment.

Atacant: 0 tirades.

Defensor: 1 tirada.

CARTA NÚM. 19

Anvers.



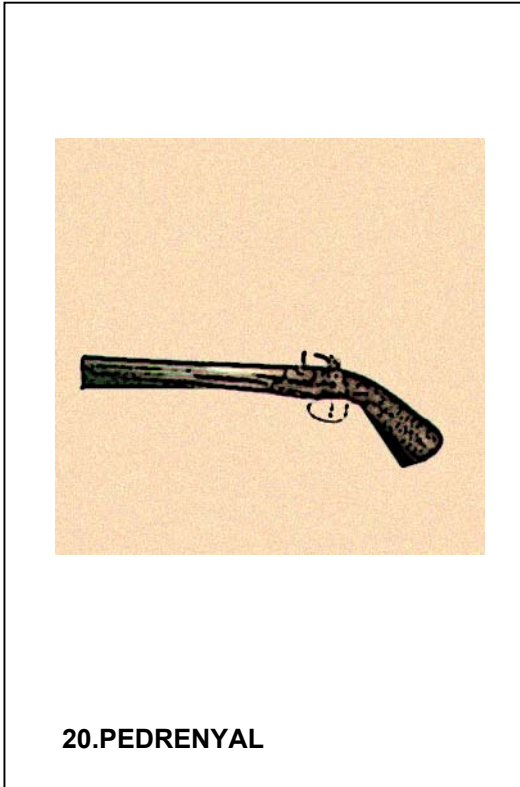
Revers.

Es tracta d'una mena de canó primitiu que propulsava projectils de pedra o ferro, mitjançant pólvora. No apareixen fins al segle XIV.

0 tirades.

CARTA NÚM. 20

Anvers.



Revers.

Arma de foc dels segles XVI i XVII.

0 tirades.

CARTA NÚM. 21

Anvers.



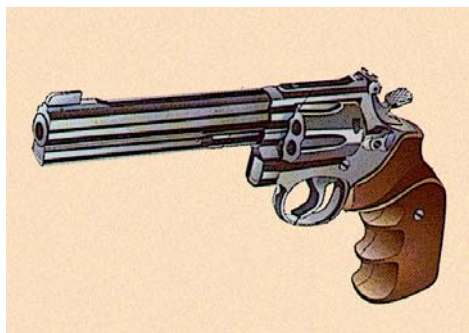
Revers.

Arma de foc que no apareix fins al segle XVIII.

0 tirades.

CARTA NÚM. 22

Anvers.



22.REVÒLVER

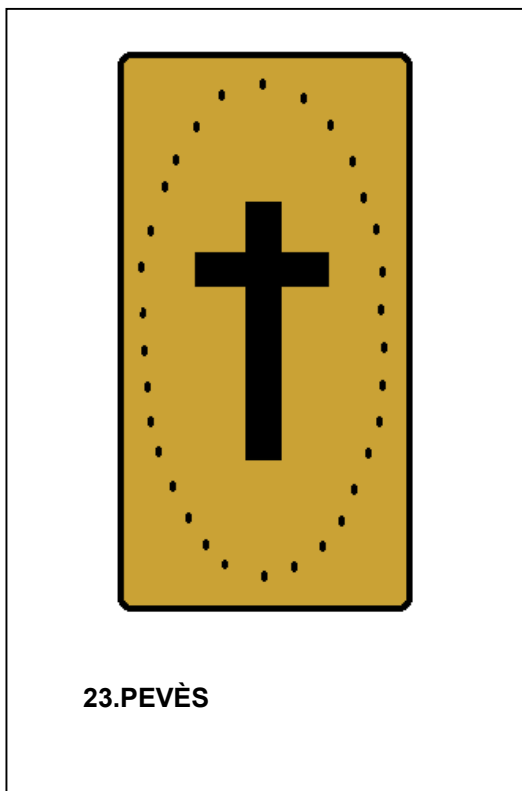
Revers.

Arma de foc que no apareix fins al segle XIX.

0 tirades.

CARTA NÚM. 23

Anvers.

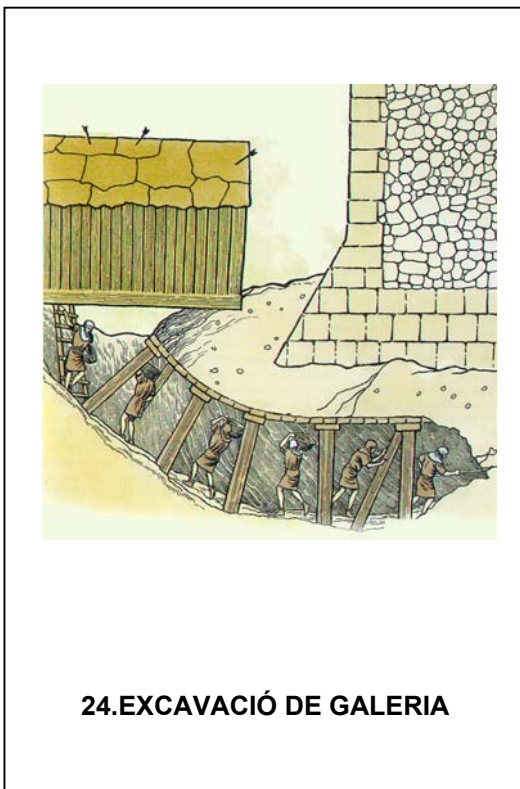


Revers.

Escut gran que servia per a protegir els ballesters mentre carregaven l'arma; calia un home per a sostenir-lo.
Atacant: 2 tirades. Si disposa de "Ballesta", **4 tirades**.
Defensor: 0 tirades.

CARTA NÚM. 24

Anvers.



Revers.

L'excavació es feia emprant pics i perpals.

Per als atacants excavar una galeria per sota la muralla podia servir per a desfer els fonaments i fer que aquella s'ensorrís en un punt (cavallers i homes a peu passarien per l'obertura a dins del recinte).

Per als defensors podia servir com a contra-galeria, una galeria soterrània que aniria a trobar la que feien els atacants i foragitar-los impedit així que poguessin ensorrar una part de la muralla.

Atacant:

-1 carta: **4 tirades.**

-1 carta + 1 "Mantell": **6 tirades.**

-1 carta + 4 "Cavaller amb armadura": **8 tirades.**

-1 carta + 6 "Combatent a peu sense armadura": **6 tirades.**

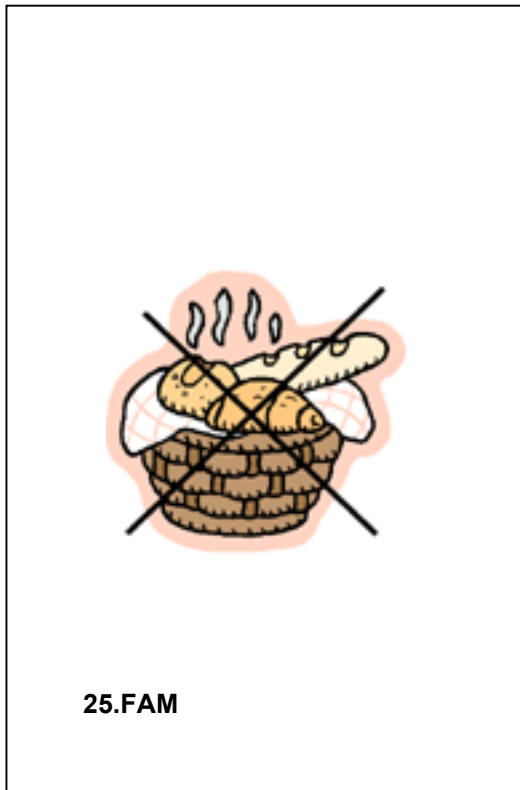
-1 carta + 4 "Combatent de cavalleria lleugera": **6 tirades.**

Defensor:

-1 carta: **5 tirades.**

CARTA NÚM. 25

Anvers.



Revers.

Al cap d'un setge perllongat, els defensors del castell podrien haver passat fam (no sed, perquè al Castell del Temple hi havia pou). Igualment els hauria pogut passar als atacants, tot i que amb no tanta gravetat.

Atacant: a partir del moment que disposa d'aquesta carta, **es restarà 1 tirada** de les jugades obtingudes pels defensors en cada cas (si el valor obtingut ja era 0 no s'aplica).

Defensor: **Igual que atacant.**

CARTA NÚM. 26

Anvers.



26.MISSATGER

Revers.

Els defensors d'un castell assetjat podien enviar un missatger que, sense ser vist pels atacants, sortia de la fortalesa i anava a buscar ajuda. La sortida del castell d'un missatger suposa l'arribada d'un exèrcit que ajudarà els defensors assetjats. Per això aquesta carta permet obtenir les mateixes tirades que la combinació de 4 cartes "Cavaller amb armadura" i 6 "Combatent a peu sense armadura".

Atacants: 0 tirades.
Defensors: **5 tirades.**

Bateria de preguntes per al joc de recorregut.

La bateria de preguntes que enumerarem tot seguit corresponen a les qüestions que els jugadors hauran de respondre en caure en la casella “presó reial” a fi d'intentar evitar haver de retrocedir la fitxa fins a la casella de partida.

Cadascuna d'aquestes preguntes estarà inspirada en l'època d'ambientació del joc —segle XIII—, en la temàtica templera i en el Castell del Temple de Barberà. Donat que el present joc ha estat pensat per a l'alumnat d'ESO que visiti el dit Castell, les qüestions estaran relacionades no només amb els coneixements generals sobre l'edat mitjana, sinó també amb les informacions que hauran rebut en el transcurs de la visita i de les activitats que en relació amb aquesta hauran realitzat.

Així mateix, s'entén que per al disseny final del joc caldrà convertir cada pregunta en una targeta i que el conjunt de targetes haurà de ser convenientment barrejat abans de col·locar-lo damunt del tauler i donar inici a la partida.

Núm. 1:

-Pregunta: A quin orde religiós-militar pertanyia el Castell de Barberà en el segle XIII?

-Resposta: Al Temple.

Núm. 2:

-Pregunta: Quin nom rebia el frare que ostentava la responsabilitat de dirigir un convent templer i les seves propietats?

-Resposta: Comanador o preceptor.

Núm. 3:

-Pregunta: Quin és el nom del rei francès que va iniciar la persecució dels templers?

-Resposta: Felip IV el Bell.

Núm. 4:

-Pregunta: Quantes categories de frares hi havia dins del Temple i com es denominaven?

-Resposta: N'hi havia 3; cavallers, capellans i sergents.

Núm. 5:

-Pregunta: En quins territoris van tenir lloc les accions militars que van dur a terme els templers?

-Resposta: A Orient (Terra Santa) i a la Península Ibèrica.

Núm. 6:

-Pregunta: És cert que els templers van fer de banquers?

-Resposta: Sí.

Núm. 7:

-Pregunta: És cert que tots els edificis que van pertànyer al Temple es caracteritzen per contenir diversos símbols màgics?

-Resposta: No.

Núm. 8:

-Pregunta: A quina religió pertanyien els templers?

-Resposta: A la cristiana catòlica.

Núm 9:

-Pregunta: És cert que els templers compraven esclaus per a fer-los treballar en les seves propietats?

-Resposta: Sí.

Núm. 10:

-Pregunta: On era el principal convent templar, la casa d'on depenia tota la resta?

-Resposta: A la ciutat de Jerusalem.

Núm. 11:

-Pregunta: És veritat que l'orde del Temple encara existeix avui dia?

-Resposta: No (va ser prohibida i dissolta pel Papa a començament del segle XIV).

Núm. 12:

-Pregunta: És veritat que els principals perjudicats pel feudalisme eren els nobles?

-Resposta: No

Núm. 13:

-Pregunta: Els habitants de moltes viles estaven obligats a fer serveis militars al seu senyor. Com es denominaven els serveis militars que els habitants de Barberà havien de fer al Temple?

-Resposta: Host i cavalcada.

Núm. 14:

-Pregunta: Els templers tenien a Barberà el monopoli senyorial del forn. Què volia dir això?

-Resposta: Que només ells podien construir forns i que tothom estava obligat a pagar per coure el pa.

Núm. 15:

-Pregunta: Quin rei català del segle XIII va ser educat pels templers?

-Resposta: Jaume I.

Núm. 16:

-Pregunta: Per a què servien les grans espitlleres que hi ha en la planta baixa del Castell del Temple?

-Resposta: Per a observar l'exterior i disparar amb ballesta.

Núm. 17:

-Pregunta: Quin ús militar tenien les pells tendres d'animals en els setges medievals?

-Resposta: Per a evitar que projectils en flames cremessin els elements de fusta.

Núm 18:

-Pregunta: Què és un cadafal?

-Resposta: Un dispositiu de fusta que es col·locava dalt de torres i muralles per a protegir els defensors dels castells.

Núm. 19:

-Pregunta: És veritat que l'ausberg era una mena de vestit metàl·lic que es posaven els guerrers per a protegir-se?

-Resposta: Sí.

Núm. 20:

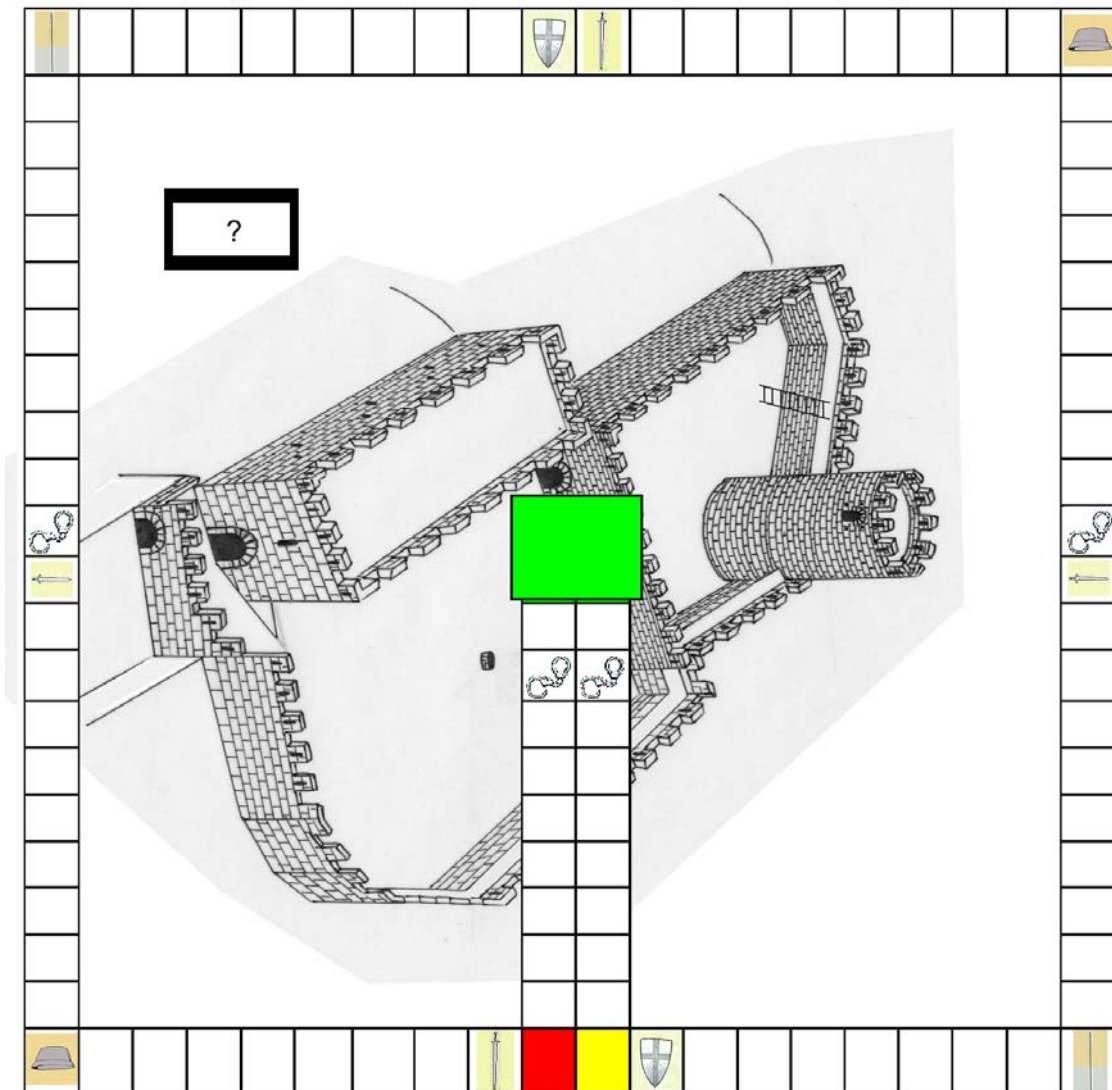
-Pregunta: És veritat que els murs del Castell del Temple són tan gruixuts per a poder resistir els projectils dels canons?

-Resposta: No, quan es van construir aquests murs encara no existien els canons

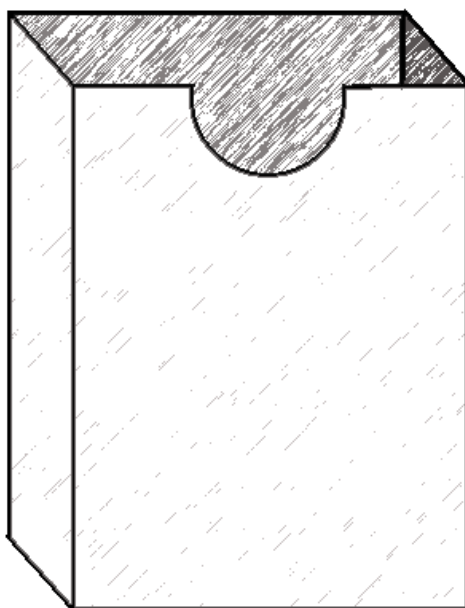
Tauler (proposta de disseny).

-Mides: 50 x 50 cm.

-Material: cartró.



Caixa-contenedor de cartes (proposta de disseny).²



Model per a la *caixa-contenedor* de cartes.

Notes.

¹ Les imatges que mostren els anversos de les cartes procedeixen de: Sabaté, Raja (1999); Jiménez Esteban (1995); GEC; Riquer (1968). La imatge de la carta núm. 6 procedeix del Taller de Projectes, Patrimoni i Museologia de la Universitat de Barcelona. La imatge de la carta núm. 26 ha estat executada per nosaltres, igual que la proposta de disseny del tauler i de la caixa-contenedor de les cartes. Les imatges de la casella “presó reial” i de la carta “Fam” procedeixen de la “Galeria d’imatges de Microsoft” (Windows Millenium).

Totes les imatges han estat modificades en major o menor mesura per nosaltres a fi d’adaptar-les a les nostres necessitats.

² Hem cregut oportú incloure aquest contenidor de cartes no només per a mantenir dites cartes fàcilment agrupades, sinó també per a mantenir un major grau d'incertesa sobre quina serà la carta següent, ja que poden ser identificades fàcilment tant per l'anvers com pel revers.

16.3.2.Joc de rol: “L’enigma dels templers (els templers a la Catalunya del segle XII).”

Les pàgines següents han estat concebudes com un document independent i utilizable per a la funció que se li ha conferit tal i com aquí apareix. És aquest i no cap altre el motiu del contrast que es trobarà entre alguns dels criteris d’edició mantinguts al llarg d’aquesta tesi i les solucions que hem adoptat aquí.

Es tracta de la traducció del document *GURPS Lite. An Introduction to Roleplaying* (1999), el qual ha estat recollit íntegrament, tret de de certs aspectes que no tenien en absolut aplicació per als nostres objectius específics. Més endavant justificarem les raons i forma de la nostra traducció.

JOC DE ROL.

L'ENIGMA DELS TEMPLERS (ELS TEMPLERS A LA CATALUNYA DEL SEGLE XII).

1.LLIBRE DE REGLES.

El que exposem a continuació és una traducció i adaptació del llibre de regles de *GURPS Lite* de Steve Jackson Games, editat en format PDF —Adobe Acrobat— i de lliure disposició a www.sjgames.com (consultat el 4/01/2001). El text original no ha estat modificat més que en certs aspectes mínims, relatius a *avantages*, *habilitats* i *armes* que suposaven clars anacronismes en relació a una ambientació del joc en la Catalunya de final segle XII i que no es justificava la seva presència en la present adaptació; més detalls relatius a aquestes modificacions estan exposats més avall, en l'apartat corresponent a *Disseny d'una campanya*.

L'ús de la nostra traducció-adaptació és útil per a dissenyar qualsevol campanya o aventura ambientada en l'edat mitjana fins a final segle XIII. Per a ambientacions posteriors —les quals no són aquí objecte del nostre interès— és necessari recórrer a l'edició original —en anglès— de *Gurps Lite*.

Aquesta traducció-adaptació ha estat feta amb l'objectiu de facilitar la posta en pràctica del joc, no per a substituir el llibre de regles de *Steve Jackson Games*, el qual potser voldrà ser consultat directament per alguns GM o altres jugadors. Aquest és fonamentalment el motiu pel qual els pesos i mesures no han estat convertides al sistema mètric decimal; aquesta conversió, però, pot ser fàcilment feta en qualsevol moment aplicant la taula de conversió que oferim com a annex al present document.

Per a jugar, es necessari disposar d'aquest llibre de regles, 3 daus de 6 cares, llapis i paper.

GLOSSARI

-GURPS és un joc de rol (RPG). Un joc de rol és aquell en què l'àrbitre (Director de Joc) guia diversos jugadors a través d'una *aventura* en la qual aquests representen el rol de caràcters de ficció.

Com en qualsevol afecció, el joc té el seu propi llenguatge. A fi d'ajudar a entendre els conceptes i termes que s'usen en aquest joc (i a d'altres RPGs), començarem amb unes definicions:

-*Joc de rol (RPG)*: És un joc en què els jugadors assumeixen les personalitats d'individus imaginaris, o caràcters, en un món de joc de ficció o històric, i intenten actuar com ho farien aquells caràcters.

-*Director de joc (GM)*: És l'àrbitre que tria l'aventura, parla als jugadors i jutja els resultats.

-*Caràcter*: És qualsevol ésser (persona o animal) representat pel GM o un jugador en un RPG.

-*Caràcter no jugador (NPC)*: És qualsevol caràcter controlat pel GM. El GM pot controlar molts caràcters.

-*Caràcter Jugador (PC)*: És qualsevol caràcter controlat per un dels jugadors. Normalment, cada jugador controla un sol caràcter.

-*Stats, o estadístiques*: Nombres que taxen les habilitats d'un Caràcter, usats per a determinar allò que cadascun pot o no pot fer. Vegeu la p. 3.¹

-*Grup*: És un grup de PCs que pren part en l'aventura.

-*Món de joc*: És un fons per al joc; l'escena per a una aventura. És una creació pròpia de la fantasia del GM o una escena publicada que ha estat creada específicament per al joc.

-*Aventura*: És la *unitat* bàsica de joc en un RPG, de vegades se'n diu *guió*. Un RPG mai no acaba fins que els jugadors ho vulguin, però una sola aventura tindrà un començament i un final. Pot durar diverses sessions de joc, o només una sola tarda.

-*Encontre*: És una *escena* d'una aventura. Una reunió entre els caràcters dels jugadors i un o més NPCs.

¹ Les crides a pàgina presents en tot aquest document es refereixen a les del document original **GURPS Lite. An Introduction to Roleplaying** (1999). Austin: Steve Jackson Games Incorporated (document editat a www.sjgames.com, consultat el 4/01/2001). Tot i que hem traduït al català aquesta "Introducció al Joc de rol" a fi de facilitar-ne l'ús didàctic, disposa del seu corresponent copyright, el qual nosaltres no tenim intenció de vulnerar, de manera que remetem reiterativament el lector al text de S. Jackson.

-*Campanya*: És una sèrie continuada d'aventures. Una campanya normalment tindrà un grup continuat de caràcters de jugadors i el mateix Director de Joc (o equip de GMs). Una campanya pot passar d'un món de joc a un altre, amb una raó lògica.

-*Raça*: És l'espècie a la qual hom pertany. Els caràcters no humans (follets, fades, halflings i marciàns, per exemple) són comuns en els RPGs.

FONAMENTS

GURPS empra daus de sis cares. Però també empra per a establir diverses coses (entre les quals el dany pres en combat) el sistema "daus + afegit", de manera que si un jugador pren "4d+2" de dany vol dir que el dany pres estarà indicat per una tirada de 4 daus a la qual es sumarà 2, mentre que "3d-2" voldrà dir que restarem 2 al total obtingut d'una tirada de 3 daus i si les regles indiquessin simplement "2d", el dany pres seria el resultat d'una tirada de 2 daus. Així mateix, per als nombres molt grans, és possible multiplicar els daus, de manera que "2dx10" significaria una tirada de 2 daus multiplicada per 10.

TIRADES D'ÈXIT

GURPS Lite té tres mecàniques bàsiques de joc: la tirada d'èxit, la tirada de reacció i les tirades de dany pres.

Una tirada d'èxit és aquella tirada de daus feta quan un jugador necessita posar a "prova" una de les seves destreses o habilitats. De vegades és el propi jugador implicat qui decideix fer la tirada, però d'altres és el GM qui ho fa.

Un exemple de tirada d'èxit seria la següent: per a determinar si un jugador serà capaç d'aixecar una gran roca hauria de fer una tirada contra la seva Força.

Una tirada d'èxit consisteix a llençar 3 daus (3d) i sumar els nombres obtinguts de cadascun d'ells. Si la suma és menor o igual a l'habilitat o destresa que el jugador està provant, la tirada resulta reeixida. En cas d'obtenir una quantitat superior, la tirada seria errada. Per exemple, si un jugador està tirant contra la seva Força, i el seu nivell de ST és 12, una tirada de 12 o menys tindria èxit.

Així, com més elevada sigui la puntuació contra la qual es tira, més fàcil és guanyar la tirada.

Tirades fetes pel GM

Normalment, el jugador tira els daus per al seu propi caràcter. Però hi ha dues excepcions:

1.-En una situació en què el caràcter no ha de poder decidir per ell mateix si ha tingut èxit —sobretot si dit caràcter està provant d'aconseguir informació— el GM tirarà en secret. Si les tirades tenen èxit, el GM donarà la vertadera informació al jugador. Però si la tirada resulta errada, el GM mentirà o no donarà gens d'informació.

2.En una situació en què el jugador no ha de saber què està passant; dins d'això s'inclouen la majoria de les tirades de "sentit" (vegeu la p. 24). En una d'aquestes situacions el GM ha de tirar en secret, però també ha d'informar el jugador implicat de qualsevol conseqüència derivada de la tirada feta, de la qual el seu caràcter n'hauria de ser conscient.

Modificadors i Habilitat Efectiva

De vegades un jugador es troba amb modificadors (bonificacions o càstigs) que afecten una tirada. Per exemple, si un jugador està provant d'impedir que una porta molt pesant es tanqués, podria haver de tirar contra la seva Força amb un càstig de -2 (o ST-2, per a abreujar) per causa de ser dita porta "pesant". En aquest cas, amb una Força de 12, el jugador necessitaria obtenir de la tirada un 10 o menys a fi de tenir èxit.

Així mateix, per a una tasca especialment fàcil, el jugador aconseguiria una bonificació per al seu esforç. Dit jugador, podria tirar "Tracte amb animals+4" per a fer-se amic d'un gos molt amistós. Si la seva habilitat fos 12, una tirada de 16 o menys tindria èxit.

L'**habilitat efectiva** per a una tasca donada és l'habilitat bàsica (el nivell real del jugador en aquella habilitat) més o menys qualsevol modificador apropiat. En l'expressat exemple, l'habilitat bàsica és 12, però l'habilitat efectiva és 16. Un jugador no pot tirar si la seva habilitat efectiva és per sota de 3, a no ser que estigui intentant una tirada de defensa (vegeu la p. 25).

Èxit Crític i Fracàs

Un èxit crític és un resultat especialment bo en una tirada d'habilitat. Un *hit* crític és un èxit crític anotat en un atac (vegeu la p. 25). El procediment per anotar-se un èxit crític és tal com segueix:

- Una tirada de 3 o 4 sempre és èxit crític.
- Una tirada de 5 és èxit crític si l'habilitat efectiva és 15+.
- Una tirada de 6 és èxit crític si l'habilitat efectiva és 16+.

El GM determina allò que passa quan un jugador tira un èxit crític. Aquesta tirada sempre és una bona cosa; una tirada és millor com més bonificació proporciona.

Un fracàs crític és un resultat especialment dolent en una tirada d'habilitat. Un jugador s'anota un fracàs crític com segueix:

- Una tirada de 18 sempre és un fracàs crític.
- Una tirada de 17 és un fracàs ordinari si l'habilitat efectiva és 16 o millor, i un fracàs crític si l'habilitat efectiva està per sota de 16.
- Qualsevol tirada de 10 punts per sobre de l'habilitat efectiva és un fracàs crític. És a dir, 16 en una habilitat de 6, 15 en una habilitat de 5, i així successivament.

El GM determina allò que passa quan un jugador tira un fracàs crític. Aquesta tirada sempre és una cosa dolenta; com pitjor sigui la tirada, pitjor serà el resultat.

Èxit Automàtic.

Algunes coses són totalment trivials. No cal cap tirada quan el sentit comú ens diu que el fracàs i l'èxit crítics són impossibles. Amb tot, si hi ha qualsevol oportunitat de fracàs, cal fer una tirada. Per a trobar la botiga de la cantonada, per exemple, no cal fer cap tirada, però una acció de combat, on fins el guerrer més experimentat podria fracassar si l'arma se li trenqués o ensopegués amb una pedra, ja és una altra cosa.

Intents Repetits en Tirades d'Èxit.

De vegades un jugador només té una sola oportunitat per a fer quelcom; d'altres podrà provar i provar fins que obtingui l'èxit. De vegades un jugador no sabrà si ha tingut èxit o ha fallat fins que ja sigui massa tard per a intentar-ho altre cop. Així mateix, també hi haurà vegades que un jugador sigui ferit com a conseqüència d'un fracàs, però encara se li permeti el luxe de fallar uns quants cops.

El GM farà servir el sentit comú per a distingir entre les dites possibilitats, segons sigui la situació en la qual es troben els jugadors. Es poden fer servir les següents indicacions com a regla:

- a) Si el primer fracàs els mata (o destrueix l'objecte de l'esforç), això és tot.
- b) Si un fracàs causa danys d'algun tipus, cal avaluar el dany i permetre que els jugadors ho tornin a provar després de passat un lapse de temps raonable.
- c) Si un fracàs no causa danys, cal permetre tornar-ho a provar després de passat un temps raonable, però els jugadors en aquesta situació seran castigats amb -1 per a cadascun dels intents posteriors al primer.

Concurs d'Habilitat

Hi ha ocasions en què dos caràcters necessitaran comparar les seves habilitats relatives per a establir una batalla o competició. Un Concurs d'Habilitat és una manera ràpida de resoldre una situació competitiva sense jugar-la en detall.

Quan cal fer un Concurs d'Habilitat, els dos caràcters fan les seves tirades d'èxit en l'habilitat apropiada, emprant qualsevol modificador que sigui apropiat.

Hi ha dos tipus de concursos:

Un *concurs ràpid* normalment dura un segon; exemple: dues persones que agafen la mateixa arma. Cada caràcter fa la seva tirada d'habilitat. Si un té èxit i l'altre erra, el guanyador és obvi. Si els dos tenen èxit (o erren) el guanyador és aquell que guanya amb millor resultat, o que erra per menys. Un empat en les respectives tirades vol dir que no ha guanyat ningú.

Un *concurso regular* pot comportar un cert temps. Per exemple, un combat de lluita. Cada caràcter prova la seva tirada d'habilitat. Si un té èxit i l'altre erra, el guanyador és obvi. Si els dos tenen èxit o els dos erren, les posicions relatives dels caràcters resten inalterades i poden intentar-ho un altre cop.

El temps que suposarà cada intent dependrà de l'activitat, i ho haurà de determinar el GM. En una situació de combat, cada intent suposa un segon. En un concurs de recerca científica, cada intent podria representar dies.

Si ambdós caràcters tenen una habilitat molt elevada, el concurs podria seguir indefinidament. En aquests casos es pot escurçar amb el procediment següent: Si les dues habilitats són superiors a 14, es redueix la més alta a 14 i es resta la mateixa quantitat de la més baixa.

Arribats a un punt, un caràcter encertarà la seva tirada i l'altre l'errarà. En aquestes alçades, el que va encertar la tirada és el guanyador del concurs.

TIRADES DE REACCIÓ

Una tirada de reacció és aquella que és feta pel GM per a determinar com els seus NPCs reaccionen enfront dels PCs. Aquesta tirada sempre és optativa; el GM pot predeterminar quines seran les reaccions. Però (al menys en part de les ocasions) és més divertit permetre que els daus controlin les reaccions.

Per a establir les reaccions, el GM tira 3 daus i consulta la "Taula de Reacció". Com més elevada sigui la tirada, millor reaccionaran els NPCs i millor serà el tractament que donin als PCs.

Les tirades de reacció es fan normalment en situacions potencials de combat, durant les transaccions comercials, en resposta a demandes d'ajut o d'informació i determina l'actitud i lleialtat dels NPCs assalariats.

Modificadors de Reacció.

Una bonificació de reacció és un factor que fa que els NPCs siguin més amistosos; un càstig de reacció és quelcom que els farà menys amistosos. Hi ha diversos tipus de modificadors de reacció:

-Molts PCs tindran modificadors personals per a la seva aparença, posició social, etc., els quals es sumaran (o restaran) a les tirades de reacció.

-Ocasionalment, una situació també pot produir un modificador de reacció. Oferir un mal tracte comercial a algú, o intentar convèncer algú que no ens ataquí quan no tenim prou efectius, podria comportar un càstig. Per contra, oferir un bon negoci o tractar amb un assalariat experimentat i de confiança, podria comportar una bonificació. Tot això resta a la discreció del GM.

-Una conducta apropiada per part dels jugadors sempre haurà d'influir en les tirades de reacció. Una bona aproximació mereixerà un +1 modificador —o més—, mentre que una de totalment inapropiada podria donar lloc a -1 o -2 de càstig en la tirada de reacció.

Taula de Reacció.

Cal tirar 3 daus i aplicar qualsevol modificador de reacció.

0 o menys: Desastrosa. El NPC odia aquest caràcter i actuarà de la manera que més el perjudiqui, sense excloure cap possibilitat: atac, traïció, ridícul públic, o refusar l'auxili en un cas de vida o mort, tot és possible.

1 a 3: Molt Dolenta. El NPC detesta aquest caràcter i actuarà contra ell si això resulta convenient: atacarà, oferirà uns termes molt injustos en una transacció, i així successivament.

4 a 6: Dolenta. El NPC no vol res del caràcter i actuarà contra ell (com anteriorment) si d'aquesta manera pogués guanyar alguna cosa.

7 a 9: Pobra. El NPC no està gens impressionat. Pot amenaçar, exigir un suborn abans d'oferir ajut, o alguna cosa similar.

10 a 12: Neutral. El NPC ignora aquest caràcter, és totalment indiferent. Les transaccions seran fàcils i rutinàries, simplement caldrà observar el protocol corresponent.

13 a 15: Bona. Al NPC li agrada aquest caràcter i li serà útil dins d'allò que és normal. Se li concediran demandes raonables.

16 a 18: Molt Bona. El NPC pensa favorablement d'aquest caràcter i li serà força útil i amistós. Li oferirà ajut i condicions lliurement favorables per a la majoria de coses.

19 o millor: Excel·lent. El NPC està molt impressionat per aquest caràcter, i actuarà en tot moment a favor dels seus interessos, dins dels límits de la seva pròpia habilitat —potser fins i tot arrisqui la seva vida, riquesa, o reputació—.

TIRADES DE DANY.

Una “tirada de dany” és una tirada feta en una lluita per a veure quin mal ha fet un jugador al seu enemic. Moltes coses poden afectar el mal final fet per una lesió: l’armadura protegeix l’usuari, certes armes poden fer un mal extra si travessen l’armadura i “els *hits* crítics” eviten la tirada de prendre mal. Totes aquestes coses s’expliquen a l’apartat *Combat* (vegeu la p. 24).

CARÀCTERS

Crear un caràcter és la primera part del joc, i una de les coses més importants. La idea en si del joc de rol és prendre una altra personalitat —un “caràcter” que el jugador crea—. GURPS permet decidir en quin tipus d’heroi es convertirà un jugador.

La manera usual de crear un caràcter és *dissenyar-lo*, tal com si fos un personatge d’una història que un jugador està escrivint. Es comença per decidir quin tipus de persona vol ser el jugador en qüestió. Es pot agafar la inspiració d’un heroi o heroïna de ficció —o crear-ne un nou—. Una vegada hom té la idea de quina classe de persona es vol ser, cal donar-li vida.

Històries de caràcter. Una “història de caràcter” és la història d’un caràcter del joc, escrit per la persona que juga dit caràcter. Això és d’un gran ajut per a jugar a rol. És possible escriure la història abans de crear el caràcter (o al menys algunes de les seves parts), i llavors procedir a la creació tot partint d’aquella. Una història pot ajudar a donar vida a un caràcter, però, malgrat ser recomanable, no és obligatori fer-la.

Si hom procedeix a escriure la història, cal mostrar-la al GM, però no necessàriament als altres jugadors. En darrer terme, un caràcter pot tenir certs secrets, fins per als seus propis amics.

PUNTS DE CARÀCTER

Quan hom crea un caràcter, comença amb un cert nombre de punts de caràcter per a “gastar” en les habilitats de dit caràcter. Per a la majoria de jocs, es recomanen 100 punts per a un caràcter de tipus heroic. Per descomptat, però, que també són possibles d’altres nivell: des de persones corrents de 25 punts fins a superhomes de 300 punts o més.

En les seccions següents es descriuen coses en les quals hom pot gastar els seus punts de caràcter. Les característiques positives (gran força, riquesa, bellesa, habilitats) costen un nombre de punts proporcional a la seva vàlua. Els trets negatius (debilitat, mala vista, pobresa, por a les alçades) proporcionen punts extra que es poden usar per a comprar trets més positius.

ATRIBUTS.

Per a definir les habilitats bàsiques s’empren 4 nombres denominats “atributs”:

Força (ST): una mesura de la força muscular.

Destresa (DX): una mesura d’agilitat i coordinació.

Intel·ligència (IQ): una mesura de potència mental, vigilància, adaptabilitat, i experiència en general.

Salut (HT): una mesura d’energia i vitalitat. L’HT també regeix per als “*hits*”—la quantitat de mal físic que un caràcter pot prendre—. Quan hom ha rebut “*hits*” en un nombre igual a la seva puntuació de Salut, aviat cau inconscient. Més enllà de dita puntuació la lesió pot matar-lo.

Tots 4 atributs es consideren igual de valuosos. El cost en punts que impliquen els atributs s’expressa en la taula següent. Cal parar atenció en el fet que una puntuació de 10 en un atribut no té cap cost (és de franc), des del moment que 10 constitueix “la mitjana”. Les puntuacions per sota de 10 tenen un cost negatiu i permeten recuperar cert nombre de punts.

La puntuació més baixa permesa per a un humà és d’1 punt. Però no hi ha cap límit superior per a cap puntuació. 10 representa la mitjana humana per

a tots els atributs; una puntuació entre 8 i 12 es considera un nivell “normal”, mentre que les puntuacions per damunt de 16 es consideren nivells poc freqüents i per damunt de 20 ja es considera sobrehumà.

Nivell	Cost en punts
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Cada punt d'atribut addicional més enllà de 18 costa 25 punts de caràcter més.

IMATGE I APARENÇA

Aquest apartat defineix els trets “socials” intrínsecs d'un caràcter: l'aparença i manera de ser. Els trets amb puntuació de valor positiu (bona

presència, veu agradable) es consideren *avantatges* (vegeu la p. 9), i segueixen totes les regles habituals dels avantatges. Els que tenen valors negatius (mala presència, hàbits personals odiosos) es tracten com a *desavantatges* (vegeu la p. 11).

Aparença (variable)

Hom és lliure de dotar el seu caràcter de l'aparença física que vulgui. Amb tot, segons les aparences siguin bones (o males) es consideren avantatges (o desavantatges). Una bona aparença costa punts; mentre que les males aparences proporcionen bonificacions (punts extra per a gastar en altres coses).

Aparença horrorosa: Qualsevol classe de trets repugnants que el jugador especifiqui: tenir gep, una malaltia greu a la pell,... preferentment diverses coses juntes. Amb la present aparença hom tindrà -4 en qualsevol tirada de reacció, excepte per a criatures d'altres planetes o per a les persones que no puguin veure'l. Bonificació: -20 punts.

Aparença lletja: Com l'anterior, però no tant (potser els cabells despendinats i les dents tortes). Comporta -2 en les tirades de reacció, amb les excepcions ja dites. Bonificació: -10 punts.

Aparença poc atractiva: Lleugerament desagradable. Comporta -1 en tirades de reacció per a membres de la pròpia raça, però cap per als altres (és quelcom massa subtil per a que aquests ho puguin notar). Bonificació: -5 punts.

Aparença atractiva: Hom no podria entrar en un concurs de bellesa, però se'l considera bell. Comporta +1 en totes les tirades de reacció per a la pròpia raça. Cost: 5 punts.

Aparença bella: Hom podria ser admès en un concurs de bellesa. Comporta + 2 en les tirades de reacció per al mateix sexe; +4 per al sexe contrari (segons com siguin de semblants les diferents races). Cost: 15 punts.

Aparença molt Bella: Hom guanyaria un concurs de bellesa Comporta +2 en les tirades de reacció per al mateix sexe; +6 per al sexe contrari. Cost: 25 punts.

Carisma (5 punts/nivell)

Habilitat natural per a impressionar i governar els altres. Qualsevol pot adquirir cert carisma per una bona aparença i bons modals —però el veritable carisma és independent d'aquestes coses, i hom el té o no. Afecta qualsevol tirada de reacció feta per a qualsevol criatura intel·ligent.

Cost: 5 punts per cada + 1 de bonificació de reacció.

Mà destra (no costa cap punt)

Cal decidir si hom és dretà o esquerrà. Les regles de GURPS assumeixen que un jugador és dretà si no es decideix el contrari o es paguen els punts que costa ser ambidextre. Si hom decideix ser esquerrà, i el mal pres en combat es juga a la mà dreta, passa automàticament a l'esquerra. No hi ha cap bonificació o càstig pel fet de ser esquerrà.

Sempre que hom intenti fer alguna cosa significativa —manejar una espasa, fer una carta, etc.— amb la seva “mà dolenta”, se li aplicarà un càstig de – 4. Això, però, no s'aplica a les coses que hom faria amb dita mà, com ara usar un escut.

Ambidextrisme (10 punts)

Un jugador pot usar ambdues mans amb la mateixa habilitat. Si ho fa així no pateix el càstig de – 4 de DX per usar la “mà dolenta” com la resta de persones, i pot lluitar (o actuar) amb qualsevol mà (tot i que no calgui fer-ho amb totes dues a la vegada). Si algun accident afectés un dels braços o mans, s'assumeix que es tracta de l'esquerre.

Alçada i Pes (no costa cap punt)

Els jugadors són lliures de seleccionar l'alçada i pes per als seus caràcters, dins dels límits d'allò que és raonable. La taula que hi ha a sota es pot usar per a determinar “la mitjana” d'alçada i pes. La mitjana d'alçada es basa en la puntuació de ST del caràcter. El pes, per la seva banda, es basa en

la seva alçada. Així com una variació de 6'' en alçada i de 40 lliures en pes resulten creïbles, qualsevol que tingui una aparença física millor que la mitjana cal que tingui un pes dins del 20% de "la mitjana" per a la seva alçada.

Per a cada polsada d'altura per sobre de 6'3'', cal afegir 10 lliures per a assolir la mitjana de pes.

La taula fa referència un home del segle XX. Per a les dones, cal restar 2'' de la mitjana d'alçada i 10 lliures de la mitjana de pes. Per a un caràcter anterior al segle XIX, cal restar 3'' de la mitjana d'alçada. El pes sempre es determina després de l'alçada.

ST	Alçada	Pes
-	5'2'' o menys	120 lliures
-	5'3''	130 ll.
5	5'4''	130 ll.
6	5'5''	135 ll.
7	5'6''	135 ll.
8	5'7''	140 ll.
9	5'8''	145 ll.
10	5'9''	150 ll.
11	5'10''	155 ll.
12	5'11''	160 ll.
13	6'	165 ll.
14	6'1''	170 ll.
15	6'2''	180 ll.
16+	6'3'' o més	190 ll.

Gras (- 10 o - 20 punts)

Un caràcter és excessivament gras per la seva raça.

Per -5 punts, el caràcter està en *Sobrepès*. Cal determinar el pes normal per a la ST, i llavors augmentar-lo en un 30%. Tenir sobrepès comporta un

càstig de reacció de -1 en les societats que es preocupen de les qüestions de salut i en aquelles regions on el menjar és escàs.

Per -10 punts, s'està *Gras*. Cal determinar el pes normal per a la ST, i llavors augmentar-lo un 50%. Això comporta -1 en totes les tirades de reacció; l'HT no pot ser superior a 15.

Per -20 punts, s'està *Summament Gras*. Cal determinar el pes normal per a la ST, i llavors augmentar-lo el doble. Això comporta -2 en totes les tirades de reacció; l'HT no pot ser superior a 13.

En tots els casos, el pes extra compta com a destorb per a fer coses (excepció: això no actua contra el caràcter quan ha de nedar). Si un caràcter es Summament Gras, la roba normal i les armadures no li aniran bé, i dit caràcter estarà a -3 en *Emmascarar-se*, o *Camuflar-se* si està intentant seguir algú entre una munió de gent.

Les persones grasses aconseguen +5 en les seves tirades de Natació (+2 si només és Sobrepès).

Magre (- 5 punts)

Un caràcter té un pes notablement insuficient. Després de configurar l'alçada del caràcter, cal prendre "la mitjana" del pes per aquella alçada i escurçar-lo 1/3. No es pot triar que l'aparença sigui Bell o Molt Bell i la seva HT no podrà estar per sobre de 14. La roba normal i les armadures no li aniran bé, i dit caràcter estarà a -2 en *Emmascarar-se*, o en *Camuflar-se* si està intentant seguir a algú entre una munió de gent.

Hàbits personals odiosos (-5/-10/-15 punts)

Un caràcter que es comporta, de vegades o sempre, de manera repugnant per als altres. Com pitjor sigui la seva conducta, millor serà la bonificació que rebrà. Cal especificar el comportament en el moment de crear el caràcter i calcular la bonificació amb el GM. La mala olor corporal podria merèixer -5 punts i escopir a terra podria merèixer -10 punts; per als hàbits realment més odiosos es reservarien -15.

Per cada -5 punts que l'hàbit d'un caràcter mereixi, se li resta 1 de totes les tirades de reacció fetes per qualsevol que pugui notar el seu problema.

Aquest càstig s'aplica als membres de la seva pròpia raça; i depèn del GM establir diferents reaccions per a les altres races.

Veü (10 punts)

Un caràcter té una veü natural clara, ressonant i atractiva. Si és així, aconseguix una bonificació de +2 permanent en totes les habilitats següents: Bard, Diplomàcia, Polític, Savoir-Faire, Atractiu Sexual i Cantant. Així mateix també aconseguix un +2 en qualsevol tirada de reacció feta per algú que pugui escoltar la seva veü.

POSICIÓ SOCIAL

Aquesta secció conté regles per a definir els trets socials extrínsecs d'un caràcter —la seva posició en la societat—. Quant a la Imatge i l'Aspecte (més amunt), els trets amb valors de punts positius són avantatges, per contra els que tenen valors negatius són desavantatges. La majoria d'aquests trets només tenen importància dins de la societat a què pertany el caràcter.

Investidura clerical (5 punts / nivell de jerarquia)

És l'avantatge social/polític que comporta el fet d'estar investit com a clergue de la seva religió. Representa l'estatus i influència d'un caràcter dins de l'Església. Tal caràcter disposa de diversos poders i privilegis que un home comú no té i inclou una bonificació de reacció de +1 per nivell jeràrquic per als seguidors de la seva religió i aquells que respecten la seva fe. Un caràcter serà investit amb un títol —Pare, Germana, Reverend,...— i podrà realitzar cerimònies com la Confirmació, Matrimoni, o Exorcisme.

Deure (variable)

Hom té una responsabilitat significativa vers d'altres, i es compromet personalment amb aquella responsabilitat. Els deures poden derivar d'un treball rigorós, d'una responsabilitat feudal, o d'una altra cosa. Per definició, un deure s'imposa des de fora.

El GM tira els daus al començament de cada aventura per a veure si cada caràcter serà “cradat a un deure” en aquella aventura. El cost en punts d’un deure depèn de la freqüència amb què s’exigeix:

Gairebé tot el temps (tirada de 15 o menys): -15 punts.

Molt sovint (tirada de 12 o menys): -10 punts

Força sovint (tirada de 9 o menys): -5 punts

De vegades (tirada de 6 o menys): -2 punts.

Per a ser significatiu, un deure ha de ser perillós. Una feina ordinària no és un “deure.” Si un deure no exigeix arriscar la vida, al menys de vegades, cal reduir de 5 el seu valor, la qual cosa invalida aquells que són menys freqüents que “molt sovint.” Amb tot, un deure Summament Arriscat (típic de forces especials i clans ninja), on hom es troba “de servei” durant tot el temps i corre risc de mort o de lesions importants, comporta -20 punts.

Poders coercitius legals (5 / 10 / 15 punts)

Es refereix als agents de la llei, amb tota els drets, poders i restriccions que aquests càrrecs comporten. En certes ocasions i en certs llocs, això comporta també una llicència per a matar; en d’altres, és poc més que el dret a dur una insígnia i posar multes d’aparcament.

El cost en punts està determinat pels drets i privilegis del tipus de poders legals que tingui aquell caràcter. Generalment, un policia amb jurisdicció local, poders per a arrestar delinqüents sospitosos, dret a realitzar recerques amb una garantia apropiada i possiblement el dret a dur una arma dissimulada costa 5 punts de Poders Coercitius Legals.

Algú amb jurisdicció nacional o internacional, o sense obligació de respectar els drets civils dels altres, o amb llibertat per a emprendre investigacions, o facultat per a matar amb una relativa impunitat, ha de pagar 10 punts pels seus poders.

Un funcionari amb tres o més de les habilitats anteriorment citades ha de pagar 15 punts.

Els presents Poders Coercitius Legals normalment van de la mà amb un desavantatge de Deure apropiada (més amunt) i una Reputació (veure més

avall) que pot ser un avantatge, un desavantatge, o ambdues coses a la vegada.

Rang militar (5 punts / nivell de jerarquia)

Així com Estatus (vegeu la p. 7) reflecteix la posició en la societat, el Rang Militar (o graduació) reflecteix la seva posició en un exèrcit o organització paramilitar. Cada rang té autoritat per damunt dels rangs inferiors a ell (independentment de l'habilitat personal de cadascú). Cost: 5 punts per rang, per damunt del Rang 8.

Els noms dels rangs varien entre les organitzacions. Els homes alistats són normalment Rang 0, els sots-oficials seran Rang 1 o 2, i els oficials seran Rang 3+, els Generals o equivalents seran al menys Rang 7.

A molts llocs, el Rang Militar comporta automàticament Estatus, el qual —en dits casos— no caldrà que es pagui per separat. El “valor per defecte” aquí seria un nivell d'Estatus per cada 3 de Rang, arrodonint al nombre més proper.

El Rang militar gairebé sempre comporta un Deure significatiu (veure més amunt).

Reputació (variable)

Algunes persones són tan conegudes que la seva reputació es converteix en avantatge o desavantatge. Per als propòsits del joc, la reputació afecta les tirades de reacció fetes per NPCs. Els detalls d'una reputació depenen totalment del jugador; hom pot ser conegut per la seva valentia, ferocitat, per menjar serps, o per qualsevol cosa que un jugador vulgui. Si hom té una reputació, el seu nom o la seva cara seran suficients per a activar una “tirada de reputació” a fi de veure si les persones que es troba aquell caràcter han sentit a parlar d'ell. Cal tirar els daus un cop per a cada persona o grup petit que aquell caràcter es trobi. Per a un grup gran, el GM pot tirar més d'un cop si vol.

Hi ha tres components per a la Reputació: el Tipus de Reputació, les Persones Afectades, i la Freqüència de Reconeixement.

El Tipus de Reputació afecta el modificador de reacció que hom rep de la gent que el reconeix a un. Per a cada +1 de bonificació per a una tirada de reacció (per damunt de +4), el cost és de 5 punts. Per a cada càstig de -1 (per damunt de -4), el cost és de -5 punts.

Les persones Afectades modifiquen el valor de la reputació que hom té. Com més extensa sigui la “classe afectada” (persones que podrien haver sentit a parlar d’un), més mereixerà la reputació d’aquest caràcter, tal com segueix:

Cadascun que hom es trobi en una campanya: cal usar valor que figura en la llista.

Classe extensa de persones (totes les persones d’una religió particular, tots els mercenaris, tots els mercaders): ½ del valor (arrodonint avall).

Classe petita de persones (tots els sacerdots de Wazzo, totes les persones instruïdes de l’Anglaterra del segle XII, tots els mags de la moderna Alabama): 1/3 del valor (arrodonint avall).

Si la classe de persones afectades és tan petita que, en l’opinió del GM, un caràcter no se’n trobaria ni tan sols un en una aventura normal, la seva reputació no es tindrà gens en compte.

La Freqüència de Reconeixement també modifica el valor de la reputació. Com més sovint hom sigui reconegut per membres de “la classe afectada”, més important serà aquesta reputació:

Durant tot el temps: no s’aplica cap modificador.

De vegades (tirada de 10 o menys): ½ del valor (arrodonint avall).

Ocasionalment (tirada de 7 o menys): 1/3 del valor (arrodonint avall).

Estigma social (-5/-10/-15/-20 punts)

Hom pertany a una raça, classe o sexe que la seva cultura considera inferior. “L’estigma” ha de ser obvi a qualsevol que el vegi; si no seria una reputació. La bonificació de punts depèn del càstig de la reacció:

Ciudadà de segona classe (una dona de l'Amèrica del segle XIX o membres de certes religions): -5 punts. Comporta -1 en totes les tirades de reacció, exceptuades les d'altres del seu mateix tipus.

Propietat valuosa d'altri (per exemple, una dona en l'Amèrica del segle XIX o el Japó del XVI): -10 punts. Això normalment pren la forma d'una llibertat limitada o falta de respecte intel·lectual.

Grup minoritari (a discreció del GM): -10 punts. Comporta -2 en totes les tirades de reacció fetes per qualsevol excepte les del propi tipus, però +2 en les fetes per dit propi tipus.

Foraster, proscrit, o bàrbar (un indi americà del segle XIX en territori dels blancs, un got en la Roma Imperial,...): -15 punts. Només s'aplica si el "bàrbar" es troba fos de la seva pròpia cultura. Hom aconsegueix -3 en totes les tirades de reacció, però +3 dels del propi tipus quan se'ls troba fora del lloc o cultura d'origen.

Qualsevol que prengui un desavantatge d'Estigma Social resta obligat per aquell... cal jugar amb les dificultats que causa.

Estatus (variable)

L'Estatus és una indicació de classe social. Qualsevol pot determinar quin és l'Estatus d'un caràcter a simple vista, pel vestit i la manera d'estar. Si hom té un estatus molt alt, la seva cara potser serà reconeguda fàcilment —o la corrua de serventes que l'envolten comunicarà el missatge—.

L'estatus es mesura en "nivells socials", que van de -4 (escòria sense valor) a 8 (hom és considerat literalment diví). El seu cost és de 5 punts per "nivell" d'Estatus: Estatus 5 costa 25 punts, mentre que Estatus -3 és un desavantatge que rep -15 punts.

Estatus elevat: vol dir que hom forma part de la classe governant de la seva cultura. Com a resultat, la resta (només en la pròpia cultura) li tindrà respecte. L'Estatus elevat comporta diversos privilegis, diferents a cada "món de joc" i dits privilegis depenen del GM. A causa de la relació habitual entre Estatus i Riquesa (veure més avall), un nivell de Riquesa d'Adinerat o per sobre

d'aquest, permet pagar 5 punts menys per a l'Estatut elevat. En efecte, hom aconsegueix un nivell d'Estatut gratis.

Estatut baix: Hom és servent, delinqüent o esclau. Cal adonar-se que això no és el mateix que un Estigma Social (vegeu la p. 6).

Estatut com a Modificador de Reacció: En fer una tirada de reacció, els Estatut relatiu dels caràcters involucrats poden afectar la reacció. L'Estatut més elevat normalment comporta una bonificació. Si hom té Estatut 3, per exemple, els d'Estatut 1 reaccionarien a ell en +2. L'Estatut negatiu normalment comporta un càstig. Si hom té Estatut negatiu, els que tinguin Estatut més alt reaccionaran malament davant d'ell. Cal prendre la diferència entre l'Estatut que hom té i el del NPC com un càstig de la reacció, però no serà pitjor que -4. Els Estatut més baixos poden comportar un càstig. Si hom tracta amb un NPC que és bàsicament amistós, l'Estatut propi no importarà (sempre que sigui positiu). Però si el NPC és neutral o està enfadat, un Estatut més baix el farà pitjor.

RIQUESA

La riquesa i pobresa són relatives; depenen del "món de joc". *La Riquesa* controla els aspectes següents:

- (a) Amb quants diners comença un jugador la partida
- (b) Quants diners guanya un jugador per mes de joc (això, però, també depèn del seu treball específic)
- (c) Quant de temps haurà d'invertir un jugador en treballar per guanyar-se la vida. Tots els caràcters tenen assignat un començament de partida amb el nivell "normal" de riquesa en relació al seu "món", a no ser que paguin els punts de caràcter extra per a Riquesa o que hagin pres el desavantatge de Pobresa; més avall es mostren diversos "nivells de riquesa". D'un punt de vista realista, els caràcters amb un estil de vida "establert" han de posar el 80% de la seva riquesa inicial en una casa, vestits, etc., i només haurien de deixar un 20% per a les "aventures".

GURPS fa servir el símbol \$ per a indicar diners, sense tenir en compte el “món de joc” específic. La Riquesa inicial normal en un món de fantasia és \$1.000, \$750 per a finals del segle XIX i començament del XX, \$5.000 per a mitjan segle XX i \$15.000 per al present i per a les campanyes de ciència-ficció.

Nivells de riquesa (variable)

Absolutament Escurat: Algú que no té cap treball, cap font d'ingressos, res estalviat, ni cap propietat excepte la roba que duu. O algú que és incapaç de treballar, o es troba en atur. –25 punts.

Pobre: Algú que la seva riquesa inicial només és 1/5 de la “mitjana” per a la seva societat. Passa 50 hores setmanals treballant, alguns treballs resten fora de les seves possibilitats i cap treball que pugui obtenir estarà massa ben pagat. –15 punts.

Limitat: Algú amb una riquesa inicial de només 1/2 de “la mitjana” per a la seva societat. Passa 40 hores setmanals treballant, pot accedir a la majoria de treballs, però no guanya gaire. És un nivell apropiat si es tracta (per exemple) d'un estudiant del segle XX. –10 punts

Nivell mitjà: Algú que disposa exactament de la riquesa inicial mitjana per a la seva societat. Es passa 40 hores setmanals treballant i disposa d'un estil de vida mitjà. Cap punt.

Còmode: Algú que treballa per a viure, però el seu estil de vida és millor que la mitjana. Treballa 40 hores setmanals. La seva riquesa inicial és dues vegades la mitjana. 10 punts.

Ric: La seva riquesa inicial és 5 vegades la mitjana i viu molt bé. Treballa només 20 hores setmanals. Aquest nivell de riquesa i els superiors no poden ser triats sense el permís del GM. 20 punts.

Molt Ric: La seva riquesa inicial és 20 vegades la mitjana. Treballa només 10 hores per setmana tenint cura dels seus negocis (gairebé no treballa). 30 punts.

Ric podrit: La seva riquesa inicial és 100 cops la mitjana. Treballa 10 hores per setmana en el seu negoci. Pot comprar gairebé qualsevol cosa sense tenir en compte quin serà el cost. 50 punts.

Multimilionari: Quan un caràcter hagi comprat l'avantatge Ric podrit, podrà comprar nivells addicionals de riquesa. Cada nivell augmenta la seva riquesa per un factor de 10 (exemple: el primer nivell augmentaria la riquesa total a 1.000 vegades la mitjana). Cada nivell concedeix també un nivell gratis d'Estatus, amb una bonificació màxima de +2 per damunt del nivell gratuït ja donat per a Riquesa elevada. 25 punts / nivell.

AMICS I ENEMICS

Molts caràcters tenen NPCs que estan especialment ben disposats vers ells. Els amics poderosos que poden ser cridats en temps de necessitat són un avantatge; els amics més dèbils que hom ha de defensar són un desavantatge, com ho són també els enemics poderosos.

Freqüència d'Aparició: Quan un caràcter té amics o enemics, el GM tira els daus un cop per aventura per a veure si aquells s'hi involucran. La sort de 3 daus de que un amic poderós es presenti o ajudi, o de que ho faci un amic més dèbil o de que un enemic aparegui per a complicar les coses, es denomina "la seva freqüència d'aparició". Això ajusta el valor d'un NPC com a avantatge o desavantatge, després que tots els altres factors hagin sigut considerats, com segueix:

Apareix quasi sempre (tirada de 15 o menys): cost triple.

Apareix molt sovint (tirada de 12 o menys): cost doble.

Apareix bastant sovint (tirada de 9 o menys): cost que figura en la llista.

Rarament apareix (tirada de 6 o menys): la meitat del cost (arrodonit amunt).

Nota sobre el Nivell de Poder: Les regles que apareixen a sota de tot assumeixen PCs de 100-punts; en un joc més (o menys) poderós, cal ajustar el valor en punts d'aquests NPCs per la mateixa quantitat.

Persones a càrrec

Un NPC del qual hom és responsable és una Persona a Càrrec, i es considera un desavantatge. Aquest pot ser un nen, company, espòs, o algú vers qui hom se sent obligat. Si una nostra Persona a càrrec és segrestada durant el joc, cal que anem a rescatar-la tan aviat com puguem. Si una nostra Persona a càrrec té problemes i no anem immediatament a ajudar-la, el GM pot denegar-nos els punts de bonificació de caràcter (vegeu la p. 21) per “actuar fora del caràcter.” A més, mai podrem aconseguir cap punt de caràcter en una partida on la nostra Persona a càrrec es mor o queda mal ferida.

La Persona a càrrec simplement es crea com qualsevol altre caràcter, però en lloc dels 100 punts necessaris per a crear un PC, se n'usaran 50 de punts o menys. Una Persona a càrrec construïda amb 0 o menys punts és mereixedora de -16 punts; una en què s'usen d'1 a 25 punts es mereixedora de -12 punts; de 26 a 50 punts mereix -6 punts. Una Persona a càrrec construïda amb 50+ punts no és mereixedora de cap punt de bonificació.

Com més important per a un caràcter sigui una Persona a càrrec, més multiplica el seu valor en punts. Per a un patrocinador, conegut o una altra persona per a la qual hom pot córrer riscos dins d'una mesura racional, cal dividir en dos el valor anteriorment expressat. Per a un amic a qui hom haurà de protegir sempre, cal usar el valor de la llista. Per a un ésser estimat, la seguretat del qual és sempre prioritària, cal doblar el valor de la llista.

Finalment, cal triar una freqüència d'aparició (vegeu anteriorment) que estigui d'acord amb “la història” que hi ha darrera de la Persona a càrrec.

Cap caràcter podrà guanyar mai punts per a més de dues Persones a càrrec.

Aliats

Són els companys fidels, els amics de tota la vida que són prou apropiats per a acompanyar-nos en les aventures. Tenir un Aliat és un avantatge. Un Aliat és un NPC, i cal que es jugui com a tal. Encara que els Aliats normalment estan d'acord amb els suggeriments del seu PC, no són

titelles. Igualment, un PC no podrà rebre cap punt de caràcter en una partida on traeix, ataca o posa innecessàriament en perill el seu NPC Aliat.

Un caràcter Aliat es crea com si fos un PC. Un Aliat construït en 51-75 punts no és mereixedor de cap punt, però cal que sigui protegit com a Persona a càrrec. Un aliat construït en 76-100 punts costa 5 punts; construït en 101-150 punts costa 10 punts; mentre que un aliat construït en més de 50 punts més que el seu PC en realitat és un Patrocinador (vegeu a sota).

Un Aliat que disposa d'habilitats especials —màgia en un món no màgic, un equipament molt per sobre del nivell de la tecnologia del món (vegeu la p. 32)— costa de 5 a 10 punts extra, a discreció del GM.

Així com per a una Persona a càrrec, cal escollir una freqüència d'aparició que sigui coherent amb “la història” que hi ha darrera de l'Aliat.

Cal tenir en compte que tots els NPCs Aliats han de pagar punts per a tenir el seu PC com a Aliat. Per a un PC normal de 100-punts, això costarà 5 punts.

Patrocinadors

Els NPCs amics més poderosos són coneguts com a Patrocinadors. Igual que els Aliats, els Patrocinadors són NPCs creats pel jugador però controlats pel GM. Un Patrocinador pot ser conseller, protector o patró (malgrat que hom pot tenir un treball sense tenir un Patrocinador; un Patrocinador és més que un cap de feina normal). Contràriament a un Aliat, un Patrocinador no va d'aventures amb un PC. A canvi, el Patrocinador ofereix consell, coneixements, equipament, influència, etc.

El valor en punts d'un Patrocinador depèn del seu poder. Un únic individu poderós (creat al menys amb 150 punts), o un grup amb recursos al menys 1.000 vegades la riquesa inicial per a aquell “món”, és mereixedor de 10 punts. Un individu summament poderós (creat al menys amb 200 punts) o una organització bastant poderosa (recursos equivalents al menys a 10.000 vegades la riquesa inicial) comporta 15 punts. Una organització molt poderosa (recursos equivalents al menys a un milió de vegades la riquesa inicial) comporta 25 punts. Un govern nacional o una organització multinacional gegantina (amb recursos incalculables) comporta 30 punts.

Si un Patrocinador proporciona equipament que resulta realment útil això augmenta el seu valor en punts. En la majoria de casos, això suma 5 punts al cost del Patrocinador. Si l'equipament és mereixedor de més de la riquesa inicial normal de la campanya, cal afegir-hi 10 punts.

Com un aliat, un Patrocinador que té habilitats especials pot costar de 5 a 10 punts extra, a discreció del GM.

Finalment, cal triar una freqüència d'aparició apropiada.

Enemies

Un NPC o una organització que està treballant contra un, o que intenta matar-lo, és un Enemic. Hom és responsable de determinar la naturalesa del seu Enemic quan procedeix a crear el seu caràcter, i ha d'explicar al GM per què aquest enemic el persegueix. El GM sempre té el dret de vetar la nostra opció d'Enemic si aquest sembla cretí o serà massa difícil d'encaixar en la campanya.

El valor en punts d'un enemic es governa per la seva Força: com més poderós és l'Enemic, més gran serà el desavantatge que comportarà. Un Enemic amb característiques per sobre de la mitjana (creat amb 50 punts) comporta -5 punts. Un Enemic molt formidable (creat amb 100 punts) o un grup de 3 a 5 d'una mitjana creats sobre la mitjana de 25-punts (corresponents a les persones normals) comporten -10 punts. Un grup mitjà (6 a 20 persones) comporta -20 punts. Un grup gran (20 a 1.000 persones) o un grup mitjà que inclou alguns individus formidables o sobrehumans comporta -30 punts. Un govern sencer o algun altre grup absolutament formidable comporta -40 punts.

Quan hom ja sap el valor de la puntuació base de l'Enemic, cal establir una freqüència d'aparició apropiada.

Donat que massa Enemies poden trencar un joc, cap caràcter podrà crear més de dos Enemies, o una suma de més de 60 punts de bonificació pels Enemies.

AVANTATGES

Aquestes són habilitats innates. En general, un caràcter pot concedir-se aquests avantatges només en el moment de crear dit caràcter. Posteriorment ja no hi haurà manera d'introduir-ne (amb tot, la màgia o la tecnologia avançada poden permetre excepcions a l'anterior regla). Cada avantatge té un cost en punts de caràcter. Un caràcter pot tenir tants avantatges com pugui permetre's.

Per a certs avantatges, el cost és fix. D'altres es compren en nivells, a un cert preu en punts per a cada nivell.

Direcció absoluta (5 punts)

Qui en disposi sempre sabrà on és el nord i sempre podrà retrobar un camí que hagi seguit durant el darrer mes, malgrat que es tracti d'un camí mal senyalitzat. Aquesta habilitat no treballa en ambients com l'espai interestel·lar o el limbe del pla astral, però funciona sota terra, sota l'aigua i a d'altres planetes. També dóna +3 de bonificació per a l'habilitat de Navegació.

Sentits aguts (2 punts / nivell)

Disposar d'uns sentits millors que la mitjana. L'Oïda agut proporciona una bonificació al IQ sempre que hom hagi de tirar els daus per a sentir algun so o quan el GM tira per a aquell jugador. Sabor / Olor agut proporciona una bonificació en tirar els daus per a notar un sabor o una olor. La Visió aguda proporciona una bonificació en tirar per a veure alguna cosa. Cada sentit agut és un avantatge separat, i costa 2 punts per a cada +1 de bonificació per a la tirada. Exemple: l'Oïda agut +6 costa 12 punts.

Vigilància (5 punts / nivell)

Una bonificació general que s'aconsegueix per a qualsevol tirada de sentit (vegeu la p. 24), o quan el GM tira contra el nostre IQ per a veure si notem certa cosa. Aquest avantatge es pot combinar amb qualsevol altre sentit agut (o amb tots els sentits aguts). Cost: 5 punts per cada +1 de bonificació per a la tirada.

Empatia animal (5 punts)

Hom cau bé als animals i s'entén amb ells. Permet aconseguir +2 en qualsevol tirada de reacció per a un animal salvatge, i +4 en qualsevol reacció d'un animal domesticat. També permet aconseguir una bonificació de +4 en Maneig d'Animal i Muntar, i en altres tirades d'habilitat "animal". Amb tot, qui disposi d'Empatia Animal mai podrà matar un animal sense una molt bona raó i haurà d'intentar impedir que altres ho facin. Cal tenir en compte que matar per a menjar és absolutament acceptable i en una situació de cacera hom aconseguirà una bonificació de +3 per a trobar-ne.

Reflexes de combat (15 punts)

Hom té reaccions extraordinàries i se l'agafa desprevingut molt rarament. Proporciona un +1 per a qualsevol Defensa Activa en combat (vegeu la p. 26). Mai l'agafaran per sorpresa i aconseguirà un +6 en qualsevol tirada d'IQ per a despertar-se o recuperar-se d'una sorpresa o d'un "atordiment" mental (vegeu la p. 28).

Sentit comú (10 punts)

Sempre que hom comenci a fer alguna cosa que el GM consideri que és estúpida, dit GM tirarà contra la seva IQ. Un èxit en la tirada significa que ens haurà d'advertir "no t'ho podries pensar millor?" Aquest avantatge permet que un jugador impulsiu pugui adoptar un caràcter reflexiu.

Sentit del perill (15 punts)

Hom no pot dependre d'ell, però de vegades hom té un pressentiment i sap que quelcom de dolent li pot succeir. Si un jugador té Sentit del Perill, el GM tira una vegada contra el seu IQ, en secret, en qualsevol situació que impliqui una emboscada, desastre imminent o risc similar. Un èxit en la tirada significa que hom aconsegueix advertir que alguna cosa no va bé. Una tirada de 3 o 4 significa que hom aconsegueix percebre certs detalls respecte de la naturalesa del perill.

Atrevit (15 punts)

La fortuna sembla que ens somriu quan prenem riscos. En qualsevol ocasió que hom prengui un risc innecessari (segons el parer del GM) aconsegueix un +1 per a totes les tirades d'habilitat. A més, hom pot repetir la tirada de qualsevol fracàs crític que tingui lloc mentre un estigui compromès en un comportament d'alt risc.

Exemple: Si hom és atacat per una banda amb Uzis, hom no aconsegueix aquesta bonificació si s'amaga darrera una paret y retorna el foc des d'aquella protecció, però si que l'aconseguirà si respon a l'atac pujant damunt de la paret.

Doble-articulat (5 punts)

El nostre cos és extraordinàriament flexible. Hom aconsegueix un +3 en qualsevol tirada d'Alpinisme, en qualsevol tirada per a escapar d'una corda que el lliga, manilles o altres subjeccions, o en qualsevol tirada de Mecànic (per a introduir la mà en un artefacte, per suposat).

Empatia (15 punts)

Hom percep sentiments de les persones. Quan es troba algú, o quan es reuneix després d'una absència, hom pot demanar al GM que tiri contra el seu IQ. Ell li dirà llavors què sent sobre aquella persona (una tirada errada significa que el GM ens pot dir una mentida). Aquest talent, quan funciona, és excel·lent per a descobrir impostors, una possessió diabòlica i coses per l'estil, així com determinar les veritables lleialtats dels NPCs. Hom també ho pot fer servir per determinar si algú menteix; no per a saber quina és la veritat, sinó simplement si s'està mentint.

Llindar de dolor elevat (10 punts)

Hom és susceptible a ser lesionat com qualsevol altre, però no pateix tant. Si un es ferit en combat, no resta atordit i no té un càstig de "shock" (vegeu la p. 28) en la tirada següent (excepció: un cop al cap encara el pot atordir). Si hom és torturat físicament, està en un +3 de resistència. El GM pot permetre'l tirar a +3 per a ignorar el dolor en altres situacions.

Immunitat a la malaltia / Resistent a la malaltia (5/10 punts)

El cos d'un resisteix de forma natural els organismes que causen malalties. Els virus i fongs també es consideren "malaltia", tot i que els paràsits més grans (exemple: la solitària) no ho són. Si un és Resistent a la Malaltia, aconsegueix +8 de HT per a evitar agafar qualsevol malaltia. Cost: 5 punts.

Si hom és Immune, mai agafarà cap malaltia o infecció, encara que hi entrés directament en contacte. No és possible adquirir Immunitat si no es comença amb una HT de 12 o millor. Amb tot, aquesta es mantindrà encara que posteriorment l'HT quedi reduïda per sota de 12. Cost: 10 punts.

Talent per als idiomes (2 punts / nivell)

Hom comprèn altres idiomes ràpidament. Sempre que s'aprengui alguna habilitat d'idioma (vegeu la p. 17), hom afegirà el seu nivell de Talent per als Idiomes al seu IQ.

Alfabetització (variable)

El GM decideix la norma per a l'alfabetització en la seva campanya: és a dir, decideix si la majoria de les persones seran instruïdes, semiinstruïdes o analfabetes. L'alfabetització és la norma en la majoria de situacions amb alta tecnologia, la semialfabetització és usual en el Renaixement i situacions de postholocaust, mentre que l'analfabetisme és generalment el valor per defecte en situacions de baixa tecnologia i de fantasia. En situacions on no existeix cap idioma escrit cal saltar-se completament aquesta secció.

Disposar d'un grau d'alfabetització més elevat que la norma de la campanya és un avantatge. Un grau més baix és un desavantatge.

Alfabetització: hom pot llegir i escriure qualsevol idioma que conegui (vegeu Idiomes, p. 17). L'única limitació ve imposada per la pròpia habilitat en aquell idioma. Comporta 0 punts quan l'alfabetització és la norma, 5 punts quan la semialfabetització és la norma i 10 punts quan l'analfabetisme és la norma.

Semialfabetització: hom pot entendre paraules simples, quotidianes, i pot llegir i escriure amb lentitud, però les paraules complexes, la poesia escrita i coses per l'estil resten més enllà de les pròpies possibilitats. Comporta -5 punts quan l'alfabetització és la norma, 0 punts quan ho és la semialfabetització i 5 punts quan ho és l'analfabetisme.

Analfabetisme: hom és totalment incapaç de llegir o escriure. Comporta -10 punts quan l'alfabetització és la norma, -5 punts quan ho és la semi-alfabetització i 0 punts quan ho és l'analfabetisme.

Sort (15/30/60 punts)

Algunes persones simplement neixen afortunades. Un cop per hora de joc, hom podrà repetir per dues vegades una única tirada de daus (cal que sigui l'última tirada feta) i agafar la millor de les tres. Si el GM està tirant (exemple: per a veure si hom nota alguna cosa), hom podrà dir-li que està fent ús de la seva Sort, i aquell haurà de tirar tres cops i donar-li el resultat millor. Cost: 15 punts.

La *Sort extraordinària* funciona de la mateixa manera, però és utilitzable cada 30 minuts, en lloc d'un cop cada hora. Cost: 30 punts.

La *Sort ridícula* es pot utilitzar cada 10 minuts! Cost: 60 punts.

La sort solament s'aplica en tirades fetes per tal que un caràcter intenti fer alguna cosa, o en altres esdeveniments que el puguin afectar a ell o al seu grup sencer, o quan hom sent atacat (en aquest cas, hom pot fer que l'assaltador tiri tres vegades i pot prendre el resultat pitjor).

La sort no es pot compartir. Si Joan Forçut està intentant obrir una porta d'una puntada de peu, Pere Afortunat no pot estar dret darrera d'ell i transferir-li la seva sort.

Una cop hom fa servir la seva Sort, caldrà esperar una hora (30 minuts amb Sort Extraordinària, 10 minuts amb Sort Ridícula) abans de tornar a fer-la servir altre cop. Així, no es pot usar la Sort a les 11:58 i altre cop a les 12:01. A més, la Sort no es pot acumular; és a dir, no fer-la servir durant hores i pretendre usar-la després diversos cops seguits.

Habilitat musical (1 punt / nivell)

Hom té un talent natural per a la música i els instruments musicals. El nivell d'habilitat musical és una bonificació quan hom estudia Cant o un instrument. És a dir, quan hom aprèn una habilitat musical, ho fa amb el seu IQ

igual a IQ + Habilitat Musical. Aquesta bonificació també s'afegeix a l'HT per a l'habilitat Cant. Cost: 1 punt per cada +1 de bonificació.

Visió nocturna (10 punts)

Hom posseeix uns ulls que s'adapten ràpidament a la foscor. Hom no pot veure-ho tot en l'obscuritat, però si hi ha alguna mena de llum hi podrà veure bastant bé. Sempre que el GM exigeixi un càstig per obscuritat, tret de que sigui obscuritat total, dit càstig no s'aplicarà a qui disposi de Visió Nocturna.

Curació ràpida (5 o 15 punts)

Aquest avantatge només és disponible si hom té una HT bàsica de 10 o superior. Permet recuperar-se ràpidament de tot tipus de ferides. Sempre que un jugador tiri per a recuperar l'HT perduda (vegeu la p. 28), o quan tiri per a veure si pot superar una lesió (vegeu a p. 28), podrà afegir 5 a la seva HT efectiva. Aquesta habilitat no ajuda a superar un atordiment o incapacitats similars. Cost: 5 punts.

Curació molt Ràpida: Com anteriorment, però quan es tracti de recuperar l'HT perduda, una tirada reeixida d'HT sana dos impactes, no un de sol. Cost: 15 punts.

Resistent al verí (5 punts)

El verí l'afecta en menor grau; +3 en HT per a resistir els efectes d'una substància.

Concentració (5 punts)

Quan hom adreça la seva ment vers quelcom es concentra. Aconsegueix una bonificació de +3 per a treballar en tasques complexes, però haurà d'ignorar altres tasques importants (feu una tirada de Voluntat per a evitar-ho). Tireu a -5 per a fer interrupcions.

Voluntat forta (4 punts / nivell)

Hom té molta més "força de voluntat" que la mitjana de les persones. El nivell de Voluntat s'afegeix a l'IQ quan es fa una tirada de voluntat (vegeu la p. 24) per qualsevol raó, incloent qualsevol esforç per a resistir una distracció, una

intimidació, seducció, tortura, hipnosi, o un intent místic d'apoderar-se de la ment d'un. Amb tot, aquest avantatge no ajuda contra el “shock” de combat i coses semblants. En casos qüestionables, la decisió del GM és llei. Cost: 4 punts per +1 de bonificació.

DESAVANTATGES

Són problemes adquirits abans que el caràcter entri en el joc. Com a norma, un caràcter només pot dotar-se de desavantatges en el moment de ser creat.

Cada desavantatge té un cost negatiu en punts de caràcter —com pitjor sigui el desavantatge, més elevat serà el seu cost—. Així, els desavantatges proporcionen punts extra de caràcter que permetran la seva inversió en altres coses. A més, una imperfecció o dues fan que un caràcter sigui més interessant i realista, i afegeix diversió a la interpretació.

És possible desprendre's posteriorment de certs desavantatges mitjançant una despesa en punts igual al valor d'aquell desavantatge; vegeu la p. 21.

Desavantatges “Bons”: Virtuts com la Veracitat i el Sentit del Deure s'inclouen a la llista de “desavantatges” perquè limiten la llibertat d'acció d'un caràcter. Per exemple, una persona Veraç tindrà problemes quan menteixi, encara que sigui per una bona causa. Per això, dins del joc, diverses virtuts es tracten com a “desavantatges.” Així, si hom vol un caràcter totalment heroic, no haurà d'agafar cap “imperfecció de caràcter”. Hom pot obtenir punts triant només aquells desavantatges que són veritablement potents.

Límit de Desavantatges: el GM ha de tenir cura a l'hora de decidir quants desavantatges permetrà prendre als seus jugadors, ja que un nombre excessiu podria convertir el joc en un circ. **Un límit suggerit: els desavantatges no han de sumar més de –40 punts.** Els trets socials negatius (pobresa, lletjor, mala reputació, Estatus baix, i així successivament), les Persones a càrrec, els Enemies i els punts guanyats reduint un atribut a una puntuació inferior a 8

compten contra dit límit. No obstant, si només es pren un sol desavantatge sever, aquest podrà tenir qualsevol cost.

Problemes mentals: Molts desavantatges mentals permeten que el caràcter que les pateix faci tirades d'IQ o de Voluntat per a evitar els seus efectes negatius. En dits casos, qualsevol tirada de 14 o superior encara és errada. D'altra banda, la gent molt intel·ligent o de voluntat forta gairebé sempre seran immunes als seus propis mals hàbits —cosa que no s'acompleix en la vida real—.

Mala visió (-10/-25 punts)

Hom pot triar l'opció de ser curt de vista o veure-hi malament de lluny. Si hom és curt de vista, no podrà llegir lletra menuda a més de mig metre de distància, o veure detalls de coses situades a més d'uns 10 metres. En usar una arma, hom estarà a -2 en les tirades d'habilitat.

Si hom hi veu malament de lluny, no podrà llegir un llibre excepte amb una gran dificultat (triple del temps normal), i estarà en -3 DX per a qualsevol labor manual.

Qualsevol caràcter situat en TL5 o un nivell més elevat pot adquirir ulleres que compensaran totalment els problemes visuals mentre les dugui posades; en el segle XX estaran disponibles les lents de contacte. Cal recordar que les ulleres es poden perdre o fer malbé mentre es viuen aventures. Qualsevol que comenci en un nivell de tecnologia en el qual la visió pugui ésser corregida, la Mala Visió comporta solament -10 punts. Per a una època en la qual la visió no pugui ésser corregida, la Mala Visió comporta -25 punts.

Mal geni (-10 punts)

Hom no és completament amo de les seves emocions. En qualsevol situació d'estrès, hom haurà de fer una tirada. Una tirada errada significarà que hom perd el control i que insultarà, atacarà o farà alguna altra cosa per causa de la tensió.

Perdonavides (-10 punts)

Li agrada ficar-se amb la gent que l'envolta sempre que pot. Depenent de quina sigui la personalitat i posició d'un caràcter, això podrà adoptar la forma

d'atacs físics, atacs intel·lectuals, o violència social. Cal fer una tirada de voluntat per a evitar de fer una intimidació que hom sap que no hauria de fer (tot i que a fi de jugar el rol de tal caràcter, hom hauria d'intimidat la gent sempre que pogués). A ningú li agrada un perdonavides (la resta reaccionarà davant de tal caràcter a -2).

Codi d'honor (de -5 a -15 punts)

Hom està orgullós de tenir un conjunt de principis que segueix en tot moment. Els codis d'honor difereixen els uns dels altres, però tots requereixen (per les seves pròpies normes) un comportament "valent" i "honorable". "L'orgull", "el masclisme" o "tenir cara" també es poden considerar un codi d'honor. Sota qualsevol nom, consisteix en creure que cal arriscar la vida abans d'esdevenir deshonrat... a qualsevol preu. Només algú que de veritat segueixi el codi podrà aconseguir punts ja que es tracta d'un desavantatge.

Un codi d'honor és un desavantatge perquè requerirà tot sovint tenir un comportament perillós (si no temerari). A més, una persona honorable es pot trobar sovint forçada a acceptar situacions injustes, perquè els seus enemics saben que segueix un codi.

El valor en punts d'un codi específic varia i depèn del nombre de problemes que causa als seus seguidors, i de com d'arbitrari i irracional siguin els seus requeriments. Com a regla general, un codi informal que només s'aplica quan hom es troba entre els seus iguals (exemple: el codi dels pirates o dels mercenaris) comporta -5 punts, un codi formal que només s'aplica entre els seus seguidors (exemple: el codi de la bona educació) o un d'informal que s'aplica en tot moment (exemple: el codi dels masclistes) comporta -10 punts, mentre que un codi de conducta formal que s'aplica en tot moment (exemple: la cavalleria medieval) o que requereix el suïcidi si es trenca (exemple: el bushido) comporta -15 punts. El GM tindrà la darrera paraula.

Conducta compulsiva (de -5 a -15 punts)

Hom té un hàbit (normalment, encara que no forçosament sempre, un vici) que es veu abocat a satisfer cada dia. Tal caràcter invertirà una bona part del seu temps a satisfer el seu hàbit.

Els exemples de conducta compulsiva inclouen el joc, l'atracció per una altra persona, discutir o fins i tot barallar-se físicament.

En general, caldrà una tirada de Voluntat per a evitar la compulsió en un cas específic (o durant un dia concret). Cal prendre nota que intentar evitar molt sovint una compulsió és jugar malament el rol.

El valor en punts específic d'una conducta compulsiva depèn del desavantatge que comporti: de quin tipus de comportament es tracta, quants diners costa i quants problemes comporta al PC. El GM és el jutge final.

Covardia (-10 punts)

Hom és summament gelós del benestar físic propi. Sempre que es trobi en situació d'haver de córrer risc físic haurà de tirar contra la Voluntat. Si hi ha risc de mort, la tirada estarà en -5. I si la tirada resulta errada, caldrà negar-se a córrer cap perill (tret de que sigui amenaçat amb un perill encara més gran!). Soldats, policies i coses semblants reaccionaran enfront d'un caràcter covard a -2, des del moment que coneguin aquesta característica.

Llamineria (-5 punts)

Hom és donat al bon menjar i a la bona beguda. Sempre que hi hagi oportunitat, un tal caràcter haurà de carregar amb provisions extra. Mai no deixarà de banda un bon menjar sense protestes. Si se li presenta un mos temptador o un got de bon vi que, per alguna raó, cal refusar, serà necessari tenir èxit en una tirada de Voluntat. La llamineria no és cap debilitat terrible, però per la seva naturalesa es farà aviat òbvia per a tots aquells que ens trobem.

Cobdícia (-15 punts)

Hom anhela riqueses. En qualsevol ocasió que ens ofereixin un guany —tant per una feina, com per guanys d'una aventura, el botí d'un crim, o un esquer— caldrà fer una tirada de Voluntat per a evitar la temptació. El GM pot modificar aquesta tirada si els diners involucrats són una quantitat petita en relació la riquesa pròpia del caràcter cobdiciós. Les quantitats de diners petites no temptaran gaire un caràcter ric, però un caràcter pobre haurà de tirar a -5 o més malgrat se li ofereixi un premi substancial. Els caràcters honrats (vegeu la

p. 12) tiren a +5 per a resistir-se un tracte fosc i a +10 per a resistir-se a un crim evident. Amb tot, gairebé qualsevol caràcter àvid farà alguna cosa il·legal un dia o altre.

Dur d'oïda (-10 punts)

Hom no és sord, però té alguna pèrdua d'oïda. Tal caràcter està en - 4 d'IQ en qualsevol tirada d'Oïda (per tant la seva tirada és IQ-4, en lloc d'IQ). També està en - 4 en la tirada d'habilitat d'idioma (vegeu la p. 17) per a qualsevol situació on calgui entendre algú (si hom és qui parla, aquest desavantatge no l'afecta).

Honestedat (-10 punts)

Hom ha d'obeir la llei i fa tot el que calgui per tal que la resta també ho faci. Hom té aquesta compulsió, que es tracta essencialment d'un altre tipus de codi d'honor (vegeu la p. 11). És un desavantatge perquè limita tot sovint les opcions a triar. Enfrontat a lleis irracionals, caldrà tirar contra l'IQ per a veure "la necessitat" de desobeir-les, i contra la Voluntat per a evitar fer-se enrera després. Si tal caràcter alguna vegada es comportés amb deshonestedat, el GM podrà castigar-lo per jugar malament el rol.

Se li permet mentir si no comporta desobeir la lleu. La *Veracitat* (vegeu la p. 13) és un desavantatge separat.

Impulsivitat (-10 punts)

Hom odia enraonar i consultar les coses. Hom prefereix l'acció! Quan es trobi sol, primer actuarà i pensarà després. En un grup, quan els seus amics vulguin aturar-se i discutir alguna cosa, aviat acabarà la paciència i farà alguna cosa. Si és completament necessari esperar i ponderar, tal caràcter haurà de fer una tirada de Voluntat per a veure quina cosa farà.

Gelós (-10 punts)

Hom té una mala reacció automàtica vers qualsevol que sembli més intel·ligent, més atractiu o millor que un mateix. Un caràcter com aquest es resistirà a qualsevol pla proposat per un rival i l'odiarà qualsevol que sigui el

centre d'atenció. Si un NPC és Gelós, el GM ordena restar de 2 a 4 punts de la seva reacció davant la víctima(es) de la seva gelosia.

Coix (-15 / -25 / -35 punts)

Hom té cert grau de mobilitat limitada. La bonificació en punts depèn del dany, com segueix:

Cama esguerrada: hom té una cama dolenta; el seu Moviment i Esquivada (vegeu la p. 21) estan reduïts per 3. Pateix un càstig de -3 per a usar qualsevol habilitat física que requereixi caminar o córrer. Això inclou totes les habilitats d'armes de mà i les habilitats de combat lliure (l'habilitat d'arma de projectil no queda afectada). Comporta -15 punts.

Una cama: hom ha perdut una cama. Pateix un càstig de -6 en qualsevol habilitat física que requereixi l'ús de les seves cames. No pot córrer; fent servir crosses o una cama de fusta, té un Moviment màxim de 2 (i sense dits ajuts, no pot caminar en absolut). Si tal caràcter té accés a pròtesis de TL6 (segle XX) podrà reduir l'efecte d'una cama tallada, però caldrà que compri d'alguna manera la diferència de punts (la tecnologia TL8+ podria restituir la cama, possiblement amb una de millor que l'original, però llavors deixaria de ser un desavantatge). -25 punts.

Sense cames o paraplègic: hom està confinat a una cadira de rodes o una plataforma amb rodes. Si hom l'impulsa amb les pròpies mans, la seva Velocitat és $\frac{1}{4}$ del seu ST, arrodonint avall. Alternadament, hom pot ser dut e pes de braços o en una llitera. El GM ha d'avaluar tots els càstigs raonables per a aquest impediment; per exemple, hom no pot travessar portes estretes, pujar escales o rampes molt inclinades, només podrà viatjar en vehicles especials, no podrà lluitar eficaçment (excepte armes de foc o ballestes) i així successivament. Si ha de lluitar amb una arma de mà, estarà en -6 d'habilitat. -35 punts.

Peresa (-10 punts)

Hom rebutja de manera exagerada les labors físiques. Les seves oportunitats d'aconseguir un ascens o promoció en qualsevol feina queden dividides per dos. Si treballa per compte propi, els seus ingressos setmanals es

divideixen per dos. Tal caràcter ha d'evitar treballar —especialment el treball dur— a tota costa.

Avarícia (-10 punts)

Com la Cobdícia (vegeu la p. 11), encara que hom es preocupa més per aferrar-se a allò que ja té. Hom pot ser cobdiciós i avar. Tal caràcter ha de fer una tirada de Voluntat cada vegada que hagi de gastar diners i sempre ha d'anar al darrere del millor tracte possible. Si la despesa és gran, la tirada de Voluntat pot estar castigada amb -5 (o encara més). Una tirada errada significa que el caràcter es negarà a gastar els diners —o si és absolutament necessari gastar els diners, haurà de queixar-se molt—.

Un braç (-20 punts)

Hom ha perdut un braç (o va néixer sense). Es suposa que el braç perdut és l'esquerre si el caràcter és dretà, o viceversa. No pot fer servir una espasa i un escut simultàniament, o qualsevol arma que necessiti les dues mans o fer quelcom que requereixi dos braços. Les coses per a les quals només calgui una mà es poden fer sense càstig. En casos no dubtosos, el millor és permetre que el caràcter intenti l'acció amb un càstig de -4 de DX, o que faci una concurs ràpid de realitat si és possible.

Un ull (-15 punts)

Hom només té un ull bo; pot dur un ull de vidre o cobrir l'ull perdut amb un pegat. Pateix un càstig de -1 de DX en combat i en coses que impliquin la coordinació de mà i ull i un càstig de -3 en l'ús d'armes de projectil, llançament d'objectes o menar qualsevol vehicle més veloç que un cavall o un carro. Així mateix també patirà un -1 en qualsevol tirada de reacció, excepte amb criatures d'altres planetes. *Excepció:* Si hom té Carisma és Bell o Molt Bell, el pegat de l'ull esdevé romàntic, i no afecta les tirades de reacció.

Confiat en excés (-10 punts)

Hom pensa que un mateix és més poderós, intel·ligent i competent del que realment és, i haurà d'actuar d'aquesta manera. En qualsevol ocasió (en l'opinió del GM) que tal caràcter manifesti massa cautela, haurà de tirar contra

l'IQ. Una tirada errada significa que no pot ser caut... i haurà de continuar l'acció com si no hi hagués cap risc en aquella situació. Un caràcter Confiat en Excés aconseguirà +2 en totes les tirades de reacció dels caràcters joves o ingenus (aquells creuen que és tan bo com diu que és), però -2 dels NPCs experimentats. Es requereix representar amb correcció (amb jactància i petulància) aquest rol.

Pacifisme (-15 punts)

Hom s'oposa a la violència. Hi ha dues modalitats diferents:

Només autodefensa: hom solament lluitarà per a defensar-se ell o aquells de qui ha de tenir cura, fent servir només el grau de força necessari (no s'hi permeten provatures prèvies). Ha de fer tot el que pugui per a fer desistir els altres d'emprendre lluites. Comporta: -15 punts.

No pot matar: hom pot lluitar amb llibertat i fins ser qui comenci la lluita, però no podrà matar ningú. Inclou abandonar un enemic ferit per a que es mori. Així mateix, haurà de fer tot el que pugui per a impedir que els seus companys matin. Si un tal caràcter mata algú (o se sent responsable d'una mort), patirà immediatament una depressió nerviosa. Cal tirar 3 daus i estar totalment malhumorat i inactiu durant tants dies. Durant aquest temps, aquest caràcter haurà de tirar els daus de Voluntat per a oferir qualsevol tipus de violència vers qualsevol, sigui quina sigui la causa. Comporta: -15 punts.

Fòbies (variable)

Una fòbia és tenir por d'un cosa específica, criatura o circumstància. Moltes pors són raonables, però una fòbia és irracional, una por mòrbida. Com més comuna sigui la causa que la provoca, major serà el valor en punts d'una por. Si hom pateix una fòbia, la podrà dominar temporalment fent una tirada reeixida de Voluntat, però la por persistirà. Encara que pugui dominar la fòbia, un tal caràcter estarà en -2 IQ i -2 DX mentre la causa de la seva por estigui present, i haurà de tirar els daus cada 10 minuts per a veure si la por el supera. Si li falla una tirada de Voluntat per a superar una fòbia, s'encongirà, fugirà, sentirà pànic o tindrà qualsevol tipus de reacció irracional.

Si una víctima de fòbia és amenaçada amb l'objecte que li provoca la por, immediatament ha de tirar els daus a +4 de Voluntat; si els enemics li

ensenyen l'objecte temut, haurà de tirar contra la Voluntat. Si la tirada resulta errada, la víctima s'ensorrarà, però no haurà de parlar necessàriament.

Algunes fòbies comunes: a la sang (hemofòbia; -10 punts), a les grans masses de gent (demofòbia; -15 punts), a l'obscuritat (scotofòbia; -15 punts), als gossos (cynofòbia; -5 punts), als espais tancats (claustrofòbia; -15 punts), a les alçades (acrofòbia; -10 punts), al nombre 13 (triskaidekafòbia; -5 punts), als espais oberts (agorafòbia; -10 punts), a les aranyes (aracnofòbia; -5 punts), a les coses estranyes i desconegudes (xenofòbia; -15 punts).

Primitivisme (-5 punts per Nivell de Tecnologia)

Hom pertany a una cultura amb un Nivell de Tecnologia més baix (vegeu la p. 32) que el de la campanya. Hom no disposa de coneixements (o habilitats) relacionades amb els equipaments superiors al seu propi TL. Un jugador únicament pot començar el joc amb les habilitats o equipaments propis de la seva cultura.

El valor d'aquest desavantatge és -5 punts per a cada TL, perquè comporta que el TL nadiu estigui per sota del de la campanya.

Hom no pot adquirir Habilitats Mentals relacionades amb equipaments d'alta tecnologia fins que no s'hagi després (pagant el valor pertinent) d'aquest desavantatge. Les Habilitats físiques (conduir, armament i successivament) es poden adquirir sense cap càstig si hom troba un mestre que les hi ensenyi.

Piromania (-5 punts)

Algú a qui agraden els focs i també fer incendis. Per a jugar correctament aquest rol, hom no ha de desapropitar mai una oportunitat de fer un foc o gaudir-ne un que ja cremi. Quan sigui completament necessari, cal fer una tirada de Voluntat per a deixar de banda la passió pel foc.

Sentit del deure (-5/-10/-15/-20 punts)

Hom s'autoimposa un fort sentit del deure. Si tal caràcter se sent obligat vers algú, mai no el trairà o l'abandonarà quan tingui un problema, ni permetrà que pateixi o passi fam, si ho pot evitar. Si se sap que un caràcter té un fort sentit del deure, els altres reaccionaran enfront d'ell a +2 per a confiar-hi en

una situació perillosa. Si un caràcter té sentit del deure i actua contra l'interès d'aquells amb qui se suposa que està obligat, el GM el castigarà per mal joc.

El jugador defineix el grup vers el qual el caràcter sent el deure, i el GM determinarà el seu valor de punts. Exemples: solament vers els amics íntims i companys (8-5 punts), vers una nació o un altre grup gran (-10 punts), vers tots aquells qui coneix personalment (-10 punts), vers tota la humanitat (-15 punts), vers tots els éssers vius (-20 punts).

Obstinació (-5 punts)

Hom sempre vol fer la seva. Consta dur-se bé amb ell. Els seus companys hauran de fer moltes tirades de Conversa Ràpida per aconseguir que estigui d'acord amb plans absolutament raonables. Els altres reaccionaran enfront d'un caràcter com aquest a -1.

Veracitat (-5 punts)

Hom odia dir mentides —o simplement no sap mentir de manera creïble—. Per a guardar silenci sobre una veritat incòmoda (mentint per omissió), cal fer una tirada de Voluntat. Per a dir realment una falsedat, cal fer una tirada de Voluntat a un càstig de -5. Una tirada errada significa que dirà directament la veritat o que mentirà tan malament que la veritat serà òbvia.

Vot (de -1 a -15 punts)

Hom ha fet el jurament de fer (o per a no fer) alguna cosa i pren aquest jurament com una cosa molt seriosa. Si no ho hagués jurat, fer allò no seria un desavantatge. El valor precís d'un Vot depèn del GM, però s'ha de relacionar directament amb la molèstia que causa al caràcter. Un Vot Trivial, com ara "Sempre vestir de roig", és una "guilladura" (vegeu més avall) de -1 punt. Un Vot Menor, com el vegetarianisme, comporta -5 punts. Un Vot Major, com "No usar cap arma esmolada", comporta -10 punts. Un Gran Vot, com "Sempre lluitar amb la mà dolenta", comporta -15 punts.

Voluntat dèbil (-8 punts / nivell)

Hom és fàcilment persuadit, espantat, intimidat o temptat. Per a cada nivell pres, l'IQ és reduït en 1 punt sempre que es faci una tirada de Voluntat

(vegeu la p. 24), fins i tot amb els esforços per resistir la distracció, seducció, tortura, dominació de la ment, etc. La Voluntat Dèbil també afecta tots els esforços per a dominar fòbies i evitar cedir davant dels problemes mentals.

Un caràcter no pot tenir simultàniament Voluntat Forta i Dèbil.

Joventut (de -2 a -6 punts)

Hom està mancat d'edat segons les normes de la seva cultura: d'1 a 3 anys, comporta -2 punts per any. Tal caràcter pateix un -2 en les tirades de reacció sempre que intenti tenir tractes amb altres com si fos un adult; pot ser que hom agradi als altres, però aquests no el respecten del tot. Així mateix, pot no poder entrar en les sales de festes, conduir vehicles, formar part de grups de guerrers, formar part d'associacions, etc., depenent del "món de joc". Caldrà esperar el pas del temps i "comprar" aquest desavantatge en arribar a "l'edat legal" (normalment 18) per a la seva societat.

GUILLADURES

Un "guillardura" és un tret menor de personalitat. No és un avantatge, ni necessàriament tampoc un desavantatge —és només un component del caràcter—. Per exemple, un tret major com la Cobdícia és un desavantatge. Però si hom insisteix ser pagat en or és una guillardura.

Hom pot tenir fins a cinc "guillardures", a -1 punt cadascuna... per tant, si les té, disposarà de 5 punts més per a gastar en altres coses. A més, no compten contra el nombre màxim de punts permesos per desavantatges en una campanya.

L'únic inconvenient d'una guillardura és que cal representar bé el seu rol. Si hom pren la guillardura "detestar les alçades", però puja alegrement als arbres i s'acosta a precipicis sempre que ho necessita, el GM el castigarà per mal joc de rol. Els punts que hom perd d'aquesta manera li costaran molt més que els que va guanyar per prendre la guillardura. Per tant, no prengueu guillardures que realment no volem jugar.

Els exemples de guillardures inclouen creences i objectius marcats, gustos i odis, hàbits, expressions, peculiaritats del vestir, etc.

HABILITATS

Una “habilitat” és un tipus particular de coneixement. El karate, la mecànica de l'automòbil y l'idioma anglès són tots habilitats.

Cadascuna de les habilitats és representada per un nombre denominat nivell d'habilitat; com més elevat sigui aquest nombre, més gran serà l'habilitat. Quan un caràcter intenta fer quelcom, ell (o el GM) haurà de tirar 3 daus contra l'habilitat apropiada, modificada en la manera com el GM consideri per a cada situació particular. Si el nombre obtingut en la tirada és menor o igual a la seva puntuació (modificada) d'aquella habilitat, haurà tingut èxit. Però una tirada de 17 o 18 és un fracàs automàtic.

Certes habilitats són diferents a diferents nivells de tecnologia (“TL” per a abreviar). Les tals habilitats són designades per /TL. Vegeu la p. 32 per a més informació sobre nivells de tecnologia.

Aprenentatge d'habilitats

Per tal d'aprendre o millorar una habilitat, hom ha de gastar punts de caràcter. Les habilitats es divideixen en mentals i físiques. Les taules que hi ha a sota mostren els punts que costa aprendre cada habilitat.

La primera columna mostra el nivell d'habilitat que hom intenta assolir, en relació a l'atribut de control. Aquest normalment és DX per a les habilitats físiques i IQ per a les mentals; les excepcions són descrites en les descripcions d'habilitats concretes. Si la nostra DX és 12, llavors un nivell de “DX-1” serà 11, “DX” seria 12, “DX+1” seria 13, etc.

La resta de columnes mostren els punts que costa aprendre habilitats de diferent grau de dificultat —Fàcil, Mitjà, Difícil i Molt Difícil— en aquell nivell. Aprendre les habilitats més difícils costa més punts de caràcter.

Habilitats físiques

El nostre Nivell d'Habilitat final	Dificultat de l'Habilitat		
	Fàcil	Mitjà	Difícil
DX-3	-	-	½ punt
DX-2	-	½ punt	1 p.
DX-1	½ punt	1 p.	2 p.
DX	1 p.	2 punts	4 p.
DX+1	2 p.	4 p.	8 p.
DX+2	4 p.	8 p.	16 p.
DX+3	8 p.	16 p.	24 p.
DX+4	16 p.	24 p.	32 p.

Habilitats mentals

El nostre Nivell d'Habilitat final	Dificultat de l'Habilitat			
	Fàcil	Mitjà	Difícil	Molt Difícil
IQ-4	-	-	-	½ punt
IQ-3	-	-	½ punt	1 p.
IQ-2	-	½ punt	1 p.	2 p.
IQ-1	½ punt	1 p.	2 p.	4 p.
IQ	1 p.	2 p.	4 p.	8 p.
IQ+1	2 p.	4 p.	6 p.	12 p.
IQ+2	4 p.	6 p.	8 p.	16 p.

Els augments majors segueixen les mateixes progressions: 8 punts addicionals per nivell per a les habilitats físiques, 4 per nivell per a les mentals Molt Difícils, 2 per nivell per a altres habilitats mentals.

Límit inicial d'habilitats

El nombre màxim de punts de caràcter que un caràcter pot gastar en habilitats en el moment de començar el joc és igual a dues vegades la seva edat. Per exemple, un caràcter de 18 anys no podrien aplicar més de 36 punts

a habilitats. Aquest límit no s'aplica a les habilitats afegides posteriorment a la creació d'un caràcter.

Valors d'habilitat per defecte

La majoria de les habilitats tenen un “nivell predefinit.” Aquest és el nivell al qual hom és capaç de realitzar una habilitat sense entrenament. Ningú no pot dominar totes les habilitats; una tirada al valor per defecte ens pot arribar a salvar la vida. Una habilitat té un nivell predefinit si és quelcom que tothom pot, poc o molt, fer.

Per exemple, el “valor per defecte” de Forçar un Pany és IQ-5. Si el nostre IQ té 11, i hem de forçar un pany, hom podem fer amb una tirada de 6 o menys. Per què? Perquè 11 menys 5 són 6, per tant 6 és el nostre “valor per defecte” en l'habilitat de Forçar un Pany. Tot i no tenir-ne gaire idea, hom podria arribar a obrir un pany amb una mica de sort.

Algunes habilitats (especialment les de dificultat Molt Difícil) no tenen valor per defecte.

Llista d'habilitats

El llistat ofereix la informació següent per a cada habilitat:

Nom. El nom de l'habilitat. Si dita habilitat varia segons els diferents nivells de tecnologia, això també serà mostrat —exemple: “Ferrer/TL”—.

Tipus. La varietat d'habilitat (Mental o Física) i la seva dificultat (fàcil, mitjà, difícil o molt difícil).

Valors per defecte. Els atributs bàsics per als quals aquella habilitat té valors per defecte, en cas que la desconeguem (no la dominem); per exemple “DX-6”. Si hi hagués més d'un valor per defecte possible, feu servir aquell que permeti el nivell més elevat.

Descripció. Una descripció breu d'allò per a què serveix l'habilitat i quan (o com de sovint) se n'ha de fer una tirada. El GM permetrà realitzar les tasques rutinàries amb tirades d'habilitat simples; segons les tasques siguin més o menys difícils, o les condicions siguin adverses o favorables, comportaran modificadors a l'habilitat —arranjar segons el criteri del GM—.

Acrobàcia (Físic / Difícil) (DX-6)

És l'habilitat de realitzar acrobàcies, moviments gimnàstics, rodolar, caure, etc. És necessària una tirada d'habilitat específica per a cada truc que hom intenti.

Actuar (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat de falsificar humors, emocions i veus, i de mentir convincentment durant un període de temps. Cal tirar un Concurs Ràpid contra l'IQ de cada persona a qui hom vulgui enganyar.

Maneig d'animals (Mental / Difícil) (IQ-6)

És l'habilitat d'ensinistrar i treballar amb tot tipus d'animals. És necessari fer tirades diàries quan hom ensinistra un animal.

Coneixement de la zona (Mental / Fàcil) (IQ-4 només per als residents en la zona)

L'habilitat de familiaritat amb les persones, la política i la geografia d'una zona concreta. Cal tirar per a cada element de coneixement que es requereixi.

Armeria /TL (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat de fer i reparar armes i cuirasses al nivell de tecnologia apropiat. Cal tirar els daus per a fer, reparar o localitzar un problema en una arma.

Artista (Mental / Mitjà) (IQ-6)

És l'habilitat de dibuixar i pintar amb exactitud i bellesa. Cal tirar els daus un cop per treball.

Bard (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat d'explicar històries i de parlar improvisadament. També s'anomena Parlar en Públic. Cal tirar una vegada per discurs o història.

Ferrer /TL (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat de treballar a mà metalls no preciosos, disposant de les eines apropiades. Cal tirar una vegada per hora de treball.

Boxa (Físic / Mitjà) (Cap valor per defecte)

Entrenament formal per a la lluita a cops de puny. Quan hom vol donar un cop de puny, cal que tiri contra l'habilitat de Boxa per a veure si impactarà, i cal afegir 1/5 de la seva habilitat (arrodonint avall) per a causar dany. Hom pot usar les seves mans nues per a parar atacs a 2/3 de l'habilitat de Boxa (a un càstig de -2 per a les puntades de peu, -3 per a les armes que no es poden clavar).

Barallar-se (Físic / Fàcil) (Cap valor per defecte)

És l'habilitat de combat no científic i sense armes. Quan hom dona cops de puny o puntades de peu, cal tirar contra Barallar-se per a impactar, y afegir 1/10 de la seva habilitat (arrodonit avall) per a danyar. Hom pot parar atacs fets a mans nues a 2/3 de l'habilitat.

Emmascarar-se (Mental / Fàcil) (IQ-4)

És l'habilitat d'usar materials naturals o pintures per a emmascarar-se un mateix, el seu equip, la seva posició etc. Cal tirar un cop per persona, vehicle o posició amagats.

Fusteria (Mental / Fàcil) (IQ-4 o DX-4)

És l'habilitat de fabricar coses amb fusta, donades les eines correctes. Cal tirar un cop per hora de treball.

Escalar (Físic / Mitjà) (DX-5 o ST-5)

És l'habilitat de pujar a muntanyes, parets de pedra, arbres, façanes d'edificis, etc. Cal tirar un cop per a començar una pujada; les ascensions llargues poden requerir més tirades. Vegeu la p. 23.

Cuina (Mental / Fàcil) (IQ-4)

És l'habilitat de preparar menjar amb els ingredients bàsics. Cal tirar un cop per menjar.

Criminologia /TL (Mental / Mitjà) (IQ-4)

És l'estudi dels crims i de les mentalitats criminals. Cal tirar per a trobar i interpretar pistes, preveure com es podrien comportar els delinqüent, etc.

Ballar (Físic / Mitjà) (DX-5)

És l'habilitat d'executar els balls corresponents a la pròpia cultura i aprendre'n de nous ràpidament. Cal tirar un cop per actuació.

Diagnòstic /TL (Mental / Difícil) (IQ-6)

Serveix per a saber que li passa a un malalt o que ha provocat que algú morís. Cal tirar un cop per diagnòstic.

Fingir (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat d'adoptar l'aparença d'una altra persona. Cal tirar un Concurs Ràpid d'Habilitats (Fingir contra IQ) per a cada persona (o grup) a qui hom pretén enganyar mitjançant un fingiment.

Enginyeria /TL (Mental / Difícil) (cap valor per defecte)

Serveix per a dissenyar y imaginar maquinària complexa. Una tirada reeixida permet identificar per a què serveix maquinària desconeguda, diagnosticar un problema, fer una reparació, o projectar nova maquinària.

Escapar (Físic / Difícil) (DX-6)

Serveix per a alliberar-se d'una corda, manilles o lligams similars. El primer esforç per a escapar suposa un minut; cada esforç posterior suposa 10 minuts.

Primers auxilis /TL (Mental / Fàcil) (Valors per defecte a IQ-5)

Serveix per a curar una lesió en el lloc mateix on s'ha produït (vegeu la p. 28). Cal tirar un cop per lesió.

Forense /TL (Mental / Difícil) (cap valor per defecte)

És la ciència de la “criminologia de laboratori”. Cal tirar per a analitzar cada element d'evidència física.

Falsificació /TL (Mental / Difícil) (IQ-6 o DX-8)

Serveix per a fer passaports, bitllets i altres documents falsos. Cal tirar un cop per falsificació.

Jugar (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat de jugar a jocs d'atzar. Una tirada reeixida de Jugar permet saber si s'estan fent trampes, identificar qui és el trampós o deduir quina és la situació de cada jugador.

Armes de mà (Físic / Varia) (El valor per defecte varia)

Cada classe d'armes de mà requereix una habilitat física específica; cal tirar contra aquella en fer un atac. La majoria d'armes de mà també poden parar un atac (vegeu la p. 26); i això es fa a $\frac{1}{2}$ de l'habilitat a no ser que s'especifiqui el contrari. S'assumeix que les habilitats d'armes Físic/Fàcil tenen com a valor per defecte DX-4, a les d'armes Físic/Mitjà els correspon el valor DX-5 i a les Físic/Difícil els correspon DX-6. Aquestes habilitats inclouen:

Destral / Massa (Físic / Mitjà): qualsevol arma petita o mitjana, no equilibrada i que es fa servir amb una sola mà; com una destral, massa, o pic.

Porra (Físic / Fàcil): No pot parar un atac.

Espasa (Físic / Mitjà): qualsevol arma equilibrada de 2 a 4 peus, que es fa servir amb una sola mà, com una espasa o un pal de beisbol.

Esgrima (Físic / Mitjà): estoc, espasa petita i sabre. Parar un atac es fa a $\frac{2}{3}$ de l'habilitat d'Esgrima, no a $\frac{1}{2}$. Per a poder usar Esgrima cal que el “destorb” sigui Lleuger o menys que això.

Flagell (Físic / Difícil): qualsevol arma no equilibrada amb un cap lligat a un mànec mitjançant una cadena o corda, com ara un flagell o un “nunchaku”. Qualsevol esforç per blocar una arma del tipus “flagell” està a -2 ; qualsevol esforç per parar-la està a -4 i els ganivets i les armes d'esgrima no poden parar les armes tipus flagell en absolut.

Ganivet (Físic / Fàcil): qualsevol ganivet, daga, o estilet.

Llançament de Ganivet (Físic / Fàcil): llençar qualsevol ganivet que admeti aquest ús.

Mànec llarg (Físic / Mitjà): qualsevol arma no equilibrada de mànec molt llarg, com una destrallançà o alabarda.

Espasa curta (Físic / Mitjà): qualsevol arma equilibrada, que s'usa amb una sola mà, d'entre 1 i 2 peus de llarg, com l'espasa curta o un bastó.

Llança (Físic / Mitjà): qualsevol classe de llançà, javelina, baioneta fixa, pica, o arma similar llarga, lleugera i acabada en punxa.

Garrot (Físic / Difícil): qualsevol garrot que es faci servir amb les dues mans o mànec llarg que s'usi improvisadament com a tal. Parar un atac és a 2/3 de l'habilitat, no a 1/2.

Destrall / Massa de dues mans (Físic / Mitjà): qualsevol arma llarga, desequilibrada, que es faci servir a dues mans, com una destrall de guerra o una massa.

Espasa de dues mans (Físic / Mitjà): qualsevol arma equilibrada que s'usi a dues mans i faci de llarg entre 4 i 5 peus.

Ocultació (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat d'ocultar coses en la pròpia persona o en d'altres persones, o de trobar tals coses ocultes. Cal tirar una cop per cosa.

Humanitats (Mental / Difícil) (IQ-6)

Cada saber acadèmic humanístic o art (Història, Literatura, Filosofia o Teologia) és una habilitat Mental / Difícil separada que té com a valor per defecte IQ-6. Cal tirar contra aquesta habilitat per a recordar referències, realitzar anàlisis crítiques, etc.,

Habilitats per a influir (Mental / Varia) (El valor per defecte varia)

Hi ha diverses maneres d'influir en els altres; cadascuna és una Habilitat pera Influir separada. Un tirada reeixida tindrà com a resultat una bona reacció d'un NPC. El fracàs dóna lloc a una mala reacció (excepte per a la Diplomàcia que sempre és segura). Per a coercir o manipular un NPC, hom ha de guanyar un Concurs Ràpid d'aquesta habilitat contra la seva Voluntat. Els mètodes per a influir inclouen:

Diplomàcia (Mental/Difícil): negociació i compromís. Valors per defecte a IQ-6.

Vèrbola (Mental/Mitjà): mentir i enganyar. Valors per defecte a IQ-5.

Intimidació (Mental/Mitjà): amenaces i violències. Valors per defecte a ST-5.

“Savoir-Faire” (Mental/Fàcil): bons modals i etiqueta. Usat fonamentalment en situacions de “alta societat”. Valors per defecte a IQ-4.

Atractiu sexual (Mental/Mitjà; basat en HT, no IQ): Coqueteig i seducció, normalment del sexe contrari. Valors per defecte a HT-3.

Domini del carrer (Mental/Mitjà): els contactes i (normalment) la intimidació subtil. Solament és útil al “carrer” i en situacions delictives. Valors per defecte a IQ-5.

Interrogació (Mental / Mitjà) (IQ-5)

L'habilitat d'interrogar un presoner. Per a fer-ho cal guanyar un Concurs d'Habilitats: l'habilitat d'Interrogació pròpia contra la Voluntat del presoner.

Saltar (Físic / Fàcil) (Cap valor per defecte)

És l'habilitat d'entrenament consistent en aprofitar la nostra força de la forma més adient quan saltem (vegeu la p. 22). Cal tirar un cop per salt.

Karate (Físic / Difícil) (cap valor per defecte)

És l'habilitat d'entrenament consistent a donar cops de puny i puntades de peu. Quan hom colpeja amb la mà o el peu, cal fer servir l'habilitat del Karate en lloc de DX per determinar les possibilitats d'impactar i afegir 1/5 del seu nivell d'habilitat (arrodonint avall) per a danyar. Hom també pot parar atacs (fins d'armes) a 2/3 de l'habilitat. El nostre “destorb” haurà de ser Lleuger o menys per a poder usar el Karate.

Lleis (Mental / Difícil) (IQ-6)

Una tirada reeixida de Llei permet recordar o deduir la resposta a una pregunta sobre lleis. Un judici es maneja com un Concurs Ràpid d'habilitats de la Llei.

Direcció (Mental / Mitjana) (ST-5)

Per a coordinar un grup en un moment de perill o situació difícil. Cal tirar per a dirigir NPCs en una situació perillosa.

Forçar panys /TL (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Per a obrir panys sense clau o combinació. Cada esforç per a obrir un pany requereix un minut i una tirada d'habilitat; rebentar una caixa forta pot comportar força més temps.

Construcció /TL (Mental / Mitjà) (IQ-3)

Construir coses amb maons o pedres, disposant de les eines apropiades. Cal tirar un cop per hora de treball.

Mecànic /TL (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Diagnosticar i reparar problemes mecànics ordinaris en màquines del nostre TL. Cal tirar un cop per diagnòstic o reparació.

Comerciant (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Per a actuar com un "comerciant", comprant i venent mercaderies. Una tirada reeixida d'habilitat ens permetrà jutjar el valor del gènere comú, localitzar mercats, etc.

Meteorologia /TL (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'estudi del temps i l'habilitat de fer-ne prediccions, comptant amb els instruments apropiats. Cal tirar un cop per predicció.

Armes de projectil (Físic / Varia) (El valor per defecte varia)

Les armes que llancen projectils són d'un tipus diferent que les armes que es llancen (vegeu la p. 27). Cada classe general requereix una habilitat separada; es tira contra això en atacar. Les habilitats Físic/Fàcil tenen com a valor per defecte DX-4, les de Físic/Mitjà en tenen DX-5 i les de Físic / Difícil en tenen DX-6. Cal afegir 1 a la nostra habilitat per un IQ de 10-11, i 2 para un IQ de 12+, en usar qualsevol habilitat d'arma de projectil etiquetada amb "T/L."

Les habilitats d'arma de projectil inclouen:

Arc (Físic / Difícil): arcs llargs, curts i armes anàlogues.

Ballesta (Físic / Fàcil): tots els tipus de ballesta.

Fona (Físic / Difícil): fones i llença-pedres.

Instrument musical (Mental / Difícil) (cap valor per defecte)

És l'habilitat de tocar un instrument musical. Cada instrument és una versió separada d'aquesta habilitat. Cal tirar un cop per interpretació.

Ciències naturals (Mental / Difícil) (IQ-6)

Cada especialitat (com ara Botànica, Química, Geologia, Física o Zoologia) és habilitat Mental / Difícil separada que té com a valor per defecte IQ-6. Cal tirar contra aquesta habilitat per a recordar coneixements generals, analitzar dades, realitzar treballs de laboratori, etc.

Naturalista (Mental / Difícil) (IQ-6)

Consisteix en un coneixement general dels animals i plantes, i de la natura en les seves diverses formes. Cal tirar per a identificar plantes, animals, etc.

Navegació /TL (Mental / Difícil) (cap valor per defecte)

És l'habilitat de trobar la posició per les estrelles, corrents marines, etc., Una tirada reeixida ens dirà on som, tant al mar com a la terra.

Ocultisme (Mental / Mitjà) (IQ-6)

És l'estudi de les coses misterioses i sobrenaturals. Cal tirar per a identificar cada creença màgica o mística, o un ritual.

Metge /TL (Mental / Difícil) (IQ-7)

És l'habilitat professional general d'ajudar els malalts, prescriure medicaments, etc. És l'habilitat que cal fer servir si el GM exigeix a una sola tirada comprovar la competència mèdica general o els coneixements.

Pispa (Físic / Difícil) (DX-6)

Serveix per a robar un objecte petit a alguna persona. Cal tirar un cop per robatori; si l'objectiu està alerta, cal tractar-ho com un Concurs Ràpid contra l'IQ de la persona a qui es pretén robar.

Investigació (Mental / Mitjà) (IQ-5)

És l'habilitat general de saber investigar en una biblioteca o amb mitjans electrònics. Una tirada reeixida d'Investigació en un lloc apropiat d'investigació permetrà trobar dades útils, si aquella informació pot ésser trobada.

Genet (Físic / Mitjà) (DX-5)

És l'habilitat de muntar un cavall o una altra bèstia. És necessari aprendre una versió diferent d'aquesta habilitat per a cada tipus d'animal. Cal tirar els daus un cop en el moment de muntar l'animal i novament en cada ocasió que es presenti alguna situació difícil mentre encara s'estigui muntant.

Córrer (Físic / Difícil) (cap valor per defecte)

Aquesta habilitat està basada en l'HT, no en DX. Representa l'entrenament en curses curtes de gran velocitat i en curses de llarga distància. Si hom ha adquirit aquesta habilitat, cal dividir el seu nivell d'habilitat entre 8 (no s'ha d'arrodonir a la baixa) i afegir el resultat a la seva Velocitat amb l'objectiu de calcular la seva puntuació de Moviment (això únicament afecta el moviment sobre la terra). Vegeu la p. 22 per a detalls.

Camuflar-se (Mental / Mitjà) (IQ-6)

Serveix per a seguir una altra persona entre una munió de gent sense ésser notat. Cal tirar un Concurs Ràpid d'Habilitat cada 10 minuts: la nostra habilitat de Camuflar-se contra la tirada de Visió del subjecte. Si hom perd la tirada, perdrà la persona a qui seguia —o serà descobert—.

Escut (Físic / Fàcil) (DX-4)

Serveix per a usar un escut de tipus medieval o un dels que fa servir la policia antidisturbis. La defensa activa d'un escut —la nostra puntuació de Bloqueig (vegeu la p. 26)— és igual a la meitat la nostra habilitat de l'Escut.

Cantar (Físic / Fàcil) (HT-4)

L'estudi d'aquesta habilitat està basat en HT, no en DX. Serveix per a cantar d'una manera agradable. Cal tirar un cop per actuació.

Ciències socials (Mental / Difícil) (IQ-6)

Cadascuna d'aquestes ciències (Antropologia, Sociologia, etc.) és una habilitat Mental / Difícil separada que té com a valor per defecte IQ-6. Cal tirar contra l'habilitat per a recordar coneixements generals, identificar els trets que caracteritzen una cultura o societat, etc.

Dissimular (Físic / Mitjà) (IQ-5 o DX-5)

Consisteix a amagar-se i moure's silenciosament. Cal tirar un Concurs Ràpid d'Habilitats entre el nostre Dissimular i la tirada d'Oïda de qualsevol a de qui ens vulguem amagar.

Supervivència (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Serveix per a tenir habilitats que permetin trobar menjar i recursos, evitar perills, etc. Cal una habilitat de Supervivència diferent per a cada tipus de terreny. En una situació de desert cal tirar un cop per dia.

Nedar (Físic / Fàcil) (ST-5 o DX-4)

Aquesta habilitat s'usa tant per a nedar com per a salvar una víctima d'ofegar-se. Cal tirar un cop per capbussada o salvament. Vegeu la p. 23.

Tàctiques (Mental / Difícil) (IQ-6)

Permet preveure que farà l'enemic en una lluita home a home o en grups petits. Una tirada de Tàctiques reeixida, efectuada en certs moments d'una batalla (a la discreció del GM) permet tenir informació sobre els plans immediats de l'enemic.

Ensenyar (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Serveix per a instruir els altres. El GM pot requerir una o més tirades d'habilitat per a ensenyar una habilitat a un altre caràcter.

Llançament (Físic / Difícil) (cap valor per defecte)

Serveix per a llençar qualsevol cosa que hom pugui agafar. Ajuda tan per a l'exactitud (tirada contra l'habilitat de Llançament per a llençar qualsevol cosa que hom pugui alçar) i distància (cal afegir a ST 1/6 de l'habilitat per a determinar la distància). Cal tirar un cop per Llançament. Vegeu la p. 23.

Arma llençada (Físic / Fàcil) (DX-4)

Serveix per a llençar qualsevol arma que admeti aquest forma d'ús. aquesta habilitat és diferent per a cada tipus d'arma; exemple: Ganivet Llençat, Destral Llençada, Llança Llençada, etc.

Rastrear (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Permet seguir un home o un animal per les seves petjades. Cal fer una tirada de Rastrear per a trobar el camí i tirar novament cada 5 minuts de viatge.

Trampes /TL (Mental / Mitjà) (IQ-5 o DX-5)

És l'habilitat de construir i evitar trampes i dispositius de detecció. Cal tirar per a construir, descobrir, desarmar, o restablir una trampa.

Escriure (Mental / Mitjà) (IQ-5)

Serveix per a escriure de manera intel·ligible i/o de forma que allò que escrivim sigui entretingut. Cal tirar un cop per escrit, o diàriament per als treballs llargs.

IDIOMES

Els idiomes es tracten com a habilitats. L'avantatge de Talent d'Idioma (vegeu la p. 10), fa més fàcil l'aprenentatge d'idiomes.

Habilitats dels idiomes (Mental / Varia) (cap valor per defecte)

Cada idioma és una habilitat Mental separada. La nostra habilitat de l'idioma matern comença igual al nostre IQ, i millorar-lo costa solament 1 punt per nivell. Els altres idiomes es milloren com qualsevol altra habilitat. La dificultat dels idiomes varia:

Fàcil: Anglès Pidgin, esperanto i altres llengües franques.

Mitjà: la majoria d'idiomes —Francès, xinès, anglès, àrab, etc.

Difícil: basc, navajo i la majoria dels idiomes rars.

Molt Difícil: idiomes rars que no es poden pronunciar amb l'aparell vocal natural dels humans o amb ajudes mecàniques simples.

Quan dues persones intenten comunicar-se en un idioma que no és el matern d'una o de totes dues, cal tirar contra l'habilitat de l'idioma per a entendre o ser entès.

Gesticular (Mental / Fàcil) (IQ-4)

Per a comunicar-se a través de signes senzills i improvisats de la mà. Cal tirar un cop per a comunicar cada concepte general.

Idioma de signes (Mental / Mitjà) (cap valor per defecte)

Qualsevol dels diversos veritables idiomes de signes. Cada forma d'idioma de signes és una habilitat separada, i es tracta com qualsevol altra habilitat de l'idioma.

EQUIPAMENT

Ara cal que hom decideixi quin equipament tindrà. Normalment, el GM posa un cost i pes raonable per a cada element d'equipament sol·licitat per un jugador. En un joc ubicat en el present, el GM fins podria ajudar-se d'un catàleg comercial per a decidir aquestes coses. Les armes i armadures són un cas especial ja que impliquen mecàniques de joc més enrevessades. Aquesta secció ofereix informació per a poder triar el vestit de combat de manera intel·ligent.

Un advertiment a l'hora de Comprar Coses: hom comença el joc amb els diners equivalents a la riquesa de començament, modificat pel seu nivell de riquesa personal (vegeu la p. 7). El GM proporcionarà llistes d'equipament on figuraran el cost, pes i altres informacions sobre els articles importants, i donarà normes sobre qualsevol cosa que se li demani (la mostra de caràcters de la p. 4 conté uns pocs articles que no apareixen en les taules que hi ha a sota

d'aquí, per exemple). Cal restar el preu de cada article que hom compri de la seva riquesa inicial per a determinar quants diners li queden.

Armadura

L'armadura és vital en situacions de combat. L'armadura pesada ofereix millor protecció, però disminueix la velocitat. Una altra limitació és la riquesa amb què comptem; la millor armadura és molt cara.

L'armadura ens protegeix de dues maneres:

-la seva *defensa passiva* (PD) s'afegeix a la nostra tirada de defensa quan la duem posada.

-la seva *resistència als danys* (DR) ens protegeix quan ens barallem.

En tots dos casos, els números més alts són els millors; vegeu la p. 26.

Stats de les armadures

Per a cada tipus d'armadura, es dona la informació següent:

Descripció general: el nom de l'article i com s'usa.

Defensa passiva (PD): això es suma a la nostra tirada de defensa i representa el fet que certs cops rebotaran en l'armadura. El PD d'armadura normalment va d' 1 a 6.

Resistència als danys (DR): És la quantitat de protecció que ofereix l'article, en els termes de restar-ho dels cops que hom rep; exemple, si hom es baralla mentre duu una armadura de DR 6, i l'assaltador tira per 8 punts de dany, solament serà afectat per 2.

Pes: s'ofereix en lliures; s'afegeix al nostre "destorb" total (vegeu Velocitat, Destorb i Moviment, a sota d'aquí).

Cost: El preu de l'armadura en \$.

Tipus	TL	PD	DR	COST	PES
Roba normal	Qualsevol	0	0	Varia	1
Perpunt	1-4	1	1	\$180	14
Jaqueta de couro	1-8	1	1	\$50	4
Llòriga lleugera de couro	1-4	1	1	\$210	10
Llòriga pesada de couro	1-4	2	2	\$350	20
Casc de ferro	2-4	4	5	\$100	3
Ausberg	3-4	3**	4**	\$550	45
Ausberg complet	3-4	3**	4**	\$750	50

* Solament protegeix tors i braços.

** PD 1, DR 2 contra cops.

Escuts

Els escuts són molt útils en combats de baixa tecnologia; poden protegir l'usuari activament i passivament. Primer, un escut aturarà automàticament molts cops, sense esforç particular per part de l'usuari. Com més gran sigui l'escut, millor farà la seva funció; aquesta és la defensa passiva de l'escut (PD). Segon, hom també pot intentar deliberadament blocar un cop; això és una defensa activa (vegeu la p. 26)

Un escut no té cap "resistència als danys" —no redueix el dany de cap cop que impacti—. Fa difícil el fet d'impactar, per defensa activa i passiva, però això és tot.

Tipus	PD	Cost	Pes
Escut Petit	2	\$40	8 ll.
E. Mitjà	3	\$60	15 ll.
E. Gran	4	\$90	25 ll.

Tipus: El tipus d'escut.

PD: hom ha d'afegir aquest nombre a la seva defensa —fins i tot si hom no té ni idea de com usar un escut—.

Pes: el pes de l'escut en lliures.

Cost: el cost de l'escut en \$.

Armes

Les armes que hom dugui han de ser determinades primer per les seves habilitats, i després per la seva força i diners disponibles. Si hom no pot usa una arma, no la compra. Les Armes d'alta tecnologia (com les pistoles)

funcionaran per a qualsevol que sàpiga usar-les. Les armes de baixa tecnologia, com garrots i espases, danyen més si les usa una persona forta.

Dany bàsic d'arma

El dany bàsic és el dany d'impacte que una arma fa, abans de considerar la seva punta o la seva vora esmolada. El nostre dany bàsic depèn del nostre ST. El dany es mostra com "daus + suma" (vegeu la p. 2). Per exemple, "2d+1" significa que hom tira dos daus i suma 1 al resultat. Així, una tirada de 7 significaria 8 *hits* de dany.

Tipus d'atac

Hi ha dos tipus principals d'atac amb arma: *empenyent endavant* i *fent oscil·lar* l'arma. Un atac oscil·lant danya més, perquè l'arma actua com una palanca per a multiplicar la seva ST. La taula següent mostra quina quantitat de dany bàsic fa cada tipus d'arma, segons la ST de qui la faci servir. Les columnes mostren el nombre de daus tirats per a determinar el dany.

ST	Empenyent	Oscil·lant
4 o menys	0	0
5	1d-5	1d-5
6	1d-4	1d-4
7	1d-3	1d-3
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Tipus de dany i bonificació de dany

Les armes fan tres tipus bàsics de dany: penetrar, tallar i aixafar.

Les *armes que penetren* són aquelles que impacten amb una punta esmolada. Quan hom impacta amb una arma que penetra, el dany que travessa l'armadura es dobla.

Les *armes que tallen* colpegen amb una de les vores. Quan hom colpeja amb la vora, el dany que travessa l'armadura es augmenta en un 50%, arrodonint-se avall.

Les *armes que aixafen* colpegen amb una superfície sense punta. Aquestes no anoten bonificació de dany.

Dany mínim: Si hom colpegés amb un atac de tall o de penetració, o amb una bala, sempre aconseguiria al menys un *hit* de dany bàsic abans de restar qualsevol DR. Així, si hom colpeja amb una daga per a "1d-4" de dany, i tira un 2, encara fa 1 *hit* de dany. Amb tot, si hom fes un atac aixafant, pot fer dany 0.

Dany màxim: Algunes armes, especialment les que penetren, com ara les dagues, poden fer només un sol grau de dany, sigui quina sigui la força de l'usuari.

Registre de stats de les armes

El *Cost* i *Pes* s'agafen directament de les Taules d'Armes i es copien en el nostre full de caràcter (vegeu la p. 4).

La *Força mínima* és la ST mínima exigida per a usar l'arma pròpiament. Hom no pot lluitar amb una arma si és massa dèbil per a ella. Hom podrà usar-ne una encara que sigui massa dèbil, però de cada punt de ST pel qual sigui massa feble estarà a -1 de la seva habilitat de l'arma.

El *dany* també es copia de la Taula d'Armes. Algunes armes es poden usar de maneres diferents. Per exemple, algunes espases es poden fer oscil·lar per a un atac de tallar o es poden empènyer per a un atac de penetració. Abans que hom colpegi amb tal arma, ha d'especificar com està atacant. Per a calcular el dany, cal agafar el seu dany bàsic per a aquest tipus d'atac, i afegir el dany mostrat en la taula per a la seva arma. Si la seva ST és 10, el seu dany

oscil·lant bàsic és 1d; per tant si una espasa ampla fa “oscil·lar+1”, el dany que hom fa amb una espasa ample serà 1d+1.

Armes que es llencen: Si hom té una arma que es llença (qualsevol que es pugui llençar o disparar), que vegi la p. 27. Cal copiar les característiques de la Taula d'Armes. A GURPS Lite només es fa servir “Max.” (distància màxima del tir).

Velocitat, Destorb i Moviment

La nostra puntuació de Velocitat (o Velocitat Bàsica) determina el nostre temps de reacció i la velocitat en cursa. Es pren dels nostres atributs de HT i DX, i mostra com de ràpid correm sense “destorb” (vegeu a sota). Una persona normal té una Velocitat de 5 —això vol dir que, sense destorb, corre aproximadament a unes 5 iardes per segon—.

Cal sumar els nostres HT i DX i dividir el total entre 4. El resultat és la nostra Puntuació de Velocitat Bàsica (no s'arrodoneix). Si (per exemple) la nostra Velocitat Bàsica és 5,25, el nostre moviment sense “destorb” serà de 5 iardes per segon, però hi haurà moments que 5,25 siguin millor que 5.

TAULA D'ARMES DE MÀ ANTIGUES / MEDIEVALS

Es llisten les armes en grups, segons l'habilitat que requereix el seu ús.

Les armes que es poden usar de dues maneres (una espasa curta pot tallar o penetrar, per exemple) té dues línies —una per a cada tipus d'atac—.

El “Tipus” és el tipus de dany (vegeu la p. 18) que fa l'arma.

El “Dany” és la tirada de daus (vegeu la p. 18) per al dany fet l'enemic.

“L'Abast” indica la distància a la que es pot fer servir l'arma si hom està jugant amb figures sobre un mapa de combat marcat en hexàgons; aquesta característica no es fa servir en GURPS Lite, però s'ha conservat per a mantenir la mateixa taula usada en GURPS.

El Pes inclou el pes d'una beina per a espases, ganivets i coses per l'estil.

“Min. ST” és la “força mínima.” Si hom és més dèbil que aquesta, la seva habilitat està en -1 per cada punt de diferència... L'arma és massa gran per a tal caràcter.

Arma	Tipus	Dany	Abast	Cost	Pes	Min ST	Notes especials
DESTRAL/ MASSA (DX-5) **							
Destral	Talla	Fent oscil·lar +2	1	\$50	4 ll.	12	1 torn per a preparar-la.
Massa	Aixafa	Fent oscil·lar +3	1	\$50	5 ll.	12	1 torn per a preparar-la.
PORRA (DX-4)							
Porra	Aixafa	Empeny endavant	C	\$20	1 ll.	7	No pot parar.
ESPASA (DX-5, Espasa curta-2)							
Espasa	Talla	Fent oscil·lar +1	1	\$500	3 ll.	10	
	Aixafa	Empeny endavant+1	1	“	“	“	Normalment té la punta arrodonida.
ESGRIMA (DX-5) Vegeu la p. 26 per a regles de parar atacs.							
Espasa petita	Penetra	Empeny endavant+1	1	\$400	1 ll.	-	Màxim dany 1d+1.
Estoc	Penetra	Empeny endavant+1	1,2	\$500	1 ½ ll.	-	Màxim dany 1d+1.
Sabre	Talla	Fent oscil·lar	1	\$700	2 ll.	7	
	Penetra	Empeny endavant+1	1				Estocada: el màxim dany 1d+2.
GANIVET (DX-4)							
Ganivet gran	Talla	FENT OSCIL·LAR -2	C,1	\$40	1 ll.	-	Màxim dany 1d+2.
	Penetra	Empeny endavant	C				Es pot llençar; màxim dany 1d+2
Ganivet petit	Talla	Fent oscil·lar -3	C,1	\$30	½ ll.	-	Màxim dany 1d+1.
	Penetra	Empeny endavant-1	C				Es pot llençar: Màx. Dany 1d+1.
Daga	Penetra	Empeny endavant-1	C	\$20	¼ ll.	-	Es pot llençar; Màx. Dany 1d.
MÀNEC LLARG (DX-5) Totes les armes tipus màneç llarg requereixen 2 mans.							
Destral-llança	Talla o aixafa	Fent oscil·lar +4	2,3 *	\$120	10 ll.	12	2 torns per a tornar a preparar després d'oscil·lar
Alabarda	Talla	Fent oscil·lar +5	2,3 *	\$150	12 ll.	13	Igual que l'anterior.
	Penetra	Fent oscil·lar +4	2,3 *				Igual que l'anterior.
	Penetra	Empeny endavant+3	1-3 *				1 torn per a tornar a preparar després de clavar.

ESPASA CURTA (DS-5)							
Espasa curta	Talla	Fent oscil·lar	1	\$400	2 ll.	7	Es poden usar sabres amb habilitat d'Espasa curta.
	Penetra	Empeny endavant	1				
Bastó	Aixafa	Fent oscil·lar	1	\$20	1 ll.	7	Un garrot curt ben equilibrat
	Aixafa	Empeny endavant	1				
LLANÇA (DX-5)							
Javelina	Penetra	Empeny endavant+1	1	\$30	2 ll.	-	Bàsicament per a llençar
Llança	Penetra	Empeny endavant+2	1*	\$40	4 ll.	9	Usada amb 1 sola mà. Es pot llençar
		Empeny endavant+3	1, 2*				Com l'anterior, però amb 2 mans
DESTRAL / MASSA DE DUES MANS (DX-5) Requereix dues mans. **							
Destral gran	Talla	Fent oscil·lar +3	1,2 *	\$100	8 ll.	13	1 torn per tornar a preparar.
Massa	Aixafa	Fent oscil·lar +4	1,2 *	\$80	12 ll.	14	“ “ “
ESPASA DE DUES MANS (DX-5) Requereix dues mans.							
Espasa gran	Talla	Fent oscil·lar +3	1,2	\$800	7 ll.	12	Normalment no té punta
	Aixafa	Empeny endavant+2	2				

* Cal que es prepari durant un torn per a canviar d'empunyadura curta a llarga i viceversa.

**Si s'usa per a parar un atac cal tornar-la a preparar.

TAULA D'ARMES QUE ES LLANCEN ANTIGUES / MEDIEVALS.

Es llisten les armes en grups, segons l'habilitat requerida per a usar-les. L'única de les quatre característiques d'abast que regeix en GURPS Lite és Max, que es l'abast màxim de l'arma en iardes. Cal tenir present que l'abast d'una arma que es llença depèn de la Força de l'usuari.

Arma	Tipus	Dany	----- Abast-----				Cost *	Pes **	Min ST	Notes espe- cials
			SS	Acc	½ D	Max.				
DESTRAL que es LLENÇA (DX-4)										
Destral llençada	Talla	Fent oscil·lar +2	10	2	ST	STx1 ½	\$60	4 ll.	11	
ARC (DX-6) 2 mans per a disparar. 2 tornos per a tornar a preparar.										
Arc curt	Penetra	Empeny enda- vant	12	1	STx10	STx15	\$50/\$2	2 ll.	7	Màx. Dany 1d+3
Arc normal	Penetra	Empeny enda- vant+1	13	2	STx15	STx20	\$100/\$2	2 ll.	10	Màx. Dany 1d+4
Arc llarg	Penetra	Empeny enda- vant+2	15	3	STx15	STx20	\$200/\$2	3 ll.	11	Màx. Dany 1d+4
Arc com- post	Penetra	Empeny enda- vant+3	14	3	STx20	STx25	\$900/\$2	4 ll.	10	Màx. Dany 1d+4
Aljava							\$10	½ ll.		Conté 10 fletxes / sagetes.
BALLESTA (DX-4) 2 mans per a disparar, 4 tornos per a tornar a preparar (8 si el ST és major que el nostre).										
Ballesta	Penetra	Empeny enda- vant+4	12	4	STx20	STx25	\$150/\$2	6 ll.	7	Màx. Dany 3d.
GANIVET QUE ES LLENÇA (DX-4)										
Ganivet gran	Penetra	Empeny enda- vant	12	0	ST-2	ST+5	\$40	1 ll.	-	Màx. Dany 1d+2
Ganivet petit	Penetra	Empeny enda- vant -1	11	0	ST-5	ST	\$30	½ ll.	-	Màx. Dany 1d+1
Daga	Penetra	Empeny enda- vant -1	12	0	ST-5	ST	\$20	¼ ll.	-	Màx. Dany 1d.
FONA (DX-6) 2 mans per a carregar, 1 per a disparar, 2 tornos per a tornar a preparar.										
Fona	Aixafa	Fent oscil·lar	12	0	STx6	STx10	\$10	½ ll.	-	Llança pedres
LLANÇA que es TIRA (DX-4)										
Javelina	Penetra	Empeny enda- vant+1	10	3	STx1 ½	STx2 ½	\$30	2 ll.	7	
Llança	Penetra	Empeny enda- vant+3	11	2	ST	STx1 ½	\$40	4 ll.	9	
DX-3 o HABILITAT DE LLENÇAR										
Pedra	Aixafa	Empeny enda- vant -1	12	0	STx2	STx3 ½	-	1 ll.	-	

*Cost: el nombre representa el cost per tir (fletxa o un altre projectil) per a una arma de projectils. /

**Una fletxa pesa 2 unces ; una sageta de ballesta o una pedra de fona pesa 1 unça.

Destorb

El “destorb” és el pes total que hom duu. El destorb redueix la nostra capacitat de moviment. També fa que nedar i escalar sigui molt més difícil, i viatjar (vegeu la p. 23) més lent.

El nostre nivell de destorb és una mesura de pes relativa a la nostra força. Una persona forta en pot dur més que una de dèbil; per tant, la proporció de pes a força determina el nivell de destorb, com segueix:

Pes superior a 2xST: cap destorb. No comporta càstig.

“ “ 4xST: destorb lleuger. Càstig de moviment de 1.

“ “ 6xST: destorb mitjà. Càstig de moviment de 2.

“ “ 12xST: destorb pesat. Càstig de moviment de 3.

“ “ 20xST: destorb extra-pesat. Càstig de moviment de 4.

Hom no pot dur un pes superior a 20 vegades la seva ST durant distàncies superiors a uns pocs metres; 30 vegades la ST és el pes absolut que pot moure la majoria.

Moviment.

El nostre Moviment és la distància (en iardes) que hom pot córrer en un segon. Per a trobar el Moviment, es suma el pes total de totes les nostres possessions i es troba el nostre nivell de destorb. Llavors es resta el càstig de destorb de la puntuació de Velocitat, i s'arrodoneix avall. El resultat és la nostra puntuació de Moviment —sempre un nombre enter, no una fracció—.

El Moviment controla:

- (1) Com de ràpid ens podem moure. (Si hom té l'habilitat de Córrer, afegirà 1/8 del seu nivell d'habilitat a la Velocitat Bàsica per a aquest propòsit. No s'arrodoneix res fins al final! Córrer no afecta la nostra puntuació de Velocitat, però ajudarà el nostre Moviment.)
- (2) Quan ens movem.
- (3) La nostra Defensa d'Esquivar (vegeu la p. 26). Aquesta defensa activa és igual al nostre Moviment. Com menys pesant s'és, s'esquiva més de pressa.

El nostre Moviment mai no es pot reduir a 0, tret que ens trobem inconscients, incapaços d'usar les cames o aixecant un pes superior a més de 30 vegades la nostra ST.

MILLORA del CARÀCTER.

Al final de cada sessió, el GM pot atorgar bonificacions de caràcter per bon joc; aquestes són el mateix tipus de punts emprats per a crear caràcters. El “bon joc” és conseqüència dels avenços en la missió o mostres de bona actuació (fins i tot l'adhesió als desavantatges i guilladures) —preferiblement totes dues coses—.

Els punts de bonificació són premiats separatament a cada caràcter. Un premi típic és 1-3 punts, mentre que 5 punts són el límit superior absolut per un joc sorprenentment bo. Cal notar que hom no aconsegueix cap punt en una sessió en què la seva Persona a càrrec (vegeu la p. 8) mor, és ferida de consideració o es segrestada i no recuperada.

Els punts de bonificació s'usen per a desenvolupar i millorar el nostre caràcter. Es computen com a “no gastats” en el full de caràcter. A partir de llavors es poden gastar de la mateixa manera com es va procedir en la creació del caràcter, amb certes diferències:

Atributs bàsics: per a millorar un dels atributs bàsics (ST, DX, IQ, o HT), cal gastar un nombre de punts de caràcter igual al doble de la diferència de cost de punts inicial entre la puntuació antiga i la nova. Exemple: per a passar de ST 10 (cost inicial 0) a ST 11 (cost inicial 10) costaria 20 punts.

Si hom millora un atribut, totes les habilitats també basades en aquell atribut pujaran en la mateixa quantitat.

Avantatges: la majoria d'avantatges són innats, i no es poden “comprar” després. Les excepcions inclouen Reflexes de Combat i Alfabetització, que es poden aprendre, i els avantatges socials com l'Estatus, que es poden guanyar (en algunes societats). Per a sumar un avantatge, cal pagar els punts de caràcter corresponents.

Desfer-se dels Desavantatges: cap caràcter pot aconseguir punts extra afegint desavantatges després d'haver estat creat. Però hom es pot desfer de la majoria de desavantatges amb què comença “comprant-los” amb punts

iguals a la bonificació que es va guanyar en agafar dits desavantatges, per a la qual cosa només cal un acord entre el jugador i el GM.

Afegir i Millorar Habilitats: els punts guanyats es poden usar per millorar habilitats o aconseguir-ne de noves. Normalment, aquestes han de ser habilitats que, en l'opinió del GM, s'hagin fet servir significativament en l'aventura en què es van guanyar els punts de caràcter. Quan hom millora una habilitat, el cost és la diferència entre el seu nivell d'habilitat actual i el cost del nou nivell d'habilitat.

Dubtes sobre l'establiment Regles

Enfront de qualsevol dubte, la paraula del GM és llei. El GM decideix quines regles optatives s'usaran, i resol qualsevol dubte que es presenti. Un bon GM sempre discutirà els dubtes importants amb els jugadors abans de decidir, però un bon jugador acceptarà la decisió del GM un cop hagi estat feta.

Quan una situació no estigui coberta per les regles, hi ha diverses tècniques que es poden usar:

Tirades d'èxit: Tirar 3 daus per a provar la força d'un caràcter, destresa, habilitat o qualsevol cosa. Es fa servir una tirada d'èxit quan sorgeix un dubte sobre l'habilitat d'algú en fer alguna cosa particular.

Tirades d'atzar. Per a una pregunta del tipus "Hi ha les claus en l'automòbil?", una tirada d'atzar és sovint el millor. El GM decideix quines oportunitats hi ha i tira els daus. El GM decideix quines seran les desigualtats i deixa la resta al destí.

Mandat arbitral. No es fan servir els daus. Si hi ha una única resposta "correcta" que es pugui encaixar en l'aventura, llavors aquella és la resposta.

BÈSTIES

Els animals apareixeran sovint en els jocs. El valor en punts de tals éssers és irrellevant —el GM simplement els assigna habilitats raonables—.

Algunes qüestions sobre bèsties:

Atributs: tenen el mateix significat que per als humans, amb una excepció: per a les bèsties, els punts de *hit* no necessiten ser iguals a la HT. La HT determina com de forta és una bèstia, però els punts de *hit* depenen bàsicament del seu tamany, i les criatures molt grans o petites poden tenir més o menys punt de *hit* que HT.

Habilitats: la majoria d'animals tenen sentits aguts. La tirada “genèrica” per a que un animal pugui percebre quelcom (vista, oïda, olor, sabor) és 14, sense tenir en compte el seu IQ, malgrat que aquest pugui variar. Alguns animals també tenen l'equivalent a les habilitats; exemple: un gos perdiguer podria tenir l'habilitat Rastrear a nivell 18.

PD i DR: moltes criatures tenen una pell que els protegeix com armadures.

Tirada d'atac: per a colpejar un animal tira contra el seu DX; usa els mateixos modificadors que un humà.

Dany: s'usa la taula que hi ha a sota; el mal que causa la mossegada o l'esgarrapada depèn de la seva ST. La mossegada de carnívor es tracta com a atac de tallar, segons la ST total; la d'herbívor com un atac aixafant, a meitat de ST. La mossegada d'un animal podria causar dany 0.

ST	Dany
1-2	1d-5
3-5	1d-4
6-8	1d-3
9-11	1d-2
12-15	1d-1
16-20	1d
21-25	1d+1
26-30	1d+2
31-35	2d-1
36-40	2d
41-45	2d+1
46-50	2d+2
51-55	3d-1

I així successivament.

Velocitat bàsica: Excepte en el cas d'un animal que està essent muntat o d'una bèstia de tir, això serà també el Moviment de la criatura.

Esquivar: aquesta és l'única defensa activa de la majoria de bèsties. És igual a la meitat de DX o de Moviment, prenent el que sigui millor, a un màxim de 10.

Destorb i Moviment: el Destorb regeix quan un animal fa treballs per als homes: el nivell de destorb redueix la puntuació de Moviment. La taula de Destorb per a quadrúpedes és diferent:

Cap destorb (per sobre de 2xST): el Moviment no està afectat.

Destorb lleuger (per sobre de 6xST): Moviment reduït per 2.

Destorb mitjà (per sobre de 10xST): Moviment reduït per 4. Pocs animals podran dur un pes superior a 10xST sobre l'esquena.

Destorb pesat (per sobre de 15xST): Moviment reduït per 6.

Destorb extra-pesat (per sobre de 20xST): Moviment reduït per 8, però mai per sota de 2.

Destorb màxim (per sobre de 30xST): Moviment reduït a 1. Solament una bèstia molt interessada en fer-ho intentarà moure una càrrega tan pesada.

TRIAR I MUNTAR ANIMALS

Tipus	ST	DX	IQ	HT	Moviment	Cost	Pes (lliures.)	Notes
Ase	25	10	4	13	8	\$1,000	500	
Mula petita	30	10	4	14	8	“ “	800	Massa petita per a muntar.
Mula gran	40	10	4	14	9	\$2,000	1,400	
Pony	30	10	4	13	13	\$1,500	800	
Cavall de curses	32	9	4	13	18	\$4,000+	1,100	Alguns són més ràpids
Cavall de muntar	35	9	4	14	12	\$1,200	1,200	Cavall ordinari per a muntar.
Cavall de cavalleria	40	9	4	15	16	\$4,000	1,400	Un cavall lleuger de guerra.
Cavall de guerra pesant	50	9	4	16	15	\$5,000	1,900	Normalment esquerp.
Cavall reclutat	60	9	4	16	12	\$2,000	2,000	
Bou	80	8	4	17	8	\$1,500	2,500+	
Camell	40	9	4	15	10	\$1,500	1,400	Esquerp; beu poc.

POSAR EN PRÀCTICA EL JOC.

Després de veure les regles per a crear i equipar caràcters, passarem a veure com fer coses. Essencialment consisteix en què el GM descriu una situació i pregunta a cadascun dels jugadors què fa el seu caràcter. Els jugadors exposen les seves respostes, i el GM els diu què passa després. En algun punt, el GM no sabrà del cert si els caràcters poden fer allò que els jugadors diuen que estan fent... “Dus aquest pes i saltes per damunt del mur?”... i llavors cal tirar els daus.

FETS FÍSICS

Córrer

En combat, córrer és una sèrie de maniobres de Moviment. La nostra velocitat de cursa és igual a la nostra puntuació de Velocitat Bàsica, més la bonificació de l'habilitat Córrer (vegeu la p. 16), més una “bonificació d'esprint”

d'una iarda per segon si hom està corrent en línia recta durant més d'un torn. Això està modificat cap avall pel "destorb" (vegeu la p. 21).

En imaginar una velocitat a llarga distància (exemple: per a curses d'uns centenars de iardes, com a cosa contrària a moviment de combat), no s'arrodoneix avall la Velocitat. Una Velocitat Bàsica de 5,5 ens permetria executar 65 iardes en 10 segons, si hom no tingués "destorb".

Saltar

Normalment, quan hom vol saltar per damunt d'alguna cosa, el GM ha de dir "OK, pots saltar per damunt d'això," i continua amb el joc. En combat, saltar per damunt d'un obstacle "ordinari" costa 1 iarda extra de moviment, però automàticament té èxit. Només quan l'obstacle sembla realment molt important caldrà recórrer a la matemàtica per a veure si el caràcter pot realment fer el salt.

La distància màxima que hom pot saltar està determinada per la seva puntuació de ST, com segueix:

Salt d'alçada: $(3 \times ST) - 10$ polzades. Cal afegir 2 peus a l'anterior si hom té 4 iardes per a fer una sortida en cursa.

Salt de longitud des de posició immòbil: $(ST - 3)$ peus.

Salt de longitud en cursa: Com anteriorment, però afegint 1 peu per cada iarda de distància d'impuls, per a doblar la distància de salt de longitud des de posició immòbil.

Habilitat de salt: Si hom té aquesta habilitat, podrà substituir el seu nivell d'habilitat de ST amb les fórmules d'alçada i distància citades.

Alpinisme

Per a pujar a quelcom més difícil que una escala de mà, és necessari fer una tirada d'Alpinisme. És necessari tirar en començar la pujada, i seguir tirant cada cinc minuts; una tirada errada significa que hom cau. Els modificadors de tirada depenen de la dificultat de la pujada —vegeu la taula de sota—. El nivell de destorb també es resta de l'habilitat d'Alpinisme.

Tipus de Pujada	Modificador	Pujada curta	Pujada llarga
Escala demà que puja	Cap tirada	3 esglaons / segon	1 esglaó / seg.
Escala de mà que baixa	Cap tirada	2 esglaons / seg.	1 esglaó / seg.
Arbre normal	+5	1 peu / seg.	1 peu / 3 segs.
Muntanya normal	0	1 peu / 2 segs.	10 peus / minut
Paret de pedra vertical	-3	1 peu / 5 segs.	4 peus / min.
Edifici modern	-3	1 peu / 10 segs.	2 peus / min.
Pujar una corda	-2	1 peu / seg.	20 peus / min.
Baixar una corda (sense equipament)	-1	2 peus / seg.	30 peus / min.
(amb equipament)	-1	12 peus / seg.	12 peus / seg.

Alçar i moure coses

En general, el GM pot permetre que els caràcters alcin allò que necessitin, sense tirades de daus; però quan hi ha implicats pesos molt grans, pot ser necessària una prova contra la ST. El pes màxim que hom pot alçar està determinat per la ST.

Alçament a una mà: 6xST lliures.

Alçament a dos mans: 25xST lliures.

Dur a l'esquena: 30xST lliures. D'aquesta manera hom pot dur més pes del que podria aixecar per si mateix (cal tenir present que per cada segon que hom duu més de 20xST lliures, perd un punt de fatiga; vegeu la p. 29)

Empenta: 25xST lliures, o 50xST lliures amb una sortida en cursa.

Moure lleugerament: 100xST lliures.

Arrossegar: En una superfície aspra, hom només pot arrossegar allò que podria dur. Si hom arrossega alguna cosa sobre una superfície llisa, anivellada, cal dividir entre dos el seu pes efectiu.

Dur sobre Rodes: com per arrossegar, però cal dividir el pes efectiu entre 10 per a un carretó de dues rodes, o entre 20 per a un de quatre rodes. Cal dividir entre dos el pes efectiu novament si es va per un bon camí.

Recollir Coses en Combat: En combat, un article lleuger es recull amb la maniobra Llest que comporta 1 segon. Recollir-ne un de pesat (pes en lliures major que el nostre ST) comporta 2 segons.

Llançar coses

Si hom pot alçar una cosa —exemple: quelcom amb un pes de 25 x la nostra ST o menys— també la pot llançar. Per a encertar un objectiu, cal tirar contra DX-3 o l'habilitat Llançar. Per a llançar certa cosa en una àrea en

general, cal tirar contra Llançar o DX. La distància a què hom pot llançar un objecte depèn del pes d'aquest i de la nostra ST. Cal trobar el pes més proper al de l'objecte en la taula de sota i multiplicar la distància llistada allí per la nostra ST a fi d'aconseguir la distància, en iardes, a què podrem llançar-lo.

Taula de distància de llançament

Pes	Distància
1 lliura o menys	3,5
1 ½ ll.	3,0
2 ll.	2,5
3 ll.	1,9
4 ll.	1,5
5 ll.	1,2
7 ½ ll.	1,0
10 ll.	0,8
15 ll.	0,7
20 ll.	0,6
25 ll.	0,5
30 ll.	0,4
40 ll.	0,3
50 ll.	0,25
60 ll.	0,2
80 ll.	0,15
100 ll.	0,1
200 ll.	0,05

Habilitat de Llançar: si hom té aquesta habilitat, cal dividir entre 6 (arrodonint avall) i sumar el resultat a la nostra ST per a determinar com de lluny podrà llançar una cosa.

Llançar coses en Combat: llançar un objecte durant el combat (tan si és en un atac, com no) requereix la maniobra d'Atac (vegeu la p. 25). Primer cal recollir l'objecte, com es descriu anteriorment. Per a veure si encertarà l'objectiu del llançament, cal tirar contra l'habilitat Llançar o una habilitat de l'Arma Llançada apropiada.

Si una cosa pesa més de 25 cops la nostra ST, no hi ha manera de llançar-la i per tant ni tan sols s'aplicarà la fórmula descrita.

Si hom es colpejat per un objecte (no punxegut) llançat, el dany que ocasiona dependrà del seu pes i de la ST amb què fou llançat.

ST	½ a 10 ll.	10+ a 50 ll.	50+ a 100 ll.	Més de 100 ll.
5-6	1d-5	1d-4	1d-5	-
7-8	1d-4	1d-3	1d-3	-
9-10	1d-3	1d-2	1d-2	1d-3
11-12	1d-2	1d-1	1d-1	1d-2
13-14	1d-1	1d	1d	1d
15-16	1d	1d+1	1d+2	1d+2
17-18	1d+1	1d+2	2d-2	2d-1
19-20	1d+2	2d-2	2d-1	2d

Un objecte fràgil (o un caràcter que és llançat) rebrà la mateixa quantitat de dany que provoca. Cal fer les tirades de Dany separatament per a l'objecte llançat i per al seu objectiu.

Nedar

Si hom neda distàncies curtes, el seu Moviment és igual a 1/10 de la seva habilitat de Nedar (arrodonint avall), el mínim és 1 iarda per segon. Sobre distàncies llargues, el nombre de iardes que hom neda en 10 segons iguala la seva habilitat de Nedar menys dos cops el seu destorb. Nedar distàncies llargues pot causar fatiga —vegeu la p. 29—.

Cal fer una tirada de Nedar quan hom entra en l'aigua, i novament cada 5 minuts. Cal restar-hi dos cops el nostre nivell de destorb, i sumar-hi 3 si vam entrar intencionadament en l'aigua. Els caràcters grassos (vegeu la p. 5) aconseguen una bonificació. Si errem la tirada, perdem un punt de fatiga (vegeu la p. 29) i tornem a tirar novament en 5 segons, i d'aquesta manera successivament fins que arribem a ST 0 i ens ofeguem, som rescatats o guanyem la tirada. Si hom es recupera, tirarà de nou en 1 minut. Si hom guanya la tirada, tornarà a tirar cada 5 minuts.

L'habilitat de Nedar es pot fer servir per a rescatar persones que s'ofeguen. Cal fer una tirada de Nedar a -5, més o menys la diferència en ST entre un mateix i la persona que volem rescatar.

Viatge

La distància viatjada en un dia, a peu, o a cavall, és una funció directa del nostre "destorb". Sota condicions ideals de viatge, un grup en bona forma pot planejar viatjar en la marxa d'un dia les distàncies següents:

Cap destorb: 50 milles.

Destorb lleuger: 40 milles.

Destorb mitjà: 30 milles.

Destorb pesant: 20 milles.

Destorb excepcionalment pesant: 10 milles.

La velocitat d'un grup és igual a la velocitat del seu membre més lent. Qualsevol que sigui el quilometratge diari, hom gastarà sobre la mateixa quantitat de temps en viatjar. Però com més pesant sigui la nostra càrrega i pitjor siguin les condicions de viatge, més lent caminarem i amb més freqüència ens haurem d'aturar a descansar.

Els grups amb transport mecànic es mouran a la millor velocitat d'aquell transport y dependran del terreny. Cal recordar que conduir o pilotar durant més de 8 hores en un dia, o aproximadament 4 hores amb un sol canvi, pot provocar un cansament perillós o pot avorrir i pot fer necessari una tirada contra la habilitat del Vehicle apropiada per a evitar una desgràcia.

FETS MENTALS

Tirades de sentit

Inclou les tirades de Visió, les d'Oïda i les de Gust/Olfacte. Totes les tirades de Sentit es fan contra la IQ del caràcter. L'avantatge de Vigilància és una bonificació per a totes les tirades de Sentit.

Visió

Per a veure una cosa petita o oculta, cal fer una tirada de Visió amb una bonificació igual al nostre nivell de Visió Aguda (qualsevol que sigui). El GM pot fer aquesta tirada més fàcil o més difícil per a coses que estiguin més ocultes. L'obscuritat parcial pot donar de -1 a -9. Una persona curta de vista té -6 en les tirades de Visió per a les coses que estan a més de 3 peus. Els caràcters cecs, o aquells que es troben en obscuritat total, no poden veure res.

Oir

Per a oir un so dèbil, cal tirar contra IQ amb una bonificació igual al nostre nivell d'Oïda Agut, qualsevol que sigui; Dur d'Oïda comporta -4. El GM pot fer aquesta tirada més fàcil o més difícil i això pot dependre de la intensitat del so, dels sorolls circumdants, etc. Quan ja se sent un so, es pot exigir una tirada de IQ regular per a entendre el seu significat. Els caràcters sords no poden sentir res.

Olorar i assaborir

Són dues manifestacions del mateix sentit. Per a notar una olor o un sabor, cal tirar contra IQ amb una bonificació igual al nostre nivell de Olor / Sabor Agut, qualsevol que sigui. En alguns casos, el GM pot requerir una tirada separada de IQ per a entendre la importància de una olor o sabor que tothom nota.

Tirades de voluntat

Quan algú s'enfronta a una situació aterridora, o necessita superar un desavantatge mental, el GM li ha de requerir que faci una tirada de voluntat. Normalment, la Voluntat és igual a la IQ, per tant es tracta d'una tirada de IQ. Amb tot, si el caràcter té l'avantatge de Voluntat Forta o el desavantatge de Voluntat Dèbil, això s'afegeix o es resta de la seva IQ.

En una tirada de Voluntat reeixida, el caràcter supera la seva por, mal impuls o qualsevol altra cosa. En una tirada errada, aquell s'espanta o cau en un "baix impuls" o qualsevol altra cosa. Qualsevol tirada de Voluntat de 14 o superior és un fracàs automàtic (això no s'aplica a les tirades de Voluntat fetes per a resistir-se a habilitats d'influència i control de la ment).

A més, si algú té una IQ de més de 14, tractarà la seva IQ com només 14 abans de restar-ne la Voluntat Dèbil. Si hom té una IQ de 14 o més elevada i 3 nivells de Voluntat Dèbil, la seva Voluntat és només de 11.

COMBAT

Tan violent i perillós com pugui ser, el combat comporta un grapat d'aventures, i és molt probable que els PCs acabin lluitant en algun moment. Aquí s'ofereix un sistema simple per a resoldre aquests conflictes:

Successió de torns de combat

Els caràcters actuen cadascun una vegada, fins que tots hagin tingut el seu torn; llavors tornen a començar. La successió en què actuen es fixa com segueix:

Abans de començar el combat, es comparen les puntuacions de Moviment de tots els caràcters. El Moviment més elevat va el primer, la puntuació de Moviment més pròxima a aquella va després i així successivament. En cas d'empats, la Velocitat Bàsica més elevada va primer; aquí és on un 5,5 és millor que un 5,25, per exemple. Si encara hi hagués empat, es tiraran els daus per a veure qui va primer.

Els nostre torn comença quan triem una maniobra, i acaba quan triem la maniobra següent —és a dir, després que tots els altres caràcters hagin actuat una vegada—. Cada torn representa un segon de temps real.

Maniobres

Es comença cada torn fent la tria d'alguna de les maniobres següents. La maniobra que hom triï també afectarà les seves defenses (vegeu la p. 26) si és atacat abans del seu torn següent. No es tria una defensa si no s'està sent atacat —però la maniobra que s'hagi triat determinarà les defenses que podran ser usades—.

Moviment

Moure's i no fer res més (tret d'una acció "lliure" —veure a sota—). Es pot usar qualsevol defensa activa legal.

El moviment i les accions especials són totalment abstractes; no cal cap mena de tauler de joc.² Si un detall sobre moviment és important (“quan de temps em suposarà agafar una cosa?”), el GM decideix. El nombre de iardes que hom pot executar per segon és igual a la seva puntuació de Moviment.

Canviar de posició

Passar d'estar d'empeus a ajagut, d'agenollat a d'empeus o qualsevol altre canvi de posició (passar d'ajagut a d'empeus requereix dos torns: primer cal agenollar-se i després hom pot passar a d'empeus). Excepció: hom pot passar d'agenollat a d'empeus, o viceversa, i atacar en el mateix torn.

Hom pot usar qualsevol defensa en el torn que canvia de posició. La taula següent resumeix els efectes de les diverses posicions en combat:

TAULA DE POSICIONS

Posició	Atac	Defensa
D'empeus	Normal	Normal
Acotat	- 2 armes que es llencen - 2 per a colpejar-nos a nosaltres	Normal contra altres
Agenollat	- 2 armes que es llencen - 2 per a colpejar-nos a nosaltres	- 2 a qualsevol defensa activa
Arrossegant-se	No pot atacar armes que es llencen - 4 per a colpejar-nos a nosaltres	- 3 a qualsevol defensa activa
Assegut	- 2	Com agenollat
Ajagut	- 4, excepte amb ballesta	Com arrossegar-se

Preparat

Preparar qualsevol arma o altre element. Totes les armes estan “no preparades” si són dins les seva beina o pistolera. Una destal, massa o una altra arma pesada esdevé “no preparada” quan hom la fa oscil·lar; cal prepararla de nou abans de cada ús. Algunes armes han de tornar a ser “preparades” durant més d'un segon després de cada ús.

Hom pot parar un atac amb una arma, o blocar amb un escut, tan aviat com hom l'hagi preparat —és a dir, en el mateix torn—. Així mateix, hom pot també usar qualsevol altra defensa activa legal en el torn en què prepara un

² El sistema de GURPS complet inclou regles de Combat Avançades que permeten l'ús d'un mapa dividit en hexàgons, cadascun de 1 iarda (o 1 metre). Si hom veu una referència en un llibre de GURPS a un “hex” com a unitat de mesura, cal interpretar-ho com una iarda o un metre, segons correspongui.

element. Excepció: Si hom està “preparant” una arma de projectil recarregant-la, la seva única defensa es esquivar —i si hom “esquiva”, perd el benefici d’aquell torn de recàrrega—.

Cal tenir present que, encara que algú sigui ambidextre, no pot preparar una arma en el mateix torn ataca amb l’altra mà.

Recàrrega

S’usa la maniobra “Preparar” per a recarregar una arma de projectil. Això comporta diversos torns. Amb una fona, per exemple, hom necessita un segon per a “preparar” la pedra, i un segon per a posar la pedra en la fona. Si hom no apunta, podrà disparar en el tercer segon. Les ballestes comporten més temps. Primer cal tensar l’arc —això pren 2 segons per a un arc de la nostra ST, o més per a un arc més pesant—. Llavors cal preparar la fletxa (1 torn) i carregar l’arc (1 torn).

Alguns temps de recàrrega:

Fona: 2 segon per a recarregar —es pot disparar cada 3 segons—.

Arc: 2 segons per a recarregar —es pot disparar cada 3 segons—.

Ballesta (de la nostra ST o menys): 4 segons per a tensar i recarregar —es pot disparar cada 5 segons—. Si la ST és 2 més elevat que la nostra: 8 segons per a tensar i recarregar —es pot disparar cada 9 segons—.

Armes de foc: el canvi de carregador (en aquelles que en tenen) pren 3 segons. Els revòlvers prenen 3 segons de preparació, més un segon addicional per a cada operació de càrrega.

Apuntar

Apuntar una arma preparada vers un objectiu específic. Cal que hom esmenti vers què apunta. Si usem una arma sense apuntar estarem a -4 en l’atac, a no ser que la nostra habilitat efectiva sigui al menys igual al nombre de Cop de Tir de l’arma (l·listat en les Taules d’Armes, pp. 19-20). Si hom apunta durant 1 torn, el seu atac està en el seu nivell d’habilitat normal més el modificador d’Exactitud de l’arma (també en les Taules d’Arma). Hom pot apuntar durant 3 torns més i aconseguir una bonificació de +1 per a cada torn addicional en què apunti.

Hom pot usar qualsevol defensa mentre està apuntant... però això fa malbé l'acció d'apuntar i hom perd els beneficis acumulats. Si un és ferit mentre apunta, haurà de fer una tirada de Voluntat o haurà de perdre objectiu a què apuntava.

Atac

Es pot atacar qualsevol enemic amb una arma "preparada". El GM sempre té l'opció de decidir (per qualsevol raó que tingui a veure amb la situació) que alguns combatents no puguin atacar certs enemics. Si la batalla es desenvolupa en llocs tancats, només es permetrà que els arcs i les armes de projectil facin un tret cadascun —llavors es continuarà la lluita amb armes de mà—.

Hom pot parar un atac (amb una arma preparada), blocar (amb un escut preparat) o esquivar en el mateix torn en què està atacant.

Atac total

Es pot atacar qualsevol enemic amb les mans, els peus o una arma mà preparada. Hom té tres opcions:

- a) Fer dos atacs contra el mateix enemic, si hom té dues armes preparades, o una arma que no ha de ser preparada després de l'ús.
- b) Fer un sol atac, amb una bonificació de +4 per a la nostra habilitat.
- c) Fer un atac, amb l'habilitat normal, produint +2 de dany si hom impactés.

Amb tot, si hom tria qualsevol forma d'atac total, no podrà fer cap mena de defensa activa fins al pròxim torn.

Defensa total

Consisteix a defensar-se, però no fer cap altra cosa en aquell torn. Si la tirada de defensa contra qualsevol atac ens resulta errada, hom pot provar una altra (diferent) defensa —en altres paraules, hom aconsegueix dues tirades de defensa i usa dues defenses actives diferents contra el mateix atac—. Un jugador queda limitat a dos blocatges i dues parades per torn quan tria la

Defensa Total, i no pot parar un atac amb una arma que resta "no preparada" després d'una parada.

Acció llarga

Aquesta és una opció genèrica que permet atorgar el valor d'un segon a qualsevol acció de diversos segons (obrir un pany, per exemple, o desconnectar una bomba). El GM decideix quants torns comportarà cada "acció llarga". Com a regla, no és possible aplicar cap defensa, excepte "esquivar" durant una acció llarga, tot i que el GM podrà canviar-ho segons com vegi l'atac. Qualsevol classe de defensa també pot interferir amb qualsevol cosa que hom estigui intentant fer.

Accions lliures

Són coses que hom pot fer durant qualsevol maniobra, i inclou parlar, deixar caure una arma o un altre objecte, i acotar-se darrera de quelcom que ens cobreix (però no agenollar-se).

Fer un atac

Si hom tria Atac o maniobres d'Atac Total, podrà intentar pegar a un enemic. Hom pot atacar qualsevol enemic, tret que el GM ordeni que l'atac és impossible per alguna raó.

No es pot atacar si la nostra arma no està preparada. Una espasa o ganivet estan preparats cada torn. Una arma no equilibrada, com una destrat, resta "no preparada" quan hom la fa oscil·lar, per tant només es pot usar en un altre torn.

Cada atac es resol a través de tres tirades de daus. El primer és la nostra tirada d'atac. Si dita tirada té èxit, el nostre atac haurà estat consumat. Ara el nostre enemic haurà de fer una tirada de defensa per a veure si es pot defensar del nostre assalt. Si aquest obté èxit en la seva tirada, no rebrà els efectes del nostre atac. Però si la seva tirada de defensa resulta errada, el nostre atac haurà impactat l'objectiu i nosaltres haurem de fer una tirada de dany.

Tirar per a atacar

La nostra “tirada d'atac” és una tirada d'èxit normal. Cal imaginar la nostra habilitat efectiva (la nostra habilitat bàsica més o menys qualsevol modificador apropiat) amb l'arma que estem fent servir.

Els modificadors aplicables inclouen:

Mala il·luminació: de -1 a -9 (decisió del GM); -10 per a obscuritat total.

Un sol ull: -1 per als atacs d'arma de mà, -3 per als atacs d'armes que es llancen.

Enlluernat: -6; sobtadament enlluernat: -10.

Mal col·locat: -2 o més (opció del GM).

L'atacant és en una posició estranya (exemple: penjant cap per avall): -2 o més (decisió del GM).

L'atacant s'està Arrosegant o Ajaient: -4.

L'atacant s'està Acotant, Asseient o Agenollant: -2.

Atac amb la mà dolenta: -4 (sense penalització si és Ambidextre).

Escut: -2 per als atacs si hom està usant un escut gran.

ST per sota de la ST mínima per a una arma: -1 per cada punt de diferència.

Ferides: penalització igual als *hits* hom va rebre en el torn precedent. L'avantatge Llindar de Dolor Alt elimina aquesta penalització.

Ara cal tirar 3 daus. Si la nostra tirada és inferior o igual a la nostra habilitat efectiva, hom haurà aconseguit una tirada suficient per a pegar a l'enemic, i aquest haurà de tirar per a defensar-se. En cas contrari haurem errat la tirada.

Hits crítics: No importa quina sigui la nostra habilitat, una tirada de 3 o 4 sempre colpeja, i és un *hit crític*. Una tirada de 5 o 6 pot ser un *hit crític*, dependent de la nostra habilitat. Si la nostra habilitat efectiva és 15, llavors una tirada de 5 o menys és un *hit crític*. Si la nostra habilitat efectiva és 16 o més, llavors una tirada de 6 o menys és un *hit crític*.

En un *hit crític*, l'acció és automàticament guanyadora —el nostre enemic no pot aconseguir fer una tirada de defensa—. Així mateix, en una tirada d'atac de 3, hom no ha de tirar per a dany —la nostra acció aconsegueix automàticament fer la major part del dany que podria fer—.

Per exemple, el dany màxim per a un atac 1d+2 seria 6+2, o 8 *hits*. Un altre *hit* crític desvia la tirada de defensa, però cal tirar normalment per a dany.

Errades automàtiques: sense tenir en compte l'habilitat, una tirada de 17 o 18 sempre erra.

Defensa

Si hom fa la seva tirada d'atac, no ha (encara) realment colpejat el seu enemic, a no ser que hagi tirat un *hit* crític. Hom ha llançat una acció que és suficientment bona per a impactar-lo —tret que aquell es defensi—.

La defensa dels nostres enemics és igual a la suma de les seves *defenses passives* (armadura i escut) i la seva defensa activa (Esquivar, Blocar o Parar). Les defenses passives sempre protegeixen, però cal triar específicament aquelles defenses actives que siguin “legals” en aquell moment. Això depèn de la maniobra que el nostre enemic va triar en el seu últim torn (vegeu la p. 24).

El defensor tira 3 daus. Si la seva tirada és menor o igual a la seva defensa total, haurà blocat (esquivat o parat) l'acció d'atac. En cas contrari, la seva defensa haurà estat inefectiva i la nostra acció haurà impactat sobre l'objectiu. Si el nostre atac impacta sobre el nostre enemic, podem tirar per a dany.

Una tirada de defensa de 3 o 4 sempre és reeixida —fins i tot quan la nostra defensa total és solament 1 o 2—. Una tirada de 17 o 18 sempre erra.

El nostre enemic no podrà intentar una tirada de defensa si nosaltres hem tirat els daus per a un *hit* crític contra ell.

Defensa activa

Hi ha tres defenses actives que ens poden protegir contra un atac. Cadascuna d'aquestes defenses se calcula prèviament. Quan hom és atacat, pot triar una defensa activa com a part de la seva tirada de defensa global (si hom agafés Defensa Total, podria fer dues tirades de defensa separades, fent servir defenses diferents).

La nostra defensa activa dependrà de la nostra situació —especialment de la maniobra que haguem triat en el darrer torn—. Algunes maniobres limiten

les defenses actives que podrem fer. La defensa activa d'un caràcter atordit està en -4.

De vegades hom no tindrà cap defensa activa. Una punyalada a l'esquena feta per un "amic", el tret d'un franc tirador o una trampa totalment inesperada serien atacs contra els quals no és possible cap defensa activa.

Els avantatges de Reflexes de Combat atorguen un +1 a cadascuna de les nostres defenses actives.

Esquivar

La defensa d'Esquivar és igual que la nostra puntuació de Moviment (però no modificada per a l'habilitat Córrer). La puntuació d'Esquivar d'un animal és la meitat del seu Moviment o la meitat del seu DX, segons quin dels dos sigui millor —amb un màxim de 10—.

Hom pot "esquivar" qualsevol atac, però cal exceptuar-ne un sobre el qual no hem tingut cap avís. No hi ha cap límit al nombre de vegades que hom pot esquivar en un torn.

Blocar

Cal tenir un escut "preparat", amb el qual poder "blocar" un atac. La nostra defensa de Blocar és la meitat de la nostra habilitat de l'Escut, arrodonida avall. En general, hom podrà blocar qualsevol arma de mà, si s'empeny per a penetrar, es fa oscil·lar o es llança. Hom podrà també blocar fletxes i projectils similars de baixa tecnologia. Però no es poden blocar bales, perquè venen amb massa velocitat (amb tot, la defensa passiva de l'escut ajuda contra totes les armes de projectil).

Hom pot blocar un sol atac per torn, tret que hagi triat la maniobra de Defensa Total. Aquesta permet blocar dos atacs per torn.

Parar

Les armes de mà (ganivets, destrals, llances, etc.) es poden usar tant per a la defensa com per a l'atac. Quan hom para un atac amb una arma, la meitat de la seva habilitat amb aquella arma (arrodonint avall) compta com a defensa activa. Així, si un jugador té una habilitat

d'Espasa de 20, tindrà una defensa de Parada de 10 quan faci servir una espasa.

No es pot parar un atac si l'arma no està preparada. Parar un atac amb una arma no equilibrada farà que aquesta resti "no preparada". Per exemple, hom no pot parar amb una dextral en el mateix torn que va atacar amb ella; és necessari tornar-la a preparar prèviament.

Una parada d'atac feta amb una arma només és capaç d'aturar els atacs fets amb armes de mà. Una excepció addicional: Una arma té 1/3 d'oportunitats de trencar-se si para alguna cosa de tres o més vegades el seu propi pes (si es trenca, aquella parada compta.)

Només es pot parar un atac per torn, tret que hom tingui dues armes (en aquest cas es pot parar un cop amb cada arma) o hagi triat la maniobra de Defensa Total (en aquest cas es pot parar dos cops —o dos cops amb cada arma, si se'n disposa de més d'una—).

Si, mitjançant una arma, parem amb èxit un atac a mans nues, podem causar dany al nostre assaltant. Immediatament caldrà tirar contra la nostra pròpia habilitat de l'arma (a -4 si l'assaltador fes servir Karate). Si tinguéssim èxit, la nostra parada colpejaria l'extremitat de l'assaltador en angle recte; caldria fer una tirada normal de dany.

Algunes regles especials relatives a parar atacs:

Es poden parar *armes llançades*, però a -1. Els ganivets, i similars, llançats es paren a -2.

Parar amb *ganivets* i similars també està a -1.

Parar *flagells* està a -4.

Les *armes d'esgrima* fan servir una forma de lluita única que emfatitza la defensa i permet que un esgrimidor pugui parar millor que d'altres lluitadors. Si hom té l'habilitat de l'Esgrima i els elements apropiats (una espasa petita, estoc o sabre; res que sigui més gran que un escut petit i un "destorb" que no sigui superior a "lleuger"), la seva Parada és 2/3 de la seva habilitat de l'Esgrima (arrodonit avall). A més, hom podrà parar dos cops per torn, en lloc d'un de sol (una Defensa Total ens permetrà parar qualsevol nombre de vegades).

Defensa passiva

Quan hom és atacat, també pot tenir un factor “passiu” de defensa que opera al seu favor, gràcies a la seva armadura i al seu escut. La defensa passiva sempre ens protegeix, encara que estem inconscients o desprevinguts enfront d'un atac. Si hom no disposa de cap mena de defensa passiva, una tirada de defensa de 3 o 4 ens comportarà obtenir èxit.

Armadura: La defensa passiva de l'armadura depèn del seu tipus i varia de 1 a 6.

Escut: La defensa passiva de l'escut depèn del seu tamany: 1 per a un escut rodó petit del tipus gladiador (“buckler”), 4 per a un escut gran. No protegeix contra els atacs fets des de darrera.

DANY CAUSAT PER UNA ARMA

Tirar per a dany

Si un enemic erra la seva tirada de defensa, hom haurà impactat sobre ell i podrà fer una “tirada de dany.” Aquesta tirada ens diu quina quantitat de dany haurem ocasionat al nostre objectiu. El nombre de daus que haurem de tirar per a dany depèn de quina sigui la nostra arma (i, per a les armes de baixa tecnologia, de la nostra pròpia força).

Si el nostre enemic duu armadura, la Resistència de Dany de l'armadura (DR) es resta del dany que nosaltres tirem. L'avantatge de Duresa també pot proporcionar DR, que funciona com l'armadura i que s'afegeix a qualsevol armadura que es dugui.

Si hom té sort, tirarà prou dany per a excedir la protecció del seu enemic i el danyarà.

Lesió

Si el dany total que hom obté de la tirada excedeix la Resistència de Dany del seu enemic (armadura, pell, etc.) l'excés de punts es pren com a dany. Exemple: el nostre “dany bàsic” quan fem oscil·lar l'espasa és 2d; tirem dos daus i obtenim un 8; si l'objectiu té 3 punts de DR, llavors aconseguim 5 punts de dany. Afegim el 50% de bonificació de dany per a una arma que talla

(2 punts, perquè sempre arrodonim avall), i el total és 7. Per tant, l'objectiu rep que 7 *hits* de dany.

Efectes de lesió

Es sobreentén que totes les lesions són en el tors; les ubicacions específiques de *hits* resten fora de l'abast de GURPS Lite. Els *hits* que hom rep es resten de la seva puntuació de HT. Vegeu la p. 28 per a més detalls.

Shock: Si hom rep una ferida, la seva tirada d'atac es reduirà (en el seu pròxim torn solament) pel nombre de *hits* que ha rebut. Les ferides rebudes durant el mateix torn s'acumulen per a aquest propòsit. Vegeu la p. 28.

Caiguda i Atordiment: Si hom rep una sola ferida que danya en més de la meitat de la seva puntuació de HT bàsica, haurà de tirar contra la seva HT bàsica. Si la tirada resulta errada, caurà a terra.

Tant si caiem com si no caiem, restem atordits. Totes les tirades de defensa-activa estan en -4 fins al pròxim torn. En aquest moment, hom ha de tirar contra la seva HT bàsica. Una tirada reeixida significa que hom es recupera i pot actuar amb normalitat aquell torn i els següents. Una tirada errada significa que hom resta encara atordit, i continua estant allí dempeus (o resta caigut en el mateix lloc) sense fer cap maniobra (i continuarà tenint -4 en cada tirada de defensa-activa).

Ferides greus: Si hom està reduït a 3 punts de *hit* o menys, les seves puntuacions de Moviment i Esquivar estan totes dues tallades per la meitat (arrodonint avall). Les ferides rebudes ens fan anar més lents.

Inconsciència: Si hom rep tal quantitat de ferides que redueixen la seva HT a zero o menys, hom s'aferra a la consciència a través de pura força de voluntat. Al començament de cada torn que la nostra HT sigui zero o menys, cal fer una tirada contra HT bàsica, modificada per Voluntat Forta o Dèbil (si es disposa d'alguna). Una tirada reeixida significa que hom pot prendre el seu torn amb normalitat; una tirada errada significa que hom cau inconscient. Cal tirar cada torn fins que s'obtingui una tirada errada i hom caigui inconscient.

Mort: Si la nostra HT és totalment negativa (per exemple, -10 si tenim una HT bàsica de 10), correm el risc de morir (vegeu la p. 28).

ARMES DISPARADES

Armes que es llancen

Hi pot haver ocasions en què vulguem llançar una arma. No es tira contra la nostra habilitat de l'arma quan en llencem una; en lloc d'això es tira contra l'habilitat de "llançar". Un Tir Instantani (un que s'ha fet sense apuntar) està a -4. Vegeu Objectiu, p. 25.

Si una arma pot ser llançada, "llançar" és una habilitat separada. Totes les habilitats de llançament d'armes són "fàcils" d'aprendre, tenint com a valor per defecte DX-4.

Hi ha també una habilitat "genèrica" denominada Llançar. Es tracta d'una habilitat "difícil". Però si hom té aquesta habilitat, podrà usar-la per a llançar qualsevol cosa —un ganivet, un bat de beisbol, un maó, una llança—.

El nostre objectiu pot esquivar, blocar o parar una arma llançada.

Si hom impactés, ocasionaria el dany normal. Tant si impactem com si no, la nostra arma cau a terra. En un gran combat, el GM probablement permetrà que recuperem l'arma; en un combat petit, el GM pot tirar un dau per a veure quants torns esperarem per a poder recuperar l'arma.

Armes de projectil

Les armes de projectil es tracten com les altres armes; es fa una tirada d'atac, es permet que l'enemic faci la seva tirada de defensa i llavors es tira per a dany. En GURPS Lite se sobreentén que tots els atacs es fan a una distància bastant curta, tret que el GM digui el contrari. Per a impactar amb una arma de projectil, cal tirar contra la nostra habilitat de l'arma. L'atac és a -4 per a un Tir Instantani (sense apuntar); vegeu Objectiu, p. 25. L'objectiu d'una arma de projectil pot esquivar, però no pot parar l'atac. Es poden blocar fletxes i cops amb un escut.

Els arcs i fones no disparen a cada torn. Un arc, per exemple, normalment necessita 2 segons per a tornar a preparar-se, per tant només es pot disparar cada 3 segons. Vegeu Preparar, p. 24.

Modificadors per als atacs fets amb arma que es dispara o llança

El GM pot voler aplicar els modificadors circumstancials següents als atacs de llançament . Si l'objectiu està:

Ajagut o arrossegant-se: -4 (-7 si és darrera d'alguna cosa que el cobreix).

Acotat, assegut o agenollat: -2 (-4 si és darrera d'alguna cosa que el cobreix)

Darrera d'algú altre: -4

Només parcialment exposat: -3

COMBAT DESARMAT

De vegades hom haurà de lluitar sense armes. Això és el “combat desarmat”. Qualsevol pot entrar en un combat desarmat, però hi ha certes habilitats —Karate i Barallar-se— que converteixen un lluitador desarmat en més eficaç.

Cop de puny

Un cop de puny és un atac. La nostra “habilitat” és el millor DX de Barallar-se o de l'habilitat de Karate. El dany és determinat per la nostra ST: això és Empènyer-2 del dany d'aixafar, determinat per la taula de la p. 18. Exemple: amb ST 12, el nostre dany d'Empènyer és 1d-1, per tant el nostre cop de puny fa 1d-3 de dany.

Els guants o proteccions de cota de malla sumen +2 al dany de colpejar amb el puny. Una pedra o un objecte dins del puny afegiran +1 al dany que hom fa amb un cop. Les habilitats de Karate i de Barallar-se també donen bonificacions de dany —vegeu les descripcions d'habilitats per a més detalls—.

Puntades de peu

Una puntada de peu es tracta exactament com un cop de puny, però hom tira a un addicional -2 i aconsegueix directament dany d'Empènyer / Aixafar —o Empènyer+1 si hom duu botes pesades o quelcom similar—. Si

hom dóna puntades de peu i erra, cal que faci una tirada de DX o d'habilitat per a evitar caure.

Parar un atac a mans nues

Si hom està lluitant a mans nues, pot parar una puntada de peu o un cop de puny amb les seves mans, fent servir la meitat del seu DX bàsic com la seva Parada. Les habilitats de combat sense armes proporcionen una millor parada a mans nues: 2/3 de la nostra habilitat de Barallar-se o de Karate (arrodonint avall).

Si hom para una arma a mans nues, la seva defensa està en -3, tret que hom pari una *empenta* o estigui usant Karate (es farà servir la nostra parada normal). Una parada errada significa que l'arma ens impacta; l'atacant pot triar pegar on ell estava apuntant, o pegar sobre el nostre braç. Si el nostre braç pren més de la meitat de la nostra HT de dany, està automàticament lesionat (vegeu la p. 28).

LESIÓ, MALALTIA I FATIGA

La vida d'un aventurer no és tota flors i violes. Hom es cansa, s'embruta, pot resultar ferit i fins pot morir.

Les ferides i altres lesions poden causar dany corporal, o "hits." La nostra puntuació de HT (salut) ens diu quants *hits* podem rebre. Un caràcter que baixa a 0 punts de *hits* caurà fàcilment inconscient. D'altra banda, és possible sobreviure amb una puntuació negativa de *hits*.

Dany general (punts de "hits" perduts)

Algú que és ferit repetidament es debilitarà i acabarà caient, encara que cap de les lesions rebudes sigui individualment molt important. Cal enregistrar els *hits* en el nostre full de caràcter. Els efectes dels punts de *hit* perduts són:

Queden 3, 2, 1 punts de *hit*: el nostre Moviment i Esquivar queden tallats per la meitat; estem disminuïts per les nostres ferides.

Queden 0 o menys punts de *hit*: hom està en perill immediat d'ensorrar-se. Al començament de cada torn, tirarà contra la seva HT bàsica, més o menys Voluntat Forta / Dèbil. Un èxit significa que hom pot agafar normalment el seu torn. Una tirada errada significa que hom cau inconscient.

Punts de *hit* (HT) negatius: hom ha de fer una tirada reeixida de HT (usant HT bàsica) o morirà. És necessari fer una altra tirada després de cada pèrdua de 5 punts de *hits*.

-5xHT: mort automàtica. Hom ha perdut un total de 6 vegades els seus punts de *hit* inicials; ningú pot sobreviure a una lesió com aquesta.

Shock

Quan hom rep dany, el seus IQ i DX queden reduïts per aquella quantitat, només en el seu pròxim torn. Exemple: si un jugador rep 3 *hits* de lesió, els seus IQ, DX i habilitats estaran a -3 en el seu proper torn. Les defenses actives no són habilitats basades en DX.

Aquesta subtracció afectarà sovint els atacs amb arma —però queden afectats qualsevol ús de IQ, DX o de les habilitats—. Com a conseqüència, en el torn posterior al qual hom pren mal, pot ser una bona idea intentar Defensa Total o fugir, en lloc de contraatacar a l'instant.

Es tracta només d'un efecte temporal degut al shock. En el torn següent, les nostres habilitats tornaran a ser normals.

Caiguda

Qualsevol que sigui danyat per damunt de la meitat de la seva HT en una acció ha de tirar immediatament contra la seva HT bàsica. Si la tirada és errada, cau i queda atordit (vegeu a sota). Si fa una tirada de HT reeixida, restarà dempeus, però encara estarà atordit.

Atordit

Si algú rep un dany superior a la meitat de la seva HT en una acció, estarà atordit.

Si hom queda atordit, totes les seves defenses actives estan a -4 fins al seu pròxim torn. Arribat dit torn, cal que tiri contra HT bàsica per a veure si es recupera. Una tirada reeixida significa que pot actuar amb normalitat en aquell

torn. Una tirada errada significa que encara està atordit. L'estat d'atordiment continua fins que pugui fer una tirada de HT reeixida i es recuperi. Hom pot actuar novament en el torn en què tira amb èxit i es desfà de l'estat en què es trobava.

Atordiment mental: algú que és sorprès o espantat també pot quedar en estat de shock mental. Els efectes d'aquesta classe d'atordiment són els mateixos, però hom ha de fer tirades de IQ en lloc de HT. No està ferit, sinó desconcertat.

Lesions que produeixen esguerro

De vegades, el GM pot decidir que una part particular de cos ha estat danyada (per una trampa, atac a mans nues o una parada d'atac mal executades o per una desgràcia similar). En aquest cas, una quantitat suficient de dany en un braç, cama, mà o peu, produirà una lesió permanent. Una mà o un peu queden esguerrats si reben un dany superior a 1/3 de la nostra HT. Un braç o cama queda esguerrat si rep un dany superior a la meitat de la nostra HT.

Per a simplificar, qualsevol part del cos que hagi quedat inútil serà denominada "esguerrada." Un braç esguerrat o una mà no es poden usar per a atacar o sostenir una cosa; per als efectes d'una cama o peu esguerrats, vegeu el desavantatge Coix. Cal fer una tirada de HT per cada part del cos esguerrada. En cas d'èxit, aquella part del cos tornarà a la normalitat un cop la víctima hagi recuperat tots els seus punts de *hit* perduts. En cas de fracàs en la tirada, aquella part del cos restarà esguerrada durant 1d mesos. Un fracàs crític indica que aquell membre queda separat del nostre cos o que restarà permanentment inútil.

Primers auxilis

La major part de la pèrdua de HT produïda per una lesió es deu al shock més que al dany físic real. Com a conseqüència, els tractaments puntuals després d'una lluita poden restaurar alguns dels punts de *hit* perduts.

Un simple embenat, malgrat que fet per una persona totalment inexperta, restaurarà 1 punt de *hit* perdut per la lluita —però ni un més, sense tenir en compte la gravetat de la lesió—. Això comporta 30 minuts per víctima.

Els *primers auxilis* (una tirada reeixida de l'habilitat de Primers Auxilis o una tirada per defecte) restaurarà un nombre variable de punts de *hit*, que dependrà del nivell de tecnologia de l'habilitat de Primers Auxilis (vegeu la taula de sota) i del grau d'èxit. Un mínim de 1 punt sempre es restaura. Això no s'acumula amb l'embenat simple... de vegades, els primers auxilis no són més efectius que un senzill embenat.

Gran Èxit o Fracàs: en un èxit crític, la víctima recobra el màxim possible de HT per a aquell nivell de tecnologia. En un fracàs crític, la víctima perd 2 punts, i els embenats no l'ajudaran.

Nivell de la tecnologia	Temps per víctima	Punts restaurats
1	30 minuts	1d-4
2, 3	30 minuts	1d-3
4	30 minuts	1d-2
5	20 minuts	1d-2
6, 7	20 minuts	1d-1
8+	10 minuts	1d

Recuperació natural

La recuperació natural curarà qualsevol nombre de *hits*. Al final de cada dia de descans i bon menjar, la víctima pot tirar contra la seva HT bàsica. Un resultat reeixit es reflecteix en la recuperació de 1 punt de *hit*. El GM pot modificar cap avall la tirada si les condicions són molt dolentes, o cap amunt si les condicions són molt bones.

Si la víctima està sent atès per un Metge competent (nivell d'habilitat 12 o millor) la víctima aconsegueix un +1 en totes les tirades de curació.

Recuperar-se d'inconsciència

Això depèn de la gravetat de les nostres lesions. Si la nostra HT encara és positiva, cal tirar contra HT a cada hora per a despertar (o, si no hem perdut més de 2 HT, es pot tirar cada 15 minuts).

Si la nostra HT és negativa, però no gaire, tornarem a la consciència al cap de tantes hores com sigui negativa la nostra HT, o un màxim

de 12 hores. Exemple: la nostra HT és -8 després de la batalla. Ens despertarem (encara amb -8 HT) al cap de 8 hores. Quan ens despertem, podrem demanar auxili o fins arrossegar-nos per arribar a un lloc segur.

Si la nostra HT és “totalment negativa” (exemple: HT de -10 o pitjor per a algú amb una HT bàsica de 10) ens trobem en mala situació. Si aconseguim una tirada reeixida de HT bàsica, despertarem (com anteriorment) després de 12 hores, i podrem intentar trobar ajuda. Si ens falla la tirada, quedarem en un coma i morirem, tret que ens ajudin dins de (HT) hores.

ALTRES RISCOS

Els aventurers s'enfronten sovint a altres perills, que inclouen...

Flames

Caminar a través del foc fa 1d-3 dany per segon; realment estar aturat en un foc fa 1d-1 dany per segon. L'armadura ens ofereix una protecció completa (igual a 3 vegades el nostre DR) contra la calor o les flames durant diversos torns. Després d'això, ens protegeix encara contra les flames, però l'usuari ha de tirar contra HT en cada torn per a resistir la calor del foc. Una tirada errada costa 1 punt de fatiga (vegeu la p. 29). Exemple: el cuir pesant protegeix contra tot el dany durant 6 torns. Després d'això, l'usuari comença a fer tirades de HT.

Caure

Quan hom cau, ha de tirar per a dany com segueix:

1 o 2 iardes: (1d-4) de dany per iarda

3 o 4 iardes: (1d-3) per iarda

5 o més iardes: (1d-2) per iarda

Si hom aterra sobre una cosa flonja, es resta 1 punt per iarda de caiguda. Una tirada d'Acrobàcia reeixida reduirà la distància efectiva de la caiguda a través de 5 iardes.

La velocitat terminal —la màxima velocitat que un objecte que cau pot assolir— varia per als humans, però normalment s'hi arriba després de 3 o 4

segons de caiguda. Per tant, cal tractar qualsevol caiguda de més de 50 iardes com de només 50 iardes.

Per a simplificar, considerarem que l'armadura protegeix contra els dany d'una caiguda a la meitat del seu DR usual.

Objectes que cauen

Si hom és impactat per un objecte dur que cau, es calcula el dany fet com segueix: s'arrodoneix el seu pes a les 10 lliures més properes, i la distància des de la que cau a les 10 iardes més properes. Es multiplica el nombre de 10-lliures i el de 10-iardes ... i s'agafa el nombre de dany del dau. Per a simplificar, al tractar amb objectes que cauen, es traca qualsevol caiguda de més de 200 iardes com 200 iardes.

Exemple: una pedra de 20-lliures que cau des de 30 iardes, fa $(2 \times 3) = 6$ daus de dany.

Un objecte molt lleuger o un que cau des d'una distància curta, fa menys dany. Cal tractar qualsevol pes o distància de 2 o menys com 10 —però cal dividir entre 2 el dany final. Els objectes tous (coses vives, per exemple) fan la meitat de dany pel seu pes.

Verins

Els tipus de verins inclouen agents de contacte (que sols han de tocar la pell), agents de sang (que han d'entrar en el cos a través d'una ferida o injecció), agents digestius, i agents respiratoris.

El verí normalment es troba en armes, en dards, agulles o punxes de trampes. També s'aplica a menjars o begudes ofertes per enemics traïdors; així com en la mossegada de certs animals.

L'efecte d'un verí individual depèn del GM. A banda del dany, els verins poden reduir els nostres ST, SX o IQ temporalment (i totes les capacitats i habilitats relacionades).

Com a regla, qualsevol que sigui enverinat aconseguirà una tirada de HT modificat per a evitar els efectes del verí. Com més tòxic sigui el verí, més difícil serà la tirada de HT. Alguns verins especialment virulents tindran un efecte reduït fins en aquells que resisteixen.

La descripció d'un verí ha d'incloure:

Nom, descripció general i font.

Tipus: de contacte, via sanguínia, respiratori, digestiu, o una combinació.

Cost per dosi (una dosi és la porció suficient per a enverinar una persona o una arma).

Efectes del verí si no se'l resisteix. La majoria de verins són lents; s'especificarà el temps. Tret que s'especifiqui el contrari, les dosis múltiples no tindran un efecte extra.

Tirada de HT que permet resistir-se al verí.

Efectes del verí (si n'hi ha) en algú que el resisteix.

Malaltia

Les malalties estranyes poden afectar l'aventurer en terres llunyanes. La invenció de malalties és una oportunitat excel·lent per tal que el GM exerceixi la seva creativitat mòrbida.

Qualsevol que estigui en una àrea infectada o que es trobi un portador de la malaltia, està en perill. (Excepció: l'avantatge Immunitat per a Emmalaltir protegeix totalment contra la malaltia). La majoria de malalties permeten una tirada de HT per a resistir-s'hi, la qual és feta en secret pel GM. Cal tirar un cop per dia contra HT; una tirada errada significa que hom agafa la malaltia; es tria cada dia la tirada menys avantatjosa de la taula que hi ha a sota:

Evitar tot contacte amb possibles víctimes: HT+4

Entrar a la casa o a la botiga d'una víctima: HT+3

Parlar amb una víctima en un lloc tancat: HT+2

Tocar breument una víctima: HT+1

Usar roba, mantes, etc. d'una víctima: HT

Menjar la carn cuïta d'una víctima (un animal): HT

Menjar la carn crua d'una víctima: HT-1

Contacte prolongat amb una víctima viva: HT-2

Besar o tenir un altre contacte íntim amb una víctima: HT-3

Aquestes oportunitats no s'acumulen; cal tirar novament cada dia. El GM pot requerir una tirada més difícil per a una plaga virulenta, o una de més fàcil per a una de menys contagiosa.

Síntomes

Els símptomes normalment apareixen al menys 24 hores després que s'hagi agafat la malaltia. La majoria de malalties no són contagioses fins després de l'aparició dels símptomes. Els símptomes típics inclouen pèrdua de HT diària (que pot posar en perill la víctima) durant diversos dies; la pèrdua de ST, DX o IQ; la fatiga; esternuts, tos, taques, ferides o erupcions cutànies. Els símptomes greus podrien incloure deliris, inconsciència, ceguesa, etc.

Diagnòstic

Quan els símptomes d'una malaltia estan clars, el GM ha de fer una tirada de l'habilitat de Diagnòstic de cada caràcter, o IQ-6. L'èxit significa que aquell identifica la malaltia. Una malaltia totalment nova no pot ser identificada, però una tirada molt bona podria donar prou informació per a ajudar.

Recuperació

Típicament, una víctima de malaltia ha de fer una tirada diària de HT (possiblement amb una penalització). Aquesta tirada, i els efectes del fracàs, varien amb cada malaltia. Per a una malaltia "genèrica", una tirada errada podria significar que hom perd 1 HT; un èxit permetria recuperar 1 HT.

Quan hom ha recuperat tota la HT perduda per una malaltia, s'ha curat. Si la malaltia permet fer tirades de HT per a intentar recuperar-se, una tirada de 3 o 4 significa que la malaltia ha desaparegut (la HT perduda s'ha de recuperar de la manera normal).

Per a algunes malalties, la recuperació serà ajudada per l'ús de medicaments apropiats. Per a la majoria de malalties, les atencions d'un metge (com per a les lesions) ajudaran els intents de recuperació.

Fatiga

La fatiga representa pèrdua de força, així com la lesió representa pèrdua de salut. Si la nostra ST té 10, hom pot perdre 10 "punts de fatiga" abans de caure inconscient per esgotament. Cal prendre nota de qualsevol fatiga que hom perd o recupera. La fatiga no afecta la HT en absolut.

Hom pot patir fatiga per treball excessiu, recórrer grans distàncies, insolació, etc. hom també pot sofrir fatiga al final de cada combat que duri més de 10 segons; la quantitat és igual al nostre destorb, mes 1. Lluitar amb armadura és una feina dura.

Mentre la nostra ST està reduïda degut a fatiga, qualsevol “prova d’habilitat”, intent d’alçar o llançar un objecte, o un altre ús de ST es farà amb la puntuació de ST reduïda. Igualment, la nostra puntuació de qualsevol habilitat basada en ST estarà reduïda per la quantitat de fatiga.

El dany bàsic que es fa amb armes resta invariable. Això és així per fer el joc “jugable”, evitant constants revisions dels efectes de les armes.

Igualment, la nostra puntuació de Moviment no estarà afectada per la fatiga fins que la nostra ST arribi a 3. En aquest punt, caldrà tallar per la meitat el nostre Moviment i arrodonir-ho avall.

Si la fatiga redueix la nostra ST a 0, caurem inconscients i automàticament descansarem fins que la nostra ST arribi a 1 i despertem. Hom no pot tenir fatiga “negativa” o una ST “negativa”.

Mostra de costos de fatiga

Caminar: cada hora de viatge comporta una fatiga igual al nostre nivell de destorb +1. Cal sumar-hi, a més, 1 en climes calorosos.

Córrer o Nedar: després de cada 100 iardes recorregudes, cal tirar contra HT. Una tirada errada costa 1 punt de fatiga.

Sobrecàrrega: dur un pes 20 vegades superior a la ST, o empènyer o estirar una càrrega molt pesada, costa 1 punt de fatiga per segon.

No dormir: una nit sense dormir costa 5 punts de fatiga. Perdre mitja nit de son costa 2 punts de fatiga.

Recuperar la fatiga

Qualsevol que sigui la fatiga soferta es pot recuperar la ST perduda descansant. Es permet parlar i pensar; però caminar, o alguna cosa més activa, no és descansar. Cada 10 minuts de descans curaran 1 punt de fatiga. El GM pot permetre recuperar un punt extra de fatiga si hom menja mentre descansa.

La fatiga deguda a son perduda solament es recupera aconseguint una nit completa dormint. Això restaura tota la fatiga perduda.

ELS MÓNS DE JOC

Quan dissenyem una nova escena per al nostre joc, es comença amb l'esquema que hi ha a sota d'aquí. No és molt exhaustiu, però si hom es pren el temps per a descriure cadascun dels elements, estarà preparat per a un bon inici del joc.

Cultures i costums	Escenes d'aventura
Habilitats, treballs i professions	Medicina
Monstres i animals	Transport
Tecnologia i comunicacions	Mapes
Armes i combat	Política i religió
Avantatges i desavantatges especials	

TREBALLS

Depèn del GM definir els treballs disponible en el seu món de joc. Un treball es defineix per diverses coses:

Descripció: el nom del treball i exactament amb què es relaciona.

Habilitats requerides: quines són les habilitats necessàries (si n'hi ha) per a poder fer aquell treball i els nivells mínims requerits en cadascuna. Alguns treballs també requereixen disposar de certs avantatges previs.

Tirada de treball reeixida: al final cada mes durant el qual un caràcter ha estat treballant, ha de tirar els daus contra una de les habilitats que es requerien per al seu treball (seleccionada pel GM) —possiblement amb una penalització, per als treballs difícils—. Els treballs sense requisits previs poden tenir una tirada d'èxit igual (exemple: tots els caràcters tiren contra 12) o poden requerir una tirada d'atribut (exemple: ST o IQ). Si hom obté en una tirada quelcom que no sigui un èxit crític o un fracàs o crític, simplement

col·leccionarà la paga mensual (veure a més avall) i continuarà. En un èxit crític, hom aconsegueix un 10% d'augment permanent dels ingressos. Els resultats d'un fracàs crític varien; la pèrdua del lloc de treball es típica, però el GM ha de ser creatiu.

Paga mensual: és la quantitat de diners que hom ha guanyat en una tirada reeixida. Cal tenir present que si l'economia no es troba sota algun tipus de tensió o fora de control, els treballs mai estaran molt ben pagats, tret que es tracti de treballs difícils (tirada d'èxit difícil), perillosos (conseqüències greus en una tirada d'èxit errada), molt especialitzat (habilitats requerides difícils) o privilegiat (Estatus elevat o requisits previs de Riquesa; exemple: veure Nivell de Riquesa més avall).

Nivell de Riquesa: cada treball té un nivell de riquesa que pot ser *pobre*, *limitat*, *nivell mitjà*, *còmode* o *ric*. És el nivell mínim de riquesa que un caràcter ha de tenir si té aquell treball. Els caràcters *Molt Ric* i *Ric Podrit* aconsegueixen treballs ben pagats, però els *Molt Ric* s'emporten el doble de la paga llistada per a qualsevol treball i els *Ric Podrit* s'emporten la paga llistada multiplicada per 10.

TEMPS DE JOC

Els temps de joc és el temps que passa en el món de joc. El GM és qui jutja quant temps ha transcorregut.

Temps durant les aventures

El combat es juga a temps "lent". Un torn de combat és igual a un segon. Cada torn de combat pot arribar a durar un minut, sobretot si els jugadors són inexperts o es tracta d'un gran combat. Però el combat és normalment una situació a vida o mort, i cal deixar temps als jugadors per a pensar.

Les converses, intentar obrir panys, intentar escapar de trampes i situacions similars es juguen a temps "real". Si els jugadors es passen 10 minuts discutint com es podran adreçar millor a un NPC comerciant... els seus caràcters s'hauran passat 10 minuts parlant fora de la botiga.

El viatge normal i les coses semblants es manegen a temps “ràpid”. Quan un grup està caminant al llarg d’un camí, per exemple, el GM simplement pot saltar el temps entre “encontres”. Diu als jugadors quan es troben algú, quan entren en un poble o quan es fa de nit. Simplement comprimeix la resta del temps.

Temps entre les aventures

En una campanya continuada, hom també necessita conservar referència del temps transcorregut entre les diferents aventures. Pot ser sempre la mateixa quantitat de temps, o el GM i els jugadors simplement poden posar-se d’acord sobre un temps “lògic” per a passar entre el final d’una aventura i el començament de la pròxima. Sovint és una bona idea permetre que passi un mes o dos per a permetre tenir temps de curar-se, guanyar diners amb treballs “ordinaris”, etc.

Per descomptat, no cal que passi cap temps de joc entre les sessions, si hom no pot acabar una aventura en una sessió. Si, en el moment d’aturar el joc, hom s’havia trobat un Tiranosaure, aquest seguirà en el mateix lloc quan es reprengui .

NIVELLS DE TECNOLOGIA

Un nivell de tecnologia (TL) és una descripció general del nivell més elevat que una cultura ha assolit en tecnologia. És possible per a un lloc, nació, o món, tenir varietat de TLs en coses diferents. El nivell de tecnologia va de 0 a 16. És probable que TLs elevats semblin màgia a d’altres que tinguin un TL prou baix. Els nivells de tecnologia normals són:

0. Edat de Pedra: foc, palanca, llenguatge.
1. Edat de Bronze (Egipte): roda, escriptura, agricultura.
2. Edat de Ferro (Roma): arc de pedra.
3. Medieval (abans de 1450): armes d’acer, matemàtica amb zero.
4. Renaixement / Colonial (1450-1700): pólvora, impremta.
5. Revolució Industrial (1701-1900): producció en massa, força del vapor, telègraf.

6. I Guerra Mundial i II Guerra Mundial (1901-1950): cotxe, avió, ràdio.
7. Actual (1951-2000); energia nuclear, informàtica, làser, coets.

Els nivells posteriors (fins al 16) no corresponen a èpoques històriques, sinó a móns de fantasia.

Caràcters i nivells de tecnologia

Habilitats: moltes habilitats són diferents en cada nivell de tecnologia. Aquestes habilitats són indicades per un /TL en la Llista d'Habilitat. Quan hom agafa aquesta habilitat, cal complementar el TL amb el nivell de tecnologia en el qual aprenem l'habilitat. Enginyer en un món medieval, per exemple, aprendria a Enginyer /TL3, mentre que un enginyer modern aprendria a Enginyer /TL7; per als propòsits del joc, aquestes són habilitats separades.

Quan els caràcters són de diferent nivell de tecnologia i són d'un TL més elevat que la norma de la campanya és un avantatge; si són d'un TL més baix és un desavantatge. Per a reflectir això, cal usar l'avantatge Alta Tecnologia (vegeu la p. 10) o el desavantatge Primitivisme (vegeu la p. 13).

VIATGE ENTRE ELS MÓNNS DE JOC

Un dels propòsits principals del pla de GURPS és permetre als jugadors moure's entre els mónns de joc diferents sense haver d'aprendre un nou conjunt de regles cada vegada. Un jugador pot participar en diverses campanyes, cadascuna en un lloc o temps diferent, i agafar un caràcter diferent a cadascun. Cada caràcter es queda en el seu propi món. Però els caràcters també es poden moure d'un món a l'altre, de dues maneres:

- 1) Un jugador pot desenvolupar un caràcter en un món de joc i llavors pot dur aquest caràcter a un altre món. Un exemple podria ser un mag medieval, llançat centenars d'anys en el futur per un encanteri màgic, participant en una aventura de la Segona Guerra Mundial.

- 2) Una campanya sencera es pot moure d'un món de joc a un altre. Per exemple, suposem que un grup forma la tripulació d'una nau comercial interestelar. Que aterren en un planeta primitiu. Fins que puguin retornar al planera d'origen hauran caigut en el segle XII.

Diferències en els móns

Com a regla, com més diferents siguin dos móns, més difícil hauria de ser per als PCs moure's deliberadament entre ells. Les diferències significatives inclourien:

Món de molt Baixa Tecnologia contra món de molt Alta Tecnologia.

Món de màgia potent contra món sense màgia o màgia poc potent.

Món amb majoria, o tots, d'humans contra món amb moltes "races".

Món en guerra o món amb plagues contra món pacífic, decadent.

Certament qualsevol d'aquestes diferències, o totes, podrien existir en un sol planeta. Però no ens les trobaríem constantment i a la vora. Per tant, els GMs han de fer que el viatge entre móns incompatibles sigui difícil. Això aconsegueix un efecte que és molt rar al joc per diners; millora el realisme i la "jugabilitat". Els "canvis de regles" poden ser molt divertits, però no s'haurien de fer excessivament sorprenents.

DISSENY D'UNA CAMPANYA

Un primer aspecte a tenir en compte és qui assumirà el paper de Director de Joc (GM). La persona que ho faci haurà d'haver fet un esforç previ notable per a documentar-se sobre l'orde del Temple i les circumstàncies històriques de la Catalunya del segle XII, a més de tenir un bon coneixement de les regles de *GURPS Lite*.

Per tot això, creiem que el més adient és que faci de GM un professor/a o un monitor/a. D'aquesta manera es facilitarà la participació dels alumnes en el joc, reservant-los el paper, sempre molt més senzill i agraït, de PCs.

Quant a l'esmentada feina de documentació, suggerim que es faci a partir de la nostra Aproximació disciplinar o a partir de les obres de Sans (1996) i Demurger (1986).

També es fa necessari precisar que l'objectiu bàsic de que la campanya sigui "jugable", dins el marc de regles de GURPS Lite i amb uns jugadors que no hagin de ser necessàriament afeccionats al rol, ens ha obligat a no ser totalment estrictes en algunes qüestions històriques. Per exemple, les armes i armadures respecten les característiques que els atribueixen les regles del joc. En d'altres casos, la necessitat de versemblança històrica ens ha obligat a fer lleugers retocs al llibre de regles —per exemple, hem hagut d'introduir el casc de ferro entre les armadures possibles perquè, curiosament, no estava previst—.

Guió de la campanya.

L'Aventura es situa a la Catalunya de final segle XII, quan els templers ja han organitzat les seves primeres comandes en aquesta terra. En concret, es situa a la comanda de Barberà.

En aquells moments encara no ha finalitzat l'expansió territorial de la Corona catalano-aragonesa i el rei espera dels templers que l'ajudin en les seves campanyes militars contra els sarraïns. Per la seva banda, els templers estan fonamentalment interessats en obtenir beneficis econòmics de l'explotació de les seves propietats i l'ingrés en el seu orde d'un bon nombre de persones, tot això amb l'objectiu de poder fer front a les obligacions que han contret en la defensa dels Llocs Sants a Orient.

Els PCs que en formen part seran:

- 1 (o diversos) frare(s) cavaller(s).
- 1 (o diversos) frare(s) sergent(s).
- 1 frare capellà.

Tots ells membres de l'orde del Temple i de la comanda de Barberà.

Els NPCs que en formen part seran:

-5 pagesos (homes o dones³) interessats a conrear els masos propietat de la casa del Temple de Barberà.

-4 esclaus (homes o dones) propietat de la casa del Temple de Barberà.

-2 nobles (homes o dones) de la comarca, susceptibles de ser convençuts de llegar els seus béns a l'orde.

-1 mercader, propietari d'un vaixell que fa la ruta de la Mediterrània Oriental.

-4 (si hi ha només 1 frare cavaller i 1 frare sergent, 8 si són 4 els templers, 16 si són 8, etc.) guerrers sarraïns, que sortiran a l'encontre dels templers.

Els objectius seran:

Aventura 1:

-Aconseguir un mínim de 3.000 \$ amb l'explotació de les propietats de la comanda.

-Aconseguir que els 2 nobles de la comarca facin testament a favor del Temple i que al menys 1 d'ells ingressi en l'orde (si és dona, en qualitat de confradesa) i acompanyi (si és home) els templers a la guerra.

-Signar un contracte amb el mercader per tal que dugui al menys 400 \$ al gran mestre del Temple, que viu a Jerusalem.

³ Estem parlant dels sexes dels caràcters i no pas de qui els juga. No hi havia fraresses temples, però una dona pot assumir (en el joc) el rol de frare.

Aventura 2:

-Acompanyar el comte-rei Alfons el Cast a una expedició al regne musulmà de València i derrotar els sarraïns que els surtin a l'encontre.

1.Cultures i costums.

En la present aventura hi ha presents dues cultures: la catalana cristiana (pròpia dels templers) i l'andalusí musulmana (pròpia dels antagonistes dels templers)

La cultura cristiana templera.

Els templers són uns homes pietosos, membres d'un orde religiós cristià que té com a missió dedicar tots els seus esforços a la defensa del cristianisme i d'aquells que professen aquesta religió a Terra Santa, els llocs que van ser l'escenari de la vida de Crist Redemptor. En aquest país la presència del cristianisme està amenaçada per diversos Estats musulmans que no cessen en els seus intents d'esborrar tot rastre de la religió fundada per Jesús i constantment amenacen els pelegrins que, d'arreu de la cristiandat, hi acudeixen per a honorar la Glòria de Déu.

Els perills que amenacen els cristians de Terra Santa des del començament de les Croades va moure un petit grup de cavallers francesos a fundar vers el 1120 un orde religiós peculiar: el Temple. Els seus membres no es limiten a viure recollits en convents, dedicant la seva vida a l'oració i la meditació, sinó que, posant-se al capdavant de tots els regnes cristians, constitueixen un exèrcit en permanent estat d'alerta al servei de l'Església i de la presència cristiana en les llunyanes terres on va viure Jesús.

Així mateix, els regnes cristians de la Península Ibèrica fa segles que lluiten contra els infidels musulmans, en terres europees. Per això, l'orde del Temple també ha acceptat estendre les seves activitats militars cap aquí.

A més de cristiana, la cultura dels templers és feudal. La societat en què viuen està dividida en dos grans grups de persones. Hi ha un petit, però poderós, grup de famílies que es consideren a si mateixes millors que la resta —i per això s'autoanomenen *nobles*—. Aquesta minoria selecta ha aconseguit fer-se amb el poder polític —són ells els qui manen i fan les lleis— i amb el

poder econòmic —posseeixen la major part de les riqueses, fonamentalment terres—.

Aquesta situació privilegiada de la noblesa és conseqüència del fet que es tracta de guerrers professionals, entrenats especialment per a la guerra i que saben com fer servir les armes. Així mateix, també és conseqüència del fet que són rics, i amb els seus diners poden comprar les millors armes i els millors cavalls i, si cal, també poden contractar homes que lluitin amb ells. Viuen en castells —inexpugnables casernes militars— i imposen el seu poder sobre la resta de la població.

El poder de la noblesa és present també dins de l'Església cristiana. Els bisbes, abats i dirigents religiosos en general procedeixen tots ells dels llinatges nobles i, malgrat que segons les ensenyances de Jesús els bons cristians han de compartir allò que tenen amb els pobres, també posseeixen terres i riqueses, i en cas necessari són capaços de fer servir les armes.

D'entre tots els nobles catalans, el comte de Barcelona —que és a la vegada rei d'Aragó— és el més important. La seva riquesa li ha permès comprar la fidelitat de la resta dels llinatges nobles.

La gran majoria de la població, però, no pertany a la noblesa, se la considera d'origen vulgar i, tot i que alguns de més espavilats, o més afortunats, han aconseguit cert grau de riquesa, es caracteritzen pel fet de ser pobres. Gairebé tots viuen en el camp i fan de pagesos i ramaders. Aquesta gent, que no ha rebut entrenament militar, ni té prou diners com per a poder disposar de les cares armes de guerra, no ha tingut més remei que doblegar-se davant de les exigències i amenaces dels nobles: aquells qui han intentat resistir-s'hi ho han pagat amb la vida.

La noblesa i els seus parents que dirigeixen l'Església s'han repartit el país en zones d'influència que denominen *senyories*. Aquest repartiment es va fer després que establissin una sèrie de pactes entre ells que van posar fi a cruentes guerres pel control de les riqueses del país.

Dintre de la seva senyoria cada noble exerceix la seva autoritat, la qual cosa comporta que sigui ell qui administri la justícia i faci les funcions policials, a més cobra una sèrie de tributs a les famílies no nobles que hi viuen. A fi de poder exercir totes aquestes tasques disposa d'un equip de col·laboradors, fonamentalment nobles no gaire rics, que treballen per a ell i als quals

remunera entregant-los part de les terres que hi posseeix; aquestes parcel·les que cedeix als seus col·laboradors es denominen *feus*.

Tota la noblesa catalana deu fidelitat al comte-rei perquè ha rebut feus d'aquell. Amb tot, dins de les seves respectives senyories els nobles resulten força difícils de controlar per part del dit comte-rei. Per això, aquest darrer ha procurat posar-se de la seva banda els habitants dels territoris —fonamentalment ciutats— que depenen directament d'ell, impedit que siguin sotmesos a moltes de les obligacions i tributs que pesen sobre els habitants de les senyories de la noblesa.

El cert és que gairebé tot el que hi ha dins d'una senyoria és propietat del *senyor* —el noble que hi exerceix l'autoritat—, són molt pocs els no nobles que posseeixen cases o terres. Una part d'aquestes propietats és explotada directament pel senyor, mitjançant el treball dels seus esclaus i d'homes lliures que contracta quan hi ha més feina; així mateix, els habitants de la senyoria també estan obligats a treballar gratuïtament pe a ell determinat nombre de dies a l'any —és un dels diversos tributs que li han de pagar—. Una altra part de la terra es distribuïda pel senyor entre les famílies pageses, les quals li entreguen anualment una part de la collita que hi obtenen com a *cens* o lloguer. Aquestes parcel·les que reben els pagesos pobres, però, no es denominen feus, sinó *masos*.

La manera de procedir dels dirigents eclesiàstics en les seves propietats és idèntica a la dels nobles, de fet són nobles que han ingressat en l'Església i actuen de la manera que sempre han vist fer a les seves famílies. Així, bisbats i convents també disposen de *senyories* i les exploten de la forma descrita.

El castell de Barberà i tota la seva senyoria és propietat de l'orde del Temple per donació dels comtes de Barcelona i d'Urgell. La fortalesa s'ha convertit en un convent de frares templers, des del qual es dirigeix l'explotació de les propietats que li pertanyen. La comunitat de templers que hi viu i el conjunt de les propietats del castell de Barberà conformen una casa o *comanda*: la *comanda templera de Barberà*.

L'objectiu dels templers de la comanda de Barberà és obtenir tants beneficis com puguin per poder enviar diners i mercaderies al gran mestre del seu orde, ja que la guerra contra els musulmans que hi ha a Orient ocasiona moltes despeses. Així mateix, els frares de la comanda de Barberà no

descuiden les seves armes i cavalls, i s'entrenen constantment en l'art de la guerra, a fi de poder entrar en combat quan el gran mestre els ho requereixi o quan el rei els cridi en ajut seu.

La societat catalana del segle XII és il·letrada, la immensa majoria de la població —tant nobles com no nobles— no saben llegir ni escriure. Únicament entre els clergues hi ha un grau d'alfabetització superior, però això no vol dir que tots sàpiguen escriure i llegir; l'élite eclesiàstica dirigent és majoritàriament alfabetitzada, així com també ho és un gran nombre de sacerdots, però els monjos i frares dels diferents ordes habitualment no han seguit cap mena d'estudis i són tan incapaços d'entendre un escrit com el més pobre dels pagesos.

El país està dominat per una noblesa inculta i brutal, per a qui les armes i els cavalls són les coses més importants, amb les quals podran aconseguir riquesa i glòria gràcies a les victòries militars. La guerra és el seu ideal de vida, encara que hi hagi pau procuren que el seu estil de vida no perdi el ritme militar: revisen constantment les seves armes i cavalls i s'entrenen constantment, fins al punt que la lluita ha esdevingut el seu esport preferit, juntament amb la caça. Són gent orgullosa capaç de lluitar fins a la mort pels motius més ridículs; però la seva gran ignorància —aspecte en el qual s'assemblen molt als pagesos que tenen aterrits i dominats— els converteix en éssers extremadament temorosos de tot allò que consideren sobrenatural: la fe cega que tenen en la seva religió i la por de patir el càstig de Déu, els pot dur a emprendre accions arriscades i incomprensibles —deixar fabuloses herències a l'Església tot esperant rebre el premi de ser admesos al Cel, en la glòria de Déu, o abandonar-ho tot per anar a alliberar Terra Santa dels infidels musulmans, són exemples del que poden ser capaços de fer—.

La societat en què viuen els templers reserva un paper subordinat a les dones, les quals no són admeses per als càrrecs importants. Fins i tot, el mateix orde del Temple prohibeix l'admissió de dones. Els templers només admeten dones dins de la categoria de confrades o donades.

Les dones pageses tenen cura de la llar i ajuden els homes en les feines del camp, les dones de la noblesa s'estalvien haver de treballar —disposen de servents—, però rarament se les té en compte per a res. Únicament les dones riques, especialment si són viudes i no estan sota la tutela del pare, d'un

germà, o fins d'un fill, poden tenir un protagonisme, en alguns aspectes, similar al dels homes, però mai se les trobarà dirigint un exèrcit o lluitant. Precisament allò que més valoren els nobles —l'esperit militar— és un terreny reservat en exclusiva als homes.

La cultura musulmana.

Des que Mahoma va començar a predicar la nova religió al començament del segle VII, l'islam —la religió musulmana— ha assolit una enorme difusió. Els successors de Mahoma l'han estès la paraula d'Alà per la força de les armes des d'Aràbia fins més enllà de l'Orient Mitjà i per tota la Mediterrània, des de Síria i Israel fins a la Península Ibèrica, on van arribar en el segle VIII —ara fa uns quatre-cents anys—. Amb l'ajut de Déu han aconseguit exterminar les *falses religions* d'una infinitat de països.

Palestina, però, la terra que va veure néixer els profetes Abraham i Jesús va ser saquejada pels *infidels* cristians fa poc més de cent anys. Una gran expedició formada per bandits de totes les nacions cristianes —que van anomenar *croada*— va dirigir-se fins allí assolant pobles i ciutats i va expulsar-ne els creients. Des d'aleshores els prínceps més poderosos de l'islam no han parat de pressionar militarment els cristians establerts en aquelles terres d'orient, per a recuperar uns llocs que l'islam considera sants.

La supervivència de l'islam a al-Andalus també està en perill. Els cristians que habiten al nord fa temps que no cessen d'hostilitzar els musulmans. Aquesta pressió s'ha fet més forta els darrers temps, molts han hagut de fugir de les seves terres i també són molts els que han estat fets presoners i convertits en esclaus.

Entre els cristians que saquegen les terres islàmiques d'orient i d'al-Andalus sovint hi ha uns fanàtics a qui anomenen templers, els quals han jurat acabar amb tots els musulmans. Per sort, entre els creients n'hi ha que viuen retirats en ribats i consagren la seva vida a fer la guerra santa: es tracta dels morabits.

2.Habilitats, treballs i professions.

Frare Cavaller: frare templer que procedeix d'un llinatge noble i conforma l'elit del seu orde; les seves ocupacions consisteixen en les d'un guerrer professional, però també s'ocupen de la direcció del Temple: són ells els qui prenen les decisions.

Comanador de Barberà: frare templer de la categoria dels cavallers que s'ocupa de la direcció suprema dels afers propis de la comanda de Barberà; cada comanda té el seu comanador.

Frare Sergent: frare templer que no té origen noble i desenvolupa funcions subalternes dins de l'orde; fa de supervisor el treball dels esclaus i jornalers, en les terres i altres negocis de la comanda; en el camp de batalla actua com a suport dels frares cavallers; aquells menys intel·ligents i poc hàbils en el maneig de les armes fan feines manuals (cuinen, netegen, treballen la terra, reparen les eines, etc.)

Frare Capellà: és un sacerdot que ha ingressat en el Temple i té cura de les necessitats espirituals de la comanda; està al càrrec de la capella del castell i dirigeix, en la seva qualitat de sacerdot, les activitats religioses de la comunitat de frares; gràcies als estudis que ha seguit per a esdevenir sacerdot, és un home instruït, l'únic de la comanda que sap llegir i escriure, per això, és l'encarregat de redactar els documents oficials i el comanador té molt en compte les seves opinions.

3.Animals.

Cavall de guerra: és un animal molt fort, capaç de suportar l'enorme pes d'un home amb armadura i està entrenat especialment per al combat, per tot això resulta molt car i només està a l'abast de gent que sigui rica; els templers en necessiten molts i per això els crien ells mateixos.

Cavall ordinari

Mula gran

Mula petita

Ase

Bou

4.Tecnologia i comunicacions.

La tecnologia del segle XII no és capaç de desenvolupar cap enginy que sigui capaç d'autopropulsar-se. El transport es fa amb mules i ases i, en el millor dels casos, amb carros estirats per bous, mules o cavalls; tampoc no és infreqüent que siguin persones les que duguin a pes les mercaderies.

Els camins són extremadament dolents, la qual cosa dificulta molt les comunicacions terrestres. Es viatja a peu, només la noblesa disposa de mules i cavalls, però fins a dalt d'un cavall les jornades són llargues i distàncies relativament curtes comporten moltes hores, fins dies, de cavalcar.

Per mar, els desplaçaments són bastant més fàcils, tot i que els vaixells s'impulsen exclusivament amb la força del vent i dels remes, és possible dur mercaderies i persones a distàncies importants i en un temps relativament breu.

Per a comunicar-se ràpidament entre dos punts no excessivament allunyats s'utilitzen senyals de fum i banderes, de dia, i fogueres, de nit.

Tot es fa a mà; les poques màquines que hi ha —per exemple els telers— també es mouen a força de braços. L'única excepció és l'ús de la força hidràulica, sobretot en la molinaria. Els molins es construeixen a la vora de rius per poder impulsar les moles amb la força de l'aigua.

Un dels aspectes on la tecnologia més ha avançat és en la fabricació d'armes.

5.Armes i combat.

El poder de la noblesa s'ha construït damunt de la tecnologia militar. Els artesans armers són capaços de fabricar tot un seguit d'armes que poden fer molt de mal, això sí, cap d'elles fa servir la pólvora perquè es tracta d'una substància desconeguda; les armes més freqüents són les espases, ganivets i llances. La ballesta és una de les armes més mortíferes i temudes, perquè impulsa amb tanta força els dards que poden travessar les cuirasses amb què els guerrers protegeixen el seu cos.

El guerrer guarnit amb una pesada armadura feta de malles d'acer, protegit per un casc i un escut i armat amb una gruixuda llança de punta d'acer, resulta una força gairebé imparable quan es llença amb el seu cavall a tota

velocitat. Tot aquest equipament de cavaller, però, és tan car que només una minoria en pot disposar.

Els guerrers sarraïns, per la seva banda, es caracteritzen per l'ús de proteccions més lleugeres i que els permeten efectuar accions amb major rapidesa que els pesants cavallers cristians i fins disparar amb arc sense desmuntar.

6. Avantatges i desavantatges especials.

No és possible agafar els avantatges següents: Alta tecnologia, Immunitat a la malaltia (però sí Resistent a la malaltia), Aptitud màgica i Duresa.

No és possible agafar els desavantatges següents: Primitivisme i, en el cas d'un caràcter templer, Joventut (ja que la Regla de l'orde prohibeix l'admissió d'homes que no tinguin edat suficient per a poder lluitar).

Així mateix, a fi de mantenir la versemblança històrica és impossible aprendre aquelles habilitats que suposarien caure en l'anacronisme (funcionament d'ordinador, programació d'ordinador, demolició) o triar caràcters de "raça" no humana.

7. Escenes d'aventura.

-Aventura 1:

1. El comanador ordena al seu convent que facin el possible per aconseguir obtenir beneficis de les propietats que tenen: caldrà que un frare sergent que s'ocupi d'aconseguir que els esclaus i els pagesos construeixin un molí en el riu Anguera i el frare capellà haurà de redactar contractes d'establiments a cens per als pagesos.

2. Seguint les ordres del comanador, un frare sergent haurà de supervisar el treball dels esclaus en els domenges del Temple i un altre dels sergents (si només n'hi ha un serà el mateix) haurà de fer la mateixa supervisió en el molí (si l'han aconseguit construir). Cada mes (5 minuts) es farà una tirada per a saber quin ha estat el benefici del molí i cada any (1 hora) es farà una tirada per saber quins han estat els beneficis dels domenges i una tirada

per cadascun dels establiments a cens per saber quin guany s'ha obtingut de cadascun.

3.El comanador nomenarà un dels frares cavallers "cambrer" del convent i li ordenarà que vagi a Tarragona a comprar vestits i armes per a tots els frares.

4.El comanador i el capellà viatjaran al castell (a Montargull) de Guillem de Montargull per a convèncer-lo que els faci donació de les seves propietats i que ingressi en el Temple. Seguidament viatjaran al castell (a Vallfogona) de Gombau i Ermengarda d'Oluja amb la mateixa finalitat.

5.Si els beneficis econòmics de la comanda han assolit un mínim de 3.000 \$ i ha estat possible aconseguir les propietats i l'ingrés en l'orde dels dos nobles i, a més, el frare cambrer ha aconseguit comprar vestits i armes a Tarragona, el comanador i el capellà viatjaran a la dita Tarragona per a contractar l'enviament de les responsions (al menys 2.500 \$) a Barcelona, on els agents del mestre provincial ho remetran a Orient.

-Aventura 2:

1.El comte-rei Alfons el Cast ha demanat al Temple que l'ajudi en una expedició que projecta fer al regne sarraí de València que és a dos dies de viatge. Tots els frares capaços de lluitar hauran d'anar a Tortosa on el rei els espera amb les seves forces.

2.El rei confia en el coneixement que del terreny tenen els templers, els quals hauran de ser capaços de trobar la ruta més segura fins al cor del regne de València.

3.Els templers, com a avantguarda de les forces reials hauran de derrotar els enemics que els surtin a l'encontre i tornar a la seva comanda quan el rei dongui per acabada l'expedició.

8.Medicina.

Un dels càrrecs que hi podia haver en els convents del Temple era el de frare infermer, el qual havia tenia coneixements mèdics, però per als casos greus es podia cridar un metge. Es creu que els templers disposaven de metges àrabs, donats els avenços mèdics de què disposaren.

El frare comanador pot decidir que un dels frares esdevingui “infermer”, per a la qual cosa haurà de destinar els recursos oportuns perquè aprengui (és a dir, que compri) l’habilitat de Primers Auxilis o, fins, la de Metge.

En cas que sigui necessari recórrer als serveis d’un metge exterior a l’orde, caldrà fer una despesa de 10 \$ i el GM haurà de fer una tirada d’habilitat per a comprovar si dit metge (NPC) té èxit en la curació.

9.Transport.

El transport es fa exclusivament a pes de braços, mitjançant bèsties de càrrega, en carro o en vaixell (en el cas del transport marítim).

10.Mapes.

Es poden emprar els mapes topogràfics de l’Institut Cartogràfic de Catalunya (preferentment els d’escala 1:250.000, donat que poden resultar més manejables), ja sigui directament o adaptant-los (els programes informàtics de gràfics permeten actuar fàcilment sobre els mapes editats en CD-ROM) a les característiques de l’aventura. El GM pot, a més, realitzar plànols esquemàtics.

11.Riquesa.

La riquesa mitjana de la campanya és —seguint els consells del llibre de regles— 1.000\$, però tant els templers com els guerrers sarraïns no depenen de la seva riquesa personal, sinó que tenen al darrera importants organitzacions —el Temple i el rei musulmà de València, respectivament— que els poden subministrar un armament molt car i que, en cas contrari, seria difícil que poguessin arribar a tenir.

Un cop iniciat el joc, les despeses que calgui fer posteriorment estaran en funció del rendiment econòmic dels negocis dels templers de Barberà.

Exemples de caràcters per a la present campanya.

A continuació s'ofereixen un seguit d'exemples de caràcters amb la finalitat de facilitar la posta en pràctica del joc. Aquests exemples es poden duplicar, modificant-ne alguns aspectes —especialment el nom i la seva “història”— a fi de crear el nombre suficient de templers, musulmans, esclaus, etc. Donat que la creació de caràcters és un aspecte important dels jocs de rol, i amb l'objectiu que també s'experimenti dit procés de creació, s'ha deixat el caràcter del Mercader —amb el qual els templers hauran de negociar— sense exemple, tot esperant que el GM procedeixi a crear-lo davant dels alumnes que participin en el joc.

Altres aspectes que creiem convenient comentar fan referència a les diferències entre l'armament cristià i sarraí. Tot seguint Contamine (1984) i Sabaté i Raja (1999) hem dissenyat un prototipus de guerrer amb major mobilitat que el cristià —armadura més lleugera— i hem introduït la modalitat de l'arquer muntat a cavall.

D'altra banda, no s'ha detallat quines són les *possessions* dels caràcters, amb l'excepció de les armes i, en el cas del pagès, d'una mula. Pel que fa als PCs, es tracta de frares templers i, com a tals, es suposa que disposen de tot un seguit de coses que els proporciona el seu orde i que se suposa que hi ha d'haver en una *comanda estàndard* i, per això, no s'han detallat exhaustivament. Quant als NPCs, els guerrers —en tant que combatents— han de disposar d'un armament adient i històricament versemblant i per aquest motiu ha estat especificat; respecte del pagès li ha estat assignada la possessió d'una mula que l'ajudi en el conreu de la terra i respecte de l'esclau propietat de la comanda templera de Barberà, en tant que ell mateix és una possessió dels frares, no disposa de possessions —la roba, el llit, etc. li són proporcionats pels seus amos—.

CARÀCTER JUGADOR 1.

-Nom: Fra Guillem de Torroja, cavaller del Temple.

-Total de punts: 156.

-Aparença: 28 anys; 1,65 m.; 75 kg. (165,3 ll.); cabells negres; ulls de color marró.

-Riquesa inicial: 6.670 \$ (valor del seu equipament de cavaller que li ha proporcionat el Temple).

-Atributs (70 punts):

-ST: 12 (20 punts)

-DX: 12 (20 punts)

-IQ: 12 (20 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,75; Moviment: depèn de què dugui a sobre (2 duent totes les armes)

-Destorb: 82 (pesat)

-Defensa passiva: Armadura: $3 + 1 = 4$

Escut: 3

Casc: 4

-Total: 11

-Defenses actives: Esquivar: 2

Parar: Espasa: 4

Llança: 8

Blocar: 4

-Dany bàsic: Empenyent: 1d-1

Oscil·lant: 1d+2

-Reistència al dany: Casc: 5

Armadura: $4 + 1 = 5$

-Total: 10

- Avantatges (105 punts):
 - reflexes de combat (15 punts)
 - sentit del perill (15 punts)
 - voluntat forta/ nivell 5 (20 punts)
 - estatus 5 (20 punts)
 - reputació +3 (incansable i fidel per als cristians; mestre en l'ús de l'espasa) (15 punts)
 - nivell de riquesa "ric" (20 punts)

- Desavantatges (-100 punts):
 - mal geni (-10 punts)
 - honrat (-10 punts)
 - sentit del deure, vers als templers i vers a tots els cristians (-10 punts)
 - codi d'honor, dels frares del Temple (-10 punts)
 - vot de pobresa, castedat i obediència a l'Església (-10 punts)
 - reputació -1 (per als musulmans) (-5 punts).
 - obstinació (-5 punts)
 - enemic (tots els musulmans) (-40 punts)

- Característiques cavalleresques (30 punts):
 - Patrocinador (orde del Temple) (30 punts); poders legals coercitius (sobre els habitants del castell de Barberà) (5 punts); investidura clerical (10 punts); deure (durant tot el temps vers als templers) (-15 punts).

- Guilladures (-5 punts):
 - Parlar al cavall com si aquest ho pogués entendre; Odia les persones que l'adulen i el toquen; li cauen bé els esclaus; és intolerant amb l'estúpida, fa caritat en privat als captaires i a altres persones necessitades.

-Habilitats (56 punts):

-Coneixement de la zona/ Comtats catalans i Regne musulmà de València (Mental / Fàcil) (IQ+1): 2 punt

-Córrer (Físic / Difícil) (IQ+1): 8 punts

-Genet / de cavalls (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts

-Escut (Físic / Fàcils) (DX+3): 8 punts

-Tàctiques (Mental / Difícil) (IQ-3): 1 punt

-Espasa (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts

-Llança (Físic / Mitjà) (DX+3): 16 punts

-Barallar-se (Físic / Fàcil) (DX+2): 4 punts

-Primers auxilis (Mental / Fàcil) (IQ): 1 punt

-Possessions:

-Casac de ferro (PD:4, DR:5, \$100, 3 ll.)

-Perpunt (PD:1, DR:1, \$180, 14 ll.)

-Ausberg complet (PD:3, DR:4, \$750, 50 ll.)

-Escut mitjà (PD:3, \$60, 15 ll.)

-Ganivet gran (\$40, 1 ll.)

-Llança (\$40 , 4 ll.)

-Espasa (Talla, Dany: Fent oscil·lar +1, Abast: 1, \$500, 3 ll.)

-Cavall de guerra pesat (anomenat Falcó) ST:50, DX:9, IQ:4, HT:16, Moviment:15, Destorb (quan va muntat per un cavaller armat i duu proteccions de cuir): lleuger (velocitat amb destorb: 7,5), PD3/DR3 amb cuirasses, \$5.000, 1.900 ll.

-Història:

Fra Guillem de Torroja pertany a una branca menor del llinatge dels Torroja. Té dos germans més grans que ell, les possessions de la família no són gaire importants i per això el seu pare va decidir que Guillem fes igual que el seu parent fra Arnau de Torroja i ingressés al Temple, ja que així podria mantenir l'estil de vida d'un cavaller i, a més, tindria possibilitats de promoció.

Va passar la seva infantesa ensinistrant-se en l'art de la guerra, juntament amb els seus dos germans i, així que va ser capaç de plantar cara

en un combat, va ingressar en l'orde del Temple. Va donar a l'orde dues cavalleries que li havia entregat el seu pare com a dot.

La cerimònia del seu ingrés va tenir lloc, ara fa dos anys en la casa del Temple de Barberà, ja que així podria residir aprop dels seus parents establerts a la Conca de Barberà.

CARÀCTER JUGADOR 2.

-Nom: Fra Joan Sarroca, sergent del Temple.

-Total de punts: 100.

-Aparença: 32 anys; 1,70 m.; 70 kg. (154,3 ll.); cabells negres; ulls de color marró.

-Riquesa inicial: \$ 2.490 (valor del seu equipament militar de sergent que li ha proporcionat el Temple).

-Atributs (30 punts):

-ST: 10 (0 punts)

-DX: 10 (0 punts)

-IQ: 12 (20 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,25; Moviment: depèn de què dugui a sobre (3 duent totes les armes)

-Destorb: 71 (mitjà)

-Defensa passiva: Armadura: 3

Escut: 3

Casc: 4

-Total: 10

-Defenses actives: Esquivar: 3

Parar: Espasa: 1

Llança: 4

Blocar: 4

-Dany bàsic: Empenyent: 1d-2

Oscil·lant: 1d

-Reistència al dany: Casc: 5

Armadura: 4

-Total: 9

-Avantatges (82 punts):

-vigilància (nivell 1) (5 punts)

-sentit del perill (15 punts)

-voluntat forta/ nivell 2 (8 punts)

-estatus 1 (5 punts)

-reputació +1 (incansable i fidel per als cristians; mestre en l'ús de l'espasa) (5 punts)

-nivell de riquesa "còmode" (10 punts)

-sort extraordinària (30 punts)

-talent per als idiomes (nivell 2) (4 punts)

-Desavantatges (-75 punts):

-sentit del deure, vers als templers i vers a tots els cristians (-10 punts)

-codi d'honor, dels frares del Temple (-10 punts)

-vot de pobresa, castedat i obediència a l'Església (-10 punts)

-reputació -1 (per als musulmans) (-5 punts).

-enemic (tots els musulmans) (-40 punts)

-Característiques cavalleresques (25 punts):

Patrocinador (orde del Temple) (30 punts); investidura clerical (10 punts); deure (durant tot el temps vers als templers) (-15 punts).

-Guilladures (-2 punts):

Constantment neteja les seves armes i té una cura extrema amb tot el seu equipament.

-Habilitats (40 punts):

- Córrer (Físic / Difícil) (IQ+1): 8 punts
- Genet / de cavalls (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts
- Escut (Físic / Fàcils) (DX+3): 8 punts
- Espasa (Físic / Mitjà) (DX): 2 punts
- Llança (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts
- Fuster (Mental / Fàcil) (IQ+2): 4 punts
- Cuinar (Mental / Fàcil) (IQ+1): 2 punts
- Comerciant (Mental / Mitjà) (IQ+4): 10 punts

-Possessions:

- Casca de ferro (PD:4, DR:5, \$100, 3 ll.)
- Ausberg (PD:3, DR:4, \$550, 45 ll.)
- Escut mitjà (PD:3, \$60, 15 ll.)
- Ganivet gran (\$40, 1 ll.)
- Llança (\$40, 4 ll.)
- Espasa (Talla, Dany: Fent oscil·lar +1, Abast: 1, \$500, 3 ll.)
- Cavall de muntar (anomenat Burell) ST:35, DX:9, IQ:4, HT:14, Moviment:12, Destorb (quan va muntat per un cavaller armat i duu proteccions de cuir): mitjà (velocitat amb destorb: 3), PD3/DR3 amb cuirasses, \$ 1.200, 1.200 ll.

-Història:

Fra Joan és fill d'un matrimoni de pagesos que van emigrar, ara fa 40 anys, des del Penedès a provar fortuna en les terres llavors acabades de conquerir del riu Francolí. Establerts com a emfiteutes dels senyors de l'Espluga Sobirana van aconseguir millorar la seva situació. Els dos fills que van tenir havien de continuar treballant la terra, però en Joan, el més jove dels dos, es va sentir atret per les històries que explicava el mossèn relatives a les heroïques gestes dels croats de Terra Santa. En morir la seva mare, va reclamar els dos bous que li pertocaven com a herència del seu pare i els va entregar a la casa del Temple de Barberà, on fou admès com a frare.

Fa 10 anys que resideix al Castell de Barberà, on —tot i la seva qualitat de sergent— s'ha convertit en un personatge important. No únicament és prou

fort per a lluitar, sinó que la seva experiència com a pagès el permet fer-se càrrec de diversos aspectes de l'exploració econòmica.

CARÀCTER JUGADOR 3.

-Nom: Fra Pere, capellà del Temple.

-Total de punts: 100.

-Aparença: 40 anys; 1,70 m.; 70 kg. (154,3 ll.); cabells rossos; ulls de color verd.

-Riquesa inicial: \$ 1.240 (elements proporcionats pel Temple).

-Atributs (55 punts):

-ST: 10 (0 punts)

-DX: 10 (0 punts)

-IQ: 14 (45 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,25; Moviment: 5

-Destorb: cap

-Defensa passiva: Armadura: 0

Escut: 0

Casc: 0

-Total: 0

-Defenses actives: Esquivar: 5

Parar: Espasa: 1

Ganivet: -1

Blocar: 0

-Dany bàsic: Empenyent: 1d-2

Oscil·lant: 1d

-Reistència al dany: Casc: 0

Armadura: 0

-Total: 0

- Avantatges (65 punts):
 - sentit comú (10 punts)
 - alfabetització (10 punts)
 - voluntat forta/ nivell 4 (16 punts)
 - estatus 1 (5 punts)
 - reputació +2 (persona pietosa, coneixedora de la paraula de Déu i fidel per als cristians) (10 punts)
 - nivell de riquesa "còmode" (10 punts)
 - talent per als idiomes (nivell 2) (4 punts)

- Desavantatges (-75 punts):
 - sentit del deure, vers als templers i vers a tots els cristians (-10 punts)
 - codi d'honor, dels frares del Temple (-10 punts)
 - vot de pobresa, castedat i obediència a l'Església (-10 punts)
 - reputació -1 (per als musulmans) (-5 punts).
 - enemic (tots els musulmans) (-40 punts)

- Característiques cavalleresques (25 punts):
 - Patrocinador (orde del Temple) (30 punts); investidura clerical (10 punts); deure (durant tot el temps vers als templers) (-15 punts).

- Habilitats (42 punts):
 - Genet / de cavalls (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts
 - Espasa (Físic / Mitjà) (DX): 2 punts
 - Comerciant (Mental / Mitjà) (IQ+4): 10 punts
 - Idioma llatí (Mental / Mitjà) (IQ+3): 8 punts
 - Ensenyar (Mental / Mitjà) (IQ+2): 6 punts
 - Ciències Socials (Mental / Difícil) (IQ+2): 8 punts

- Possessions:
 - Ganivet gran (\$40, 1 ll.)

-Mula gran ST:40, DX:10, IQ:4, HT:14, Moviment: 9, Destorb (quan va muntada pe fra Pere): lleuger (velocitat amb destorb: 4,5), PD3/DR3 amb cuirasses, \$ 1.200, 1.200 ll.

-Història:

Fra Pere va néixer a Barcelona, fill d'un marxant de grans. El seu pare li pagà els estudis i això el permeté ser ordenat sacerdot.

Tot just ordenat, un grup de templers es presentà a Barcelona per convèncer preveres joves que ingressessin en el seu orde. En aquells moments s'estaven organitzant un bon nombre de convents del Temple i necessitaven capellans. No va ser gaire difícil convèncer en Pere.

Després d'haver estat en diverses comandes, fa 5 anys que és el capellà de la comanda de Barberà. Dins d'aquesta comunitat, la seva és una tasca important, perquè no només s'ocupa de l'espiritualitat dels frares, sinó que el comanador el necessita per a escriure en llatí els documents oficials.

CARÀCTER NO JUGADOR 1.

-Nom: Abdul, morabit musulmà

-Total de punts: 156.

-Aparença: 30 anys; 1,65 m.; 75 kg. (165,3 ll.); cabells negres; ulls de color marró.

-Atributs (70 punts):

-ST: 12 (20 punts)

-DX: 12 (20 punts)

-IQ: 12 (20 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,75; Moviment: depèn de què dugui a sobre (3 amb totes les armes);

-Destorb: mitjà (duent totes les armes), 72

-Defensa passiva: Armadura: 3

Escut: 3

Casc: 4

-Total: 10

-Defenses actives: Esquivar: 3

Parar: Espasa 4; llança 8

Blocar: 4

-Dany bàsic: Empenyent: 1d-1

Oscil·lant: 1d+2

-Reistència al dany: Casc: 5

Armadura: 4

-Total: 9

-Avantatges (105 punts):

- reflexes de combat (15 punts)
- sentit del perill (15 punts)
- voluntat forta/ nivell 5 (20 punts)
- estatus 5 (20 punts)
- reputació +3 (incansable i fidel per als musulmans; mestre en l'ús de l'espasa) (15 punts)
- nivell de riquesa "ric" (20 punts)

-Desavantatges (-100 punts):

- mal geni (-10 punts)
- honrat (-10 punts)
- sentit del deure, vers als membres del ribat i vers a tots els musulmans (-10 punts)
- codi d'honor, del ribat (-10 punts)
- vot (guerra santa) (-10 punts)
- reputació -1 (per als cristians) (-5 punts).
- obstinació (-5 punts)
- enemic (tots els cristians) (-40 punts)

-Característiques cavalleresques (15 punts):

Patrocinador (rei de València) (30 punts); deure (durant tot el temps vers al ribat) (-15 punts).

-Guilladures (-5 punts):

Sempre ataca l'enemic que li sembla més perillós; li agrada combatre sol; no li agrada que li donguin ordres.

-Habilitats (55 punts):

-Coneixement de la zona/ Comtats catalans i Regne musulmà de València (Mental / Fàcil) (IQ+1): 2 punt

-Córrer (Físic / Difícil) (IQ+1): 8 punts

-Genet / de cavalls (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts

-Escut (Físic / Fàcils) (DX+3): 8 punts

-Tàctiques (Mental / Difícil) (IQ-3): 1 punt

-Espasa (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts

-Llança (Físic / Mitjà) (DX+3): 16 punts

-Barallar-se (Físic / Fàcil) (DX+2): 4 punts

-Escarlar (Físic / Mitjà) (DX+3): 16 punts

-Possessions:

-Casac de ferro (PD:4, DR:5, \$100, 3 ll.)

-Ausberg (PD:3, DR:4, \$550, 45 ll.)

-Escut mitjà (PD:3, \$60, 15 ll.)

-Ganivet gran (\$40, 1 ll.)

-Llança (\$40, 4 ll.)

-Espasa (Talla, Dany: Fent oscil·lar +1, Abast: 1, \$500, 3 ll.)

-Cavall de guerra pesat, ST:50, DX:9, IQ:4, HT:16, Moviment:15, Destorb (quan va muntat per un cavaller armat i duu proteccions de cuir): lleuger (velocitat amb destorb: 7,5), PD3/DR3 amb cuirasses, \$5.000, 1.900 ll.

CARÀCTER NO JUGADOR 2.

-Nom: Mohamed, esclau guerrer musulmà

-Total de punts: 156.

-Aparença: 30 anys; 1,65 m.; 75 kg. (165,3 ll.); cabells negres; ulls de color marró.

-Atributs (70 punts):

-ST: 12 (20 punts)

-DX: 12 (20 punts)

-IQ: 12 (20 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,75; Moviment: depèn de què dugui a sobre (4 amb totes les armes)

-Destorb: 44 (lleuger)

-Defensa passiva: Armadura: 1

Escut: 3

Casc: 4

-Total: 8

-Defenses actives: Esquivar: 4

Parar: espasa 4

Blocar: 4

-Dany bàsic: Empenyent: 1d-1

Oscil·lant: 1d+2

-Resistència al dany: Casc: 5

Armadura: 1

-Total: 6

-Avantatges (80 punts):

- reflexes de combat (15 punts)
- sentit del perill (15 punts)
- voluntat forta/ nivell 5 (20 punts)
- estatus 1 (5 punts) (esclau de confiança, gaudeix de certs privilegis en comparació a altres esclaus)
- reputació +3 (incansable i fidel per als musulmans; mestre en l'ús de l'arc) (15 punts)
- nivell de riquesa "còmode" (10 punts)

-Desavantatges (-85 punts):

- estigma social (-10 punts) == -2 en reacció de tots, +2 en reacció d'esclaus
- mal geni (-10 punts)
- sentit del deure, vers al rei de València (-10 punts)
- codi d'honor de guerrer (-5 punts)
- reputació -1 (per als cristians) (-5 punts).
- obstinació (-5 punts)
- enemic (tots els cristians) (-40 punts)

-Característiques cavalleresques (20 punts):

- Patrocinador (rei de València) (30 punts); poders legals coercitius (5 punts); deure (durant tot el temps vers al rei de València) (-15 punts).

-Habilitats (53 punts):

- Córrer (Físic / Difícil) (IQ+1): 8 punts
- Genet / de cavalls (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts
- Escut (Físic / Fàcil) (DX+3): 8 punts
- Tàctiques (Mental / Difícil) (IQ-3): 1 punt
- Espasa (Físic / Mitjà) (DX+2): 8 punts
- Barallar-se (Físic / Fàcil) (DX+2): 4 punts
- Arc (Físic / Difícil) (DX+2): 16 punts
- Emmascarar-se (Mental / Fàcil) (IQ+1): 2 punts
- Escapar (Físic / Difícil) (DX+2): 16 punts

-Possessions:

- Casc de ferro (PD:4, DR:5, \$100, 3 ll.)
- Llòriga lleugera de cuir (PD:1, DR:1, \$210, 10 ll.)
- Escut mitjà (PD:3, \$60, 15 ll.)
- Ganivet gran (\$40, 1 ll.)
- Espasa (Talla, Dany: Fent oscil·lar +1, Abast: 1, \$500, 3 ll.)
- Arc normal (Penetra, Dany: Empeny endavant+1, Abast: SS:13, Acc:2, 1/2D: STx15, Max:STx20; \$100, 2 ll.)
- 10 fletxes (\$2 x 10 = \$20; 1 ll. x 10 = 10 ll.)
- Cavall de guerra pesat, ST:50, DX:9, IQ:4, HT:16, Moviment:15, Destorb (quan va muntat per un cavaller armat i duu proteccions de cuir): lleuger (velocitat amb destorb: 7,5), PD3/DR3 amb cuirasses, \$5.000, 1.900 ll.

CARÀCTER NO JUGADOR 3.

-Nom: Pere Pabarot, pagès.

-Total de punts: 25.

-Aparença: 30 anys; 1,65 m.; 75 kg. (165,3 ll.); cabells negres; ulls de color marró.

-Atributs (10 punts):

-ST: 11 (10 punts)

-DX: 10 (0 punts)

-IQ: 9 (-10 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,25

-Avantatges (25 punts):

-empatia animal (5 punts)

-voluntat forta/ nivell 5 (20 punts)

-Desavantatges (-35 punts):

-estatus -1 (-5 punts)

-nivell de riquesa "limitat" (-10 punts) (\$500)

-llamineria (-5 punts)

-covardia (-10 punts)

-aracnofòbia (-5 punts)

-Característiques feudals(15 punts):

-patrocinador (el Temple) (30 punts)

-deure (obligacions feudals vers la comanda del Temple de Barberà durant tot el temps) (-15 punts)

-Guilladures (-5 punts):

Tot i saber que pot ser durament castigat, evita tan com pot satisfer les seves obligacions feudals, sempre intenta amagar part de la collita.

-Habilitats (9 punts):

- Pispa (Físic / Difícil) (DX): 4 punts
- Primers auxilis (Mental / Fàcil) (IQ): 1 punt
- Fuster (Mental / Fàcil) (IQ+2): 4 punts
- Ocultació (Mental / Mitjà) (IQ+2): 6 punts

-Possessions:

-1 mula petita (ST:30, DX:10, IQ:4, HT:14, moviment:8, \$1.000, 800 ll.), que posseeix a mitges amb la seva família (resultaria massa cara per a les seves possibilitats).

CARÀCTER NO JUGADOR 4.

-Nom: Joan, esclau.

-Total de punts: 25.

-Aparença: 20 anys; 1,65 m.; 75 kg. (165,3 ll.); sarraí blanc; cabells negres; ulls verds.

-Atributs (20 punts):

-ST: 12 (20 punts)

-DX: 10 (0 punts)

-IQ: 9 (-10 punts)

-HT: 11 (10 punts)

-Velocitat bàsica: 5,25

-Avantatges (5 punts):

-empatia animal (5 punts)

-resistent a la malaltia (+8 HT) (5 punts)

-Desavantatges (-40 punts):

-estatus -3 (-15 punts)

-nivell de riquesa "absolutament escurat" (-25 punts)

-Característiques feudals (15 punts):

-patrocinador (el Temple) (30 punts)

-deure (obligacions vers la comanda del Temple de Barberà durant tot el temps) (-15 punts).

-Habilitats (14 punts):

-Pispa (Físic / Difícil) (DX): 4 punts

-Fuster (Mental / Fàcil) (IQ+2): 4 punts

-Bard (Mental / Mitjà) (IQ+2): 6 punts

-Cuinar (Mental / Fàcil) (IQ+3): 6 punts

ANNEX.

TAULA DE CONVERSIÓ DE PESOS I MESURES.

1 polsada= 2,54 cm.

1 peu= 12 polsades= 30,48 cm.

1 iarda= 3 peus= 91,44 cm.

1 milla= 1.609,34 m.

1 unça= 28,35 gr.

1 lliura= 16 unces= 0,453 kg.

16.3.3. Disseny d'un joc de simulació i estratègia en temps real per a ordinador.

Per a trobar un punt d'intersecció entre allò que nosaltres volem aconseguir —que es produeixi un aprenentatge— i les necessitats dels receptors del nostre producte —és a dir, l'alumnat— hem procedit a avaluar quines són les característiques de l'oferta comercial d'aquest tipus de productes. El resultat d'aquesta avaluació¹ apunta clarament a la primacia dels jocs d'estratègia militar en la línia d'*Age of Empires*, de fet dit joc és el model seguit per diversos dels que es poden trobar avui en els catàlegs dels principals editors.

La principal crítica que, del punt de vista de la Didàctica, es pot fer als productes comercials és una certa —no pas total— falta de rigor històric.² Aquest haurà de ser un dels elements a tenir en compte per nosaltres, però creiem que no s'ha de prioritzar a qualsevol preu enfront de la capacitat d'atracció lúdica, sense la qual estem segurs que els resultats s'acostarien al fracàs.

Abans de continuar, però, haurem de justificar les diferències entre el grau de concreció d'aquesta proposta i les altres del mateix Bloc 2. La causa d'aquesta situació no ha estat altra que la no disposició del pressupost imprescindible per al desenvolupament pràctic de les nostres idees.

Títol del joc.

Tenint en compte el contingut del joc i el caràcter de *lema* que hauria de tenir el títol, ens sembla adient proposar que es denomini *Miles Christi (els guerrers de Déu)*.

Tema del joc.

Centrarem el producte que tot seguit anirem descabdellant al voltant del funcionament de l'orde del Temple. Les raons de la tria es fonamenten en la capacitat d'atracció que exerceix aquesta temàtica sobre un públic no expert en Història; capacitat d'atracció que ha quedat palesa en els diversos jocs comercials —alguns dels quals dissenyats per a ordinador— que tracten d'una manera o altra la temàtica templera.

L'expressat tema serà presentat en la línia dels jocs comercials del present tipus. Això vol dir que seguirem de prop *Age of Empires*.

Estructura de les partides.

Tot i que seria desitjable poder desenvolupar partides amb múltiples jugadors, des d'ordinadors diferents connectats mitjançant tarja de xarxa o *modem*, com a primer pas —previ a l'experimentació que òbviament caldria fer del producte ja elaborat— plantejem una estructura simple de partides amb una única modalitat, per a un sol jugador i en la qual aquest s'enfrontaria al sistema.³

Sense ser aliens a la possibilitat que la nostra proposició pugui ser qualificada d'etnocèntrica, creiem que si el nostre objectiu actual és afavorir l'aprenentatge de conceptes relacionats amb l'orde del Temple resulta lícit plantejar que les partides s'estructurin de la manera següent:

-El jugador actuaria assumint el rol de responsable de dur a bon port l'objectiu del Temple de mantenir Terra Santa sota control cristià. En certa manera podríem dir que hauria d'assumir el rol de gran mestre de l'orde.

-El sistema, en contrapartida, hauria d'assumir la direcció de les forces musulmanes amb l'objectiu d'expulsar els templers d'Orient.

A fi d'assolir els objectius preestablerts, el sistema podria encadenar el seguit d'accions que relacionem a continuació:

-Transcorreguts 10 minuts de l'inici de la partida: crea un campament (fortificat amb palissada i torres de fusta), on estableix dos cavallers de nivell 1, dos de nivell 2, 4 de nivell 3 i una ballesta de torn.⁴

-Transcorreguts 12 minuts de l'inici de la partida: inicia la detecció i l'assalt a construccions i unitats no militars templeres establertes a Orient.

-Transcorreguts 13 minuts de l'inici de la partida: crea dos cavallers de nivell 1, dos de nivell 2, 4 de nivell 3, una ballesta de torn i un trabuc.

-Transcorreguts 14 minuts de l'inici de la partida: llança un assalt al **castell de la frontera** amb les darrerament esmentades unitats.

-Transcorreguts 20 minuts de l'inici de la partida: crea un segon campament, on estableix dos cavallers de nivell 1, dos de nivell 2, quatre de nivell 3 i un ariet. A més, substitueix les fortificacions de fusta per murs i torres de pedra.

-Transcorreguts 21 minuts de l'inici de la partida: torna a iniciar la seqüència descrita, afegint els elements nous als ja existents que no hagin estat destruïts.

Les unitats i edificis que destrueix el jugador serien regenerats pel sistema transcorreguts 3 minuts de la seva dita destrucció.

Quan el sistema detectés la destrucció del castell de la frontera llançaria un assalt amb totes les seves unitats disponibles a la **ciutat-port d'Orient**.

Donat que històricament la reacció de les potències islàmiques enfront dels croats mai va dur aquells a portar a terme la invasió de territoris a Occident, la partida s'acabaria automàticament en cas d'absència total d'unitats i edificis templers a Orient.

Nivell de dificultat.

A fi que aquest joc pogués resultar atractiu durant més d'una sessió, caldria preveure diversos nivells de dificultat que mantinguessin l'al·licient dels jugadors. Tot i que creiem que la definició concreta d'aquests nivells hauria de ser feta a partir de l'experimentació sobre un prototipus executable en un ordinador, sembla convenient pensar en un mínim de tres nivells en què el sistema fos progressivament més difícil de vèncer, ja fos perquè realitzés les operacions d'una forma cada vegada més veloç, perquè fos capaç de crear més unitats en cada fase o una combinació d'aquestes dues possibilitats.

L'escenari.

El tema triat —el funcionament de l'orde del Temple— definiria en si mateix com hauria de ser l'escenari del joc, el qual comptaria amb les tres zones següents, cadascuna amb els elements que es relacionen respectivament:

A.-Occident:

1.Comanda del Temple:

-Casa-convent.

-Àrea apta per a obtenir recursos.

2.Ciutat-port.

3.Paisatge de tipus mediterrani.

B.-Orient:

1.Ciutat-port.

2.Castell de la frontera.

3.Àrea més enllà de la frontera apta per a situar-hi campaments musulmans.

4.Paisatge desèrtic i semidesèrtic.

C.-Mar Mediterrània.

De manera anàloga a d'altres jocs, l'escenari no s'hauria de veure sencer en pantalla, sinó només una àrea reduïda immediata a les àrees on accions que tenen lloc. El jugador hauria de desplaçar-se cap a les àrees no visibles en un moment donat mitjançant el *mouse* o les tecles del cursor.

Així mateix, determinades àrees de l'escenari romandrien en negre fins que el jugador no les hagués explorat. El sistema d'exploració consistiria a ordenar a alguna de les **unitats** que es desplaçés fins a les àrees negres.

La disposició de les zones de l'escenari i les corresponents àrees negres seria com segueix:

-A l'esquerra de l'escenari (a fi de mantenir referències dels punts cardinals fàcils de captar) es situaria la zona **Occident**, de la qual només seria visible la **casa-convent**, la **ciutat-port** i el camí que les uneix. La resta de la zona correspondria a una àrea negra que el jugador hauria d'explorar a fi de descobrir-hi els recursos existents.

-Al mig de l'escenari es situaria la zona **Mar Mediterrània**, la qual seria una àrea negra en la seva major part.

-A la dreta de l'escenari es situaria la zona **Orient**, de la qual en seria visible tot el terreny ubicat dins de les suposades fronteres del Regne de Jerusalem; això vol dir que tota l'àrea més enllà de dita frontera romandria inicialment en negre i que el jugador l'hauria d'explorar a fi de localitzar els **campaments musulmans**.

En les àrees de terra emergida hi hauria cert nombre d'animals salvatges, entre els quals n'hi hauria de capaços d'atacar i matar les unitats humanes.

Les unitats.

El jugador tindria a la seva disposició el següent tipus d'unitats, totes elles dotades d'intel·ligència artificial (IA):

A. Unitats humanes:

1. No militars:

-Vilatà/vilatana:

-Es crearia en la **casa-convent** d'Occident.

-Seria apta per a obtenir recursos, per a construir, però no seria gaire adequada per a la guerra, donada la seva baixa puntuació de *resistència* i *atac*. Se li podria ordenar exercir les següents funcions: caçador, granger, llenyataire, miner, constructor, reparador i soldat.

-Seria útil transportar-ne a Orient, on seria, però, poc resistent enfront de les escomeses de l'enemic musulmà.

-Capellà del Temple:

-Es crearia en la **casa-convent** d'Occident.

-No tindria cap funció en el sentit pràctic, ja que no seria apta ni per a qüestions econòmiques, ni militars, però estar en possessió d'aquest tipus d'unitat permetria obtenir avantatges en el joc.

2.Militars:

-Cavaller del Temple:

-Es crearia en la **casa-convent** d'Occident.

-Seria la unitat humana més potent, però també resultaria la més cara de crear.

-Apta per a enfrontar-se (tot i que amb certa desigualtat de forces) amb les **màquines de guerra**.

-*Miles ad terminum*:

-Es crearia en la **casa-convent** d'Occident.

-Després del **cavaller del Temple**, seria la unitat humana més potent; resultaria una mica més econòmica de crear que aquella.

-Apta per a enfrontar-se (tot i que amb certa desigualtat de forces) amb les **màquines de guerra**.

-Sergent del temple:

-Es crearia en la **casa-convent** d'Occident.

-Constituiria la unitat militar humana més econòmica.

B.Unitats no humanes:

1.Màquines de guerra:

Es crearien en la **ciutat-port** d'Occident i en la d'Orient.

-Trabuc:

-Seria la màquina més potent.

-Llançaria grans pedres en trajectòria parabòlica i seria útil per a destruir fortificacions a distància; causaria *danys col·laterals*, per la qual cosa caldria evitar que disparés sobre àrees on hi hagués unitats pròpies.

-Ballesta gran de torn:

-La segona més potent; resultaria més econòmica que el **trabuc**.

-Llançaria projectils en trajectòria recta; resultaria útil especialment per a destruir unitats enemigues a distància.

-Ariet sobre rodes:

-No seria la màquina de creació més econòmica, però sí la que posseiria més punts de resistència.

-Resultaria útil per a obrir forats en fortificacions, però la seva velocitat seria lenta i s'hauria d'aproximar fins a l'objectiu, donant temps al contrincant per a atacar-la.

2. Altres unitats.

-Vaixell de transport:

-Es crearia en la **ciutat-port** d'Occident i en la d'Orient.

-Seria necessària per a transportar unitats d'Occident a Orient.⁵

-Cada vaixell podria transportar un màxim de 10 unitats de qualsevol tipus.

Els edificis.

Cal ordenar la seva construcció (i reparació en cas de danys per escomesa enemiga) a les unitats **vilatà/vilatana**.

A. Edificis no militars.

-Mas:

-Seria necessari per a:

-poder crear més **vilatans**, segons la relació 1 mas/ 4 vilatans.

-poder construir una **granja**, segons la relació 1 mas/ 2 granges.

-poder emmagatzemar fusta procedent de la tala d'arbres.

-poder emmagatzemar carn procedent d'animals salvatges caçats.

-Granja:

-Permetria obtenir recursos agrícoles i ramaders, ordenant a una unitat **vilatà/vilatana** que hi treballés.

-Campament miner:

-Permetria emmagatzemar pedra i or.

-Molí:

-Caldria haver construït **granges** abans de poder construir molins, segons la relació 8 granges/ 1 molí.

-Un molí permetria obtenir 50 unitats d'or cada 60 segons (un nombre superior de molins augmentaria proporcionalment els guanys).

-Ciutat-port d'Orient:

-Permetria desembarcar a velocitat ràpida i amb protecció militar les unitats transportades.⁶

-Permetria crear màquines de guerra.

-Permetria proveir i mantenir el **castell de la frontera**.

-Capella:

-Per a construir-la caldria haver creat abans 1 **capellà del Temple**, segons la relació 1 capellà/ 2 capelles.

-Permetria accelerar la velocitat de creació d'unitats. Cada **capella** construïda a Occident acceleraria dita creació en un 10%; cada **capella** construïda a Orient l'acceleraria en un 20% (cal tenir en compte, però, que les capelles construïdes a Orient poden ser destruïdes per escomeses enemigues).⁷

B. Edificis militars:

-Torre de fusta:

-Permetria defensar i fortificar espais en l'escenari a un cost baix; dispararia fletxes sobre l'enemic.

-Palissada:

-Permetria fortificar espais de l'escenari a baix cost.

-Torre de pedra:

-Construcció que potenciarà les característiques de la **torre de fusta**.

-Muralla de pedra:

-Construcció que potenciarà les característiques de la **palissada**.

-Porta de palissada:

-Seria necessària per a poder entrar i sortir d'un recinte amb aquest tipus de fortificació.

-Porta de muralla de pedra:

-Seria necessària per a poder entrar i sortir d'un recinte amb aquest tipus de fortificació.

-Castell de la frontera:

-Permetria mantenir les posicions del Temple a Orient i llançar escomeses vers el territori musulmà. En començar la partida ja existiria un "castell de la frontera" (sobre el qual el sistema tindria una especial vigilància), però el jugador pot crear un sistema de fortificacions amb nous castells i reparar-los o reconstruir-los en cas de destrucció.

Els recursos.

Servirien per a poder crear unitats i construir edificis. Els recursos obtinguts quedarien enregistrats en un comptador, d'on es deduirien automàticament en ser invertits en una creació o construcció.

Hi hauria els següents tipus de recursos:

-Aliments:

-S'obtindrien en el **mas**, mitjançant l'acció dels **vilatans** com a caçadors i grangers.

-Fusta:

-S'obtindria en el **mas**, mitjançant l'acció dels **vilatans** com a llenyataires.

-Pedra i or:

-S'obtindrien en les mines, mitjançant la construcció d'un **campament miner** i l'acció dels **vilatans** com a miners.

El sostre de població.

La creació d'unitats humanes no seria il·limitada, sinó que el sistema disposaria d'un sostre de població. Dit sostre podria ser, però, modificable pel jugador als valors següents: 25, 50, 75, 100, 125, 150, 175, 200. El valor per defecte seria 75.

Caldria tenir en compte que amb un sostre elevat resultaria necessari produir més recursos.

L'exploració de l'escenari.

Caldria ordenar a diverses unitats que es desplaressin a les àrees negres de l'escenari a fi de descobrir quins recursos i quins perills s'hi podrien trobar.

1.L'exploració de la zona Occident.

Seria convenient ordenar l'exploració a unitats militars, donat que són més ràpides i poden defensar-se de possibles assalts d'animals salvatges.

En l'àrea negra d'Occident s'hi trobarien mines d'or i pedreres, boscos i terrenys aptes per a la construcció de **masos** i **granges**. També hi hauria

diferents animals salvatges susceptibles de ser caçats, com ara ocells, cabres feréstegues, cérvols, senglars i llops; aquests darrers dos animals són perillosos, podrien atacar i matar **vilatans** si aquests no n'emprenguessin la cacera formant un grup prou nombrós. Aquests animals perillosos només atacarien les unitats que es trobessin allunyades d'un **mas**.

La carn dels animals caçats no incrementaria les reserves fins que la peça no hagués estat traslladada pels **vilatans** caçadors al mas, la qual cosa fa recomanable una colonització del territori amb una distribució eficient dels **masos**.

Això darrer també succeiria amb la fusta talada, la qual hauria de ser duta fins al **mas** per tal que s'integrés en les reserves.

2.L'exploració de la zona Mar Mediterrània.

En començar el joc la major part de la mar seria una zona negra en la qual podrien aparèixer perills de forma sobtada. Aquests perills serien esculls, tempestes i pirates, situats en llocs fixos de l'escenari.

Els viatges a través de la mar resultarien perillosos al començament de la partida, però es tornarien més segurs a mesura que aquesta avancés, ja que els **vaixells de transport** anirien fent visibles les zones per les quals transcorregués el seu períple.

Resultaria útil enviar vaixells mancats de càrrega a explorar rutes, ja que si es perdessin no afectaria el nombre d'unitats necessàries a Orient.

3.L'exploració de la zona Orient.

A Orient només seria visible en començar la partida el territori que suposadament correspondria al Regne de Jerusalem. Aquest territori seria susceptible d'explotació econòmica, ja que hi hauria algunes mines i certes àrees —cal recordar que es tracta d'un clima desèrtic i semidesèrtic— on es podria obtenir fusta i crear —construir— granges, així mateix també hi hauria un cert nombre d'animals salvatges. Per a explotar econòmicament el territori del Regne de Jerusalem caldria dur-hi **vilatans** des d'Occident,⁸ però caldria tenir present que seria necessari proporcionar-los protecció militar.

Més enllà de la frontera hi hauria una gran zona negra en la qual el sistema establiria campaments musulmans, des dels quals partien els atacs

que rebria el **castell de la frontera**. Caldria explorar dita zona negra a fi de descobrir on són els campaments enemics i destruir-los.

Segons l'estratègia del jugador enviarà més o menys unitats a l'exploració, tenint en compte que una topada per sorpresa amb una guarnició enemiga nombrosa podria comportar la pèrdua de totes les unitats que feien l'exploració.

La interfaç del joc.

Quant a la interfaç, caldria que aquesta facilités el control del desenvolupament del joc en la línia dels productes comercials —tots ells amb interfaços molt semblants—. Els elements mínims que caldria que inclogués serien els següents:

La major part de la interfaç hauria d'estar destinada a mostrar les accions que tindrien lloc en l'escenari, però com dit escenari abastaria una àrea bastant gran, i a fi de poder visualitzar les accions amb detall suficient, no es podria abastar més que una zona relativament reduïda. Mitjançant l'acció del *mouse* i de les tecles del cursor s'hauria de poder modificar la zona visualitzada.

Així mateix, la interfaç hauria de mostrar també en escala més petita la totalitat de l'escenari; és a dir, allò que en el llenguatge propi d'aquests jocs es denomina *mapa*. I en aquest mapa s'hauria de mostrar amb punts de colors diferents les posicions ocupades per les unitats i edificis tant del Temple com del bàndol musulmà; i aquests punts haurien de parpellejar en aquells llocs on es produiria un enfrontament bèl·lic amb la finalitat d'alertar el jugador.

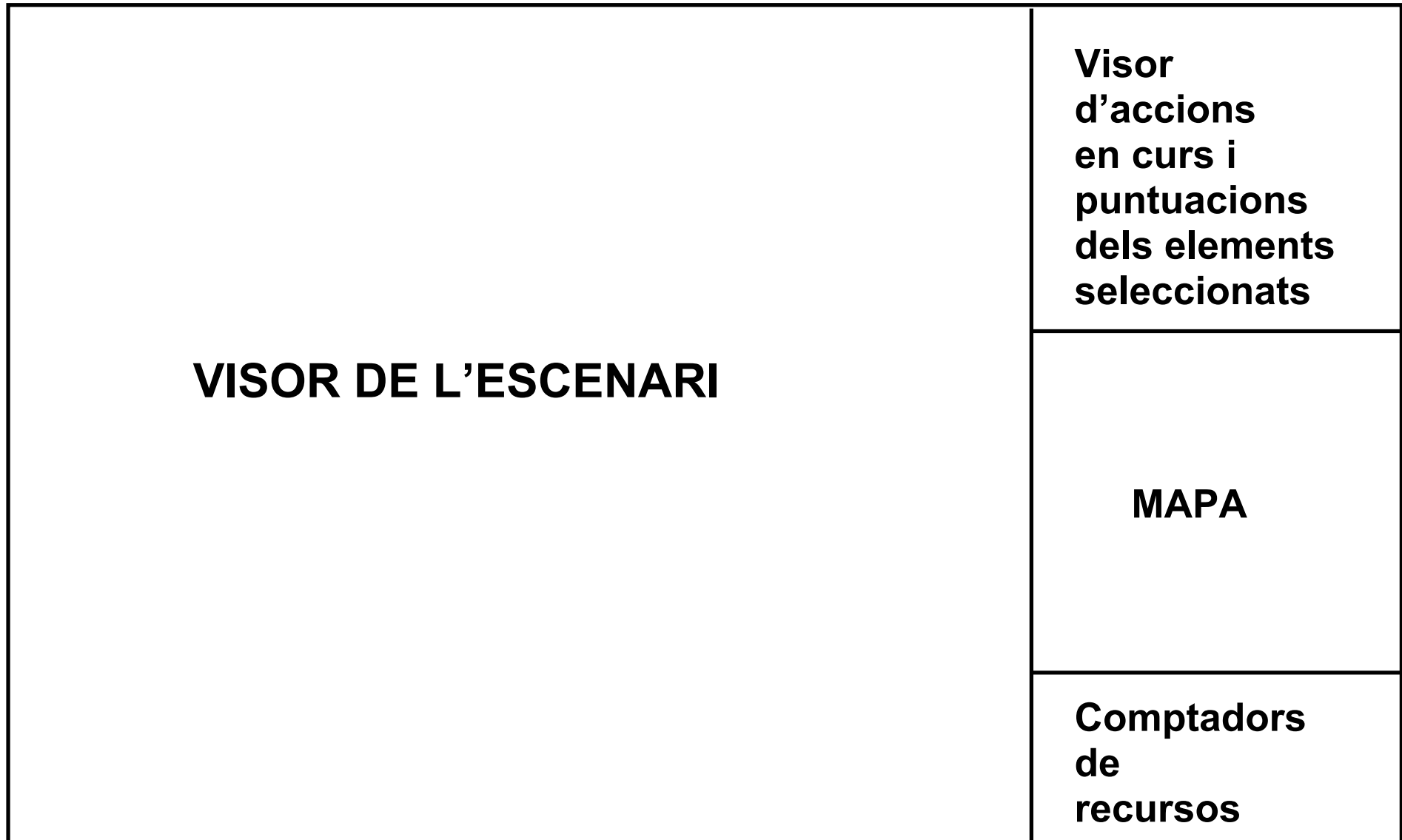
Igualment, caldria mostrar els comptadors de recursos emmagatzemats i les accions de construcció d'edificis i de creació d'unitats que hagués programat el jugador mentre s'estiguessin realitzant, així com les advertències del sistema respecte de la insuficiència de recursos o altres contingències que impedissin donar resposta positiva a les accions empreses per dit jugador.

Els punts de resistència de què disposa una unitat o un edifici haurien de ser també visibles en la interfaç cada vegada que el jugador seleccionés amb el *mouse* qualsevol dels dits elements.

Detall de la interfaç d'Age of Empires 2



ESQUEMA-PROJECTE D'INTERFAÇ



Atributs de les unitats humanes.

Unitats no militars	Cost	Punts de resistència	Atac	Abast	Velocitat
Vilatà/vilatana	50A	25	3	0	L
Capellà del Temple	75A, 75O	30	0	0	L

Unitats militars	Cost	Punts de resistència	Atac	Abast	Velocitat
Cavaller del Temple	85A, 75O	160	17	0	R
<i>Miles ad terminum</i>	60A, 75O	120	14	0	R
Sergent del Temple	55A, 40O	100	12	0	R

Atributs de les unitats no humanes.

Unitats	Cost	Punts de resistència	Atac	Abast	Velocitat
Trabuc	200F, 200O	150	200	16	L
Ballesta gran de torn	75F, 75O	50	16	5	L
Ariet sobre rodes	160F, 75O	270	4	0	L
Vaixell de transport	100F, 50O	100	0	0	R

Atributs dels edificis.

Edificis no militars	Cost	Punts de resistència	Atac	Guarnició	Abast
Mas	30F	900	0	0	0
Granja	60F	480	0	0	0
Campament miner	100F	1000	0	0	0
Molí	100F	1000	0	0	0
Capella	175F	2100	0	10	0
Ciutat-port d'Orient	275F	2400	0	15	0

Edificis militars	Cost	Punts de resistència	Atac	Guarnició	Abast
Torre de fusta	25F, 25P	500	5	5	8
Palissada	2F	250	0	0	0
Torre de pedra	125P, 25F	1500	6	5	8
Muralla de pedra	5P	3000	0	0	0
Porta de palissada	25F, 5P	700	0	0	0
Porta de muralla de pedra	30P	2750	0	0	0
Castell de la frontera	650P	4800	11	20	8

Glossari.

A= aliments.

F= fusta.

O= or.

P= pedra.

Cost= quantitat d'unitats de recursos necessàries per a crear una unitat del joc o construir un edifici.

Punts de resistència= capacitat per a resistir l'escomesa d'una unitat; el nombre d'aquests punts equivalen a la quantitat d'escomeses que pot resistir abans de la seva destrucció final.

Punts d'atac= capacitat d'escomesa que posseeix una unitat; el seu nombre es multiplica per cada escomesa que realitza la unitat en qüestió, de manera que hi ha unitats que posseeixen una escomesa més poderosa que d'altres.

Punts de guarnició= representa el nombre d'unitats humanes que es poden refugiar dins d'un edifici.

Punts d'abast= representa la distància que pot assolir l'escomesa d'una unitat mesurada des del punt de l'escenari on està situada en el moment de produir-se dita escomesa.

Notes.

¹ Vegeu l'apartat 12.7.2. *Els jocs d'estratègia i simulació de tema històrico-medieval existents en el mercat.*

² Que no és pas un impediment per al seu ús didàctic, ja que, per exemple, es pot implementar una activitat consistent a avaluar els elements del joc que no s'ajusten a la realitat històrica.

³ És a dir, al propi programa informàtic.

⁴ Dits nivells serien equivalents en atributs, però no en aspecte físic, al **cavaller del Temple**, al **miles ad terminum** i al **sergent del Temple** respectivament

⁵ A fi de simplificar les operacions —de manera anàloga al funcionament d'*Age of Empires*—, no cal transportar recursos a Orient. Aquests passen directament a integrar les reserves del jugador i les pot invertir tant a Occident com a Orient.

⁶ Es pot desembarcar en qualsevol lloc, però a velocitat lenta i sense comptar amb la protecció militar que ofereix la **ciutat-port**.

⁷ A més, la construcció a Orient implica, òbviament, el transport d'unitats **vilatà/vilatana**.

⁸ En aquest cas prescindim de la població autòctona que històricament hi havia, amb la finalitat de no complicar els aspectes tècnics del joc.

16.4. Concreció del Bloc 3 d'Aprenentatge: L'orde del Temple. La senyoria feudal.

El conjunt de materials aplegats sota el títol genèric de “Dossier didàctic del Castell del Temple de Barberà” que exposarem a continuació constitueixen la concreció del Bloc 3. Com hi haurà ocasió de comprovar, aquest dossier està format per un seguit d'activitats destinades a la visita al Castell i per unes altres que són de realització optativa i que han estat dissenyades per a poder ser aplicades —si es considera convenient— fins i tot en l'aula. Aquestes darreres activitats, a més, giren al voltant d'un conjunt de fonts que poden ser extreïdes del context del dossier on les hem inclòs i ser aplicades a conveniència dels docents, ja que han estat triades amb la finalitat de ser il·lustratives del ventall d'aspectes relacionats amb el funcionament d'una comanda templera i fins d'una senyoria feudal genèrica.

La raó dels canvis quant al tipus i cos de lletra emprats es deuen als criteris d'edició que hem seguit. Hem volgut generar un document que fos manejable per als alumnes mentre efectuaven la visita i que mantingués la unitat dels continguts. El que incloem a continuació és el document que va ser facilitat als centres docents que participaren en la nostra experimentació.

**DOSSIER DIDÀCTIC DEL CASTELL DEL TEMPLE
DE BARBERÀ.**



EL MISTERI DELS TEMPLERS.

Bloc 3 d'Aprenentatge: L'orde del Temple. La senyoria feudal.

“El Misteri dels Templers.”

En aquest bloc es pretén assolir l'aprenentatge de conceptes històrics a través del *descobrimet*, procedint a l'aplicació del mètode científic sobre un conjunt de fonts que seran analitzades i serviran per a establir un aprenentatge veritablement significatiu d'alguns mètodes i conceptes propis de la Història medieval.

S'ha triat la qüestió del suposat caràcter esotèric i iniciàtic que algunes veus atribueixen –d'altra banda, amb notable èxit editorial– al Temple com a element motivador de l'alumnat.

La nostra hipòtesi de treball consisteix en què, tenint en compte l'interès que els adolescents manifesten per tot aquest tipus de qüestions, és possible que aquest enfocament inicial del treball –l'anàlisi d'un seguit d'aspectes suposadament misteriosos– sigui la porta d'entrada al tema de l'estudi del Temple i de l'Edat Mitjana, de manera que, un cop captat l'interès dels estudiants, sigui possible procedir a una anàlisi de qüestions més serioses.

D'altra banda, no és que considerem que el nostre enfocament inicial d'aquest Bloc d'Aprenentatge sigui “poc seriós”. Potser algunes de les teories i autors revisats no ho siguin, però ens serviran per a intentar adquirir unes primeres destreses procedimentals, adaptades del mètode de l'historiador per a alumnes adolescents.

Per tal de poder ser aplicat de manera convenient, cal que els/les alumnes hagin assolit el pensament lògic; és a dir, està pensat bàsicament per a l'etapa 14-16.

Es presenta als alumnes un seguit de fonts –fonamentalment de caràcter textual, però també iconogràfiques i materials–, les unes són favorables a les interpretacions màgiques del Temple –s'identifiquen visualment, en el cas de ser textos, per estar impreses en tinta negra– i les altres podríem dir que en són contràries –aquestes s'identifiquen per estar impreses en tinta roja–, amb l'objectiu que, sotmeses unes i altres a anàlisi, acabin descartant la validesa de les interpretacions esotèriques.

La part més problemàtica, creiem que correspon a les activitats previstes a desenvolupar durant la visita al Castell del Temple i en aquest sentit més endavant suggerim estratègies encaminades a solucionar les dificultats de llegir uns textos mentre s'efectua la visita.

Activitat 1. El misteri dels templers (I).

Realització: prèvia a la visita.

Suport: paper.

L'activitat consisteix en la lectura col·lectiva d'uns textos i en l'elaboració individual o en grup de les preguntes que s'hi corresponen. Es tracta d'una breu presentació de les activitats que es duran a terme al llarg de la visita al conjunt monumental. La responsabilitat de que els alumnes captin les idees fonamentals –especialment que investigaran sobre uns suposats aspectes màgics i religiosos– dependrà del/de la professor/a, de manera que resulta necessari que en faci una lectura prèvia a la dels seus alumnes.

Introducció al “Misteri dels Templers”.

En els segles XII i XIII hi hagué un orde religiós, els membres del qual no es volgueren conformar, com la resta d'ordes que hi havia, fent una vida contemplativa en els seus convents. L'origen d'aquest orde fou un grup de cavallers que havia anat a lluitar a les croades i que va decidir afegir a la seva condició de guerrers la de religiosos, consagrant les seves vides a la defensa del cristianisme a Terra Santa amb tots els mitjans possibles, fins i tot amb la força de les armes. El rei de Jerusalem els donà una casa a la vora del temple de Salomó per tal que la fessin servir com a convent i el nou orde va prendre el nom d'aquell lloc: havia nascut la Milícia del Temple.

L'Església i tots els cristians estaven orgullosos dels templers i els van voler ajudar. Els papes els van posar sota la seva protecció directa, els prínceps van contribuir econòmicament a la seva causa donant-los castells i propietats, molta gent els va fer almoïna. Arreu de la Cristiandat hi havia joves, nobles i plebeus, que volien formar part de tan famosa i santa Milícia.

Tal era l'èxit de la nova *Milícia de Crist* que altres els imitaren: l'orde de l'Hospital i l'orde Teutònic també van esdevenir ordes religioso-militars. Així mateix, els regnes cristians de la Península Ibèrica es trobaven en guerra amb les forces musulmanes que ocupaven una part d'aquell territori i van demanar als templers que lluitessin al seu costat, tal i com ho feien a Orient.

A Catalunya, el mateix comte Ramon Berenguer III, veient tan noble la causa del Temple, va voler ingressar-hi i més endavant Jaume I els cridà perquè l'ajudessin a vèncer els musulmans de Mallorca i de València. A Terra Santa, no hi havia cavallers més esforçats entre les forces cristianes que els frares del Temple.

Arribat el segle XIV, però, les coses es torcen. El 13 d'octubre de 1307 per ordre de Felip IV el Bell, rei de França, es procedeix a la detenció de tots els frares del Temple del seu reialme i se'ls confisca totes les seves propietats. Se'ls acusa de renegar de Crist, de violar preceptes de l'Església, d'adorar ídols pagans, d'entregar-se a pràctiques obscenes i homosexuals, entre d'altres coses.

Felip el Bell escriu al papa i als altres reis cristians, però cap d'ells no creu les acusacions llançades sobre el Temple. No importa, Felip continua les seves actuacions contra l'orde, mana que s'apliqui als templers captius la tortura a fi d'obtenir les confessions. Molts d'ells, fins i tot el mateix gran mestre Jaume de Molay, acaben confessant els crims de què se'ls acusa.

Entre novembre i desembre el papa i altres reis, entre els quals Jaume II de Catalunya-Aragó, comencen a actuar també contra els frares templers, arreu se'ls deté i se'ls confisca les propietats. En alguns llocs, per exemple a Catalunya, una part dels frares es nega a entregar-se, proclamen la seva innocència i es tanquen als seus castells disposats a resistir. Passen els mesos i els castells templers es van rendint. Alguns aconsegueixen fugir, però la majoria dels templers d'arreu de la Cristiandat acaben entregant-se i són empresonats.

Tot i que inicialment havien confessat, més endavant, el gran mestre Molay i d'altres frares francesos insisteixen a rectificar i demanen poder-se defensar. El rei de França actua ràpid i desenes de templers del seu reialme són condemnats a la foguera, les sentències s'executen el maig de 1310.

Fora de França, l'únic lloc on s'aplica sistemàticament la tortura als templers, no hi ha cap frare que confessi els crims sobre els quals se'ls interroga. Arreu, els tribunals eclesiàstics proclamen la innocència dels templers.

El papa, que havia hagut de veure les accions que el rei de França havia emprès contra els religiosos del Temple sense ser capaç de prendre la iniciativa, convoca un concili a Vienne per decidir què cal fer respecte del Temple. El summe pontífex, davant l'enorme escàndol que ha suscitat el cas, publica amb data de 22 de març de 1312 una butlla en què aboleix l'orde.

El Temple ha deixat d'existir, però el gran mestre i altres tres grans dignataris de l'orde resten encara empresonats a París, esperant que el papa els faci justícia. Finalment, el pontífex no vol ocupar-se de l'assumpte i delega en una comissió de tres cardenals, entre els quals hi ha un home de confiança de Felip el Bell. El 18 de març de 1314 els exdignataris del Temple són cridats davant la comissió, Jaume de Molay i el mestre provincial de Normandia no volen sentir a parlar de presó perpètua i insisteixen en les seves declaracions d'innocència. Una nova intervenció del rei Felip precipita que siguin cremats vius, juntament amb una trentena de frares, aquell mateix dia.

El papa decideix que els béns confiscats al Temple seran entregats al també orde religioso-militar de l'Hospital, però diversos reis s'hi resisteixen. Tot i que a la fi entreguen les propietats que havien estat dels templers, pel camí, molts castells, terres, objectes i diners, han anat a parar a les butxaques reials. Jaume II de Catalunya-Aragó, a més, obté del papa que es creï l'orde religioso-militar de Montesa al regne de València, aquest nou orde disposarà de les antigues propietats del Temple, però restarà sota control reial.

Quant als templers supervivents, seran distribuïts entre els convents d'altres ordes religioso-militars, fonamentalment de l'Hospital, on viuran en pau la resta de les seves vides com uns frares més.

¿Quin misteri s'amaga darrera de la història dels templers? ¿Eren certes les acusacions que els llençaren i que van comportar la seva fi? ¿Eren veritables defensors de la fe cristiana, o bé amagaven quelcom d'inconfessable?

La història dels templers ha donat lloc a moltes teories. Per a alguns van ser uns mags que estaven en possessió de misteriosos secrets. Per a d'altres es tractava només d'uns frares guerrers que volien contribuir amb tots els mitjans al seu abast a vèncer els infidels, però que van tenir la mala sort de trobar-se en mig de la lluita que sostenien el poder polític (especialment el rei de França) i el poder religiós (el papa).

Les fonts 1 i 2 (sota aquestes línies) expressen les dues interpretacions de la història dels templers:

FONT 1

Els templers van ser en realitat uns mags que coneixien els secrets de misteriosos poders.

[...] Es diu, fins i tot, que el propi Temple fou una societat secreta en els segles XII i XIII. Com a tal societat secreta el va combatre el poder reial. El Temple, s'afirma, va sobreviure [després que fos formalment prohibit] en la francmaçoneria. Abans de morir, Jaume de Molay [darrer gran mestre de l'orde] aconseguí transmetre els seus poders i "secrets" a un cavaller, John Mark Larmenius. Des de llavors, el lloc de Gran Mestre no ha estat mai vacant, i la francmaçoneria és l'hereva del Temple. [...] el cavaller Ramsey, catòlic anglès establert a França va voler establir, el 1736, un vincle entre la francmaçoneria i la croada. Segons Ramsey, la maçoneria va tenir accés, per mitjà dels croats, a l'antiga saviesa [màgica i ocult] dels constructors del temple de Salomó.

[...]

La Revolució francesa va provocar un canvi radical. A fi de desacreditar la revolució, els mitjans conservadors van estendre la idea d'un complot maçònic. [...] L'abat Barruel (*Mémoires pour servir à l'histoire du jacobinisme*) i més tard l'orientalista austríac Joseph von Hammer-Purgstall van fer dels templers i francmaçons adeptes d'una secta pre i anticristiana.

Demurger (1986:12-13).

FONT 2.

Els templers van ser únicament uns frares guerrers de l'edat mitjana.

[...] corrent el risc de decebre els afeccionats als misteris insondables, els soterranis embuixats i els tresors ocults, em centraré exclusivament en la història.

[...] em proposo explicar la vida i la mort d'una creació original de l'Occident medieval: els ordes religioso-militars, dels quals el Temple en constitueix el primer exemple. Fou fundat el 1118-1119, per iniciativa d'alguns cavallers de les croades, a fi d'encarnar d'una manera duradora l'esperit d'aquelles: la defensa del Sepulcre de Crist a Jerusalem i la protecció dels pelegrins que anaven a visitar-lo. Aviat es féu poderós i creà arreu de tota la cristiandat una xarxa de cases i d'explotacions que recol·lectaven els recursos i les rendes que es precisaven per a les necessitats de Terra Santa, per a la defensa d'aquesta. Defensa en la qual el Temple assumeix la part més pesada (conjuntament amb els altres dos ordes militars, els hospitalers i els teutònics), gràcies a les fortaleses que posseeix i al tràfec continu de combatents d'Occident a Orient. El fracàs de les croades i la desaparició dels Estats llatins de Terra Santa van destruir els fonaments materials i ideològics de la seva activitat.

[...] M'agradaria demostrar que el procés [judici] dels templers no constitueix el resultat lògic i inevitable de la seva història. Les crítiques adreçades contra el seu orde també van recaure sobre d'altres, hospitalers, teutònics, cistercencs, mendicants [...] la comparació [entre els templers i els altres ordes, militars o no] no resulta sempre desfavorable per al Temple.

[La persecució de què fou objecte aquell orde religioso-militar a principis del segle XIV respon al fet que] El Temple fou l'aposta, el boc expiatori, en la partida que es jugava entre el poder espiritual (el papa) i els poders temporals (les monarquies administratives i territorials).

Demurger (1986:14-15).



→Preguntes:

- 1.Quantes interpretacions hi ha sobre la història del Temple?
- 2.Resumeix les idees bàsiques d'aquestes interpretacions.

Activitat 2. El misteri dels templers (II).

Realització: durant la visita.

Suport: audiovisual i paper.

Tenint en compte que difícilment es podran llegir tots aquests textos i visualitzar convenientment les imatges durant la visita al Castell del Temple, es substituirà aquesta lectura per un audiovisual que reculli textos i imatges d'aquesta Activitat 2. Paral·lelament es proporcionarà aquest material als alumnes en forma de paper imprès, a fi que –qui vulgui- pugui seguir el contingut amb tot detall.

Els títols donats a les diferents fonts –especialment en el cas de les textuais- estan pensats per tal que informin de les idees fonamentals que transmeten i que són necessàries per a poder realitzar les activitats proposades. És a dir, en certa manera, els títols intenten substituir la previsible falta d'atenció en lectura dels alumnes durant la visita. La impressió dels documents favorables a la tesi del caràcter esotèric del Temple es presenta en tinta negra i els contraris en tinta roja a fi, igualment, de facilitar-ne la comprensió.

Així mateix, en relació a les fonts textuais, s'ha optat per un major pes de les fonts secundàries –a banda de l'escasesa (només hi ha la documentació corresponent al *procés*) de fonts primàries medievals que recolzin la idea dels templers com a mags– per a facilitar una comprensió més ràpida, compatible amb les necessitats peremptòries d'una visita.

En qualsevol cas, el guia de la visita haurà de llegir davant dels alumnes els títols de les diferents fonts, els textos d'enllaç entre fonts i/o parts de l'Activitat 2 i els enunciats de les qüestions que cal resoldre, a fi que no es perdi el fil de la visita i no s'hi destini més temps del compte.

MATERIALS PER ALS/A LES ALUMNES.

1.SIGNES MÀGICS EN ELS VESTITS I ELS OBJECTES, SEGONS L'ESCRITOR R. LACHAUD.

FONT 3.

Era el temple una societat secreta posseïdora de coneixements màgics i ocults?

Només els profans ignoren que els templers són una fraternitat iniciàtica basada en la tradició hermètica. [...]

Més que un simple corrent de pensament l'hermetisme és, sobretot, una concepció particular del món i del lloc de l'home en el món. El seu nom ve d'Hermes Trismegist, encarnació alexandrina i tardana de l'antic neter egipci Djehouty Tot. [...]

La ciència de Tot es manifesta en la tradició hermètica [...] veritable font d'energia que està a disposició dels adeptes de tots els temps.

La ciència hermètica, amb tot, mai no es va exposar en les places públiques ni es proposà com una veritat revelada a les multituds. El temple de Tot i les seves criptes secretes només s'obren al buscador humil que sol·licita entrar-hi [...].

Lachaud (1998:147-148, 157-160).

Els seguidors de la denominada "ciència hermètica", s'han caracteritzat sempre per tenir una actitud molt reservada, per mostrar-se tan poc com puguin als ulls de qui no forma part dels seus grups, és a dir, de qui no ha estat iniciat. Per això, aquells qui defensen el caràcter hermètic del Temple insisteixen que els templers ho van mantenir en total secret i que no és possible detectar a simple vista el caràcter hermètic i iniciàtic de l'orde. Segons René Lachaud, sí que és possible, per a aquell qui coneix els signes i simbolismes que fan servir els grups hermètics, veure quelcom més darrera d'objectes aparentment normals que envoltaven els templers.

FONT 4.

Per què el Temple no manifestava el seu caràcter màgic?

El mètode iniciàtic recorre al laconisme [escassetat de paraules] i esborra les pistes per a mantenir allunyats els curiosos i els profans. Tret que un hagi participat en un ritual iniciàtic és impossible parlar sobre el tema. Només ens queden els signes exteriors del misteri, que la seva universalitat i el sistema sincrètic i comparatiu ens permeten desxifrar. El cavaller templer, iniciat en una cerimònia secreta d'ingrés en l'orde, duu, a partir de llavors, gravades sobre el seu rostre les marques del misteri. I aqueixes marques, veritables insígnies, que serveixen per a reconèixer-lo són el mantell blanc, l'escut i l'espasa.

Lachaud (1998:157-160).

René Lachaud considera el vestit, l'escut i l'espasa dels templers proves del caràcter màgic d'aquell orde.

FONT 5.

El simbolisme màgic del vestit dels templers: el color blanc.

A *Isis i Osiris* Plutarco escriu: "El vestit d'Osiris [déu egipci] no presenta ni ombra ni ornament. La seva única i senzilla qualitat és la lluminositat." Ara bé, Plutarco [un historiador grec] que havia estat iniciat [havia passat la cerimònia d'ingrés en el grup d'adeptes] en els misteris d'Isis [deessa egípcia], sabia que el candidat a la iniciació patia nu les proves i que només en acabar el ritual li era imposat un mantell de lli blanc.

"Et vesteixes amb el vestit de la puresa" es pot llegir en *El llibre dels morts*, que és també un ritual iniciàtic. Aqueix mantell, denominat *Abaia* pels egipcis, és la vestidura de la llum que la unció ha vessat sobre l'iniciat. Aquesta llum testimonia la puresa obtinguda per l'ascesi, l'aprenentatge de la ciència de Tot i la participació activa en els rituals. [...]

En l'univers codificat de l'hermetisme [creences màgiques] vestir-se amb un mantell blanc és interpretat com una abraçada íntima amb la divinitat. Dita peça de vestir, impregnada de la immortalitat de Déu, la transmet a qui la porti posada. Quina millor protecció màgica per al templer en el camp de batalla que el seu blanc mantell, el seu vestit de llum! [...]

Lachaud (1998:157-158).

FONT 6.

El simbolisme màgic de l'escut dels templers: no era un arma sinó un amulet màgic.

L'escut del templer duu gravada la creu roja de l'orde. En el segle XII l'escut allargat es convertí en blasó i en el combat serví, en primer lloc, com a signe de reconeixement.

Però la utilització de l'escut com a arma defensiva no ha d'ocultar la seva veritable raó de ser. L'escut té qualitats màgiques ja que en aturar un cop allunya els mals esperits amb el poder de les vibracions que emet. El seu simbolisme s'emparenta amb el del sistre [instrument musical] i el del mirall. [...]

Lachaud (1998:158-159).

FONT 7.

El simbolisme màgic de l'espasa dels templers: tampoc era una arma, sinó un altre amulet.

En la cerimònia d'ingrés en la cavalleria –quan un home era armat cavaller– el nou cavaller havia de presentar la seva espasa. Llavors era beneïda. Aqueixa benedicció sanciona la veritable entrada del cavaller en les files de la santa institució. [...]

L'espasa i la seva beina [la funda] són el símbol de la divinitat andrògina [femenina i masculina a la vegada] que els templers també exaltaven amb el Bafomet. Desembeinar bruscament l'espasa equival al despertar de la naturalesa, la Nit de Nadal, la nit del Sol Invicte.

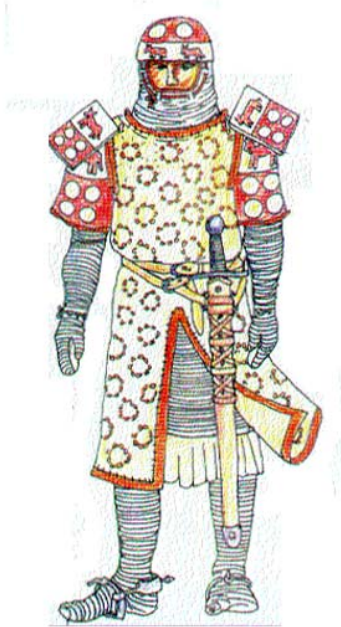
Per si sola la beina és el receptacle del resplendor diví que simbolitza l'espasa. És una garantia màgica de la invencibilitat en els combats.

L'espasa del cavaller està relacionada amb el ceptre reial i el bastó dels mags. [...]

Lachaud (1998:159-160).

FONT 8.
CAVALLER CATALÀ DEL SEGLE XIII .

Aquestes imatges mostren l'aspecte d'un cavaller laic (no pertanyent a cap orde religioso-militar) català del segle XIII. Observa el seu armament: duu armadura, espasa, llança i escut. Al marge dels distintius heràldics de la important casa noble de Montcada, el seu aspecte és similar al de qualsevol altre cavaller de l'època.



(Foto i dibuix: Taller de Projectes. Patrimoni i Museologia, UB).

Analitza els arguments de René Lachaud a favor del caràcter màgic i ocult del Temple:

→Preguntes:



1.-El raonament que fa R. Lachaud és el següent: el vestit que duien els cavallers del Temple era de color blanc; en certes tradicions de l'antic Egipte, que es poden remuntar milers d'anys enrera, el color blanc sembla haver tingut un significat màgic. Per tant el mantell blanc dels templers tenia també el mateix significat màgic.

Què n'opines d'aquest raonament? Creus que les raons aportades per a justificar la interpretació màgica del vestit templer tenen prou pes? Fes una llista d'oficis d'avui dia que utilitzin uniformes de color blanc i raona si els arguments de Lachaud es poden aplicar igualment en aquests altres casos.

2.Respecte de l'escut i l'espasa, què en diu aquest escriptor?

Quina era la funció que tenien normalment els escuts i les espases en l'edat mitjana? Qui en feia servir, només els templers? Creus que té prou pes l'opinió que expressa Lachaud?

2. SIGNES MÀGICS EN L'ARQUITECTURA, SEGONS L'ESCRITOR J.G. ATIENZA.

Segons Juan G. Atienza, els llocs on els templers tenien els seus castells i cases estaven triats acuradament. Es tracta de llocs on hi ha unes conjuncions de forces ocultes, de les quals es pot extreure la saviesa màgica que, segons ell, buscaven els templers.

FONT 9.

El caràcter màgic dels llocs triats pel Temple per a tenir les seves cases.

No pensem ni per un moment que es tracta d'una simple coincidència; en serien massa si comprovéssim com tals emplaçaments coincidiren una i altra vegada amb nuclis màgics de la història oculta que els erudits sistemàticament han deixat de banda, però que existeixen i existiren ja en els temps deliberadament enfosquits de l'aventura templera.

Atienza (1998:38)

Així mateix, ja que els seus coneixements màgics havien de romandre ocults, els manifestaven a través de símbols. Les mateixes construccions que bastien eren símbols.

FONT 10.

L'arquitectura templera és simbòlica: adopta formes especials perquè representa idees màgiques.

Els templers [...] foren, al mateix temps, uns incansables buscadors de certa forma ancestral de coneixement que la tradició transmetia de generació en generació, al marge de la creença religiosa que dominava en cada moment i en cada lloc. [...] El saber adquirit –o al menys buscat– en secret esclatava plasmat en unes formes que explicaven, amb llenguatge críptic, el camí seguit pels monjos guerrers del Temple, els quals havien començat el seu viatge precisament en les ruïnes d'aquell temple de Salomó que havia estat –com diuen que ho foren les piràmides de Gizeh– síntesi de tots els sabers a què l'home aspira.

[...]

En començar la seva expansió europea, els templers portaren amb ells [des d'Orient] un bagatge espiritual que havia quallat en ells i que, d'alguna manera, condicionava la seva actuació, el seu comportament i fins la seva manera de construir. La concepció estratègica de les fortaleses temples d'Europa no era diferent d'aquelles que havien edificat a Orient. I de la mateixa manera que a Orient van posar en elles una intenció paral·lela que superava àmpliament les finalitats guerreres d'una arquitectura exclusivament militar.

Atienza (1998:39, 172)

FONT 11.

Les esglésies temples tenen planta centralitzada perquè aquestes formes estan relacionades amb un significat màgic.

De la mateixa manera, les seves edificacions religioses duïen la influència espiritual dels temples orientals. I, en gran part, també contenien el seu missatge mut adreçat al fidel que havia d'integrar-se plenament amb la divinitat en entrar dins el recinte sagrat. [...] Per això les seves construccions es caracteritzen tan sovint per la seva estructura poligonal, i per això mateix, malgrat que hagin desaparegut els documents i els testimonis que confirmen el seu origen, cal atribuir als templers les construccions religioses [de planta poligonal] dels segles XII i XIII [...]. És el cas de les ermites romàniques [...] de la Pobra de Lillet i de Lluçà a Catalunya [...]. Cal buscar el significat esotèric d'aquestes construccions, aixecades sobre 12 costats i sobre 8 en les relacions numèriques $12 + 1 = 13$ i $8 + 1 = 9$.

Atienza (1998:173)

Fa més de 100 anys un gran estudiós de l'arquitectura medieval, Viollet-le-Duc, va dir que les esglésies temples tenien la particularitat de ser de planta centralitzada, aquest tipus de plantes poden ser circulars o bé

poligonals (com proposa l'exemple d'Atienza). L'afirmació de Viollet es fonamentava únicament en l'estudi d'un parell d'esglésies, però a partir d'aquesta idea, molts investigadors van associar automàticament qualsevol capella de planta centralitzada, especialment si era circular, amb un origen templer. A més, el propi Viollet atribuï un caràcter esotèric numerològic [màgia relacionada amb la matemàtica] a aquest tipus de planta.

FONT 12.

Les esglésies i capelles dels templers, a la llum de la moderna investigació científica: la planta centralitzada no és típica de les construccions templeres.

[...] el repàs de les esglésies templeres a Terra Santa que pertanyien a edificacions militars (castell de Safita, Castell Pelegrí, Tortosa...) mostra que només en una ocasió el pla és rodó.

Un altre punt important [...] és la discussió de la teoria de l'adscripció quasi exclusiva de les capelles de pla radial a l'orde del Temple. [...] resulta que de les construccions de planta rodona atribuïdes als templers només se salven unes quantes [mentre que la gran majoria no foren bastides per aquest orde militar].

Fuguet (1995:37-38).

La major part de les seves [del Temple] esglésies no han estat ni de planta rodona, ni les capelles sobre una planta radial. Dins de les seves fortaleses o dels seus castells, construïren, en general, petites capelles, gairebé totes de planta basilical, les quals no es diferencien gens d'altres capelles de castells o de palaus fortificats.

E. Lambert, reproduït a Fuguet (1995:38).

Atienza inclou entre les capelles templeres les ermites catalanes de planta centralitzada de la Pobla de Lillet i de Lluçà. Joan Fuguet i Sans és un especialista en l'arquitectura dels templers a Catalunya i ha realitzat un exhaustiu estudi de totes les construccions templeres catalanes. Si consultes la seva obra *L'arquitectura dels templers a Catalunya* podràs comprovar que cap d'aquestes dues esglésies hi apareix: no hi ha indicis que haguessin pertangut al Temple o que fossin construïdes per templers. Amb tot, hi ha altres castells i esglésies que sí van pertànyer al Temple, per exemple el Castell de Barberà, dins el qual hi havia també una capella, la planta de la qual és rectangular.

Valora el caràcter, segons alguns, simbòlic de l'arquitectura de les esglésies templeres:



→Preguntes:

1. Quin tipus de planta (centralitzada o basilical) presenta la capella del Castell del Temple de Barberà?

2. Era freqüent l'ús de plantes centralitzades en les esglésies i capelles templeres?

FONT 13.

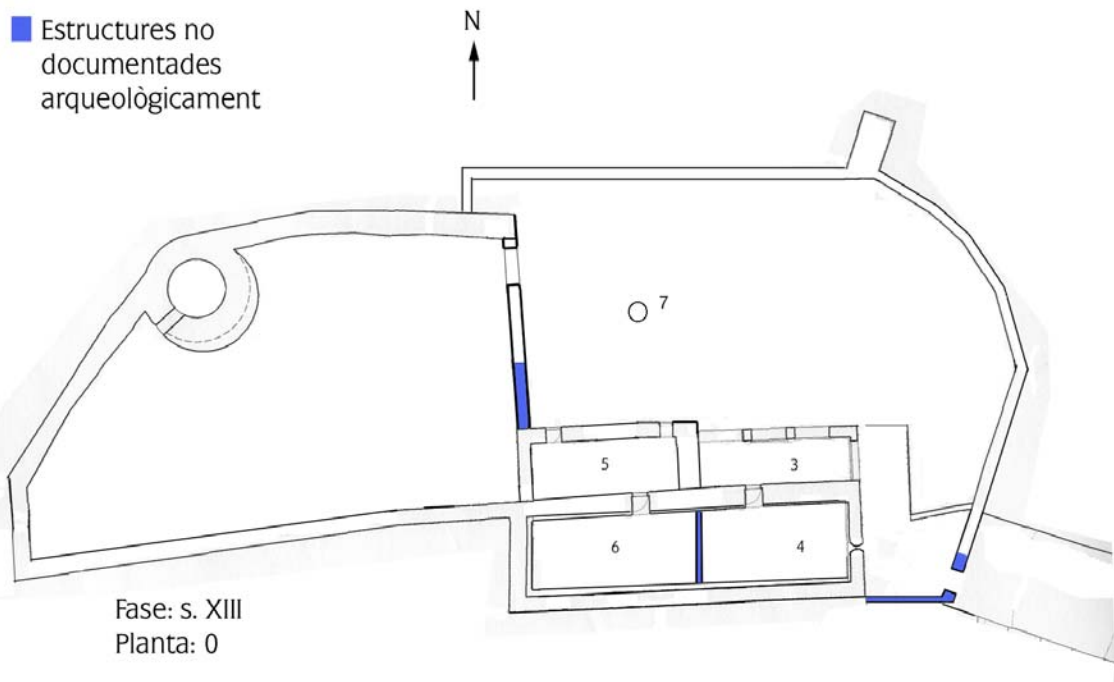
La planta dels castells templers també presenta una intenció màgica: aquests castells tenen 24 costats i 12 torres.

Les fortaleses construïdes pels templers contenien, començant per la mateixa planta, una sèrie d'elements estructurals que –no per casualitat– coincidien amb tota una manifestació numerològica màgica de la realitat transcendent de l'edifici. Així succeïa en les torres octogonals (2 x 4) que presidien les construccions o els campanars aixecats sota la seva influència directa. Així succeïa amb els costats donats als castells (24 = 2 x 3 x 4) i fins amb el nombre de torres (12 = 3 x 4) que acostumaven a flanquejar-los. [...] Aquestes proporcions numèriques s'aprecien, fonamentalment, en els castells i fortaleses construïdes per ells. En el cas de la península ibèrica és més difícil d'apreciar, perquè les possessions templeres foren, tot sovint, llocs conquerits als musulmans, els quals ja procedien de fortaleses romanes i fins iberes. Amb tot –com podem comprovar a Ponferrada, Montsó o Miravet– els cavallers del Temple reconstruïren les posicions adquirides afegint-hi el seu sentit transcendent, la seva intencionalitat ocultista.

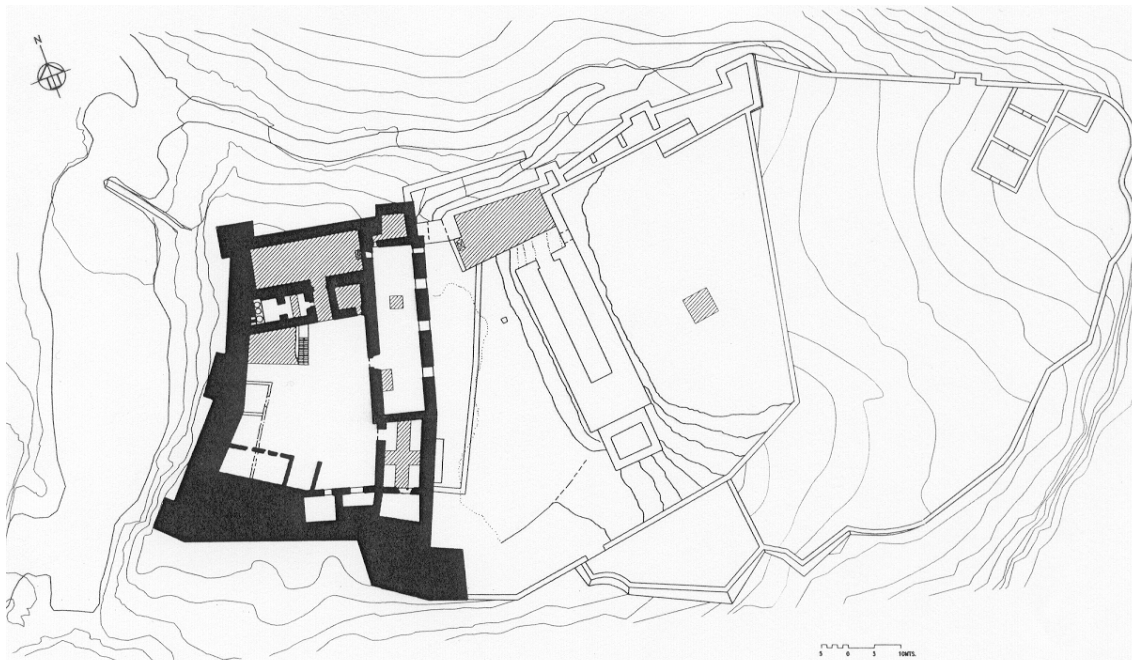
Atienza (1998:43-44, 225).

Com hem vist, segons Atienza, els castells templers presenten 24 costats i 12 torres, sovint octogonals. Comprova-ho analitzant les plantes dels castells de Barberà i de Miravet. De fet, el castell de Miravet és un dels exemples que cita Atienza per a recolzar la seva teoria.

FONT 14.
Planta del Castell del Temple de Barberà.



Planta del Castell de Miravet.



Planta: Servei del Patrimoni Arqueològic de la Generalitat de Catalunya – L. Gonzàlez (Catalunya Romànica, vol. XXVI:193).

FONT 15.

La influència de les característiques naturals del terreny [orografia] en la disposició del castell de Miravet.

S'aprecien a Miravet diferències [...] respecte a aquests castells europeus [francesos i anglesos], motivades sobretot per l'orografia de l'assentament. L'escàs talús de les torres i l'absència de valls i fossars pot explicar-se a partir del seu emplaçament roquer privilegiat.

Fuguet (1995:369).

FONT 16.

Els veritables constructors de Miravet.

Hem d'estudiar les característiques del castell de Miravet des d'una doble perspectiva. D'una banda, com a castell andalusí. És una de les fortificacions d'època islàmica més ben conservades [...]. D'altra banda, es tracta d'una de les fortificacions templeres més importants [...]. S'ha de tenir en compte, però, que el castell templer s'adaptà poc o molt a allò que hi havia abans seu i que poc o molt transformà, per a adequar-ho a unes necessitats militars, constructives i estètiques determinades. Algunes de les fortificacions del castell templer de Miravet, per exemple les del sector sud-oest, serien molt difícils de justificar si no hi hagués hagut prèviament una altra construcció; l'ampli recinte oriental també respon més aviat als trets característics dels albacars [espai destinat a tancar-hi el bestiar] de tradició musulmana.

[...]

Les diferents intervencions arqueològiques realitzades han constatat que [...] amb la caiguda del castell de Miravet a mans cristianes l'any 1153, aquest passà als templers, els quals realitzaren importants modificacions, però pel que sembla respectaren i aprofitaren la distribució existent [corresponent a la construcció musulmana].

Adaptat de Bolòs (1997:192) i Artigues (1997:196)

Analitza el suposat simbolisme de l'arquitectura dels castells templers:



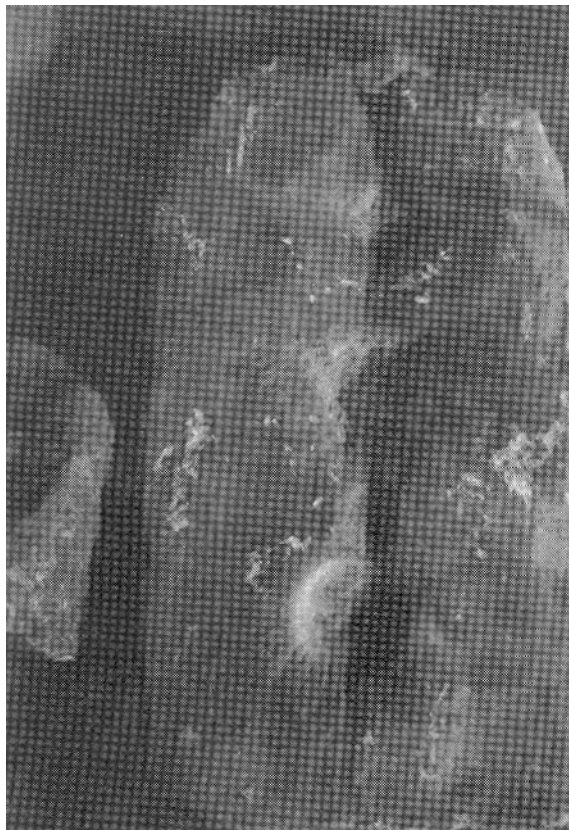
→Preguntes:

1. Quants costats presenta el perímetre de Barberà i quantes torres flanquegen la muralla?
2. I en el cas de Miravet?
3. Quin element et sembla que es va tenir en compte a l'hora de triar el lloc per a construir aquests dos castells i en dissenyar els seus murs exteriors, l'orografia (el relleu) del lloc o un simbolisme màgic?

En relació amb la suposada geometria de l'arquitectura del Temple també s'ha dit que els templers decoraven les seves construccions i objectes amb figures també geomètriques, darrera les quals s'amagaria un significat màgic i ocult als no iniciats. En el Castell del Temple de Barberà hi ha un element que presenta decoracions geomètriques d'aquest tipus.

FONT 17.

Fotografia de la dovella d'arc amb decoració geomètrica.



(Foto: Joan Fuguet)

Aquesta dovella va ser reconvertida en esglaó d'unes escales vers al 1950. Dites escales estaven situades a l'aire lliure en el pati del castell i ningú s'adonà de la presència d'aquesta decoració, o ningú hi va donar importància, fins la dècada de 1980. Al llarg de tots aquells anys, desenes de nois i noies van caminar cada dia per aquelles escales, ja que l'escola pública de Barberà de la Conca era dins del castell.

El triangle, el rombe i el cercle són exemples d'una diversitat de símbols que s'ha dit que eren emprats pel Temple a fi d'expressar idees de caràcter màgic. Aquesta dovella és l'únic element aparegut al Castell del Temple de Barberà on hi ha imatges d'aquesta mena, però, **segons certs testimonis orals, aquestes figures geomètriques van ser fetes en aquesta dovella pels mateixos alumnes de l'escola pública de Barberà.**

Analitza les decoracions simbòliques del Castell del Temple:



→Preguntes:

1. És freqüent que els nois i noies facin dibuixos en les parets i altres elements de les seves escoles?

2. Creus que hi ha prou arguments per a considerar sense cap mena de dubte que foren els templers els autors d'aquests triangle, rombe i cercle?

3. EL COMLOT DELS TEMPLERS.

Josep Ferret ha cregut descobrir una altra faceta oculta del Temple. Hi ha una llegenda que atribueix als cavallers del Temple la missió de guardians de la copa que va recollir la sang de Jesús, el "Sant Graal"; a partir d'aquesta llegenda Ferret interpreta que el Graal que protegien els templers no era un objecte –una copa–, sinó una gent, la família descendent de Jesús, de la qual (segons Ferret) en formaven part diverses cases reials europees, entre les quals es trobaven la casa comtal de Barcelona i els reis de Jerusalem. Així, els descendents de Jesús, amb l'ajut del Temple, haurien ideat una estratègia per fer-se amb el poder a tot el món i implantar una nova societat.

FONT 18.

El complot dels templers.

El complot dels antics descendents dels merovingis [...], el dels templers i el de totes les dinasties regnants –entre elles la casa de Barcelona– que es prestaren a ajudar-los, no fou altre que voler, comptant amb la protecció de Roma [...] reformar el món [...]. Volgueren, utilitzant la protecció de l'obediència deguda a l'Església, convertir-se en una força capaç de minar i socavar el poder d'aquesta [...]. Per tal de transformar després el govern del món en una sinarquia universal feta a la seva mida i controlada per ells. Somiaren amb reformar el món i implantar-hi un nou ordre de tipus paradisiàc, en forma d'una única monarquia sinàrquica mundial.

El record ancestral del paradís perdut i, amb ell, la pretensió d'entendre i exercir el poder d'una manera diferent, basant-se en una ètica diferent [...].

Ferret (1998:120).

La idea que els templers van projectar utilitzar els seus coneixements ocults per a transformar la societat i instaurar una nova forma de govern no és nova. El mateix Ferret fa referència a Atienza (l'escriptor de qui hem parlat més amunt) com un dels qui ha recolzat aquesta interpretació.

FONT 19.

El projecte polític dels templers.

Les comandaments templeres eren de dos tipus: n'hi va haver de dedicades al conreu i la cria de bestiar. D'altres, situades en llocs més apartats i inhòspits, foren centres esotèrics de l'orde; llocs on molt probablement s'entregaren a l'experiència iniciàtica. Amb les primeres assajaren –amb èxit, malgrat els senyors feudals i els reis– un tipus nou de convivència social, alliberant els homes de la terra amb l'objectiu d'una experiència futura de govern universal que mai arribaren a poder projectar. En les segones prepararen els elegits de l'orde per assolir un coneixement que era precisament allí, present i amagat a la vegada, en el mateix recinte de la comanda o en la rogalia.

Atienza (1998:46)

Altres autors, però, no opinen el mateix que Ferret i Atienza. Pots llegir les seves opinions en les fonts 20 i 21.

FONT 20.

De quina manera els templers exercien el poder en les seves propietats.

[...] hi ha pocs indicis que mostrin que l'Església exercia un estil de senyoriu molt més favorable que la resta. [...] Fa un temps, jo també em vaig inclinar a creure que l'Església fou un senyor més fàcil, però ara penso que [...] l'administració de les seves terres a la Catalunya del segle XIII, s'assemblà a la dels senyors laics. Els monestirs, els ordes militars [el Temple i l'Hospital], els capítols de canonges, els grans nobles i els cavallers locals aplicaren probablement models de senyoriu similars.

Freedman (1993:161).

FONT 21.

Els templers posseïen esclaus.

Un conegut estudi, fet ja fa molts anys per Miret i Sans a partir d'un conjunt d'inventaris de comandes catalanes del Temple corresponents al 1289, mostra en les cases d'aquell orde hi havia una mitjana de 20 esclaus. La casa de Gardeny en disposava 43, la Miravet 45 i la de Montsó 49, i encara declaraven que havien reservat diners per tal d'adquirir-ne més. La conclusió d'això és que els templers, igual que tota la classe feudal, comprà esclaus per a fer-los treballar les seves propietats.

Font de referència: Miret (1911).

Els partidaris de la idea que el Temple projectava establir una nova societat opinen que volia introduir unes maneres de fer basades en la llibertat del poble. És a dir, que volia suprimir la situació semiesclavitzada d'una gran part dels pagesos de l'època, així com l'autèntica esclavitud que afectava una altra part, més minoritària, de la societat europea medieval.

Analitza els suposats projectes polítics dels templers:



→Preguntes:

-Creus que hi ha proves de que els templers assajaven en els seus dominis una nova forma de societat, diferent de la que estava vigent en l'edat mitjana?

Extraguem conclusions del conjunt de fonts analitzades:



→Pregunta:

-Hi ha prou arguments per a poder afirmar que el Temple practicava la màgia?

Activitat 3. Els templers a Barberà.

Realització: Després de la visita.

Suport: paper.

L'objectiu d'aquesta Activitat 3 consisteix en introduir els alumnes en el maneig de les fonts textuais primàries. Tot partint de l'atracció que els misteris exerceixen sobre els adolescents, mitjançant l'associació entre Temple i misteri introduïda en les Activitats 1 i 2, es presenta una selecció de fonts textuais i patrimonials a fi que siguin sotmeses a anàlisi.

A fi d'introduir l'empatia com a element motivador de l'aprenentatge dels alumnes, i redundat en el concepte de misteri –en aquest cas associat a la feina de l'historiador, com a desentrellador de misteris enfosquits pel pas dels segles–, una part significativa de les fonts textuais primàries es presenta sota l'aparença de facsímil.¹

La present activitat pot ser desenvolupada pels alumnes individualment o en grup. En aquells casos que el/la professor/a jutgi que l'alumnat tindrà notòries dificultats de comprensió i anàlisi de les fonts, i que això redundarà en una lentitud de l'execució, és recomanable que opti per una dinàmica de grups.

¹ La presentació en forma facsímil hauria de ser tinguda en compte en l'edició definitiva d'aquests materials.

MATERIALS PER ALS/A LES ALUMNES.

Fem ara una anàlisi formal dels llibres d'on procedeixen els textos que hem seleccionat.

René Lachaud, Juan G. Atienza i Josep Ferret, els partidaris de la interpretació esotèrica del Temple, no aporten cap prova documental de les afirmacions que fan. És a dir, basen les seves interpretacions en impressions personals, i en cap cas poden demostrar que els templers pensaven o feien les coses que ells diuen que van pensar i van fer.

Contràriament, els llibres d'A. Demurger, J. Fuguet, P. H. Freedman i J. Miret estan plens de referències documentals que recolzen les seves afirmacions. Qualsevol que no s'ho cregui pot anar a l'arxiu corresponent i demanar els mateixos documents escrits en l'Edat Mitjana que van fer servir dits autors, o bé anar a veure els edificis estudiats, i comprovar personalment tot allò que diuen.

Un dels requisits que imposa la Ciència a tot aquell qui pretén fer passar per científiques les seves afirmacions és que porti proves d'allò que diu i que es pugui seguir les passes del seu raonament.

Però, ¿i si malgrat tot Lachaud tingués raó? ¿I si l'objectiu dels templers hagués estat precisament que les seves pràctiques secretes passessin desapercbudes?

Per poder decidir quina interpretació o teoria és la que mereix més crèdit caldrà que interroguis els mateixos templers. És cert que van desaparèixer en el segle XIV, però en resten alguns documents que van escriure i alguns dels llocs on visqueren. El Castell del Temple de Barberà és un d'aquests llocs, sabem que els frares templers hi van viure de manera ininterrompuda des de final segle XII fins que fou prohibit el seu orde. Investigant com era aquest castell i quines coses van escriure els templers que hi vivien potser arribis a desentrellar el misteri. Aquesta és precisament la feina que fa l'historiador: desempolsegant documents oblidats durant segles i fer parlar aquests testimonis del passat.

Davant d'un problema com el del possible caràcter hermètic i iniciàtic dels cavallers del Temple la investigació científica procediria a formular unes hipòtesis, és a dir, redactaria unes frases que expressessin les suposicions que sobre aquell fet pot realitzar i a continuació passaria a contrastar dites suposicions amb els fets, és a dir, amb les fonts disponibles. Si et sembla, podem optar per contrastar la possibilitat que el Temple fos realment un orde de caràcter hermètic i iniciàtic, i que estava en possessió de coneixements de caràcter màgic. La nostra hipòtesi serà:

"El Temple no era una institució cristiana, sinó que practicava la màgia."

Analitza les fonts ja vistes i la selecció de fonts que hi ha al final d'aquests materials:



→Activitats:

1. Classifica les fonts segons les següents categories:

- caràcter primari o secundari.
- relacionades amb activitats econòmiques.
- relacionades amb activitats religioses (cristianes).
- relacionades amb activitats màgiques o anticristianes.

2. Centra la teva atenció en aquelles fonts relacionades amb activitats màgiques i anticristianes.

-Revisa primer les fonts textuais i reflexiona: ¿hi ha algun document redactat pels mateixos templers i fruit de les seves activitats habituals (és a dir, sense intervenció externa a l'orde) que permeti pensar que en les cases del Temple es portaven a terme activitats estranyes i contràries a la fe cristiana?

-Revisa ara les fonts patrimonials: ¿quines es poden relacionar amb qüestions màgiques? ¿Creus que són creïbles les interpretacions màgiques d'aquests elements patrimonials?

3. Has trobat en les fonts analitzades alguna prova que recolzi la hipòtesi de la qual hem partit?

4. Elabora un informe en el qual expliquis les conclusions de la teva investigació i quins procediments has seguit per arribar-hi.

Activitat 4. La societat medieval.
Realització: Després de la visita.
Suport: paper.

Aquells professors/es que desitgin emprar la visita al Castell del Temple per a fonamentar un aprenentatge sobre aspectes generals relatius a la societat catalana medieval poden fer servir la selecció de fonts adjunta al final d'aquests materials, ja emprada en l'Activitat 3, i desenvolupar aquesta Activitat 4, en la qual es parteix de la idea de la comanda templera de Barberà com a senyoria feudal i com a model de comanda del Temple.

Es tracta d'analitzar dita documentació a partir d'uns models teòrics àmpliament acceptats –el concepte de societat feudal i el model d'explotació agrària fonamentat en el denominat “gran domini carolingi”– amb l'objectiu, no només d'adquirir aquests coneixements, sinó de fer palès que no es tracta de conceptes purament abstractes, ja que es deriven de constatacions que és possible fer a partir, en aquest cas, de la selecció de fonts relatives al Castell del Temple de Barberà.

Es pot optar per una realització individual o en grup aplicant els mateixos criteris suggerits per a l'Activitat 3.

El Castell del Temple no és l'única construcció militar medieval de la Conca de Barberà, gairebé en tots els pobles i viles de la comarca hi ha o hi ha hagut un castell. Es tracta d'un fenomen generalitzat a tot Catalunya i fins a tot Europa. Els castells eren un element característic del paisatge medieval europeu.

En el cas català, el gran moment dels castells es produeix a partir del segle X i durant tot l'XI. Inicialment van tenir una funció bàsicament militar per a la defensa del territori, però no únicament: un castell era sobretot un centre de poder. Aquest poder era exercit per aquells que hi vivien sobre els habitants d'un territori delimitat al seu voltant (terme).

La societat catalana dels segles X al XII era molt violenta. Les lluites entre cabdills cristians i musulmans, però també entre els mateixos cabdills cristians, convertiren els castells en un fenomen en expansió. Quan els templers van arribar a Barberà el fenomen de la violència permanent ja estava en procés de desaparició, però la funció dels castells com a centres de poder polític i econòmic havia de continuar per segles.

Podem situar el moment de ple desenvolupament de la comanda templera de Barberà en el segle XIII i centrar el seu estudi en aquell moment.

Què sabem de la societat del segle XIII?

Els historiadors de l'Edat Mitjana consideren que la societat d'aquella època es podia dividir en dues grans categories: nobles i no nobles. Parlen de *feudalisme* referint-se a la manera com estava organitzada la societat d'aquella època, organització que es defineix entre els segles XI i XII, però que va durar molts de segles més.

Ch. Parain defineix la societat feudal en aquests termes:

[...] sistema on el treballador agrícola, que ja no és esclau, es troba, no obstant, sotmès a tot tipus de traves [...] que limiten la seva llibertat i la seva propietat personal.
(Citat a Bonnassie, 1988:92).

Per la seva part, Pierre Bonnassie (1988:93) remarca que el feudalisme es defineix per la gran importància que hi adquireixen les petites explotacions pageses (els masos) i pel fet que la noblesa (grup dominant en dita societat) confisca una part dels beneficis que obté el pagès mitjançant el recurs a la força.

La noblesa estava constituïda per un nombre reduït de famílies, que es consideraven a si mateixes "millors" que la resta de la societat, i que, gràcies al domini que tenien de les tècniques militars (eren, per dir-ho d'una manera senzilla, els "professionals de la guerra"), havien acaparat el poder polític i, amb aquest, l'econòmic. Els dirigents de l'Església (el Temple era una organització eclesiàstica) procedien també de la noblesa; la manera d'actuar dels caps religiosos era semblant a com actuaven els seus parents laics.

La riquesa en l'Edat Mitjana s'obtenia sobretot de la terra. L'agricultura i la ramaderia eren les activitats més importants, per això, la major part de la gent (en el grup dels no nobles) eren pagesos i també per això la noblesa havia aprofitat la força de les seves armes per adquirir drets sobre grans extensions de terra.

La noblesa, però, no en tenia prou amb ser la propietària de la terra. El seu estil de vida era ociós, únicament considerava dignes del seu interès les activitats guerreres i polítiques (governar) i necessitava que algú treballés els seus camps. Recorrent a la força de les seves armes, van introduir tot un seguit de lleis que els havien de permetre aprofitar-se de l'esforç dels pagesos: eren els denominats "drets feudals."

Els pagesos normalment estaven lligats a un senyor (un noble) el qual els havia assignat una terra (mas) a canvi que li paguessin uns drets feudals (censos). Els nobles també estaven lligats entre si, els menys importants i poderosos depenien de senyors més rics que ells i que els havien entregat unes terres (feu), però no a canvi del seu treball, sinó a canvi de prometre'ls, fonamentalment, ajut militar.

Com s'organitzava l'explotació de les terres que posseïa la noblesa?

Sobre aquesta qüestió, podem partir de les conclusions sobre l'estudi de com es portava a terme aquesta explotació en la França del segle IX i X, conclusions que els historiadors consideren vàlides com a model general aplicable al conjunt de l'Edat Mitjana. Aquest model és el denominat *gran domini carolingi* i l'exposarem a partir de les paraules del gran medievalista francès G. Duby:

El "gran domini" carolingi. L'explotació de la terra en l'Edat Mitjana (FONT 22).

Es tracta de grans conjunts territorials de molts centenars i de vegades milers d'hectàrees [...]. Amb tot, la terra es trobava dividida en múltiples explotacions, una de molt ampla, l'explotació de la qual se la reservava el propietari, i la resta, en nombre variable, molt més reduïdes, atorgades a famílies pageses.

La reserva senyorial rep el nom de mas del senyor, *mansus indominicatus* [català: domenge] [...]. Dels masos pagesos dependents el senyor n'espera una renda, uns censos que, en data fixa, li són duts a casa seva. Aquestes entregues periòdiques d'ous i pollastres, d'un be o d'un porc, de vegades d'unues monedes de plata, representen el lloguer de la parcel·la conreada. [...] Realment, aquestes puncions sobre el bestiar domèstic o sobre els modestos beneficis d'un comerç marginal no són excessivament pesades per a l'explotació pagesa; i el que porten a casa del senyor és de poc valor. El noble propietari [...] només és de manera accessòria un rendista. És sobretot un conreador de terres. Allò que fonamentalment exigeix als pagesos masovers és una col·laboració de mà d'obra per a les necessitats d'explotació de la seva pròpia terra. [...]

Per causa de les deficiències tècniques, la reserva [domenge] exigeix un gran nombre de treballadors. Alguns estan completament a disposició del senyor. No hi ha dubte que en la "cort" de cada domini es continuava alimentant una tropa servil d'homes i dones. [...] A mesura que augmenta la importància dels cereals i del vi l'esclavitud s'adapta malament a les necessitats de la producció d'una gran explotació. Els treballs dels camps de cereal i de la vinya estan desigualment repartits al llarg de l'any [...]. Hauria estat ruïnós per al conreador mantenir tot l'any el personal necessari en les estacions de més activitat; no conservava permanentment més que un equip limitat, malgrat que la necessitat de reforçar-lo periòdicament era imperiosa [...].

Aquest reforç procedia dels assalariats. Era fàcil, sens dubte, reclutar gent a sou entre els pagesos masovers més pobres, o entre els grups errants d'homes desarrelats que sempre es podien trobar en les proximitats del domini. Aquests jornalers eren alimentats i rebien també algunes monedes [...]. Però esclaus i temporers no eren suficients, i la principal aportació de mà d'obra procedia dels masos [...].

Traduït i adaptat de Duby (1983:105-109)

Què en sabem de l'administració de les propietats templeres? (FONT 23).

Les propietats que el Temple va obtenir a Occident van ser organitzades en unes unitats administratives denominades *cases* o *comandes*. El centre d'una d'aquestes comandes estava constituït per la casa-convent (la residència de la comunitat templera), des de la qual els frares pertanyents a dita comanda administraven les propietats que en depenien, es tractava, però, de quelcom més que d'un centre d'explotació econòmica:

No es crea una comanda fins el moment que es disposa de prou béns per a obtenir un excedent utilitzable a Terra Santa. Però la comanda ha de ser també un centre de vida, capaç d'irradiar sobre una regió, d'atraure les vocacions [de nous frares disposats a combatre per Crist].

(Demurger, 1986:160).

D'altra banda, en moltes comandes del Temple les activitats econòmiques que es portaven a terme anaven més enllà de les que es podia trobar en la senyoria d'un noble laic (l'explotació de les propietats del també orde militar dels hospitalers, així com les d'altres ordes no militars, presentaven més punts en comú amb les comandes templeres). Els templers manifestaven un gran interès en obtenir beneficis i això els portà a diversificar les seves activitats econòmiques, allí on podien, a més de les habituals explotacions agrícoles i ramaderes, es dedicaven també a activitats industrials, comercials i financeres. Tot això els va comportar la fama de cobdiciosos, però els objectius del seu esforç eren ben concrets:

[Les activitats financeres dels templers] S'inscriuen en el context general de les activitats econòmiques dels ordes militars. Donada la seva missió [la costosa defensa dels Llocs Sants enfront del continu perill àrab], els ordes no podien fer altra cosa que produir per a obtenir un profit.

(Demurger, 1986:155).

Les comandes d'Occident tenien l'obligació d'obtenir tot allò que calia per a mantenir les activitats a Terra Santa: combatents i recursos per a mantenir-los. En aquest sentit, cada comanda tenia assignada una contribució econòmica anual denominada "responsió", la quantia de la qual depenia de la importància econòmica de cadascuna.

→Preguntes:

1. Verifica si hi ha fonts que s'ajustin al model d'explotació agrícola representat pel gran domini carolingi. Digues quines són i en quins aspectes es relacionen amb dit model.

2. Fes una llista dels drets que pesaven sobre els habitants de Barberà a partir de la font titulada "Els drets feudals sobre Barberà", busca (per exemple, en la Gran Enciclopèdia Catalana) el significat de cadascun d'ells i digues a qui pertanyien.

Era interessant, econòmicament parlant, posseir drets feudals? Quina classe social en posseïa d'aquest tipus de drets?, en posseïen els tals germans Sabater i el tal Pere Poc de Castelltallat que apareixen citats en les fonts? Classifica les persones que es citen en la "Relació de censos percebuts a la vila de Barberà" segons la seva categoria social (nobles i no nobles), tot justificant la teva tria.

3. Verifica, a partir de les fonts, si l'explotació de la comanda de Barberà s'ajustava al que sabem sobre l'explotació de les comandes templeres. A més de les activitats detectades en la pregunta 1, fes un llistat d'altres activitats econòmiques que es desenvolupessin en la present comanda, tot especificant quines fonts es refereixen a cadascuna:

- Es duia a terme activitats de caràcter industrial?
- Es duia a terme préstecs?
- Es duia a terme alguna altra activitat de caràcter comercial?

4. Quin interès tenien els templers en posseir coses en llocs tan allunyats de Terra Santa com Barberà de la Conca?

8. Activitat de conclusió: Fes un informe on resumeixis quin tipus de propietats posseïa la comanda templera de Barberà i com eren administrades.

Selecció de fonts textuais sobre la Casa del Temple de Barberà i sobre l'orde del Temple.²

FONT 24.

Els drets feudals sobre Barberà. Sans (1997:doc. 178).

[...] acordem de tal manera per nos [la Milícia del Temple] i els nostres successors amb vos [Pere de Puigverd] i els vostres successors, que vos Pere de Puigverd tingueu el castell de Barberà i el seu terme en feu per nos, i que havent-nos fet homenatge el tingueu amb tot el senyoratge, les questes i els estacaments, tal com ho recullen els vostres documents, exceptuant allò que en el present document nos ens reservem. I allò que nos i els nostres successors retenim és que vos i els vostres successors ens doneu la potestat del castell sempre que ho vulguem. Així mateix retenim que no pugueu fer la guerra o qualsevol malifeta des del castell. Així mateix retenim la tercera part de les justícies i calònies, les joves, els tragins i les batudes, tal com fins avui les hi hem tingut, deixant de banda les joves, tragins i batudes que fins avui us han correspost a vos [Pere] i els vostres castlans. Així mateix retenim sobre vos senyor Pere i els vostres successors i sobre els castlans i homes de Barberà les hosts i cavalcades. Però si succeís que algun dels vostres, sense el nostre consentiment o el dels nostres frares o alguna altra raó justificada, no vingués a les nostres hosts i cavalcades, retenim per a nos que, amb la nostra autoritat, puguem castigar els homes de Barberà, cap dels quals no podrà, respecte d'aquest capítol, rebre ajut de vos o dels vostres successors contra nos. Així mateix retenim la prohibició de vendre vi tots els anys per a tot el mes de juny. Igualment retenim el forn o forns, si n'hi volguéssim bastir diversos, de manera que ni vos i els vostres successors, ni el castlà, pugueu reclamar res de dit forn o forns, ni pugueu construir-ne cap altre a Barberà ni prestar auxili a d'altres en construcció. Així mateix retenim tots els domenges o possessions i tots els altres drets que fins ara posseïrem o que d'alguna altra manera tinguérem a Barberà i el seu terme, deixant de banda per a vos i els vostres castlans tots els domenges, possessions i tots els altres drets que fins avui haguéssiu posseït a Barberà i el seu terme, de les quals coses i drets queda, no obstant, exceptuat allò que en el present document hem retingut. Així mateix retenim els bans sobre els nostres domenges i l'interdicte del vi durant tot el mes de juny. Així mateix retenim el sacramental de Prenafeta, de tal manera que ni a nos i als nostres successors, ni als homes de Barberà, no se'ns pugui fer mal des de Prenafeta. I nos convenim a vos senyor Pere i els vostres successors que nos no podem vendre, donar, permutar, empenyorar o per qualsevol altre mitjà alienar aquest sacramental a cap altra persona. Nos, Pere de Puigverd, la seva muller Geralda i els nostres fills, concedim totes i cadascuna de les coses a dalt dites i les considerem vàlides per nos i els nostres successors eternament. I jo Pere de Puigverd ofereixo a Déu i a la Casa de la Milícia del Temple la meva ànima, el meu cos, el meu cavall, les meves armes de fusta i de ferro i la resta de feus [...]. Ho ofereixo en vida i en mort, de manera que mentre visqui no pugui ingressar a cap altre orde, ni canviar aquesta meva voluntat, ni un cop mort triar cap altra sepultura. Així mateix [la Milícia del Temple] retenim en el ja dit forn o forns de Barberà que els homes o dones de Barberà de cap manera puguin coure pa sinó en el forn o forns de la Casa de la Milícia; i si ho fessin, nos, amb la nostra autoritat, els podríem castigar, i sobre això no podran rebre ajut de vos o dels vostres successors, ni dels vostres castlans, contra nos.

[...]

La qual cosa és feta el cinquè dia de desembre de l'any del Senyor de 1195.

[...].

FONT 25.

Descripció de la cambra dels esclaus en l'inventari del Castell de Barberà de 1395 (quan el castell ja pertanyia a l'orde de l'Hospital). ACA, OM, G.P. Sant Joan de Jerusalem, sig. 553.

Item en la cambra hon jaen los esclaus trobarem huna flaçada bona ab listes uermelles.

Item hun traueser uert de canemiç de poca ualor.

Item huna cuberta de atzembra oldana.

Item dos lençols de poca ualor.

Item dos cauechs.

Item huna destreal.

Item hun aradre ab sa rella bo et endreçat.

² Totes les traduccions i versions modernes dels documents són nostres, tret de la font 44.

Versió moderna:

Així mateix en la cambra on dormen els esclaus trobarem una flassada de ratlles vermelles en bon estat, un travesser verd de canemís de poc valor, una coberta per a bèstia de càrrega ja gastada per l'ús, dos llençols de poc valor, dos càvecs, una destal i una arada, amb la seva rella, en bon estat i preparada per a ser usada.

FONT 26.

Establiment emfiteutic a favor de Pere Poc de Castelltallat, any 1167. Sans (1997:doc. 43).

En nom de Crist. Que sigui conegut per tothom, tant els presents com els futurs, que jo Pere Poc de Castelltallat vaig aprisiar l'honor que és a Miralpeix i pertany a la Casa de la Milícia del Temple, en tal pacte que jo Pere Poc i els meus descendents entreguem la quinta part del pa i el vi. Així mateix, jo Pere Poc acullo els meus nebots, Guillem i Arnau, en dita honor, a fi que tinguem per terços les aigües i les terres. I la dita honor és al comtat de Barcelona, en l'apèndix del castell de Barberà, al lloc que diuen Miralpeix. Afronta per la part d'orient amb la terra de Jorba, per la part meridional amb el terme de Pinetell, per l'occidental amb la riera i per la de cerç amb la terra de Guillem Pere. Si qualsevol home o dona d'entre nosaltres o de la nostra posteritat volgués trencar aquest pacte, que perdi 50 sous dels seus drets i que en endavant aquesta carta es mantingui ferma per sempre i que no sigui trencada. Fou fet en presència de fra Ramon de Rocabrisana i d'altres frares, així com d'altres homes honrats. Vingueren amb aquesta finalitat i per a concòrdia i lloança Pere Bernat, Guillem Mercader i Arnau Vidal.

Aquest és l'acte, a 16 de gener de l'any de l'Encarnació de 1167.

Signe de Pere Poc. Signe d'Arnau Vidal. Signe de Guillem Mercader. Signe de Pere Bernat. Signe d'Arnau. Signe de Guillem. Signe de Pere Poc de Castelltallat. Nosaltres qui aquesta carta manàrem escriure i als testimonis pregàrem que firmessin.

Guillem, sacerdot, qui això escrigué el dia i any que consten a dalt.

FONT 27.

Establiment emfiteutic a favor dels germans Sabater, any 1173. Sans (1997:doc. 68).

Que es faci saber a tothom, tant els presents com els futurs, que jo Bernat d'Albepí, preceptor de la casa de Barberà, i altres frares allí assistents donem a Pere Sabater i a Ramon, germà seu, i a tots els seus fills i a tots aquells que procediran d'ells, la terra que fou de Ramon d'Aguiló, culta i erma, tal com és vista i termenada. I afronta per la part d'orient amb l'alou de Pere Rovira, per la meridional amb el de Ferrer de Nazari, per l'occidental amb la terra de Morató i per l'aquilonar amb la serra. Tot allò que s'inclou entre aquestes afrontacions i fites termenals, així us ho donem en tal pacte que treballeu bé aquesta terra, que pagueu fidelment a la casa de la Milícia la quarta part de les collites que Déu us hi proporcioni i que en l'espai de tres anys hagueu conreat allò que és erm. I si en aquest termini quelcom fos encara erm que sigui per al gaudi dels frares. A més, haureu de pagar un cens anual d'un moltó o 3 sous, segons allò que la casa vulgui rebre. I si tots els abans escrits morissin sense fills, que sigui revertit a la casa. I [els germans Sabater] ens donem a la casa de la Milícia per tal que siguem sota la seva atenció i protecció, i que aquesta protecció sigui tal com és per a tots els seus altres homes.

Carta de donació feta el 31 de desembre de l'any de l'Encarnació del Senyor de 1173.

Signe d'Arnau de Torroja, mestre de la Milícia. Signe de Bernat d'Albepí. Signe de Berenguer de Monells. Signe de tots els altres frares. Nosaltres qui aquesta carta férem escriure i demanem als testimonis que la firmin. Signe de Pere Sabater. Signe de Ramon Sabater. Signe de Bernat Vidal. Signe de Pere Pauc.

Pere, diaca, qui fou pregat d'escriure això el dia i any que consta a dalt.

FONT 28.

Lletra del Papa Innocenci III. Sans (1997:doc. 206).

Innocenci, bisbe, serf dels serfs de Déu, als venerables germans arquebisbe de Tarragona i bisbe de Vic salut i benedicció apostòlica.

Ens feren saber els estimats fills de la Milícia del Temple que Guillem de Timor els ha pres contra justícia el delme de Rocafort i vuit monedes d'or que Ramon de Timor els devia quan va morir i que aconseguiren de la seva fortuna per dret hereditari i que també els ha pres vuit bèsties i 272 ovelles. En conseqüència, us ordenem per

lletra apostòlica que, amb anunci i advertència prèvia per censura eclesiàstica, crideu dit Guillem davant de la vostra presència a fi que doni prova de justícia als mateixos frares respecte de les coses robades. [...]

Dat al Laterà, a 30 d'agost del tercer any del nostre pontificat [any 1200].

FONT 29.

Obres en els molins del Temple. Porta (1984:94-95).

A les 17 calendes de novembre de l'any de l'encarnació del Senyor de 1291. Que tothom sàpiga. Que, en presència de mi Bonnat d'Arenys notari públic de la Guàrdia dels Prats... escrivent, Miquel de Baià, majoral de la Guàrdia dels Prats en nom del venerable frare Bonnat del convent del monestir de Santes Creus, i els homes de la Guàrdia dels Prats anaren al lloc de Foratmicó, en terme de Pira, on hi havia certs homes que novament treballaven en nom del comanador de Barberà a prop de l'aigua que passa pel lloc de Foratmicó emportant-se-la i dirigint-la als molins del Temple que hi ha a la vora de Miralpeix... i com el dit germà Miquel reivindicués amb fermesa que per causa de la nova obra que els dits homes feien en el dit lloc per tal de derivar i emportar-se l'aigua cap als citats molins, desviant-la del seu curs natural, un perjudici no petit amenaçaria el castell de la Guàrdia...

FONT 30.

Establiment d'unes cases de Tarragona, any 1255. Miret (1910:344).

...Nosaltres, fra Raimon des Bach comanador de Barberà, amb assentiment i voluntat de fra Raimon Berenguer d'Àger comanador de Gardeny i de fra Pere d'Àger comanador de Mallorca, i de fra G. de Miravet... et donem i establim a tu Pere de Tever i la teva esposa Guillelma... totes les cases que tenim la Milícia del Temple a la ciutat de Tarragona, excepte aquelles cases que ja vam establir a Amigó d'Alcoà [...] amb la condició que tingueu totes aquestes cases i els obradors [tallers artesanals inclosos en els mateixos edificis] per nosaltres i els nostres successors i que hi tingueu, per a nosaltres i els nostres successors, cinc llits parats, cadascun amb una màrrega, un cobertor, un llençol de lli i un capçal; així com escudelles, plats talladors, olles i altres paraments necessaris per a nosaltres. Hi retenim també per a nosaltres i els nostres successors, així com per als nostres "familiars" o nuncis i els nostres animals, l'ús i estada d'aquestes cases...

FONT 31.

Establiment d'unes cases de Tarragona, any 1212. Sans (1997:doc. 238).

Que sigui conegut de tothom que jo, fra Bernat de Claret preceptor de la casa de Barberà, fra Pere Ferrer sotspreceptor de la mateixa, amb consell i voluntat del mestre Pere de Montagut i d'altres frares d'aquella casa, et donem a tu Ramon de Palamós, a la teva germana Ermessenda i a la seva filla Floreta, nebots de Ramon de Conesa, i a tota la descendència i posteritat vostra, perpètuament, aquelles cases que tenim a la ciutat de Tarragona, en el lloc dit Puig Sarrier, les quals foren de Guillem Bertran i de la seva muller Dolça, que afronten de la part d'orient amb les cases de Bernat Palambari i amb el mur de la ciutat, de la part meridional amb la vila, de la part occidental amb les nostres cases que foren de Guadall i de la part de cerç amb el nostre cobert que fou de les cases dels abans dits Guillem Bertran i la seva esposa Dolça. El qual solar retenim a perpetuïtat per a nosaltres i els frares de la nostra casa presents i futurs, amb el seu sotal, des del soterrani fins al cel. Tal com per aquestes afrontacions són incloses i delimitades, així donem dites cases a vosaltres i els vostres a perpetuïtat, amb les entrades i sortides, amb totes les seves pertinences i amb totes les millores que hi ha i les que, amb l'ajut de Déu, hi pugueu fer, i amb tots els drets allí continguts, des del soterrani fins al cel, tal com millor es pot dir i entendre que és per al vostre benefici i perquè hi féu per sempre la vostra voluntat. En tal pacte que vosaltres i els vostres ens entregueu sempre el mateix cens a nosaltres i als altres preceptors que després vinguin o als frares de la casa de Barberà presents i futurs; dit cens consistirà en seixanta sous de bona moneda en curs de Barcelona, els quals seran entregats anualment en la festa de Sant Miquel de setembre, i no haureu de satisfer per això cap altre cens o obligació tret del ja dit. I que no trieu cap altre senyor que no siguem nosaltres i els nostres frares de la casa de la Milícia de Barberà. A canvi nosaltres i els nostres frares serem per sempre els vostres lleials guaridors i defensors contra qualsevol persona, segons el costum del nostre orde.

En cas de venda i d'empenyorament exigiu per a nosaltres i els nostres frares 30 dies de fadiga i taxeu-ne el preu global a nosaltres i els nostres frares; i si no volguéssim retenir les cases podríeu fer la vostra voluntat a qui volguéssiu, exceptuats nobles i clergues, respectant, però, l'expressat cens i dret, i el nostre domini.

I per tal que de la manera més sòlida aquesta donació sigui perpètuament per a vosaltres i els vostres, rebem per entrada 12 denaris de Barcelona, els quals declarem que han estat ben pagats per vosaltres. Si algú això trenqués que ho arrangi amb el doble i després romanguí sempre ferm.

Aquest és l'acte, a 4 de maig de l'any del Senyor de 1212.

[...]

FONT 32.

Empenyorament d'unes quísties, any 1181. Sans (1997:doc. 106).

Que sigui conegut de tothom que jo Berenguer d'Albió i el meu germà Ponç empenyorem a Déu i a Berenguer d'Avinyó, mestre de la Milícia del Temple, i a Gauspert de Serra, comanador de Barberà, i als altres frares que hi ha i en el futur hi hagi, les nostres quísties d'Albió i en altres drets nostres, perquè tingueu cada any 50 mitgeres entre ordí, forment i civada: 20 d'ordi, 20 de forment i 10 de civada. I que aquest blat sia pagat en la festa de Sant Fèlix de manera correcta i pacífica [...] i que tingueu aquesta penyora per tant de temps fins que hagueu rebut 52 morabatins bons i 5 sous. I nosaltres Berenguer i Ponç convenim a Déu i a vosaltres a dalt escrits que mantenim això com a vostre per fidelitat perpètuament.

[...]

FONT 33.

Empenyorament d'unes viles i castells, any 1196. Sans (1997:doc. 184).

En el nom de Déu. Que sigui conegut de tothom, tant els presents com els futurs, que jo Gombau d'Oluja, per mi i per tots els meus, obligo i empenyoro a Déu, a Santa Maria i a la Casa de la Milícia del Temple i a vosaltres fra Ponç Manescalç, mestre en Provença i Hispània, fra Bernat de Claret, fra Pere d'Aguda, comanador de Barberà, Raimon de Soler, comanador de Celma, i a tots els altres frares de la Milícia del Temple, presents i futurs, per 500 morabatins de bon or i de pes correcte, que vau donar per a la meva muller Ermengarda i són debuts, tal com és contingut en un altre document per això realitzat, i per 2.000 sous de moneda barcelonina, la qual a Barcelona era del millor curs per a pa i vi, els quals em presteu a mi i dels quals en sóc veritablement pagat. I per això renuncio sense excepció a rebre diners. Obligo i empenyoro per tots els diners a dalt escrits el castell i vila de Santa Coloma; el castell i vila de Queralt, que és al bosc; el castell i vila de Savallà; el castell i vila de Llorac; el castell i vila d'Oluja; i tot allò altre que tinc o he de tenir allí on sigui. Per tant, sobre totes i cadascuna de les coses dites, amb tots els termes, afrontacions i pertinences, cavallers i pagesos, potestats i batllies,³ districtes, manaments, domenges, forns i molins, questes i tots els serveis, justícies, calònies i totes les altres exaccions que fins avui hi tenia. I allí de qualsevol manera que ho tingueu els a dalt escrits frares, presents i futurs, que ho posseïu i exploteu amb eficàcia i sense cap destorb ni contradicció, fins que sigueu pagats dels dits 500 morabatins i 2.000 sous barcelonins, segons el vostre reconeixement, sobre els drets o ingressos de totes les dites coses, deduïdes les vostres despeses i drets. Per a major seguretat vostra us dono garantia de Guillem de Timor i els seus fills Arnau i Dalmaci, perquè us permetin tenir i explotar totes i cadascuna de les dites coses de manera pacífica, amb o sense mi, a tots els llocs, tal com més amunt és contingut. [...] I que vosaltres, els dits frares, sigueu confiats dels ingressos de les dites penyores tan sols de paraula i sense jurament i que compteu els fruits o ingressos com a pagament, tal com valdran anualment de la festa de Sant Miquel de setembre fins a la festa de Tots Sants. Amb tot, un cop recuperats tots els vostres diners d'aquells ingressos, tal com més amunt és dit, que la penyora sigui alliberada. I jo Arnau de Montoliu i la meva muller Blanca, i tots els nostres sòlidament, serem pagadors vostres, els dits frares del Temple, segons el nostre dret en dites honors, en tant que seran penyores vostres, i jurem, tocant els sants evangelis, que mai anirem contra el que està escrit, si Déu i aquests quatre sants evangelis ens ajuden.

Aquest és l'acte, a 31 de desembre de l'any de l'Encarnació del Senyor de 1196.

[...].

³ Escrit *baiulis* en l'original, podria referir-se als batlles o auxiliars encarregats d'administrar els drets senyoriais, o també —en l'època en què es redactà aquest document— als pagaments exigits als pagesos per una suposada protecció oferta pel senyor (Freedman, 1993:122).

FONT 34.

Préstec d'una llòriga, any 1187. Sans (1997:doc. 137).

Que sigui conegut de tothom que jo Guerau d'Albiol rebo una llòriga amb la conformitat de la Casa de la Milícia del Temple, la qual és valorada, amb coneixement d'homes honrats, en 8 morabatins. Sota tal conveniència rebo aquesta llòriga per tal que la tingui al meu servei fins a la fi de la meua vida. Si malgrat tot dita llòriga no fos entregada a la fi de la meua vida, empenyoro a la Milícia del Temple el molí de Rocacorba, amb tots els instruments i emprius que li pertanyen. I que el tinguin per tant de temps fins que recuperin el dit preu de la llòriga sense disminució. I alliberat el preu de la llòriga, que dit molí sigui alliberat de les seves mans i sigui retornat a nosaltres o als nostres. I concedeixo i defineixo a la Milícia del Temple el domini que tinc en el molí de Ferrer de Llindars, el qual poso pel meu dret sota la potestat de la Milícia del Temple i el dono a perpetuïtat. Aquests molins són, d'altra banda, a la vila de la Riba. I si algú volgués trencar això, que no valgui, que ho restitueixi pel doble i que es mantingui ferm per sempre.

Aquest és l'acte, a 20 d'abril de l'any de l'Encarnació de 1187.

Signe de Guerau, qui això lloo i firmo i prego de firmar als testimonis. Signe de Ponça, la seva muller. Signe de Dalmaci, fill seu. Signe de Berenguer de Vilafranca. Signe de Guillem d'Avinyó. Signe de Bernat d'Albiol.

Ot, presbíter, escrigué això el dia i any que consten a dalt.

FONT 35.

Aportacions de les 10 primeres cases templeres catalanes al tresor provincial en concepte de *responsions*. Any 1307.

COMANDES	CONTRIBUCIÓ (en masmudines)
Montsó	1.100
Mallorca	920
Masdéu	800
Ascó	600
Miravet	500
Gardeny	400
Barberà	400
Riba-roja	300
Peníscola	300
Horta	250

Font: Sans (1996: 226).

FONT 36.

Relació de censos percebuts a la vila de Barberà (sense data). Sans (1997:doc. 249)

Cens de Barberà.

Busira: I parell de gallines i I parell de fogaces.

Pere Arbat: I parell de gallines.

B. <...>: XII monedes de plata.

E. de Re<...> de gallines.

Suada: XII monedes de plata.

Cantona: XVI monedes de plata.

B. de Rourig: III sous.

P. Sutor: III sous o un moltó.
B. d'Onton: XIII monedes de plata.
G. Ihopta: I parell de gallines.
P. d'Osona: III gallines.

R. Topi: I parell de gallines, I fogassa i el delme i primícia de l'honor del domenge que té a la font de Sal fins al camí que va a Jordà.

FONT 37.

Professió de Guillem de Montargull. Sans (1997:doc. 203).

Que sigui conegut per tothom que jo Guillem de Montargull, per remei de la meva ànima, amor a Déu i remissió dels meus pecats, em dono i entrego com a frare a la Casa de la Milícia. I en aquest moment, amb testimoni d'aquesta carta i per mi i els meus successors, amb l'aprovació d'Ermessenda, la meva mare, de Pere de Montargull, germà meu, de Ponç d'Oluja, oncle meu, i dels seus fills Ponç i Dalmaci, dono i entrego a Déu i a la Milícia del Temple i a la seva casa de Barberà i a tots els frares presents i futurs, ara i sempre, tota l'honor, erma i conreada, que posseeixo a Vallfogona i el seu terme, en el lloc denominat Palau, així com també entrego unes cases que, per donació de la meva mare, posseeixo en la vila [...] I que sigui conegut que he rebut per aquesta donació 230 sous barcelonesos procedents de les almoines del Temple, amb els quals he desmenyorat dita honor. Tot això és fet per Arnau de Claramunt, mestre de Provença i Hispània, i en presència i potestat de Pere d'Aguda, preceptor de la casa de Barberà, i de fra Pere Marsà i fra Ramon Escuder.

Fou fet el 6 d'octubre de l'any del Senyor de 1199.

Signe de Guillem de Montargull, qui tot això concedeixo i firmo i prego de firmar als testimonis [...].

FONT 38.

Donació de Barberà als templers. Sans (1997:doc. 27)

En el nom de Déu rei etern. Jo Ermengol, per la gràcia de Déu fins avui comte i marquès d'Urgell, dono a Déu omnipotent, redemptor meu, i a la santa Milícia Jerosolomitana del Temple de Salomó, amb l'assentiment, confirmació i acord dels meus barons, a mans de Rodebert Dapifer i d'Hug Rigald, confreres d'aquest orde, el molt ben fortificat castell denominat Barberà, situat en la marca contra els sarraïns, amb els cavallers que dit castell per mi tenen, amb totes les seves pertinences, termes i possessions, i tot el domini, amb els seus serveis i usatges, tal com Déu millor proveeixi o jo hagi de tenir, lliure, sense disminucions, ni concessió per a ningú. Ho dono als presents confreres i els seus successors, que vingueren i s'estaren amb les armes a Granyena, també en la nostra marca, per defensa de la Cristiandat segons les normes de la seva Milícia. Que la Milícia tingui tot això abans dit, tal com està escrit, amb les argumentacions que Déu hi proporcionés, i que en disposin a perpetuïtat. Així mateix dono a la ja dita Milícia, des d'avui fins a la fi dels segles, un home amb cens i usatge en tots els meus castells o viles que són domenges meus i jo hi tingui homes, per tal que els cavallers de la Milícia hi tinguin allotjament o cura quan vagin als dits llocs on hi hagi habitants. Tot això ho dono per les ànimes dels meus pares, i perquè Déu misericordiós clementment perdoni els meus pecats i ofenses. Si d'alguna manera més endavant algú de qualsevol dignitat o mediocritat provés de violar aquest vot meu, si no se'n retractés ràpidament, que el seu nom sigui esborrat del llibre de la vida i com Anania i Sàfira, defraudadors del seu vot, siguin condemnats.

Aquest és l'acte, a 19 de setembre de l'any de l'Encarnació del Senyor de 1132.

Signe del comte Ermengol, qui aquesta donació firmà i als altres pregà de firmar. Signe d'Arnau Miró, comte de Pallars. Signe d'Arnau Berenguer. Signe de Berenguer Arnau. Signe de Ramon Arnau. Signe de Bernat Arnau. Signe de Pere Bertran de Montpalad. Signe de Berenguer de Granyena.

Bernat sacerdot, qui això escrigué el dia i any que consten a dalt.

FONT 39.

Confirmació de la donació de Barberà per Ramon Berenguer IV. Sans (1997:doc. 28)

En el nom de Déu rei etern. Jo Ramon Berenguer, per la gràcia de Déu fins avui comte i marquès de Barcelona, dono a Déu omnipotent, redemptor meu, i a la santa Milícia Jerosolomitana del Temple de Salomó, amb l'assentiment, confirmació i acord dels meus barons, a mans d'Arnau de Bedós i Hug Rigald, confreres

d'aquest orde, el castell dit Barberà, situat en la marca contra els sarraïns, amb els cavallers que dit castell per mi tenen, amb totes les seves pertinences, termes i possessions, i tot el domini, amb els seus serveis i usatges, tal com Déu millor proveeixi o jo hagi de tenir, lliure, sense disminucions, ni concessió per a ningú. Ho dono als presents confreres i els seus successors, que vingueren i s'estaren amb les armes a Granyena, en la dita marca, per defensa de la Cristiandat segons les normes de la seva Milícia. Que la Milícia tingui tot això abans dit, tal com està escrit, amb les argumentacions que Déu hi proporcionés, i que en disposin a perpetuïtat. Tot això ho dono per les ànimes del meu pare i de la meua mare i per la meua pròpia ànima, a fi que Déu omnipotent dirigeixi els meus actes, em cridi al seu servei i perdoni els meus pecats i ofenses. Si d'alguna manera més endavant algú de qualsevol dignitat o mediocritat provés de violar aquest vot meu, si no se'n retractés ràpidament, que el seu nom sigui esborrat del llibre de la vida i com Anania i Sàfira, defraudadors del seu vot, siguin condemnats.

Signe de Ramon, comte, qui firmà aquesta donació i als altres pregà de firmar.

Aquest és l'acte, a 3 de gener de l'any de l'Encarnació del Senyor de 1135.

[...].

FONT 40.

Contracte per a la cura de bestiar. ACA, Perg. Jaume I, núm. 144.

Que sigui conegut de tothom que jo Domènec de na Garsiona habitant en la vila de Prades, per mi i els meus, dono a la casa de Barberà i a fra Pere de Pertegàs preceptor de dita casa, a fra Pere Ferrer o als altres frares presents i futurs 12 vaques exivernades, dos vedells i una euga amb la seva filla, des d'aquesta propera festa de Sant Joan Baptista fins a 10 anys, en tals condicions que de dites vaques i euga, i de tots els guanys que d'aquestes Déu hagi proporcionat des del dia que és escrita aquesta carta endavant, la casa i els frares en tinguin sempre i fidelment la meitat fins al dit termini i posteriorment. I que jo, Domènec, tingui l'altra meitat segons és la meua voluntat.

Aquest és l'acte, a les nones de juny de l'any del Senyor de 1220.

[...]

FONT 41.

La vida en un convent templer segons la Regla de l'orde. Traduït de Bordonove (1997:93-95).

[...] La regla subratlla la primacia absoluta de la religió. "Tot frare del Temple -diu- ha de saber que no hi ha res a què estigui tan obligat com a servir a Déu, i en això ha de posar tot el seu interès i enteniment, especialment en escoltar el sant servei; perquè ningú hi ha de faltar ni escapolir-se'n sempre que pugui. Perquè, com la nostra regla diu, si estimem Déu hem d'escoltar i comprendre de bon grat les seves santes paraules."

La primera obligació consisteix a honorar el lloc del servei diví, és a dir, a conservar primorosament la capella templera i a comportar-se en ella dignament. [...]

Quan es cridi a matines (en sonar la campana de matines), a les quatre de la matinada a l'hivern i a les dues a l'estiu, el templer es lleva, es calça, es posa el mantell i se'n va a la capella. [...]

Les misses i oracions estan plenes de genuflexions per esperit de penitència, menys en les Vespres i la Vigília de l'Epifania; evidentment els frares vells o malalts n'estan dispensats. [...]

[...] Algunes solemnitats s'acompanyen, però, amb obligacions especials. Per exemple, el primer dimecres de Quaresma, quan el capellà comença la lletania que segueix als set salms de la penitència, els templers s'agenollen "sobre el seu mantell". El dimecres de Cendra, el capellà els deixa caure cendra sobre el cap "com a record de que som pols i que en pols ens convertirem". El Dijous Sant, el frare almoïner ha de preparar tretze pobres als quals els frares estan obligats a rentar els peus. [...] Després d'aquesta cerimònia, [...] el comanador dóna a cadascun dels pobres dos pans, dues monedes de plata i un parell de sabates noves. El Divendres Sant els frares adoren la creu amb gran devoció i els peus nus, fan dejuni a pa i aigua i mengen sobre una taula sense estovalles.

FONT 42.

Interrogatori de fra Ramon Saguàrdia, comanador de la casa de Masdèu, al comtat del Rosselló (any 1310).
Traduït de la versió publicada a Bordonove (1997:233-234).

-Pregunta.- Tot i que l'orde del Temple es pretén santament instituïda i aprovada per la Seu Apostòlica, cadascun dels seus membres, en el moment de la seva recepció o poc després, així que pot, renega de Crist i, de vegades, de la Creu, de Jesús, de Déu, de la Mare de Déu o de tots els Sants i Santes de Déu d'acord amb les instruccions i les ordres d'aquells qui els van rebre.

-Resposta.- Tots aquests crims són i em semblen horribles, extraordinàriament espantosos i diabòlics.

-Pregunta.- Potser no diuen que Crist és un fals profeta?

-Resposta.- No crec que pugui ser salvat si no és per Nostre Senyor Jesucrist, que és la Veritable Salvació de tots els fidels, que patí la Passió per la redempció del gènere humà i pels nostres pecats i no pels seus, perquè mai va pecar i la seva boca mai va proferir cap mentida.

-Pregunta.- Potser no els fan escopir sobre la creu i trepitjar-la?

-Resposta.- Mai! És per a honorar i glorificar la molt Santa creu de Crist i la passió que Crist es dignà a patir en el seu molt gloriós cos per mi i per tots els fidels cristians que porto, igual com la resta de frares cavallers del meu orde, un mantell blanc sobre el qual hi ha cosida la venerable figura d'una creu vermella, en memòria de la sang per sempre sagrada que Jesucrist vessà pels seus fidels i per nosaltres...

FONT 43.

Rebut per la compra d'un esclau. ACA, pergs. de Jaume I, núm. 1161.

Que sigui conegut de tothom que jo Joan Rotbert de Silva manifesto i us reconec, en la fira de Tarragona, a vos fra Berenguer de Castellfollit de la casa de Barberà que teniu un sarraí blanc, el qual us venc segons el costum de la ciutat de Tarragona per seixanta cinc sous de Barcelona dels quals vaig ser pagat per vos. Dit sarraí jo l'he comprat a València a Miquel de Vilaseca de la qual cosa he rebut document i us n'entrego una còpia, així mateix, us presento com a fiador del tracte a P. de Forès habitant de Tarragona. Aquest és l'acte, a 7 de les calendes de juny de l'any del Senyor de 1249.

[...].

FONT 44.

Inventari de la casa templera de Corbins. Versió de J.M. Borrul, publicada a Mestre (1996:299-302), a partir de la transcripció de Miret (1911).

En l'any de Nostre Senyor 1299, dissabte i vigília de Pasqua, frare P. de Senjust, comanador de Corbins, reconec, en presència del frare Domènec de Pertusa i del frare P. Lanera, l'establiment de la capella i de les altres coses de casa. Primerament una creueta d'argent amb el seu peu i una capsa d'ivori i de banús amb diverses menes de relíquies i dos calzes d'argent amb ses patenes i dos canelobres i dos bacins, tot d'argent, i dues capsetes amb els seus cadenats, tot d'argent, i dues canadelles d'argent i un encenser i una naveta amb sa cullera, tot d'argent, i dues llànties d'argent que pengen en la capella.

També un "lignum domini" [un crucifix] d'argent i una creu de cristall i una creu d'obra de Llemotges i una creueta petita d'obra de Llemotges, que estan ambdues sobre l'altar, i dues taules d'obra de Llemotges; hi ha a la cambra quatre llibres, dos de vides de sants i els altres dos de sermons, i dos frontals negres de quaresma i una casulla, estola i maniple negre de quaresma; hi ha tres frontals, dos són de teixit d'or i seda i un de diaspre i un frontal vell que no val gaire i cinc capes d'oficiari de seda, dues amb castells i les altres dues amb escudets i una és tota vermella amb llistes d'or, un revestiment de diaspre, casulla, estola i maniple... amb senyals de castells... i un altre revestiment festiu de teixit d'or, casulla i camís, guarnit d'or amb lleons i amb flors... i un altre revestiment vermell amb llista d'or, casulla i camís, estola i maniple... i dues dalmàtiques de porpra, una de samit amb llistes menudes blanques i un altre de fustany, i una mitra de diaspre i unes sabates de bisbe i dos canelobres de Llemotges i cinc canelobres de ferro grans i uns ostiaris i una naveta d'obra de Llemotges i un bací per rentar les mans i una casulla dels diumenges i un altre ferial i un missal, un evangeliari i un epistoler i dos d'oficis, un breviari ferial de tot l'any i un santoral i un proser, un capitoler, un salteri, una consueta, un responser i, sobre l'altar, cinc peces de lli i un frontal de lli amb llistes vermelles i un cuir vermell que cobreix l'altar i dues cortines blanques que són a la cambra del cambrer i un barragà i tres sobrepellissos i dos tapits.

També hi ha en la cambra del cambrer un ausberg amb capmall i sis perpunts, un amb camisol, i dos capells d'armar i tres parells de cuixeres de teixit i dues ballestes de corn de torn i una ballesta de fusta de torn i una ballesta d'estrep i un capell de ferro i dos elms i dues espases i dos penarts i dues caixes plenes de treites.

També hi ha quatre captius i tres bèsties mulars i una euga i dos parells de bous i trenta-vuit porcs eixivernats i dos porcells i un ase.

També hi ha un capell de ferro i un capmall que és del senyor Mestre.

També hi ha cinc almatrages, un el té el cambrer, un altre el frare P., els altres tres en la cambra del comanador. Nou plumaces, una sense ploma, tres a la cambra del comanador, tres a la cambra dels capellans, una a la cambra del frare P. i dues a la cambra del vicari. I disset saglits, quatre a la cambra del comanador... i dos en la torre del mig i en tenen un els troters... i un al celler i dos a la cambra del vicari. També hi ha tretze guaengues i un cobrellit i són tres a la cambra dels capellans... i en tenen un els somerers i un el porquer i el porter i n'hi ha dos a la cambra del vicari... i al celler una ballesta i un croc i dotze treites i hi ha dos parells de llençols, un parell és a la cambra del vicari i un altre parell del capellà de la casa.

També hi ha una maça de ferro i tres tascons i un perpal i cinc relles i cinc aixades... destrals, una al celler, i també dues podadores i una aixola i un escapel.

També... deu tovalles... i dues a la taula de companyes i una a la taula del troter i dues a la taula dels romeus... i dos eixugadors i, en la cambra del cambrer, set vernegats nous.

També hi ha tres olles de coure, dues encastades, i un morter de coure amb mà de ferro i tres calderes, dues encastades, i dos calderons... i una cassola i una paella de ferro i dos ferros de foc i tres atuells de ferro... i dues llosses i una tapadora de ferro i trenta talladors i tres dotzenes d'escudelles i una enclusa i dos trossos de cadena... i unes peces de ferro i unes balances d'aram i un martell de ferro i tres gresols grans i tres de petits i uns ganxos per cercar si cau res al pou, i hi ha tres odres per posar-hi vi i tres sacs de terliç i dues sogues de llana i, al celler, una paella i uns ferros de foc i una llossa i un gresol i dos talladors i una dotzena d'escudelles.

També hi ha cinquanta sis tenalles per posar-hi oli i dos odres d'oli. Romanen, per la despesa de la casa, nou Kafïç de blat i dos K. de farina. Romanen a la casa mil mitgeres de vi de frares i cinc-cents de vi de companya i sis quintars d'oli. Romanen en el graner on és l'ordi del senyor Mestre sis Kafïç de civada i, en aquest mateix graner, vint Kafïç d'avena. També deixem en aquella tona set-cents mitgeres, de les quals, tres-cents per a compliment de vi de la companya.

També hi ha una ballesta de corn i una llança que són d'homes d'Alguaire i una maça que és de Gilabert de Cruïlles i una espasa de penyora.

[...]

Selecció de fonts patrimonials sobre la Casa del Temple de Barberà.

FONT 45.

Fotografies de la maqueta (vegeu annex núm. 2).

FONT 46.

Plànols de les fases templeres: fase segle XII b i fase segle XIII (vegeu annex núm. 5).

Bibliografia.

ATIENZA, J.G. (1998): *La meta secreta de los templarios*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

ARTIGUES (1997): “El castell de Miravet”, en *Catalunya Romànica*. Vol. XXXVI. Barcelona: Enciclopèdia Catalana.

BOLÒS, J. (1997): “El castell de Miravet”, en *Catalunya Romànica*. Vol. XXXVI. Barcelona: Enciclopèdia Catalana.

DEMURGER, A. (1986): *Auge y caída de los templarios*. Barcelona: Martínez Roca.

FERRET TALIMÉ, J. (1998): *El Grial y el complot de los caballeros templarios*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

FREEDMAN, P. H. (1993): *Els orígens de la servitud pagesa a la Catalunya Medieval*. Vic: Eumo Editorial.

FUGUET, J. (1995): *L'arquitectura dels templers a Catalunya*. Barcelona: Rafael Dalmau.

LACHAUD, R. (1998): *Templarios. Caballeros de Oriente y de Occidente*. Barcelona: Ediciones Apóstrofe.

MIRET i SANS, J. (1910): *Les cases de Templers y Hospitalers en Catalunya*. Barcelona: Impremta de la Casa provincial de Caritat.

Solucions de les preguntes (Material per als professors):

1. Verifica si hi ha fonts que s'ajustin al model d'explotació agrícola representat pel gran domini carolingi. Digues quines són i en quins aspectes es relacionen amb dit model.

Es tracta de les fonts: -núm. 3 (es parla, per exemple, dels domenges o reserva senyorial).
 -núms. 5 i 6 (es segrega un mas del domini templer, que és entregat a uns pagesos a canvi del pagament de censos i altres obligacions)
 -núm. 15 (forma part de la comptabilitat dels templers de Barberà i és una llista dels diferents habitants de Barberà que conreaven terres del Temple i, per tant, havien de pagar els censos corresponents)

2. Fes una llista dels drets que pesaven sobre els habitants de Barberà a partir de la font titulada “Els drets feudals sobre Barberà”, busca (per exemple, en la Gran Enciclopèdia Catalana o al Diccionari Català-Valencià-Balear) el significat de cadascun d'ells i digues a qui pertanyien.

-questes (també denominades quísties): tribut arbitrari (variable d'un lloc a un altre) exigit als pagesos per coacció. Pertanyien al Temple

-estacaments: originàriament, en el segle XI, havien estat uns drets de tipus judicial consistents en les fiances deixades pels pledejadors a l'inici dels plets; en aquesta època, però devien haver esdevingut un pagament més exigit de manera sistemàtica, amb una vaga excusa judicial. Pertanyien al Temple.

-la potestat del castell: dret d'entrar en un castell i fer-lo servir amb finalitats militars. Pertanyien al Temple.

-justícies: tributs que cobrava el senyor amb l'excusa que s'encarregava de mantenir la justícia en la seva senyoria. Pertanyien al Temple.

-calònies: multes imposades als infractors de la llei i dret a imposar-les. Pertanyien al Temple.

-joves: obligació dels pagesos d'anar a llaurar (amb “jou”) els domenges del senyor sense cobrar a canvi. Pertanyien al Temple, als seus feudataris (els Puigverd) i als castlans o carlans (feudataris dels Puigverd), donat que tots ells posseïen domenges a Barberà. Cal dir, però que ni els Puigverd, ni els seus castlans residien al Castell de Barberà des de la dècada de 1170, en què els templers hi van establir una casa o convent.

-tragins: obligació dels pagesos de transportar (“traginar”) coses per a senyor sense cobrar a canvi. Estaven repartits entre el Temple, els Puigverd i els castlans d'aquests (com les joves).

-batudes: obligació dels pagesos d'anar a batre (separar el gra de la palla) gratuïtament la collita dels domenges del senyor sense cobrar a canvi. Estaven repartits entre el Temple, els Puigverd i els castlans d'aquests (com les joves i els tragins).

-hosts i cavalcades: obligació de fer serveis de caràcter militar, és a dir, acompanyar i ajudar el senyor en la guerra i altres conflictes que pogués tenir amb altres nobles; la cavalcada consistia en una expedició curta (de només un dia); el servei d'host consistia en acompanyar el senyor diversos dies. En alguns casos, que no

sembla el de Barberà en aquesta època, els pagesos havien commutat aquests serveis per pagaments en diners o productes. Pertanyien al Temple.

-la prohibició de vendre vi tots els anys per a tot el mes de juny: aquest dret (denominat “interdicte del vi”) consistia en què el senyor es reservava l’exclusiva de vendre vi durant una època de l’any dins de la seva senyoria, havent d’esperar la resta de possibles venedors a què dita prohibició o interdicte hagués finalitzat, la qual cosa situava el senyor en una posició comercial avantatjosa. Pertanyia al Temple.

-el forn: es tracta d’un dels denominats “monopolis senyorials” i consistia en què tots els habitants de la senyoria havien de dur obligatòriament el pa a coure al forn del senyor, el qual cobrava per aquest motiu; qualsevol altra persona que construís un forn cometia delicte (ja que amenaçava el negoci rodó que s’havia empescat el senyor). Pertanyia al Temple.

-els bans (sobre els nostres domenges i l’interdicte del vi): penes imposades per infracció a l’ordre públic (en aquest cas infraccions sobre els drets del Temple sobre els seus domenges i la venda de vi el mes de juny). Pertanyien al Temple.

Era interessant, econòmicament parlant, posseir drets feudals? Quina classe social en posseïa d'aquest tipus de drets?, en posseïen els tals germans Sabater i el tal Pere Poc de Castelltallat que apareixen citats en les fonts? Classifica les persones que es citen en la "Relació de censos percebuts a la vila de Barberà" segons la seva categoria social (nobles i no nobles), tot justificant la teva tria.

-Evidentment que era “interessant”, ja que suposava tenir molt de poder i ingressos econòmics.

-La noblesa (laica i eclesiàstica) era qui posseïa drets feudals.

-Els germans Sabater i Pere Poc de Castelltallat eren pagesos emfiteutes, masovers dels Temple, i per tant no podien tenir drets feudals, ja que no eren nobles.

-Totes les persones que apareixen en la "Relació de censos percebuts a la vila de Barberà", pagaven censos, estaven sotmesos al domini feudal del Temple i, per tant, tots ells eren no nobles.

3.Verifica, a partir de les fonts, si l’explotació de la comanda de Barberà s’ajustava al que sabem sobre l’explotació de les comandes templeres. A més de les activitats detectades en la pregunta 1, fes un llistat d’altres activitats econòmiques que es desenvolupessin en la present comanda, tot especificant quines fonts es refereixen a cadascuna:

-Es duia a terme activitats de caràcter industrial?

-El forn (fonts 3 i 12)

-Els molins (fonts 8, 12 i 13)

-Es duia a terme préstecs?

-Sí, de diners (fonts 11 i 12) i armes (font 13)

-Es duia a terme alguna altra activitat de caràcter econòmic?

-Ramaderia: bestiar propi (fonts 7 i 23) i cura de bestiar aliè (font 19).

-Lloguer de cases (fonts 9 i 10)

4.Quin interès tenien els templers en posseir coses en llocs tan allunyats de Terra Santa com Barberà de la Conca?

Per obtenir els productes i diners necessaris per a mantenir les activitats militars i de protecció dels pelegrins a Terra Santa (font 14) i per captar nous frares (font 16) que permetessin renovar els combatents que hi lluitaven.

16.5.Audiovisuals.

Exemples com el del monestir de Santes Creus, que ha vist revitalitzat el ritme de visites a ran de la instal·lació d'un espectacular audiovisual, ens obliguen a tenir present aquest potent vehicle de comunicació museogràfica. Avui dia no es concep cap visita a monument o exposició que no vagi recolzada per un espectacle audiovisual. De fet, nosaltres mateixos hauríem desenvolupat un disseny de presentació del Patrimoni per al Castell del Temple de Barberà fonamentalment enfocat com a espectacle audiovisual, si no fos —com advertíem en la *Introducció*— que ens hem proposat de seguir camins eficients i a la vegada financerament viables. Tal mena d'audiovisuals tenen un cost molt elevat el qual ens veiem incapaços de plantejar dins d'un projecte d'intervenció global tan complex i costós, i en una vila com Barberà. No obstant creiem necessària la inclusió d'un suport audiovisual mínim que posteriorment haurà de ser avaluat per experts que puguin determinar les possibilitats tecnològiques aplicables al nostre cas.

GUIÓ DE L'AUDIOVISUAL 1.

Metratge (10')	Vídeo	Àudio
30''	-Zones boscoses. -Text sobreimprès: "Barberà, porta occidental de Catalunya"	-Som al començament del segle XI, aquestes terres són la frontera amb els musulmans i el castell de Barberà encara no existeix. Petites comunitats pageses habiten un territori feréstec i sotmès a incursions dels exèrcits musulmans.
50''	-Representacions de guerrers i castells del segle XI (miniatures de la Bíblia de Roda).	-La set de poder i de riquesa de la noblesa no sembla tenir límits. Les guerres contra els musulmans es converteixen en un negoci que permet als nobles ampliar les terres que posseeixen. La noblesa catalana del segle XI està en guerra amb tothom: amb els musulmans (perquè volen posseir les seves terres), amb les comunitats pageses catalanes (perquè volen quedar-se els fruits del seu treball) i també entre ella mateixa (perquè el llinatge més fort dominarà la resta, en una societat on qui té la força fa la llei).
40''	-Restitucions volumètriques de les fases del segle XI.	-Catalunya, terra de violència, terra de castells. La noblesa construeix castells per defensar les seves propietats. Arnau Pere de Ponts, sota la protecció dels comtes de Barcelona i d'Urgell, basteix una petita fortalesa al puig de Barberà a mitjan segle XI, però poc abans que acabi el segle serà assaltada per forces musulmanes; el mateix Arnau Pere hi trobarà la mort.
25''	-Vistes de Jerusalem. -Text sobreimprès: el mateix que correspon a l'àudio.	-"Doblement armat amb l'armadura de la Fe i cobrint el seu cos d'una cota de malles, el cavaller no té por ni dels dimonis ni dels homes" (Sant Bernat de Claresvalls, segle XII).
15''	-Mapa dels regnes llatins de Terra Santa.	-Els cristians, en guerra santa contra l'Islam, han conquerit Palestina, s'han establert a Jerusalem i han alliberat la tomba de Crist de mans dels infidels. Som al temps de les Croades.

20''	<p>-Miniatura francesa de setge croat (Nicolle, 1998:132).</p> <p>-Escenes filmiques d'una batalla medieval entre cristians i musulmans.</p> <p>-Miniatura francesa de setge (Nicolle, 1998:133).</p>	<p>-Al començament del segle XII, però, la força de la fe no sembla suficient per mantenir a ratlla els reialmes musulmans veïns, cal un exèrcit potent i ben organitzat que vetlli en tot moment per mantenir el control dels llocs sants.</p>
15''	<p>-Estendard del Temple.</p> <p>-Text sobreimpres: "<i>Miles Christi</i> (el soldat de Crist)"</p>	<p>-Un petit grup de cavallers dirigit per Hug de Payens ha decidit fer compatibles la vida religiosa i la vida militar, i convertir-se en aquest exèrcit que salvi Terra Santa: aviat se'ls coneixerà com a templers.</p>
30''	<p>-Segell del gran mestre del Temple.</p>	<p>-Homes d'arreu de la Cristiandat ingressaran en el nou orde i, com a suport al seu esforç, el Temple rebrà donatius en totes les nacions cristianes. Terres, molins, castells i propietats de tota mena constituiran un patrimoni fabulós, del qual els templers n'obtidran els recursos per a pagar les despeses de la guerra permanent que sostenen a Palestina.</p>
30''	<p>-Mapa dels comtats catalans a començament segle XI.</p>	<p>-Els comtats catalans també volen l'ajut dels templers contra els musulmans de Lleida i Tortosa. L'any 1132 Ermengol VI d'Urgell i l'any 1133 Ramon Berenguer IV de Barcelona fan donació al Temple de tots els seus drets sobre el castell de Barberà, però encara trigaria a establir-s'hi la comanda templera.</p>
25''	<p>-Imatges de conreus.</p> <p>-Restitucions volumètriques de les fases del segle XII.</p>	<p>-Pere de Puigverd (descendent d'Arnau Pere de Ponts, primer senyor del castell de Barberà) es resisteix a cedir les propietats heretades dels seus avantpassats. La intensificació del procés de colonització i les obres d'ampliació del primitiu castell són clara mostra de la seva actitud resistent.</p>
20''	<p>-Restitució volumètrica de la fase de final segle XIII.</p>	<p>-La pressió dels comtes de Barcelona i d'Urgell i de l'Església acabarà fent cedir els Puigverd. Cap al darrer quart del segle XII es funda la comanda templera de Barberà i el seu castell n'esdevé casa-convent.</p>

30''	-Vistes de Jerusalem.	-No només el Temple es va constituir com a orde religiós-militar. L'ambient de fervor cristià que es vivia entre els croats presents a Terra Santa i l'ofec militar a què els sotmetien els exèrcits musulmans va donar lloc a la fundació d'altres ordes religiosos disposats a la defensa de la fe cristiana amb la força de les armes.
15''	-Estendard de l'Hospital. -Miniatures amb hospitalers a Rodes (manuscrit Caoursin). -Escut amb la creu de Malta.	-Entre aquests altres ordes destaca, sobretot, l'Hospital.
45''	-Imatge de combat entre musulmans i croats (Nicolle, 1998:164). -Imatge d'assalt musulmà a una ciutat cristiana d'Orient (Nicolle, 1998:138).	-A partir del segle XIII el Temple i l'Hospital esdevenen imprescindibles a Palestina. Els reis cristians ja no estan tan ben disposats com al principi de la croada a participar en una guerra inacabable i l'empenta dels reialmes islàmics no cessa. Les posicions cristianes es sostenen gràcies l'esforç dels cavallers del Temple i de l'Hospital, però no aconseguiran sinó posposar el desastre final. L'any 1291 els cristians són expulsats definitivament de Terra Santa. Templers i hospitalers establiran les seves seus a Xipre.
55''	-Miniatura francesa d'un judici, segle XV (Nicolle, 1998:115). -Pintura de J. Fouquet (s. XV) amb execució d'heretges (Nicolle, 1998:149).	-La pèrdua de Terra Santa desferma una allau de crítiques a Europa. Es culpa sobretot els ordes militars del desastre ocorregut. La situació serà aprofitada per Felip IV de França per a afeblir el poder del Papa: el 14 de setembre de 1307 llança acusacions gravíssimes sobre el Temple, ordena la detenció de tots els frares del seu reialme i reclama que el Papa i els altres reis cristians facin com ell. El papa Climent V intenta defensar els templers, però acaba cedint i el 22 de març de 1312 ordena la desaparició del Temple: el poder del rei francès ha triomfat sobre l'Església.

40''	-Vistes de Malta.	-L'orde de l'Hospital serà declarat hereu de les propietats que havien estat del Temple. D'aquesta manera, l'any 1317 el castell de Barberà es va convertir en una comanda dels frares hospitalers. No hi haurà cap més croada. L'Hospital (traslladat el 1530 a l'illa de Malta) mantindrà l'activitat militar contra l'Islam, però els temps gloriosos de la conquesta de Jerusalem no tornaran.
1' 5''	-Restitució volumètrica de la fase del segle XIV. -Imatge de l'ossera de fra Guillem de Guimerà.	-Sota el domini hospitaler, el castell de Barberà viu un dels seus moments de més gran esplendor. En la segona meitat del segle XIV fra Guillem de Guimerà esdevé comanador de Barberà (és a dir, màxim responsable de l'administració del castell i de les propietats que en depenen). Fra Guillem no és un personatge qualsevol: va tenir una destacada activitat militar i política al servei del rei Pere el Cerimoniós i va ser també la màxima autoritat de l'Hospital a Catalunya. El seu nivell de vida elevat quedà palès en les obres que van convertir l'antiga fortalesa templera de Barberà en un palau més adient a la categoria social d'aquest dignatari hospitaler. Mort a Barberà l'any 1396, el cos de fra Guillem de Guimerà va ser dipositat a la capella del seu castell-palau.
15''	- <i>Travelling</i> que mostri des de diversos punts de vista la maqueta del Castell en la seva fase del segle XIV.	(Música de fons).

GUIÓ DE L'AUDIOVISUAL 2.

Metratge (23')	Vídeo	Àudio
5''	-Estendard del Temple. -Text sobreimprès: "El misteri dels templers".	(Música de fons).
25''	-Miniatura francesa de setge croat (Nicolle, 1998:132). -Miniatura francesa de setge (Nicolle, 1998:133).	-Després de dos segles de glòria, el començament del segle XIV resulta fatal per al Temple. El 13 d'octubre de 1307 per ordre de Felip IV el Bell, rei de França, es procedeix a la detenció de tots els frares templers del seu reialme i se'ls confisca totes les seves propietats.
52''	-Miniatura francesa d'un judici, segle XV (Nicolle, 1998:115). -Pintura de J. Fouquet (s. XV) amb execució d'heretges (Nicolle, 1998:149).	-Se'ls acusa de renegar de Crist, de violar preceptes de l'Església, d'adorar ídols pagans, d'entregar-se a pràctiques obscenes i homosexuals, entre d'altres coses. És el principi de la fi per als templers. Després d'un llarg procés, i a pesar de la resistència inicial del Papa a actuar contra els seus frares, el 22 de març de 1312 l'Església aboleix oficialment l'orde del Temple. A França tenen lloc execucions massives de frares templers, mentre que a la resta de nacions cristianes se'ls declara innocents. ¿Quin misteri s'amaga darrera de la història dels templers? ¿Eren certes les acusacions que els llançaren i que van comportar la seva fi? ¿Eren veritables defensors de la fe cristiana, o bé amagaven quelcom d'inconfessable?
5''	-Text sobreimprès: "1.SIGNES MÀGICS EN ELS VESTITS I ELS OBJECTES, SEGONS L'ESCRIPTOR R. LACHAUD".	

<p>1'5''</p>	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 3" -Imatge del déu Hermes. -Imatge del déu Tot.</p>	<p>Era el temple una societat secreta posseïdora de coneixements màgics i ocults? René Lachaud ens diu:</p> <p>Només els profans ignoren que els templers són una fraternitat iniciàtica basada en la tradició hermètica. [...] Més que un simple corrent de pensament l'hermetisme és, sobretot, una concepció particular del món i del lloc de l'home en el món. El seu nom ve d'Hermes Trismegist, encarnació alexandrina i tardana de l'antic neter egipci Djehouty Tot. [...] La ciència de Tot es manifesta en la tradició hermètica [...] veritable font d'energia que està a disposició dels adeptes de tots els temps. La ciència hermètica, amb tot, mai no es va exposar en les places públiques ni es proposà com una veritat revelada a les multituds. El temple de Tot i les seves criptes secretes només s'obren al buscador humil que sol·licita entrar-hi [...].</p>
<p>1'9''</p>	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 4" -Imatge d'un cavaller templer. -Imatge d'un escut templer. -Imatge d'una espasa.</p>	<p>Però per què el Temple no manifestava el seu caràcter màgic? Lachaud respon així a la pregunta:</p> <p>El mètode iniciàtic recorre al laconisme i esborra les pistes per a mantenir allunyats els curiosos i els profans. Tret que un hagi participat en un ritual iniciàtic és impossible parlar sobre el tema. Només ens queden els signes exteriors del misteri, que la seva universalitat i el sistema sincrètic i comparatiu ens permeten desxifrar. El cavaller templer, iniciat en una cerimònia secreta d'ingrés en l'orde, duu, a partir de llavors, gravades sobre el seu rostre les marques del misteri. I aqueixes marques, veritables insígnies, que serveixen per a reconèixer-lo són el mantell blanc, l'escut i l'espasa.</p> <p>És a dir, René Lachaud considera el vestit, l'escut i l'espasa dels templers proves del caràcter màgic d'aquell orde.</p>

<p>1'34''</p>	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 5" -Imatge d'Isis i Osiris. -Imatge d'un cavaller templer.</p>	<p>Segons Lachaud, el simbolisme màgic del vestit dels templers es troba en el color blanc.</p> <p style="text-align: center;"><i>A Isis i Osiris</i> Plutarc escriu: "El vestit d'Osiris no presenta ni ombra ni ornament. La seva única i senzilla qualitat és la lluminositat." Ara bé, Plutarc que havia estat iniciat en els misteris d'Isis, sabia que el candidat a la iniciació patia nu les proves i que només en acabar el ritual li era imposat un mantell de lli blanc.</p> <p>"Et vesteixes amb el vestit de la puresa" es pot llegir en <i>El llibre dels morts</i>, que és també un ritual iniciàtic. Aqueix mantell, denominat <i>Abaia</i> pels egipcis, és la vestidura de la llum que la unció ha vessat sobre l'iniciat. Aquesta llum testimonia la puresa obtinguda per l'ascesi, l'aprenentatge de la ciència de Tot i la participació activa en els rituals. [...]</p> <p>En l'univers codificat de l'hermetisme vestir-se amb un mantell blanc és interpretat com una abraçada íntima amb la divinitat. Dita peça de vestir, impregnada de la immortalitat de Déu, la transmet a qui la porti posada. Quina millor protecció màgica per al templer en el camp de batalla que el seu blanc mantell, el seu vestit de llum! [...]</p>
<p>45''</p>	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 6" -Imatge d'un escut templer.</p>	<p>Així mateix Lachaud opina que l'escut dels templers no era un arma, sinó un amulet màgic.</p> <p style="text-align: center;">L'escut del templer duu gravada la creu roja de l'orde. En el segle XII l'escut allargat es convertí en blasó i en el combat serví, en primer lloc, com a signe de reconeixement.</p> <p>Però la utilització de l'escut com a arma defensiva no ha d'ocultar la seva veritable raó de ser. L'escut té qualitats màgiques ja que en aturar un cop allunya els mals esperits amb el poder de les vibracions que emet. El seu simbolisme s'emparenta amb el del sistre i el del mirall. [...]</p>

1'7''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 7"</p> <p>-Imatges de diverses espases medievals.</p>	<p>De la mateixa manera, per a Lacahud l'espasa dels templers tampoc era un arma, sinó un altre amulet.</p> <p>En la cerimònia d'ingrés en la cavalleria -quan un home era armat cavaller- el nou cavaller havia de presentar la seva espasa. Llavors era beneïda. Aqueixa benedicció sanciona la veritable entrada del cavaller en les files de la santa institució. [...]</p> <p>L'espasa i la seva beina són el símbol de la divinitat andrògina que els templers també exaltaven amb el Bafomet. Desembeinar bruscament l'espasa equival al despertar de la naturalesa, la Nit de Nadal, la nit del Sol Invicte.</p> <p>Per si sola la beina és el receptacle del resplendor diví que simbolitza l'espasa. És una garantia màgica de la invencibilitat en els combats.</p> <p>L'espasa del cavaller està relacionada amb el ceptre reial i el bastó dels mags. [...]</p>
35''	<p>-Text sobreimprès: "Observem la font 8."</p> <p>-Fotografia del cavaller de la casa de Montcada (Taller de Projectes. Patrimoni i Museologia).</p> <p>-Dibuix del cavaller de la casa de Montcada (Taller de Projectes. Patrimoni i Museologia).</p>	<p>Però no hauríem de conformar-nos amb una única opinió. Anem a buscar altres punts de vista.</p> <p>Aquestes imatges mostren l'aspecte d'un cavaller laic català (no pertanyent a cap orde religiós-militar) del segle XIII. Observeu el seu armament: duu armadura, espasa, llança i escut. Al marge dels distintius heràldics de la important casa noble de Montcada, el seu aspecte és similar al de qualsevol altre cavaller català de l'època. Els templers catalans usaven aquests mateixos tipus d'espasa i escut.</p>
5''	<p>-Text sobreimprès: "2. SIGNES MÀGICS EN L'ARQUITECTURA, SEGONS L'ESCRITOR J.G. ATIENZA."</p>	

40''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 9".</p> <p>-Imatges del puig de Barberà i voltants.</p>	<p>Segons un altre escriptor que ha tractat el tema, Juan G. Atienza, els llocs triats pel Temple per a tenir les seves cases també presenten un caràcter màgic.</p> <p>Diu Atienza:</p> <p>No pensem ni per un moment que es tracta d'una simple coincidència; en serien massa si comprovéssim com tals emplaçaments coincidiren una i altra vegada amb nuclis màgics de la història oculta que els erudits sistemàticament han deixat de banda, però que existeixen i existiren ja en els temps deliberadament enfosquits de l'aventura templera.</p>
1'35''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 10".</p> <p>-Imatge de l'estendard del Temple.</p> <p>-Imatge del segell del gran mestre.</p>	<p>Per a Atienza, l'arquitectura templera és simbòlica. Adopta formes especials perquè representa idees màgiques.</p> <p>Els templers [...] foren, al mateix temps, uns incansables buscadors de certa forma ancestral de coneixement que la tradició transmetia de generació en generació, al marge de la creença religiosa que dominava en cada moment i en cada lloc. [...] El saber adquirit -o al menys buscat- en secret esclatava plasmat en unes formes que explicaven, amb llenguatge críptic, el camí seguit pels monjos guerrers del Temple, els quals havien començat el seu viatge precisament en les ruïnes d'aquell temple de Salomó que havia estat -com diuen que ho foren les piràmides de Gizeh- síntesi de tots els sabers a què l'home aspira.</p> <p>[...]</p> <p>En començar la seva expansió europea, els templers portaren amb ells un bagatge espiritual que havia quallat en ells i que, d'alguna manera, condicionava la seva actuació, el seu comportament i fins la seva manera de construir. La concepció estratègica de les fortaleses templeres d'Europa no era diferent d'aquelles que havien edificat a Orient. I de la mateixa manera que a Orient van posar en elles una intenció paral·lela que superava àmpliament les finalitats guerreres d'una arquitectura exclusivament militar.</p>

1'20''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 11".</p> <p>-Imatges de la Cúpula de la Roca.</p>	<p>En l'opinió d'Atienza, les esglésies templeres tenen planta centralitzada (circular o poligonal) perquè aquestes formes també estan relacionades amb un significat màgic.</p> <p>De la mateixa manera, les seves edificacions religioses duïen la influència espiritual dels temples orientals. I, en gran part, també contenien el seu missatge mut adreçat al fidel que havia d'integrar-se plenament amb la divinitat en entrar dins el recinte sagrat. [...] Per això les seves construccions es caracteritzen tan sovint per la seva estructura poligonal, i per això mateix, malgrat que hagin desaparegut els documents i els testimonis que confirmen el seu origen, cal atribuir als templers les construccions religioses [de planta poligonal] dels segles XII i XIII [...]. És el cas de les ermites romàniques [...] de la Pobla de Lillet i de Lluçà a Catalunya [...]. Cal buscar el significat esotèric d'aquestes construccions, aixecades sobre 12 costats i sobre 8 en les relacions numèriques $12 + 1 = 13$ i $8 + 1 = 9$.</p>
45''	<p>-Imatges de plantes centralitzades del <i>Dictionnaire</i> de Viollet-le-Duc.</p>	<p>Fa més de 100 anys un gran estudiós de l'arquitectura medieval, Viollet-le-Duc, va dir que les esglésies templeres tenien la particularitat de ser de planta centralitzada, aquest tipus de plantes poden ser circulars o bé poligonals (com proposa l'exemple d'Atienza). L'afirmació de Viollet es fonamentava únicament en l'estudi d'un parell d'esglésies, però a partir d'aquesta idea, molts investigadors van associar automàticament qualsevol capella de planta centralitzada, especialment si era circular, amb un origen templer. A més, el propi Viollet atribuï un caràcter esotèric numerològic a aquest tipus de planta.</p>

1'18''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 12".</p> <p>-Imatges de l'interior de la capella castral de Barberà.</p>	<p>Alguns investigadors, però, opinen que la planta centralitzada no és típica de les construccions templeres.</p> <p>Joan Fuguet no comparteix les opinions de Viollet i d'Atienza:</p> <p>[...] el repàs de les esglésies templeres a Terra Santa que pertanyien a edificacions militars (castell de Safita, Castell Pelegrí, Tortosa...) mostra que només en una ocasió el pla és rodó.</p> <p>Un altre punt important [...] és la discussió de la teoria de l'adscripció quasi exclusiva de les capelles de pla radial a l'orde del Temple. [...] resulta que de les construccions de planta rodona atribuïdes als templers només se salven unes quantes.</p> <p>En la mateixa línia, Lambert opina:</p> <p>La major part de les seves esglésies no han estat ni de planta rodona, ni les capelles sobre una planta radial. Dins de les seves fortaleses o dels seus castells, construïren, en general, petites capelles, gairebé totes de planta basilical, les quals no es diferencien gens d'altres capelles de castells o de palaus fortificats.</p>
1'37''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 13".</p> <p>-Imatges del castell de Miravet.</p> <p>-Imatges del Castell del Temple en l'actualitat.</p>	<p>Atienza insisteix que la planta dels castells templers també presenta una intenció màgica, reflectida en el fet que aquests castells tenen 24 costats i 12 torres:</p> <p>Les fortaleses construïdes pels templers contenien, començant per la mateixa planta, una sèrie d'elements estructurals que -no per casualitat- coincidien amb tota una manifestació numerològica màgica de la realitat transcendent de l'edifici. Així succeïa en les torres octogonals (2 x 4) que presidien les construccions o els campanars aixecats sota la seva influència directa. Així succeïa amb els costats donats als castells (24 = 2 x 3 x 4) i fins amb el nombre de torres (12 = 3 x 4) que acostumaven a flanquejar-los. [...] Aquestes proporcions numèriques s'aprecien, fonamentalment, en els castells i fortaleses construïdes per ells. En el cas de la península ibèrica és més difícil d'apreciar, perquè les possessions templeres foren, tot sovint, llocs conquerits als musulmans, els quals ja procedien de fortaleses romanes i fins iberes. Amb tot -com podem comprovar a Ponferrada, Montsó o Miravet- els cavallers del Temple reconstruïren les posicions adquirides afegint-hi el seu sentit transcendent, la seva intencionalitat ocultista.</p>
26''	<p>-Text sobreimprès: "Observem la font 14"</p>	<p>Com hem vist, segons Atienza, els castells templers presenten 24 costats i 12 torres, sovint octogonals. Podem intentar <u>comprovar-ho a partir de l'observació de les plantes dels castells de Barberà i de Miravet. De fet, el castell de Miravet és</u></p>

	<p>-Planta del castell de Barberà.</p> <p>-Planta del castell de Miravet.</p>	<p>comprovar-ho a partir de l'observació de les plantes dels castells de Barberà i de Miravet. De fet, el castell de Miravet és un dels exemples que cita Atienza per a recolzar la seva teoria.</p>
36''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 15".</p> <p>-Imatges del castell de Miravet.</p>	<p>Segons Fuguet, hi ha una forta influència de les característiques naturals del terreny en la disposició del castell de Miravet:</p> <p>S'aprecien a Miravet diferències [...] respecte a aquests castells europeus [francesos i anglesos], motivades sobretot per l'orografia de l'assentament. L'escàs talús de les torres i l'absència de valls i fossars pot explicar-se a partir del seu emplaçament roquer privilegiat.</p>

1'35''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 16".</p> <p>-Imatges del castell de Miravet.</p>	<p>A més, els darrers anys els arqueòlegs han sorprès els especialistes en arquitectura templera amb la descoberta dels veritables constructors de Miravet.</p>
--------	--	---

		<p>Segons Bolòs i Artigues:</p> <p>Hem d'estudiar les característiques del castell de Miravet des d'una doble perspectiva. D'una banda, com a castell andalusí. És una de les fortificacions d'època islàmica més ben conservades [...]. D'altra banda, es tracta d'una de les fortificacions templeres més importants [...]. S'ha de tenir en compte, però, que el castell templer s'adaptà poc o molt a allò que hi havia abans seu i que poc o molt transformà, per a adequar-ho a unes necessitats militars, constructives i estètiques determinades. Algunes de les fortificacions del castell templer de Miravet, per exemple les del sector sud-oest, serien molt difícils de justificar si no hi hagués hagut prèviament una altra construcció; l'ampli recinte oriental també respon més aviat als trets característics dels albacars de tradició musulmana.</p> <p>[...]</p> <p>Les diferents intervencions arqueològiques realitzades han constatat que [...] amb la caiguda del castell de Miravet a mans cristianes l'any 1153, aquest passà als templers, els quals realitzaren importants modificacions, però pel que sembla respectaren i aprofitaren la distribució existent [corresponent a la construcció musulmana].</p>
20''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 17".</p> <p>-Imatges de la dovella d'un arc del Castell del Temple amb decoració geomètrica.</p>	<p>En relació amb la suposada geometria de l'arquitectura del Temple també s'ha dit que els templers decoraven les seves construccions i objectes amb figures també geomètriques, darrera les quals s'amagaria un significat màgic i ocult als no iniciats. En el Castell del Temple de Barberà hi ha un element que presenta decoracions geomètriques d'aquest tipus.</p>
1'	<p>-Imatges del Castell del Temple en l'actualitat.</p>	<p>Aquesta dovella va ser reconvertida en esgló d'unes escales vers al 1950. Dites escales estaven situades a l'aire lliure en el pati del castell i ningú s'adonà de la presència d'aquesta decoració, o ningú hi va donar importància, fins</p>

		<p>l'aire lliure en el pati del castell i ningú s'adonà de la presència d'aquesta decoració, o ningú hi va donar importància, fins la dècada de 1980. Al llarg de tots aquells anys, desenes de nois i noies van caminar cada dia per aquelles escales, ja que l'escola pública de Barberà de la Conca era dins del castell.</p> <p>El triangle, el rombe i el cercle són exemples d'una diversitat de símbols que s'ha dit que eren emprats pel Temple a fi d'expressar idees de caràcter màgic. Aquesta dovella és l'únic element aparegut al Castell del Temple de Barberà on hi ha imatges d'aquesta mena, però, segons certs testimonis orals, aquestes figures geomètriques van ser fetes en aquesta dovella pels mateixos alumnes de l'escola pública de Barberà.</p>
48''	<p>-Text sobreimprès: "3. EL COMLOT DELS TEMPLERS".</p> <p>-Imatge d'un graal.</p> <p>-Imatge de Crist.</p> <p>-Imatge de la genealogia de la Casa de Barcelona procedent de Poblet.</p>	<p>Un altre escriptor, Josep Ferret, ha cregut descobrir una altra faceta oculta del Temple. Hi ha una llegenda que atribueix als cavallers del Temple la missió de guardians de la copa que va recollir la sang de Jesús, el "Sant Graal"; a partir d'aquesta llegenda Ferret interpreta que el Graal que protegien els templers no era un objecte -una copa- sinó una gent, la família descendent de Jesús, de la qual (segons Ferret) en formaven part diverses cases reials europees, entre les quals es trobaven la casa comtal de Barcelona i els reis de Jerusalem. Així, els descendents de Jesús, amb l'ajut del Temple, haurien ideat una estratègia per fer-se amb el poder a tot el món i implantar una nova societat.</p>
1'	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 18".</p> <p>-Imatges de la vida rural medieval (Nicolle, 1998:60, 61, 64).</p> <p>-Imatges de la vida urbana medieval (Nicolle, 1998:79, 82).</p>	<p>Per a Ferret hi va haver un complot dels templers:</p> <p>El complot dels antics descendents dels merovingis [...], el dels templers i el de totes les dinasties regnants - entre elles la casa de Barcelona- que es prestaren a ajudar-los, no fou altre que voler, comptant amb la protecció de Roma [...] reformar el món [...]. Volgueren, utilitzant la protecció de l'obediència deguda a l'Església, convertir-se en una força capaç de minar i socavar el poder d'aquesta [...]. Per tal de transformar després el govern del món en una sinarquia universal feta a la seva mida i controlada per ells. Somiaren amb reformar el món i implantar-hi un nou ordre de tipus paradisiàc, en forma d'una única monarquia sinàrquica mundial.</p> <p>El record ancestral del paradís perdut i, amb ell, la pretensió d'entendre i exercir el poder d'una manera diferent, basant-se en una ètica diferent [...].</p>
57''	<p>-Text sobreimprès: "Llegim la font 19".</p>	<p>Segons Ferret, els templers havien dissenyat un projecte polític sorprenent:</p>

	-Imatges del Castell del Temple en l'actualitat.	<p>Les comandes templeres eren de dos tipus: n'hi va haver de dedicades al conreu i la cria de bestiar. D'altres, situades en llocs més apartats i inhòspits, foren centres esotèrics de l'orde; llocs on molt probablement s'entregaren a l'experiència iniciàtica. Amb les primeres assajaren -amb èxit, malgrat els senyors feudals i els reis- un tipus nou de convivència social, alliberant els homes de la terra amb l'objectiu d'una experiència futura de govern universal que mai arribaren a poder projectar. En les segones prepararen els elegits de l'orde per assolir un coneixement que era precisament allí, present i amagat a la vegada, en el mateix recinte de la comanda o en la rodalia.</p>
35'	-Text sobreimprès: "Llegim la font 20". -Imatges de Poblet i els conreus que el volten.	<p>Per a Freedman, però, els templers no van exercir el poder en les seves propietats d'una manera especial:</p> <p>[...] hi ha pocs indicis que mostrin que l'Església exercia un estil de senyoriu molt més favorable que la resta. [...] Fa un temps, jo també em vaig inclinar a creure que l'Església fou un senyor més fàcil, però ara penso que [...] l'administració de les seves terres a la Catalunya del segle XIII, s'assemblà a la dels senyors laics. Els monestirs, els ordes militars [entre els quals els templers], els capítols de canonges, els grans nobles i els cavallers locals aplicaren probablement models de senyoriu similars.</p>
35'	-Text sobreimprès: "Llegim la font 21". -Imatges del castell de Miravet.	<p>Un conegut estudi, fet ja fa molts anys per Miret i Sans a partir d'un conjunt d'inventaris de comandes catalanes del Temple corresponents al 1289, mostra que en les cases d'aquell orde hi havia una mitjana de 20 esclaus. La casa de Gardeny en disposava 43, la de Miravet 45 i la de Montsó 49, i encara declaraven que havien reservat diners per tal d'adquirir-ne més. La conclusió d'això és que els templers, igual que tota la classe feudal, comprà esclaus per a fer-los treballar les seves propietats.</p>
10'	-Imatge de l'estendard del Temple.	<p>Les opinions sobre el Temple són contraposades. Davant de tot això cal que ens preguntem: qui eren en realitat els templers?</p>

16.6.Estructura i cronometratge de la visita als espais per a la presentació del Patrimoni.

Com a qüestions de caràcter general, remarcarem el fet que haurem de distingir entre la visita adreçada als grups d'alumnes d'ESO i la visita adreçada al públic en general.

Així mateix caldria senyalitzar en totes les entrades a la vila que el lloc d'estacionament per a autocars i automòbils de turisme és a la plaça del Sindicat de Dalt. Aquest indret és el lloc més apte per a ser habilitat com a punt d'arribada dels visitants, ja que es troba a peu de carretera, hi ha espai per a estacionar fins a 5 autocars i diversos turismes, i és a tocar del bar-restaurant.

Igualment, caldria senyalitzar el trajecte des de l'estacionament fins al local social de la Cooperativa Agrícola de Barberà: es tracta d'un edifici, situat a menys d'un minut de l'aparcament de vehicles, que compta amb un bar-restaurant de grans dimensions, lavabos suficients per poder atendre les necessitats d'un grup nombrós de persones i d'una sala condicionada per a projeccions de vídeo amb capacitat per a 150 persones. Aquest local (que està atès amb normalitat durant tot el dia) podria d'actuar com a punt de venda dels tiquets d'entrada, com a lloc de repòs i d'espera abans de l'inici pròpiament dit de la visita i és l'espai més indicat per a visionar de l'audiovisual número 1.

Visita adreçada als alumnes d'ESO.

1. Visita d'un sol dia.

1.1. Visita als espais d'exposició.

El cronometratge està pensat per a un grup de no més de 10 alumnes, acompanyats per un professor i conduïts per un monitor.

1. Inici de la visita; passi de l'audiovisual núm. 1 (sala de vídeo del local de la Cooperativa); cronometratge: 10 minuts.

2. Ruta a peu des de la Plaça de l'Hospital (local social de la Cooperativa), a través del Carrer V. Almirall, la Costa dels Bous i fins a la Plaça del Promasó (on hi ha l'accés al Castell):

-Es tracta d'una ruta que travessa el nucli més antic de la vila, voltat d'edificis d'origen medieval i amb dos espectaculars passos del segle XVIII sota volta.

-Cronometratge: 10 minuts, (la presència d'alumnes amb discapacitats faria que el grup trigués uns 15 minuts en fer el recorregut).

3. Visita al Centre d'Interpretació del Castell de Barberà:

-*Domicilium* del segle XII (planta -1):

-Escenografies 1, 2 i 3; cronometratge: 30 segons.

-Plafó A; cronometratge: 4 minuts.

-Escenografia 4; cronometratge: 20 segons.

-Escenografia 5 i plafó C; cronometratge: 5 minuts (tenint en compte l'escenografia només és accessible simultàniament per dues persones i que hi hauran de passar entre 5 i 6 parelles, cap de les quals no hauria de superar els 40 segons d'estada en l'escenografia).

-Plafó B; cronometratge: 5 minuts simultanis a l'anterior dispositiu (l'espai immediat a aquest plafó actuarà de punt d'espera per a l'accés a l'escenografia 5 i plafó C, de manera que caldrà fer visitar aquests dispositius de manera simultània; és a dir, les parelles que surten de

l'escenografia 5 s'incorporaran al grup que espera davant del plafó B i una nova parella ascendirà fins al plafó C; tenint en compte que el plafó B, per si sol, no necessitaria tant de temps d'atenció per part del grup de visitants, serà necessari que el monitor faci explicacions i preguntes sobre les reconstruccions iconogràfiques que mostra el plafó, a fi de prolongar l'atenció dels alumnes).

-Soterrani cobert amb volta (planta -1):

-Ascens i descens de les escales; cronometratge: 2 minuts (a fi de poder realitzar l'operació en el temps previst i per a impedir que algun alumne endarrerit pugui causar desperfectes en l'exposició, el monitor passarà davant dels alumnes i el professor acompanyant s'esperarà a pujar darrera de l'últim dels seus deixebles).

-Plafó D, escenografies 6 i 7; cronometratge: 2 minuts.

-Ascens de les escales i recorregut fins al dispositiu següent; cronometratge: 2 minuts (caldrà seguir novament el procediment de situar el monitor al davant i el professor al darrera del grup).

-Planta 0:

-Plafó E; cronometratge: 10 segons (en aquesta modalitat de visita només farà la funció de lloc de concentració del grup per a continuar fins al següent dispositiu).

-Plafons F i G; cronometratge: 4 minuts (tot i que és possible veure aquests dispositius en menys temps, cal preveure la possibilitat que el monitor hagi de respondre diverses preguntes, respecte dels artefactes reproduïts).

-Plafó H; cronometratge: 4 minuts (respon als mateixos condicionants dels dos plafons precedents).

-Escenografies 8 i 9; cronometratge: 3 minuts (la disponibilitat d'espai permetrà articular aquest punt del recorregut com a lloc de descans).

-Recorregut fins al dispositiu següent: 30 segons.

-Plafó I; cronometratge: 4 minuts.

-Plafó J; cronometratge: 4 minuts (tot i que la complexitat d'aquest interactiu podria fer allargar-ne la visita, el monitor haurà de dirigir les accions dels alumnes vers només uns pocs exemples de drets senyoriais).

-Plafó K; cronometratge: 2 minuts.

-Escenografia 10; cronometratge: 25 segons.

-Plafó L; ; cronometratge: 25 segons.

-Escenografia 11; cronometratge: 20 segons.

-Escenografia 12; cronometratge: 20 segons.

-Plafó M; cronometratge: 20 segons.

4. Visita al Centre d'Interpretació dels Ordes Militars:

-Ascens de les escales i recorregut fins al primer plafó; cronometratge: 2 minuts.

-Plafó N; cronometratge: 2 minuts.

-Plafó O; cronometratge: 3 minuts.

-Plafó P; cronometratge: 3 minuts.

-Plafó Q; cronometratge: 2 minuts.

-Plafó R; cronometratge: 1 minut, 30 segons.

-Plafó S; cronometratge: 2 minuts.

-Plafó T; cronometratge: 30 segons.

-Plafó U; cronometratge: 2 minuts.

-Plafó V; cronometratge: 2 minuts.

-Dispositiu informàtic: 4 minuts (el monitor procedirà a explicar quina és la funció d'aquests dispositius i mostrarà, sol·licitant que els triïn els mateixos alumnes, dos o tres exemples de cerca; a continuació explicarà que poden utilitzar els 3 dispositius informàtics, així com observar les imatges que mostren els visors dels plafons).

-Visita lliure als plafons i dispositius informàtics, sota la supervisió del monitor i del professor; cronometratge: 25 minuts.

-Recorregut fins al pati; cronometratge: 2 minuts.

5. Recorregut lliure pel recinte murallat: 15 minuts.

Amb aquesta estructura la durada total de la visita seria de 2 hores i 10 minuts.

No obstant, l'absència de bones connexions per a arribar amb transports de línia regular a Barberà ens obliga a preveure que amb tota probabilitat les visites d'escoles i instituts suposaran l'arribada al menys d'un autocar gran per centre docent, és a dir, entre 40 i 50 estudiants. Això ens obliga a haver d'estructurar estratègies per a poder absorbir tal nombre d'alumnes, i tenint en compte que avui dia la *ratio* habitual dels grups d'ESO és d'uns 30 alumnes articularem dita estratègia pensant en aquesta xifra de visitants.

Donada la compartimentació dels espais pels quals transcorre la visita, és possible combinar la presència simultània de 3 grups de 10 alumnes cadascun en el recinte del Castell, aplicant els criteris següents:

Crono.	Planta -1	Planta 0	Planta 1	Pati
26'	Grup A		Grup B	Grup C
26'	Grup C		Grup B	Grup A
11'		Grup C (va als plafons F, G, H i a les escenografies 8 i 9) Grup A (va als plafons I, J, i K)		Grup B
4'		Grup C (va als plafó I) Grup A (va de l'escenografia 10 al plafó L i continua fins al plafó M)		Grup B
8'		Grup C (completa la visita del plafó J fins al plafó M)	Grup A (visita els plafons N i O)	Grup B
7'			Grup C (visita els plafons N i O) Grup A (rep l'explicació relativa als dispositius informàtics i marxa el seu monitor a buscar el grup B)	Grup B
20'	Grup B (arriba fins a les escales per anar a la sala soterrània)		Grups A i C (amb un monitor i dos professors completen la visita guiada)	
6'	Grup B (completa la visita a la planta)		Grup A (es conduït per un professor al carrer) Grup C (continua la visita)	

11'		Grup B (arriba fins a les escenografies 8 i 9)	Grup C (es conduït pel monitor i per un professor al carrer)	
13'		Grup B (completa la visita i és conduït al carrer)		

Per tant, és possible completar la visita amb tres grups de 10 persones en 2 hores i 12 minuts, comptant només amb el concurs de 2 monitors (aspecte que hem procurat ajustar al mínim imprescindible a fi de poder oferir aquest servei a un preu raonable).

1.2.Tallers d'activitats.

La visita didàctica per als alumnes d'ESO anirà complementada amb uns tallers d'activitats lúdico-formatives, que consistiran en l'aplicació dels materials corresponents als Blocs 1 i 2 d'Aprenentatge del projecte didàctic per a l'Ensenyament Secundari Obligatori. L'aplicació del Bloc 3 no és possible en la visita d'un sol dia (ja que fatigaria excessivament els alumnes).

L'espai destinat als tallers serà la *Sala de Jocs*.

Es destinarà una hora a treballar el Bloc 1 i una hora i 12 minuts a treballar el Bloc 2, del qual únicament serà possible aplicar el joc de recorregut i el joc d'estratègia i simulació per a ordinador (posar en pràctica el joc de rol requeriria un nombre mínim de 3 hores).

La durada dels tallers permetrà, mentre un grup de 30 alumnes alternen el recorregut per l'exposició, l'absorció d'un segon grup també de 30 alumnes, sota la direcció de dos monitors i la supervisió d'un professor. Així, la complementarietat amb la visita als espais d'exposició respondria als criteris següents:

-Quan un grup-classe (és a dir, uns 30 adolescents) d'alumnes ha completat la visita als espais d'exposició, passa a realitzar els tallers.

-Si hi ha dos grups que han de començar simultàniament la visita al Castell del Temple, un dels dos passarà directament a la *Sala de Jocs* per a realitzar els tallers.

2.Visita de diversos dies (continuació dels Tallers d'activitats).

L'equipament municipal consistent en l'alberg habilitat en l'antiga *Casa de la Societat*, avui dia únicament utilitzat per a l'allotjament de temporers durant la verema, necessita disposar d'un pla que permeti fer rendible la inversió realitzada. En aquest sentit, proposem que s'integri dins la proposta del Castell del Temple com a allotjament per a les visites escolars.

D'aquesta manera, el segon dia d'estada a Barberà permetria ampliar les activitats lúdico-formatives de la següent manera:

-Realització de partides de rol (materials del Bloc 2 d'Aprenentatge).

-Realització de les activitats del Bloc 3 d'Aprenentatge.

Seguint el criteri d'un monitor per cada 15 alumnes, es procediria a dividir els alumnes allotjats en grups. Un cop formats els grups (cadascun dels quals hauria d'estar supervisat al menys per un dels seus professors), es donaria inici a les activitats.

1.-Activitats del Dossier didàctic; *El misteri del templers*:

El procediment per a la realització d'aquestes activitats seria el següent.

1.Passi de l'audiovisual 2 (de 23' de durada) en la sala de vídeo de la Cooperativa i explicació col·lectiva de les característiques del Dossier.

3.Descans en el bar-restaurant (no més de 15 minuts).

2.Realització de les activitats en el pati del Castell (o en les golfes¹ en cas de mal temps).

La durada total no hauria de ser superior a les 2 hores i 30 minuts a fi de no causar fatiga.

2.-Partides de Joc de rol:

Un cop finalitzades les activitats del Dossier es tornaria a l'alberg per a organitzar les partides simultànies de rol, durant les quals caldrà preveure un descans de 1 hora i 30 minuts per a dinar.

La durada d'aquesta activitat serà de 4 hores com a màxim (tenint en compte que al menys una hora s'haurà de destinar a explicar les normes i el funcionament del joc).

Si el centre docent romangués més de dos dies, es plantejarien les següents activitats, a acordar amb els professors responsables:

-Continuació del joc de rol (o noves partides del joc de recorregut i d'ordinador, si l'espai de la *Sala de Jocs* no hagués estat ocupat per altres visitants).

-Excursions de temàtica medieval; exemples:

-Excursió de 5 hores (en autocar fins a Prenafeta i a peu des d'aquest poble) al castell roquer de la Torre dels Moros (amb l'objectiu d'observar les unitats de relleu i la vegetació natural de la comarca, així com

el sistema defensiu de fortificacions medievals, format pels castells de Prenafeta, Barberà i Forès i la torre barberenca de Sant Pere d'Ambigats).

-Excursió de 5 hores al castell de Saborella, Alt Camp (en autocar fins a Selmella i a peu des d'aquest poble).

-Excursió de 3 hores a Montblanc (en autocar).

-Excursió de 3 hores a Santes Creus o Poblet (en autocar).

Visita pública.

Donats els condicionants imposats pels espais que cal visitar, seria convenient situar en 60 el límit de persones presents de manera simultània dins dels edificis que contenen l'exposició (una altra cosa seria el pati, que podria actuar com a lloc d'espera).² Així mateix també caldria advertir amb les senyalitzacions corresponents la prohibició que accedeixin simultàniament més de 12 persones a sala soterrània del segle XII.

Els petits grups de turistes han de poder visitar lliurement els espais d'exposició, sense cap monitor-guia. No obstant, s'haurà d'oferir la possibilitat de llogar una auto-guia (aparell reproductor d'àudio), la qual seria també el mitjà per a traduir els continguts exposats a diversos idiomes (per a la qual cosa caldria informar els visitants que no coneguin la llengua catalana en el moment d'adquirir els tiquets d'entrada).

Els grups que no hagin fet reserva prèvia, no podran assistir al passi de l'audiovisual 1 en la sala de vídeo de la Cooperativa, això obligarà a habilitar en la *Sala Polivalent* de la planta 1 del Castell un aparell de televisió que repeteixi contínuament dit audiovisual.

Els grups de fins a 20 persones amb reserva prèvia rebran el mateix tractament que la visita d'alumnes d'ESO (no realitzaran, però, els tallers). Amb tot, creiem oportú fer algunes adaptacions per a grups de visitants jubilats.

Visita per a grups de jubilats.

El fet que es tracti d'un segment de públic potencialment important ens obliga a prestar-li una atenció especial, tot fent les següents precisions:

1.-Els grups es faran de 15 persones.

2.-El trajecte des del local de la Cooperativa fins al Castell del Temple es podrà fer a peu (amb una referència de 15 minuts de durada) o en autocar fins al cap del carrer Raval del Castell (amb un trajecte final de 5 minuts a peu).

3.-Cal evitar donar peu a que els visitants pugin a l'escenografia 5 (posant una corda a l'inici de l'escala) i que baixin a la sala soterrània.

4.-Els grups de 15 jubilats entraran un darrera l'altre cada 10 minuts; el senyal per a poder entrar serà la sortida del grup precedent per la porta del *domicilium* del segle XII, ja que no es farà servir l'escala interior, sinó que la comunicació amb la planta 0 es farà a través del pati.

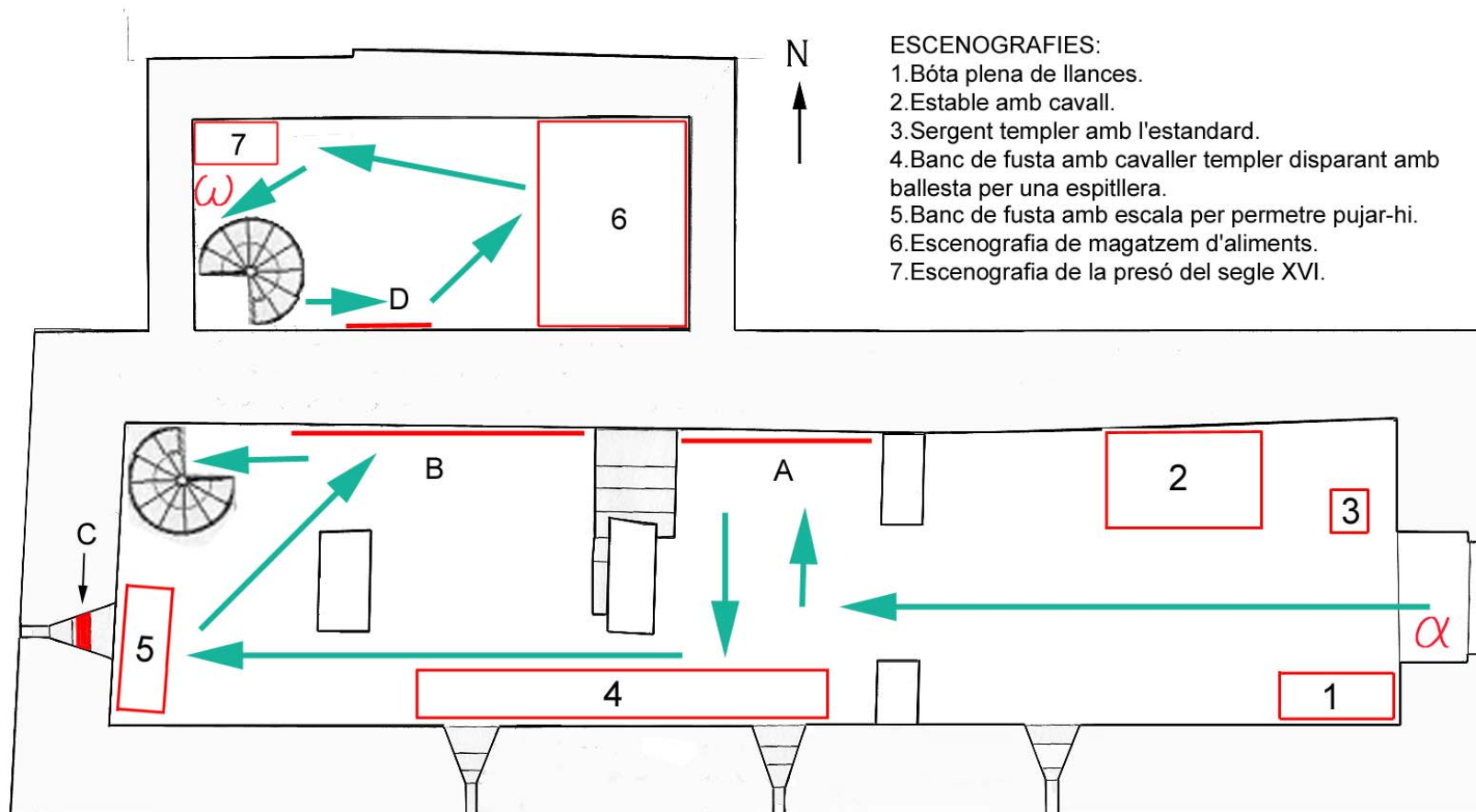
5.-Caldrà preveure la possibilitat d'haver de prolongar el descans en els bancs situats a la capella alguns minuts més.

6.-Abans d'entrar en la sala corresponent al Centre d'Interpretació dels Ordes Militars es farà un descans en la *Sala Polivalent* per a visionar un vídeo (10 minuts màxim) que mostri aspectes notables de l'arquitectura del Castell, preveient que possibles dificultats de mobilitat impedeixin pujar a la torre, la muralla i especialment baixar a la sala soterrània. S'advertirà els visitants les dificultats que suposa l'accés a dita sala soterrània i se'ls oferirà la possibilitat de visitar-la abans de fer el recorregut pel recinte murallat del pati. Els més de 10 minuts d'estada en aquest punt donaran temps al monitor-guia per a atendre un altre grup.

7.La visita al Centre d'Interpretació dels Ordes Militars consistirà en una explicació general de les característiques dels dits ordes (3 minuts màxim), mostrar el funcionament dels dispositius informàtics (5 minuts màxim) i 15 minuts per a visitar lliurement aquest espai.

Plànol general de la vila i plànols de senyalització d'itineraris per a la visita d'alumnes d'ESO.

Afegim aquests plànols amb la intenció de facilitar la comprensió de les descripcions que hem fet dels itineraris per les diverses dependències del Castell del Temple. La visita adreçada a alumnes d'ESO és de llarg la més complexa, ja que hem hagut de preveure l'absorció de grups nombrosos que no únicament hauran de visitar els espais per a la presentació del Patrimoni, sinó que també realitzaran tallers d'activitats, ocupant espais que altres tipologies de visitants ni tan sols veuran.



ESCENOGRAFIES:

1. Bóta plena de llances.
2. Estable amb cavall.
3. Sergent templer amb l'estandard.
4. Banc de fusta amb cavaller templer disparant amb ballesta per una espitllera.
5. Banc de fusta amb escala per permetre pujar-hi.
6. Escenografia de magatzem d'aliments.
7. Escenografia de la presó del segle XVI.

PLÀNOL
D'ITINERARI

Planta: -1

A - D. Plafons.

α inici de recorregut en la planta

ω final de recorregut en la planta

PLÀNOL
D'ITINERARI



ESCENOGRAFIES.

8.Reproducció del sarcòfag de fra G. de Guimerà.

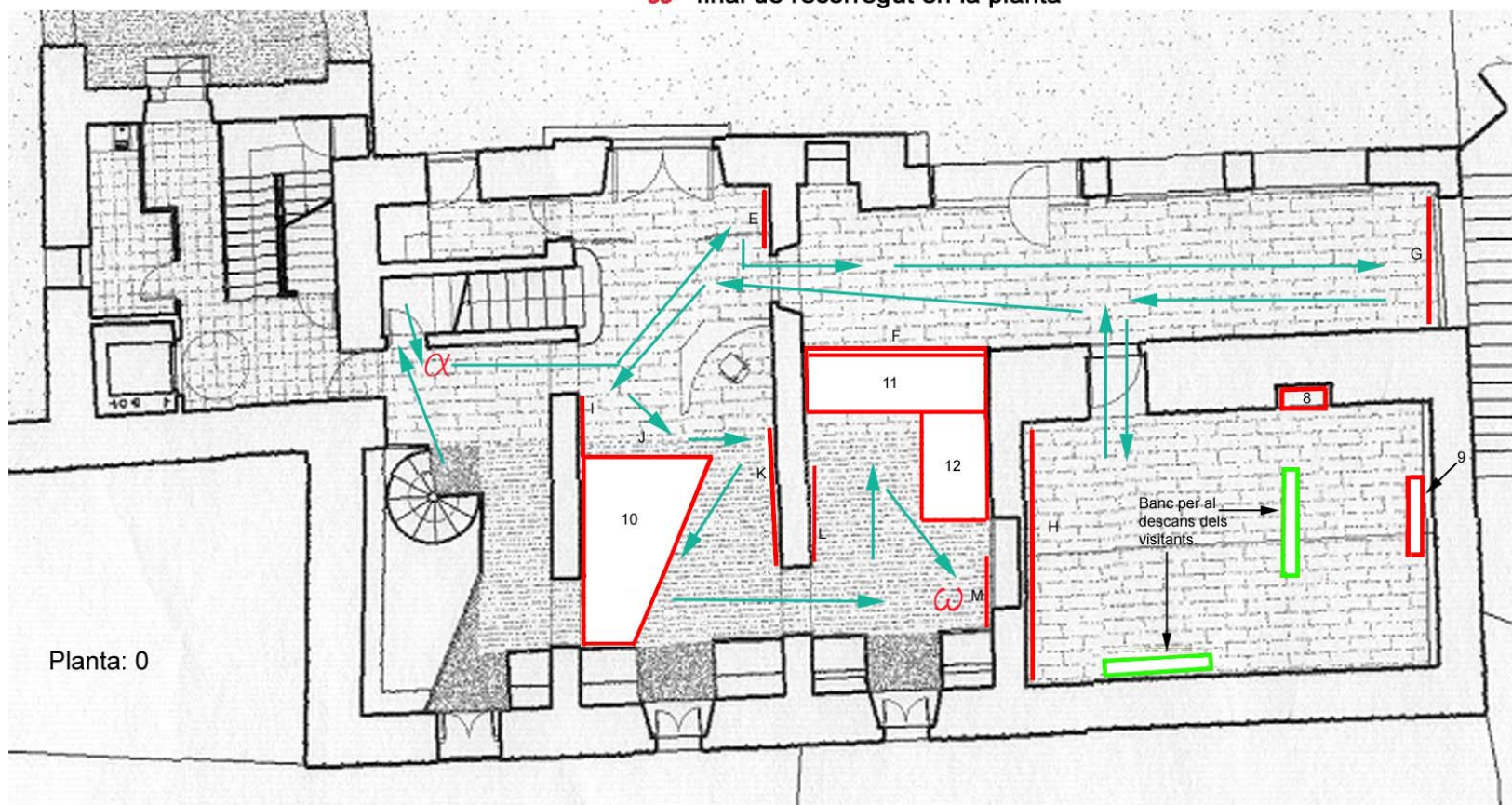
9.Reproducció d'un altar.

10.Escenografia de la cambra dels esclaus del segle XIV.

E-M Plafons.

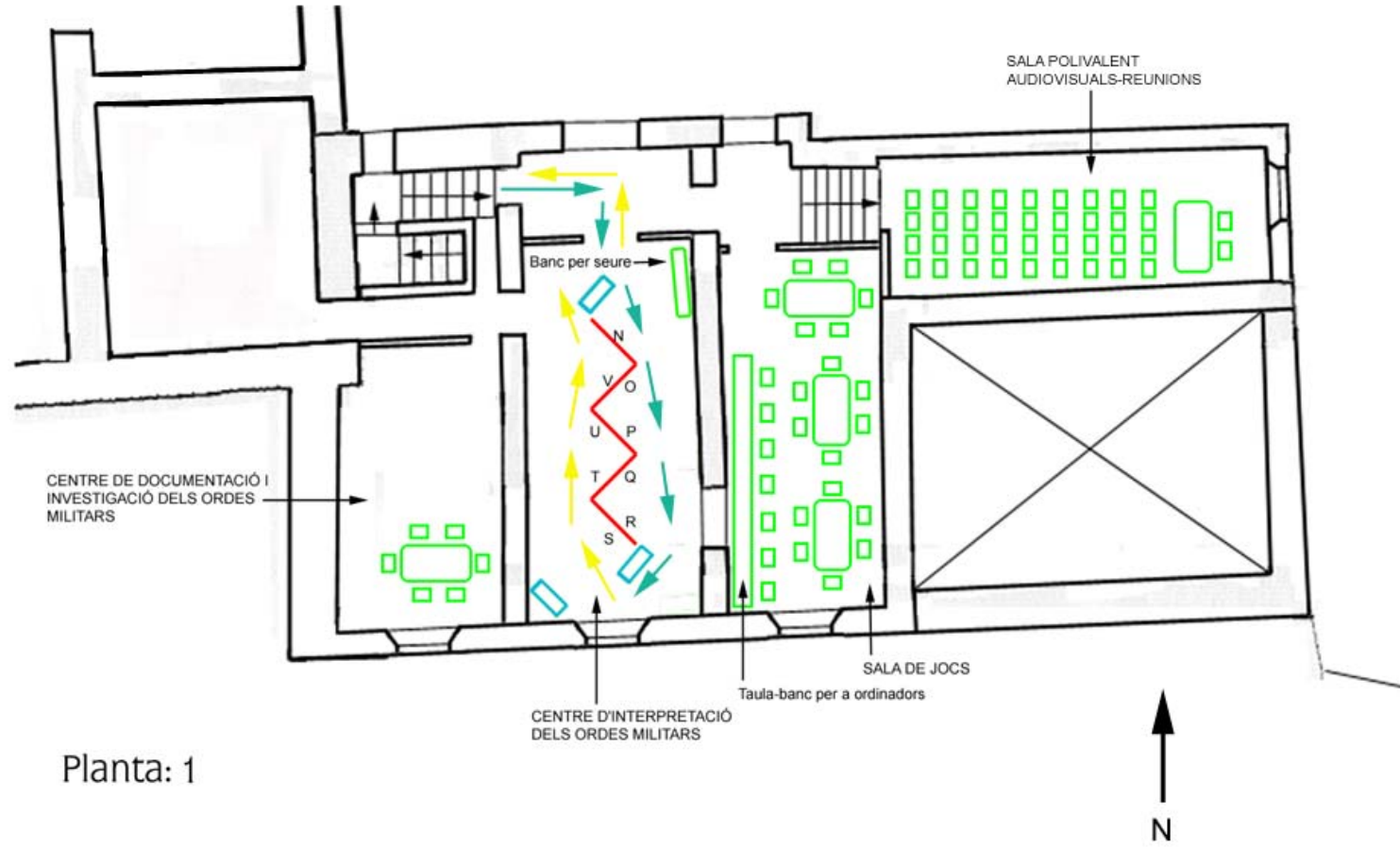
α inici de recorregut en la planta

ω final de recorregut en la planta



PLÀNOL D'ITINERARI

Dispositius informàtics.
N - V Plafons



Planta: 1

Notes.

¹ Les golfes corresponen a la planta 2, en la qual no hem previst cap mena d'intervenció didàctica, de manera que quedaria lliure per a absorbir aquest tipus d'activitats inicialment previstes per a l'aire lliure.

² Aquest límit de 60 persones està pensat per a una fase inicial d'obertura dels espais per a la presentació del Patrimoni adaptada a la realitat socioeconòmica de Barberà. Dit d'una altra manera, una obertura inicial amb una única persona responsable de controlar l'entrada de visitants en les instal·lacions. Una progressió en el nombre de visitants implicaria també una progressió dels recursos econòmics (venda d'entrades), la qual cosa permetria ampliar el personal contractat i eixamplar el nombre de visitants presents de manera simultània.

16.7. Altres possibilitats de dinamització del Castell del Temple.

Un cop dut a terme el conjunt de la intervenció pròpiament didàctica i implementats tant els materials adreçats a l'alumnat d'ESO com els espais per a la presentació del patrimoni adreçats a un destinatari ampli, i en la línia complementària dins la qual ja hem suggerit la realització del Centre d'Investigació i Documentació dels Ordes Militars, pensem que pot ser útil proposar el Castell del Temple com a centre d'operacions d'un grup de *reenactment*.

L'organització del dit grup de *reenactment* no hauria de suposar cap modificació ni afegit al projecte general d'intervenció en el Castell, ja que —en principi— no hauria d'implicar altra cosa que un ús ocasional del pati i muralles del Castell i d'alguns altres espais públics de la vila.

Què és el *reenactment*?

El *reenactment* consisteix en unes experiències sorgides fonamentalment als Estats Units d'Amèrica al voltant de l'interès popular que desperten determinats fets històrics —la guerra civil americana constitueix el centre d'interès d'una part important dels grups de *reenactment*— i que parteixen de la *Living History* —idea desenvolupada, entre d'altres, per J. Anderson (1987)—.

Diversos grups de persones que van passar del simple interès pel passat nord-americà a l'afecció consistent a recrear dit passat assumint els rols de personatges pretèrits, estan en l'origen d'aquest fenomen. L'expansió d'aquesta afecció i la voluntat d'envoltar les recreacions amb els vestits, armes, mobles, objectes i fins els edificis corresponents al fet històric objecte d'interès, ha generat un conjunt d'activitats econòmiques paral·leles que mouen importants quantitats de diners, perquè un grup de *reenactors* necessita disposar de tot un *atrezzo* el màxim de realista i fidel als originals que sigui possible.

Les publicacions relatives a la *Living History* consisteixen fonamentalment en repertoris de recursos (Anderson, 1987; *Explore America*, 1996), en veritables manuals de referència per als grups d'afecionats, a fi

que sàpiguen on documentar-se —museus, trobades regulars d'altres grups organitzats, llibres i revistes—, com aconseguir els objectes que necessiten —empreses especialitzades en la fabricació de reproduccions, antiquaris, etc.— i com posar en pràctica les recreacions —a partir de films històrics i fins de jocs de simulació—.

L'aparició d'Internet ha incidit en una major difusió del *reenactment* i en una més gran interconnexió dels grups d'aficionats i de les empreses que els serveixen. A partir de les seves *webs* es difonen les convocatòries de trobades dels diversos grups, donant lloc a farcides agendes d'activitats, i es proporcionen les dades de contacte per a poder aconseguir des de la restauració d'un edifici fins a retrats d'època que permetin saber quin era l'aspecte de la gent en determinat període històric (www.sutler.net; www.reenactorsworldplus.com; www.cwbr.com; totes elles consultades el 5/10/2001).

Aquesta activitat, que als Estats Units es realitza bàsicament amb els diners dels propis aficionats, genera una notable mobilització de persones; els uns pel fet de ser *reenactors*, però també d'altres que, sense voler participar directament en les recreacions, acudeixen a les trobades per a assistir a l'espectacle. Es tracta, doncs, d'un factor que impulsa el turisme cultural i d'aquí el nostre interès en aquest fenomen lúdico-cultural.

Els temes objecte de recreació per part dels grups de *reenactors* són fonamentalment militars —batalles cèlebres— i pertanyen bàsicament a la història americana, però també hi ha qui s'interessa per l'antiguitat, l'època medieval i fins pels pobles indígenes d'Amèrica del nord (www.nativetech.org, consultada el 5/10/2001).

Línies bàsiques de la nostra proposta.

Pensem que promoure la creació d'un grup de *reenactors* que organitzés recreacions relacionades amb els ordes militars o amb el món medieval, i que tingués el Castell del Temple de Barberà com a centre d'operacions, contribuiria a la difusió i sosteniment dels equipaments que hem projectat instal·lar-hi.

Un grup de *reenactment* amb les característiques plantejades podria, per exemple, col·laborar en la festa medieval que es celebra, amb un notable èxit mediàtic i de públic, a la veïna vila de Montblanc i no tan sols contribuir a l'èxit de dita festa, sinó que a la vegada podria donar a conèixer el Castell del Temple i derivar el turisme que ara només visita la vila ducal cap a l'oferta complementària de Barberà.

Així mateix, aquests *reenactors* podrien ampliar la seva participació a d'altres esdeveniments festius de temàtica medieval i d'aquesta manera eixamplar l'efecte difusor per diversos territoris.

