

El manual del lluitador

Índex

Benvingut als pous 3
- Els modes de joc 3
- Edicions 3
- Instal.lar el joc 3

Primers passos 4
- El menú principal 4
- Controls 5
- El lexicon 6
- Informació en línia 6

El combat 7
- La pantalla de combat 7
- Torns 7
- Atac 7
- Parar i esquivar 8
- Sincronització: desviació i cops crítics 8
- Encadenar i resposta 8
- Pressió i assalt 8
- El punt vulnerable 9
- Vida, aguant i equilibri 9
- Sobrecàrrega 9
- Combos 9
- Efectes 9
- Objectes llançables 10
- Escenaris 10
- Dany, armadura i graus 10
- Armes improvisades 10
- Guanyar i perdre 10

El teu lluitador 12
- Reputació i beneficis 12
- Armes 12
- Armadura 12
- Graus 13
- El firmament de talents 13
- Constel.lacions 14
- Serveis 14

La història 15
- Una nova història 15
- El tutorial 15
- Tres capítols 15
- Entre combats 16
- Perdre 16

El torneig 17

Interminable 17
- Les nou fases 19
- Jugar amb un amic 19

Compendi de talents 20

Constel.lacions 23

Oponents 24
- Altres 25
- Mestres i campions 26

Referència ràpida 27

Benvingut als pous

> *No era la més forta, però era forta. No era la més ràpida, però era ràpida. No era lliure, però mai va fer un pas enrere.*

Slave Pits és un joc de lluita d'u contra u que també narra un dels moments més importants de la història de Calima. Capturada per l'Imperi dels Adoradors de l'Estrella, una esclava s'alça del fang dels pous de lluita fins a la sorra del coliseu, per enfrontar-se al fill de l'Emperador corrupte.

Els combats són duels de **sincronització i lectura**. Ataques, pares o esquives en tres direccions, mentre gestiones la teva **vida**, el teu **aguant** i el teu **equilibri**. Entre combats tries les armes i l'armadura, compres **talents** amb la **reputació** que guanyes i pagues **serveis** que et donen avantatge en el combat següent.

Aquest manual explica com funciona el joc: els seus menús, cada regla d'un combat, com construir un lluitador i cadascun dels modes de joc. La segona meitat és una referència: cada talent, cada constel.lació i cada oponent que pots trobar.

Els modes de joc

- **Història.** Una heroïna, un principi i un final clars, i decisions pel camí que canvien la partida. Tres capítols: els Pous, la Caravana i el Coliseu.
- **Torneig.** Tria un dels sis lluitadors, cadascun amb un passat i una jugabilitat propis, i lluita al llarg dels mateixos tres capítols, en què hauràs de gestionar amb cura els teus recursos i les teves decisions. La seva variant **Interminable** és un ascens a la fama que no s'acaba mai, amb un lluitador que no para de créixer.
- **Duel.** Un combat, muntat exactament com vulguis: contra l'ordinador, o contra un amic.

Edicions

Edició	Què ofereix
Edició gratuïta	El primer capítol de cada mode: un terç del joc, gratis i durant tot el temps que vulguis.
Edició completa	El joc sencer.
Edició de mecenes	El joc sencer, més extres estètics i de comoditat. Gràcies pel teu suport!

Els extres de mecenes són:

- canviar la complexió, els braços i els colors del teu lluitador, i retrats addicionals;
- reproduir qualsevol de les cançons del joc des de les opcions;
- les arenes i cançons extra dels caps finals als duels;
- dos espais més per desar la història;
- una marca daurada al teu retrat.

Cap d'ells fa més fort un lluitador, però ajuden l'univers de Calima a créixer encara més!

Instal.lar el joc

Slave Pits funciona en ordinadors (Windows i Linux) i en telèfons i tauletes Android. Descarrega'l de **calimasaga.com**. En un ordinador, descomprimeix la descàrrega i inicia el joc des de la seva carpeta: no cal instal.lar res més.

Tota còpia comença com a edició gratuïta. Si has comprat el joc, prem **Validar clau** al menú principal i introdueix la teva clau: el joc complet es desbloqueja a l'instant, i continua desbloquejat sense connexió. Una edició completa es converteix en edició de mecenes de la mateixa manera, amb **Actualitzar clau**.

Primers passos

El menú principal

- **Jugar** obre els modes de joc: Història, Torneig i Duel.
- **Opcions** configura el joc (vegeu més avall).
- **Crèdits** mostra qui ha fet el joc.
- **Sortir del joc** el tanca.

Prem **F1** a qualsevol pantalla per obrir el **lexicon** (vegeu el final d'aquest capítol). **Escape** posa en pausa una partida en curs, amb Continuar, Opcions, Menú principal i Sortir del joc.

El joc està dissenyat per a un telèfon en vertical. En una pantalla més ampla, com un ordinador o una tauleta en horitzontal, les franges a cada costat del joc mostren **panells laterals** amb informació més detallada sobre cada pantalla: què fa cada part i què signifiquen les teves decisions, les xifres del teu combat mentre lluites, i cites als menús. Són un extra només per a pantalles amples: tot el que necessites per jugar també és a la pantalla del joc.



El menú principal.

Opcions



Les opcions, obertes des d'una partida en curs.

- **Idioma:** anglès, castellà o català.
- **Resolució** i **Pantalla completa**, en ordinadors.
- **Controlador:** teclat, ratolí o tàctil. Cadascun et dona un temps diferent per reaccionar, i **el teu oponent carrega amb el mateix retard**, així que el duel és just amb qualsevol d'ells: teclat 200 ms, el més ràpid per respondre i l'oponent més ràpid; tàctil 500 ms; ratolí 600 ms, el marge més gran per triar, i l'oponent més lent.
- **Volum de la música** i **Volum del so**.
- **Filtre de violència:** suavitza la sang.
- **Retro:** redibuixa el joc en art pixelat amb una paleta reduïda.
- **Pista** (edició de mecenes): reprodueix qualsevol de les cançons del joc. Només s'ofereix quan les opcions s'obren des del menú principal.
- **Les tecles**, per al teclat (vegeu Controls).

Controls

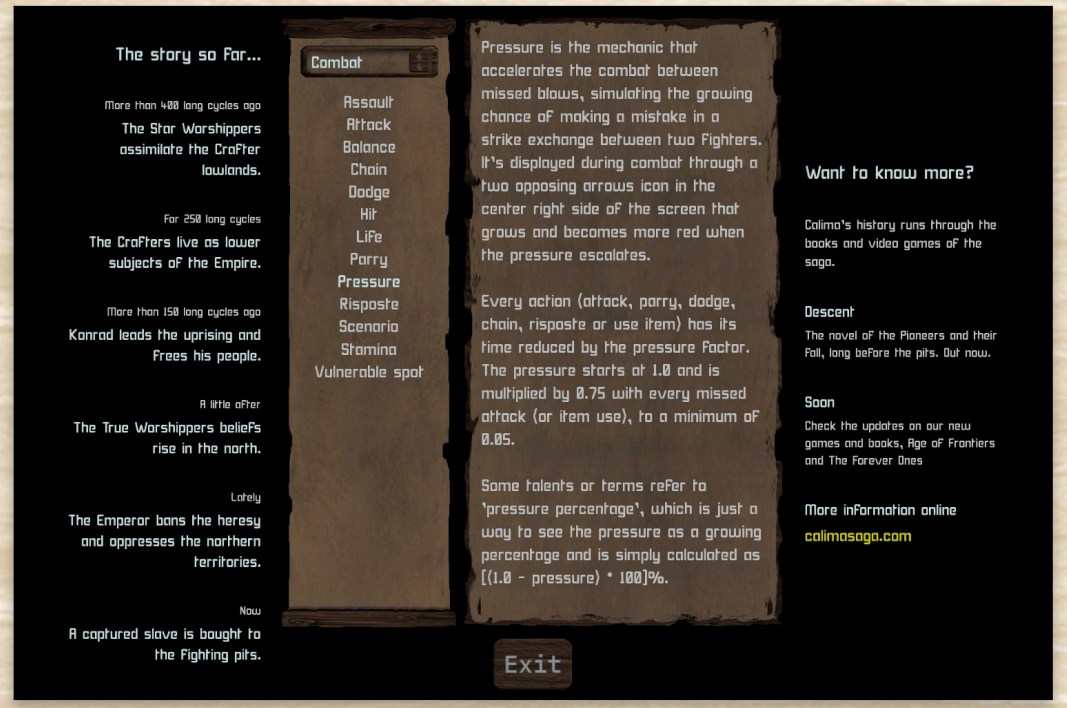
Un combat es juga amb els **botons de combat**, que apareixen a la pantalla quan una acció és possible. Amb un ratolí o una pantalla tàctil, fes-hi clic o toca'ls; no cal ser exacte, ja que prémer a qualsevol punt d'una zona generosa al voltant d'un botó compta com aquell botó. Amb un teclat, fes servir aquestes tecles (es poden canviar a les opcions):



Tecla	Acció
W	Atacar o parar al centre
A	Atacar o parar a l'esquerra
D	Atacar o parar a la dreta
J	Esquivar a l'esquerra
K	Esquivar a la dreta
U	Usar l'objecte llançable
I	Usar la sobrecàrrega
Espai	Següent (continuar un text)
F1	Obrir el lexicon
Escape	Pausa

Les mateixes tres tecles ataquen i paren: el que fan depèn del moment, ja que només pots atacar quan ningú t'està atacant, i només pots defensar-te mentre t'ataquen.

El lexicon



El lexicon explica cada terme que fa servir el joc.

El **lexicon** és l'enciclopèdia pròpia del joc, que s'obre amb **F1** o amb el botó de la pantalla. Tria una categoria i un terme per llegir-lo:

- **Combat, General i Efectes:** cada regla i terme d'aquest manual, amb les paraules del joc.
- **Talents:** cada talent.
- **Constel.lacions:** construccions suggerides (vegeu *El teu lluitador*).
- **Oponents:** cada oponent que has vençut, amb la seva història.
- **Rerefons:** el món de Calima i les seves faccions.

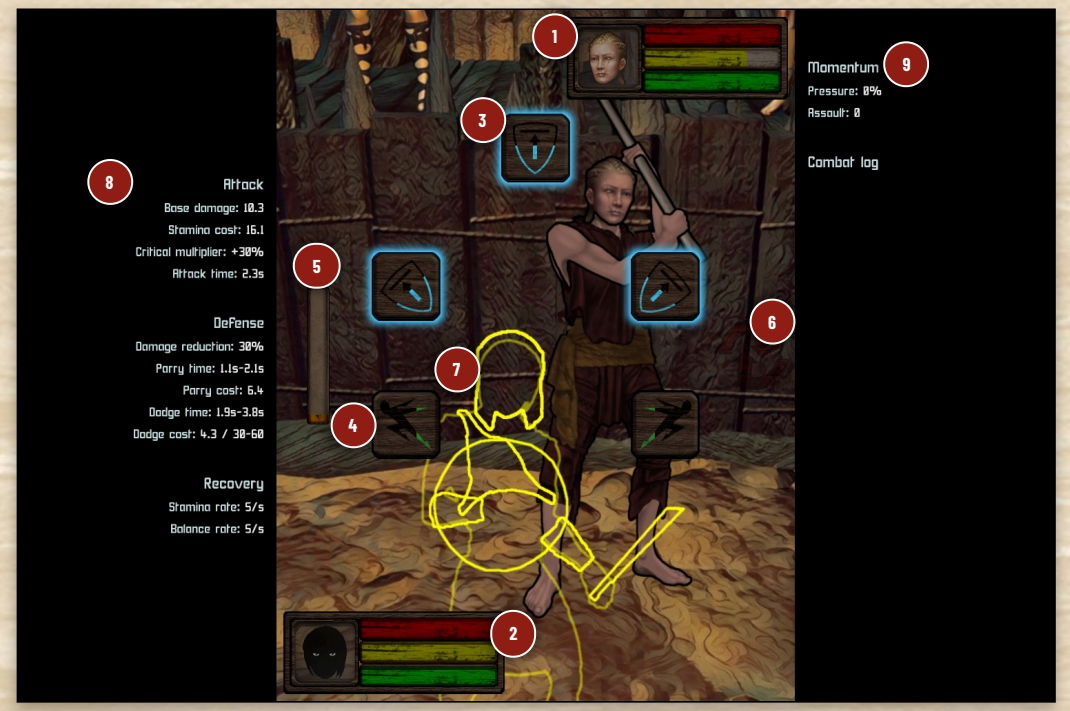
Informació en línia

Slave Pits és una part de la **Calima Saga**, i la seva llar és **calimasaga.com**:

- **La wiki** (calimasaga.com/wiki) recull tot el que hi ha en aquest manual i al lexicon, i més: talents, constel.lacions, oponents, armes i la història de Calima, per llegir lluny del joc.
- **El fòrum** (calimasaga.com/forum) és el lloc per a preguntes, tàctiques, suggeriments i **informes d'errors**. Si alguna cosa en un combat no es comporta com diu aquest manual, explica-ho allà.
- **Descàrregues** (calimasaga.com/forum/downloads) té l'última versió del joc.
- **El blog** porta les novetats: actualitzacions, contingut nou i la resta de llibres i jocs de la saga.

El combat

La pantalla de combat



Un combat en una pantalla d'ordinador: el teu oponent ataca, i pots parar o esquivar.

1. **El teu oponent:** retrat, i les barres de **vida** (vermella), **aguant** (groga) i **equilibri** (verda).
2. **Tu:** el mateix, per al teu lluitador.
3. **Els botons de parada** (escuts blaus): esquerra, centre i dreta.
4. **Els botons d'esquiva** (figures verdes corrent): esquerra i dreta.
5. **La barra de sobrecàrrega** (taronja). Quan és plena, apareix el botó de sobrecàrrega.
6. **La icona de la pressió**. Creix i es torna vermella a mesura que la pressió puja.
7. **El teu lluitador**, vist d'esquena com una silueta, perquè puguis veure el teu oponent a través seu.
8. **Panell lateral** (només en ordinadors): les teves xifres d'atac, defensa i recuperació, en directe.
9. **Panell lateral:** la pressió i l'assalt, i el **registre del combat**, que llista què ha fet cada cop i quins talents ha desencadenat.

El teu oponent és davant teu, i cada cop que llança es pot llegir en el seu moviment: la direcció cap on es mou la seva arma és la direcció de l'atac. Llegir aquest moviment a temps i gestionar amb astúcia els teus recursos és tot l'art del joc.

Torns

Quan tots dos lluitadors estan en espera (i a l'inici d'un combat), la possibilitat d'atacar s'alterna entre ells. Els botons d'atac es mostren durant **1 segon**, i llavors la possibilitat passa a l'altre lluitador. Quan és el teu torn, pots atacar o deixar passar l'oportunitat.

El lluitador que ataca descarrega el cop; l'altre té una breu finestra per defensar-se. Després, segons com hagi anat, un dels dos pot tornar a colpejar immediatament (vegeu *Encadenar i resposta*), o tots dos tornen a esperar.

Atac

Tres espases vermelles mostren on pots atacar: **esquerra, centre i dreta**. Un atac costa l'aguant de la teva arma, incrementat per la teva armadura (alguns talents el redueixen). Si no tens prou aguant, el botó s'agita i no passa res.

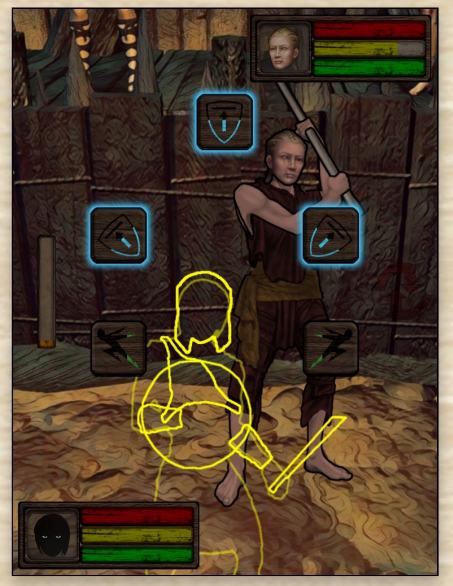
Cada atac dura el seu **temps d'atac**, que depèn de l'arma, els teus talents i la pressió. Durant aquest temps el teu oponent pot parar o esquivar.

Si portes un objecte llançable, el botó d'**usar objecte** apareix amb els botons d'atac. Després de cada ús l'objecte necessita 60 segons per tornar a estar llest, i el botó mostra el temps restant.



El teu torn d'atacar. La vora violeta marca el punt vulnerable, aquí a l'esquerra.

Parar i esquivar



T'estan atacant: para (blau) o esquiva (verd).

- **Para** cap al **mateix** costat cap on es mou el cop. Si l'arma del teu oponent gira cap a la teva esquerra, para a l'esquerra. Una parada costa **6 d'aguant**, més el que hi afegeixi la teva armadura. Una parada perfecta atura tot el cop; la pitjor encara deixa passar la meitat del dany.
- **Esquiva** cap al costat **oposat**. Si l'arma gira cap a la teva esquerra, esquiva a la dreta. Un cop al centre es pot esquivar cap a qualsevol costat. Una esquiva costa **4 d'aguant** i **60 d'equilibri**, i no pots esquivar sense aquesta quantitat d'equilibri. Una esquiva perfecta només costa la meitat de l'equilibri.

Algunes armes deixen més temps per parar, i d'altres més temps per esquivar (vegeu les armes a *El teu lluitador*). Un cop al qual no respons, o respons pel costat equivocat, és un **cop**.

Sincronització: desviació i cops crítics

Cada botó de combat reprodueix una breu animació amb un **centre resplendent**. Com més a prop d'aquest centre premis, més baixa és la **desviació** de l'acció, i millor funciona:

- un **atac** amb menys desviació deixa al teu oponent menys temps per defensar-se, i et dona més temps per encadenar si colpeja. Un atac **sense cap desviació és un cop crític**, que afegeix al dany el multiplicador de crític de la teva arma;
- una **parada** amb menys desviació deixa passar menys dany;
- una **esquiva** amb menys desviació costa menys equilibri;
- una parada o esquiva millor et dona més temps per a la resposta, i afegeix menys al seu cost d'aguant.

Prémer massa aviat és tan dolent com prémer massa tard. Vigilar el centre per aconseguir la millor desviació possible és el factor més important per lluitar amb eficàcia... després de prémer el botó correcte, és clar!

Encadenar i resposta

- **Encadenar:** després d'encertar un cop, els botons d'atac tornen a aparèixer immediatament, i pots tornar a colpejar. El temps que hi són depèn de com de bo ha estat el teu cop.
- **Resposta:** després de parar o esquivar un cop, pots tornar-lo directament. Com pitjor hagi estat la teva defensa, més aguant costa la resposta: res de més després d'una parada o esquiva perfecta, fins a un 50% més després de la pitjor, amb la mateixa corba que el dany que deixa passar una parada.

Un encadenament o una resposta que no aprofites es perd, i tots dos lluitadors tornen a esperar.

Pressió i assalt

La **pressió** creix mentre ningú encerta un cop, i ho accelera tot: cada acció triga menys temps. Comença en 1.0 i es multiplica per 0.75 amb cada atac fallit, fins a 0.05. El joc sovint la mostra com un percentatge: 0% a l'inici, prop del 100% al final d'un intercanvi llarg. Un cop treu la meitat de la pressió, i l'atac encadenat es fa amb la resta; després de l'encadenament es reinicialitza.

L'**assalt** és el nombre d'atacs seguits del mateix lluitador. Afavoreix l'agressor: cada punt escurça un 10% més el temps de reacció de l'altre lluitador, fins al 60% amb sis punts. Un cop, o un atac de l'altre costat, el reinicialitza. Es mostra com unes petites fletxes dobles al costat de la icona de la pressió: blaves a sota quan t'afavoreix, vermelles a sobre quan afavoreix el teu oponent.

El punt vulnerable

A cada atac que s'ofereix, una direcció queda marcada amb una **vora violeta**: el punt vulnerable de l'oponent. Un cop allà fa un **15% més** de dany base, i talents com Instint Mortal i Posició Avantatjosa l'incrementen encara més. Canvia cada vegada que s'ofereix un atac: a cada intercanvi, a cada encadenament o resposta, i sempre que la possibilitat d'atacar passa a l'altre lluitador.



Un cop crític: la pantalla tremola i la càmera s'apropa.

Vida, aguant i equilibri

- **Vida:** si la perds tota, perds el combat. Mai es recupera durant un combat; el descans entre combats en retorna una part.
- **Aguant:** el gasta cada atac, parada i esquiva. Es recupera a **5 punts per segon** mentre no estàs atacant.
- **Equilibri:** el gasta l'esquiva. També es recupera a **5 punts per segon** mentre no estàs atacant.

Les barres d'un lluitador estàndard tenen 100 punts cadascuna. Quedar-se sense aguant enmig d'un intercanvi és la manera més habitual de perdre un combat: no sempre és la millor tàctica atacar tan sovint com puguis, ni aprofitar cada oportunitat d'encadenar i/o respondre...

Sobrecàrrega

La **sobrecàrrega** és la barra taronja. S'omple a **1 punt cada segon** mentre el teu aguant es recupera, i més de pressa quan reps dany. Alguns talents l'omplen d'altres maneres (Batzegar, Estripar, Envoltar, Mantenir-se, Suportar).

Quan la barra és plena, apareix el **botó de sobrecàrrega** (tecla **I**). Per defecte, usar-lo recupera a l'instant **el 25% del teu aguant i el 35% del teu equilibri**. Els talents de sobrecàrrega (Vendaval, Rompre, Presa Desequilibrant, Agressió Imminent i Bastió) li donen un efecte diferent, que s'aplica en el moment que indica el talent. La vora del botó pren el color de l'efecte que tindria en aquell moment.

Usada en el moment adequat, una sobrecàrrega pot capgirar el curs d'un combat. Fins i tot la de per defecte, llançada enmig d'un intercanvi llarg, et pot fer guanyar un intercanvi d'alta pressió que estaves a punt de perdre; els talents de sobrecàrrega poden convertir els teus pròxims atacs en un malson per al teu oponent.



El botó de sobrecàrrega (a baix a l'esquerra), llest per usar.

Combos

Un **combo** és una seqüència d'accions en un ordre estricte que acaba en un atac: per exemple, esquivar cap a un costat i després atacar pel mateix costat. Els combos provenen dels talents, i el seu cop final causa un efecte: sagnat, atordit, extenuat, un multiplicador de crític extra... Els talents els detallen tots, amb la forma *Combo (esquiva CANTÓ QUALSEVOL, atac MATEIX CANTÓ)*.

Alguns combos acaben amb un cop que només es pot evitar del tot amb una defensa concreta. Unes **línies de velocitat** a l'atac insinuen la defensa adequada per la seva direcció i color.

Efectes

Els efectes són temporals. Els **efectes favorables** (blaus) ajuden el lluitador que els té; els **efectes perniciosos** (vermells) el perjudiquen. Les seves icones es mostren a la pantalla mentre duren.



Frenesí
Mentre l'efecte està actiu, el temps d'atac es redueix en un 25% i el dany base es redueix en un 20%.



Ràbia
Mentre l'efecte està actiu, el temps d'atac s'incrementa en un 10% i el dany base s'incrementa en un 35%.



Preparat
Mentre l'efecte està actiu, el primer atac del personatge té el temps d'atac reduït en un 25%.



Adrenalina
Mentre l'efecte està actiu, el personatge recupera aguant durant els seus atacs a x4 la velocitat en espera.



Sagnat
El personatge perd una quantitat fixa de vida, indicada a la icona de l'efecte (1 per segon en un sagnat normal), mentre duri l'efecte.



Debilitat
Mentre l'efecte està actiu, el dany base es redueix en el percentatge de debilitat.



Carregat
Mentre l'efecte està actiu, el primer atac del personatge té el dany base incrementat en un 50%.



Atordit
La pantalla s'enfosqueix i s'agita, i els teus temps de parada, esquiva, encadenament i resposta es redueixen en un 25%. Un oponent controlat pel joc es veu afectat de manera semblant.



Extenuat
Mentre l'efecte està actiu, l'aguant i l'equilibri es recuperen més lentament, segons el percentatge d'extenuat.

Objectes llançables

Un objecte llançable es compra com a servei abans del combat. Usa'l amb el botó d'**usar objecte** quan puguis atacar. No fa dany, però si impacta causa el seu efecte:

- el **fragment llancívol** causa sagnat; és difícil de parar i més fàcil d'esquivar;
- la **pols de klag** atordeix; és difícil d'esquivar i més fàcil de parar;
- la **xarxa de combat** extenua; és una mica difícil d'esquivar o de parar.

Només pots portar un tipus d'objecte llançable alhora.

Escenaris

Alguns combats de la història i del torneig tenen lloc en un **escenari** especial. Només t'entorpeix a tu, mai al teu oponent:

- els **obriülls** fan que cada esquiva costi més i deixen menys temps per fer-la;
- una **gàbia** fa el mateix amb cada parada;
- les **barricades** absorbeixen el dany que fas, fins que es trenquen;
- les **brases** et cremen a cada acció que fas amb alguna desviació, més com pitjor sigui la teva sincronització.

Dany, armadura i graus

El dany d'un cop parteix del **dany base** de l'arma, que incrementen els talents, els efectes i el punt vulnerable. Un cop crític afegeix el multiplicador de crític de l'arma (+30% vol dir un 30% més). Llavors l'armadura del defensor en treu la seva **reducció de dany**.

Les armes i l'armadura tenen tres graus: **fusta, closca i ferro**. Una arma un grau per sobre de la millor peça d'armadura que porta el defensor fa un **10% més** de dany, i dos graus per sobre un **25% més**. Un defensor sense armadura compta com a fusta.

Armes improvisades

De tant en tant la història deixa l'heroïna amb el que tingui a mà: una corda enrotllada com a fuet, un pal trencat com a martell, una fulla robada. Una **arma improvisada** lluita com l'arma que imita, però fa un **10% menys** de dany base, compta com a fusta davant l'armadura, i cap servei de millora la pot millorar.

Guanyar i perdre

El combat acaba quan la vida d'un dels lluitadors arriba a 0. El que passa després depèn del mode: la història normalment continua, guanyis o perdis; el torneig et paga per una victòria, però una derrota acaba la teva partida; la classificació interminable et fa pujar o baixar un lloc.

El teu oponent també parla durant el combat: provocacions i fanfarronades que et diuen alguna cosa sobre qui és.

Recuperació heroica. Quan comences una història, pots triar fins a tres recuperacions heroiques per a tota la partida. Quan l'heroïna cau i encara en té una, la pantalla es torna grisa i comença un compte enrere: *"Però allò no va ser el final..."*. Cinc segons després es torna a aixecar, amb la meitat de la seva vida, i com a mínim la meitat del seu aguant i equilibri.

El combat es conserva. Un combat de la història o del torneig es desa a cada intercanvi. Si tanques el joc enmig d'un combat, **Continuar** et torna a portar-hi, a l'intercanvi on el vas deixar.



Un duel guanyat. En un duel pots lluitar una altra ronda immediatament.

El teu lluitador

Reputació i beneficis

La **reputació** és alhora la teva fama i la teva habilitat en el combat: la guanyes lluitant, i la gastes en talents. Es mostra com dos números, com *200 / 281*: el que has gastat en talents, i el que has guanyat en total. Cada capítol de la història i del torneig limita quanta reputació pots tenir: 800 als Pous, 1600 a la Caravana i 2500 al Coliseu.

Els **beneficis** compren serveis. A la història no són diners sinó el favor del teu amo actual: depenen de com ha anat el teu últim combat, es gasten abans del següent, i no es poden estalviar. Al torneig són monedes de debò, que guanyes i gastes en equip, talents, entrenament i serveis.

Armes

L'arma decideix el teu estil més que cap altra cosa. Canviar d'arma entre combats per adaptar-te al següent oponent és una de les decisions més importants del joc.

- **Les armes a dues mans** (martell, destral, espasa llarga, llança) colpegen més fort. Són més difícils de parar, però més fàcils d'esquivar.
- **Les armes a una mà** van amb una segona arma o un escut a l'**altra mà**, i cada arma de l'altra mà dona el seu propi bonus. No hi ha cap avantatge en lluitar amb una sola arma a una mà.
- **Les espases i les espases llargues** són ràpides i lleugeres: barates de fer servir, bones per a combos i efectes en colpejar, però de poc dany per si mateixes.
- **Les destrals de mà i les destrals** són lentes, amb un multiplicador de crític molt alt: molt de dany amb els talents adequats, i una bona opció contra l'armadura.
- **Les maces i els martells** són les més pesades i les que costen més aguant, però són equilibrades. Una bona arma per aprendre a gestionar l'aguant.
- **El fuet** és més difícil de parar que qualsevol altra arma a una mà, i **la llança** més difícil d'esquivar que qualsevol altra a dues mans; totes dues són més febles en altres aspectes.
- **La daga** és una arma menor, millor reservada per a l'altra mà, tret que aprenguis a treure'n el màxim partit (la bandida i l'assassina en saben).



La pantalla d'equip: els teus espais al voltant de la figura, les opcions a sota, i les xifres de l'arma.

Cada arma també causa un efecte en colpejar, que desencadena el talent **Eines de l'Ofici**.

Armadura

L'armadura treu una part del dany de cada cop que reps, a canvi d'un preu: cada acció costa més aguant, i algunes es tornen més lentes. Hi ha tres peces: la **cuirassa**, l'**elm** i els **braçals**. Les seves reduccions se sumen: un conjunt complet de fusta treu un 30% del dany, un conjunt complet de ferro un 70%.

- L'armadura pesada encaixa amb els lluitadors que paren i encaixen cops. Talents com **Protecció** en redueixen les penalitzacions, i d'altres, com **Patacada Pesada** o **Convicció**, converteixen els cops rebuts en un avantatge.
- Com que l'armadura fa l'esquiva més difícil i esgotadora, els lluitadors que fan servir aquesta defensa solen no portar armadura (molt arriscat) o només la justa perquè el seu talent **Protecció** la pugui compensar. També obre el camí al talent **Confiança Blindada**, que fa l'esquiva molt més manejable.
- Alguna cosa entremig, com una cuirassa sola, o un elm i uns braçals, és una opció segura mentre aprens.

Una maça a l'altra mà travessa l'armadura, i **Rompre** la ignora del tot: davant d'aquests, una armadura més lleugera pot ser més assenyada.

Armes i armadura d'un cop d'ull

	Arma	Mans	Dany	Crític	Aguant	Atac	Parada	Esquiva	Efecte en colpejar
	**Daga**	1	7.5	+25%	15	3s	x1	x1	Sagnat 1 de vida per segon, 10s
	Bonus a l'altra mà: La teva esquiva costa un 20% menys d'equilibri								
	**Maça**	1	20	+15%	25	3s	x1	x0.5	Atordit 25%, 20s
	Bonus a l'altra mà: La reducció de dany de l'armadura del teu oponent es redueix un 35%; si la desviació de la seva parada no és 0, augmenta en 10								
	**Destral de mà**	1	15	+30%	20	3.3s	x1	x0.5	Extenuat 20%, 20s
	Bonus a l'altra mà: La parada del teu oponent costa un aguant addicional igual al 35% del cost d'aguant de la teva arma								
	**Espasa**	1	10	+10%	15	2.7s	x1	x0.5	Sagnat 1 de vida per segon, 10s
	Bonus a l'altra mà: Després de colpejar el teu oponent, la pressió només es redueix un 25%								
	**Fuet**	1	7	+10%	22.5	2.4s	x0.8	x0.5	Atordit 25%, 20s
	Bonus a l'altra mà: —								
	**Martell**	2	25	+15%	30	3s	x0.5	x1	Atordit 25%, 20s
	Bonus a l'altra mà: —								
	**Destral**	2	18.5	+30%	24	3.3s	x0.5	x1	Extenuat 20%, 20s
	Bonus a l'altra mà: —								
	**Espasa llarga**	2	12.5	+10%	18	2.7s	x0.5	x1	Sagnat 1 de vida per segon, 10s
	Bonus a l'altra mà: —								
	**Llança**	2	9	+25%	30	2.7s	x0.5	x0.8	Extenuat 20%, 20s
	Bonus a l'altra mà: —								
	**Escut**	1	*només a l'altra mà*						
	Bonus a l'altra mà: La desviació de la teva parada es redueix en un 10%								

El temps d'atac és el temps base del cop. Parada i esquiva indiquen quina part del temps normal té el *defensor* contra aquella arma: x0.5 és la meitat del temps, així que un martell és difícil de parar i una espasa difícil d'esquivar.

	Peça	Reducció de dany	Cost d'aguant	Temps d'atac	Temps d'esquiva
	**Cuirassa**	20% / 30% / 40%	+7% / +12% / +17%	x1.05 / x1.1 / x1.15	x0.9 / x0.85 / x0.8
	**Elm**	5% / 10% / 15%	+2.5% / +5% / +7.5%	—	x0.95 / x0.9 / x0.85
	**Braçals**	5% / 10% / 15%	+2.5% / +5% / +7.5%	x1.05 / x1.1 / x1.15	—

Cada valor és per a: Fusta / Closca / Ferro

Graus

El teu equip és de fusta tret que paguis per un de millor. Els serveis de **millora d'arma** i **millora d'armadura** fan que la pantalla d'equip t'ofereixi closca, i després ferro. L'armadura de fusta sempre és a mà, i la millora d'armadura puja totes les peces alhora per al combat següent.

El firmament de talents

Els talents es compren amb reputació, i es mostren com un firmament d'estrelles. Toca o assenyala una estrella per llegir-la, i compra-la si pots.

- **Cinc talents base** obren el firmament: Rapidesa, Punteria, Reacció, Bloqueig i Protecció. Cadascun té tres nivells, que costen 100, 200 i 300 de reputació.
- **Quaranta-cinc talents derivats** costen 100 cadascun, però abans en necessiten d'altres. El firmament només mostra les estrelles a què pots arribar; **Mostrar tots** mostra la resta.

Cada talent està descrit al compendi del final d'aquest manual.



El firmament de talents. Els cinc talents base brillen al seu centre.

Constel.lacions

Una **constel.lació** és un conjunt de talents triats per lluitar d'una manera concreta: el que altres jocs anomenen una *build*. El lexicon n'ofereix set, que costen 1600 de reputació cadascuna, com a punt de partida per a qui vulgui orientació. Es llisten amb els seus talents al capítol *Constel.lacions*.

Serveis

Els **serveis** et donen avantatge en el combat següent: un objecte llançable, un equip millor o un bonus inicial. A la història els compres amb els teus beneficis abans de cada combat. Al torneig els compres a un comerciant, i els pots acumular per a combats posteriors. En un duel cadascun costa 100 de reputació, de la mateixa reserva que els teus talents.



Els serveis es compren abans d'un combat.

- **Un objecte llançable alhora.** Només en pots portar un tipus a un combat: fragment, pols o xarxa.
- **Triar equip** és més important a la història, on abans de cada combat només s'ofereixen alguns tipus d'arma. Amb aquest servei, s'ofereixen tots.
- **Cures** és el que has de buscar quan perds més vida de la que et retorna el descans: les ferides passen d'un combat al següent.
- **Les recompenses també porten serveis.** Alguns esdeveniments i decisions de la història en mantenen un pel seu compte: un ferrer que prepara la teva arma abans de cada combat, informants que parlen del teu pròxim oponent, o subministraments que fan més barat o gratuït tot un tipus de servei.
- **Al torneig, els serveis s'acumulen.** Guarda una reserva dels que fa servir la teva construcció, i ven la resta per dos terços del seu preu.



Fragment llancívol

Llançat: sagnat, 15 s. Difícil de parar, més fàcil d'esquivar.



Pols de klag

Llançat: atordit 25%, 30 s. Difícil d'esquivar, més fàcil de parar.



Xarxa de combat

Llançat: extenuat 20%, 30 s. Una mica difícil de parar o d'esquivar.



Millora d'armadura

Armadura d'un grau superior per al combat.



Millora d'arma

Armes d'un grau superior per al combat.



Triar equip

Tots els tipus d'arma disponibles.



Cures

Més vida recuperada en descansar.



Rumors

Coneix el teu pròxim oponent; una mica més fàcil de vèncer.



Beuratge

Comença amb mitja barra de sobrecàrrega, mai menys d'un quart.

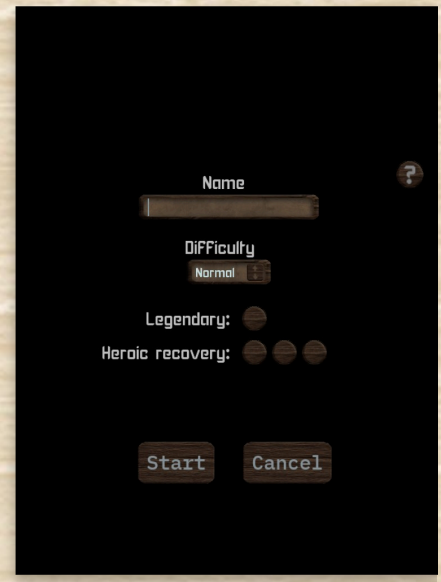
La història

Una nova història

Tria un espai buit per començar una nova història, o un d'ocupat per continuar-la: hi ha tres espais, o cinc a l'edició de mecenes. Una nova història demana:

- **Un nom** per a l'espai.
- **Dificultat:**
  - **Normal**, amigable per a qualsevol jugador més interessat en la història que en l'habilitat;
  - **Difícil**, un repte interessant, però a l'abast d'un jugador habitual;
  - **Tens**, que requereix bons reflexos i un bon coneixement de les regles.

  Totes les dificultats porten a la mateixa història, els mateixos finals i el mateix contingut. Tria la que gaudiràs: sempre viuràs la història completa i pots tornar-ho a provar més tard amb un altre ajust si vols un tipus de repte diferent.
- **Llegendari:** l'heroïna no pot perdre ni un sol combat. Una derrota, i la història s'acaba per sempre.
- **Recuperació heroica:** fins a tres caigudes de les quals l'heroïna es pot aixecar (vegeu *El combat*).



Una nova història.

El tutorial

La història comença amb la captura de l'heroïna, i amb les lliçons del **Vell Guerrer**, el mestre del seu poble, que li tornen a la memòria en el seu primer combat. El tutorial ensenya cada moviment per torns, i espera que el facis bé. Te'l pots saltar quan comences una història.



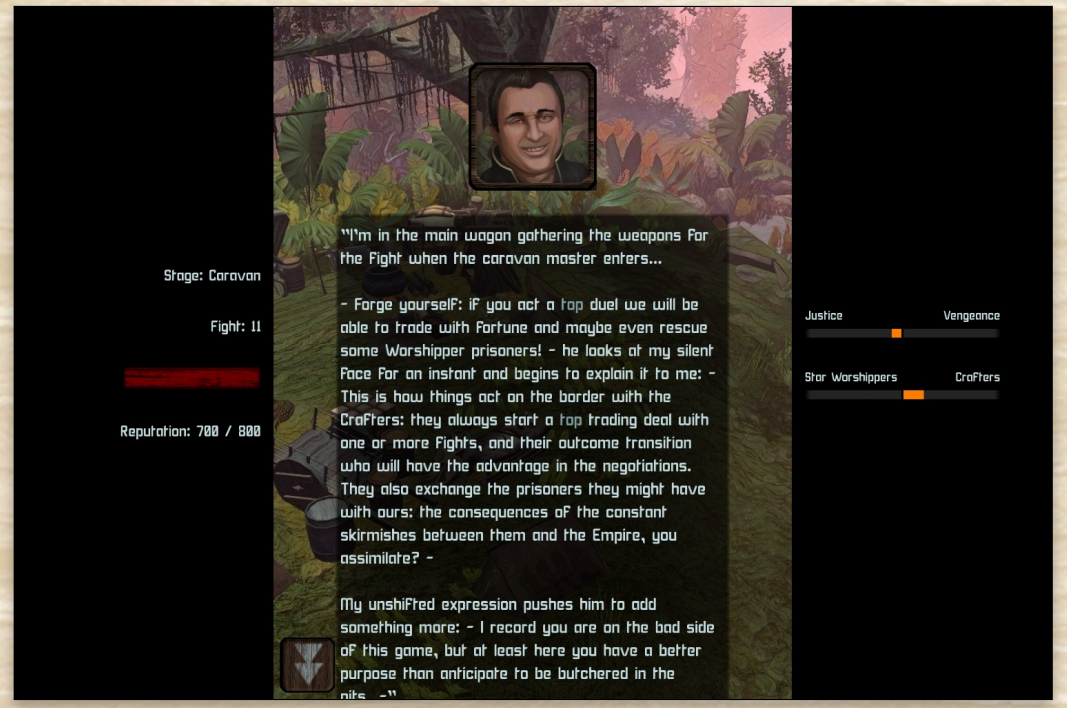
El tutorial ensenya el combat moviment a moviment.

Tres capítols

1. **Els Pous.** Venuda als pous de lluita d'esclaus, l'heroïna lluita contra altres esclaus al fang, davant d'un públic que aposta per qui cau primer. Cadascun d'ells té una història, i potser un favor a demanar.
2. **La Caravana.** Un mestre de caravana imperial la compra i se l'emporta cap a l'est, a lluitar als salons dels Artesans de la frontera, per un camí d'incursions i decisions difícils.
3. **El Coliseu.** A Polis, la capital, tres Cases dominen el coliseu: la Casa del Foc, la Casa del Ferro i la Casa de la Fortuna. Per sobre d'elles hi ha el Príncep.

   Cada capítol augmenta la reputació que pots tenir, i els teus oponents es fan més forts amb ella.

Entre combats



La història, explicada amb la veu de l'heroïna. En un ordinador, els panells laterals mostren el capítol, el combat, la teva vida i reputació, i les faccions.

Entre combats la història continua: esdeveniments, converses amb els altres esclaus, i **decisions**. Tria una resposta amb el seu botó, o amb les tecles numèriques.

Les teves decisions et mouen al llarg de dues escales de **faccions**, que decideixen quins esdeveniments veus i quina Casa del coliseu t'acull:

- **Adoradors de l'Estrella o Artesans:** lleialtat als ideals dels Adoradors Verdaders malgrat els defectes de l'Imperi, o la lluita salvatge contra les seves pràctiques corruptes, l'esclavitud per sobre de tot;
- **Justícia o Venjança:** el que és just i bo per als altres, o el camí més directe cap a l'objectiu de l'heroïna.



Preparant el combat següent.

Abans de cada combat, la pantalla de **preparació** mostra les paraules del teu amo, el teu pròxim oponent, i els botons d'equip, talents i serveis. El **diari** (a baix a l'esquerra) guarda el que has après i les recompenses que portes. La fletxa (a baix a la dreta) comença el combat.

Abans d'un combat, si has **descansat** com cal, recuperaràs part de la vida que has perdut; el servei de **cures** també la pot recuperar, pel seu compte o a més del descans.

Els combats mateixos no sempre són duels senzills. Alguns esdeveniments i decisions esperen un resultat concret: guanyar amb molta vida restant, o amb molt poca (la meitat de la teva vida és la línia); guanyar ràpid, o resistir prou temps (tres minuts és la línia); enfrontar-te a dos oponents un darrere l'altre; o lluitar en una situació estranya, com els escenaris d'*El combat*.

Perdre

La majoria dels combats de la història es poden perdre: la història continua, amb menys recompensa i més ferides. Uns quants combats decisius no, i perdre'n un és **fi del joc**; llavors pots tornar a intentar aquell combat. Amb **Llegendari**, cada derrota és definitiva.

El torneig

El menú **Torneig** ofereix dos modes: **Clàssic**, descrit aquí, i **Interminable**, que té un capítol propi.

Tria un lluitador i enfronta't als teus oponents d'un en un, al llarg dels mateixos tres capítols que la història: els pous d'esclaus, després els salons dels Artesans a la frontera, i després el coliseu, que acaba amb el campió del torneig.

El torneig es juga de manera diferent de la història:

- **Les monedes són de debò.** Les guanyes en combats i esdeveniments, i les gastes amb el **ferrer** (armes), el **comerciant** (serveis), el **mestre** (talents, a tantes monedes com el seu cost en reputació) i l'**entrenador** (més vida, aguant i equilibri). El que vens de tornada retorna dos terços del seu preu.
- **L'equip és teu, i s'acaba.** Cada combat gasta les armes i els serveis que hi portes, així que guarda'n una reserva. L'armadura de fusta sempre és a mà.
- **No tots els lluitadors poden aprendre-ho tot.** Alguns tenen parts del firmament de talents tancades, cosa que empeny cadascun cap a unes quantes constel.lacions.
- **Entre combats**, trobades casuals, ofertes i favors et surten al pas, cadascun amb decisions que porten a llocs diferents. Alguns continuen durant diversos combats.



Triant un lluitador.

El primer lluitador, el soldat, està disponible des del principi. **Acaba un torneig per desbloquejar el següent.**



1 El soldat

Vida 80 · Aguant 90 · Equilibri 70

Acomiadat de l'exèrcit dels Adoradors de l'Estrella i expulsat de la casta dels guerrers, el soldat no lamenta haver-se negat a seguir una ordre indeguda i deshonesta. Pot ser que sigui jove, pot ser que sigui inexpert, però el seu cor acull les veritables tradicions i la seva voluntat és forta...

Comença amb: Llança, Cuirassa, Elm, Braçals; Protecció, Endavant



2 El guerrer

Vida 90 · Aguant 70 · Equilibri 70

La seva primera batalla havia d'haver-los portat la fama i la glòria que els havien estat negades durant tant de temps; orfes des de molt joves, sense família que es fes càrrec d'ells, els germans Artesans sempre van ser ignorats a la seva vila, considerats tan sols una mica per sobre dels esclaus...

Comença amb: Destral de mà, Escut, Cuirassa; Punteria, Eines de l'Ofici



3 La bandida

Vida 70 · Aguant 90 · Equilibri 90

Des que en té memòria, la bandida sempre ha intentat treure profit de qualsevol situació, fins i tot les pitjors; quan era una nena i la seva vila va ser saquejada pels clans Artesans, va sobreviure passant contraban en el camp de refugiats; quan va arribar a l'adolescència i tot el seu campament va ser enviat a fer treballs forçats per a l'Imperi dels Adoradors de l'Estrella, es va unir a una banda local evitant l'esclavitud...

Comença amb: Maça, Daga; Reacció 2, Acrobàcies



4 L'esclava

Vida 90 · Aguant 90 · Equilibri 90

Tard o d'hora havia de passar. Durant la major part de la seva vida sempre va fer el que li van manar. Sigues una nena bona i ajuda a les terrasses de ris. Sigues una camperola diligent i treballa dur com exigeix la teva casta. Sigues una noia decent i casa't amb l'home indicat. Fins que un dia el seu marit va robar una mica de medicina per a alleujar els seus dolors de l'embaràs i va ser executat davant d'ella. Va perdre el nen uns cicles més tard. Després d'això, va deixar de fer el que li manaven: va assassinar el capatàs de camp, el sacerdot i dos soldats fins que la resta va poder capturar-la.

Comença amb: Daga



5 El veterà

Vida 80 · Aguant 80 · Equilibri 80

És massa vell per tot això. Temps enrere hauria visitat els seus antics contactes o sacsejat l'escòria dels baixos fons; temps enrere era un conegut mercenari i un temerari guerrer a sou...

Comença amb: Espasa



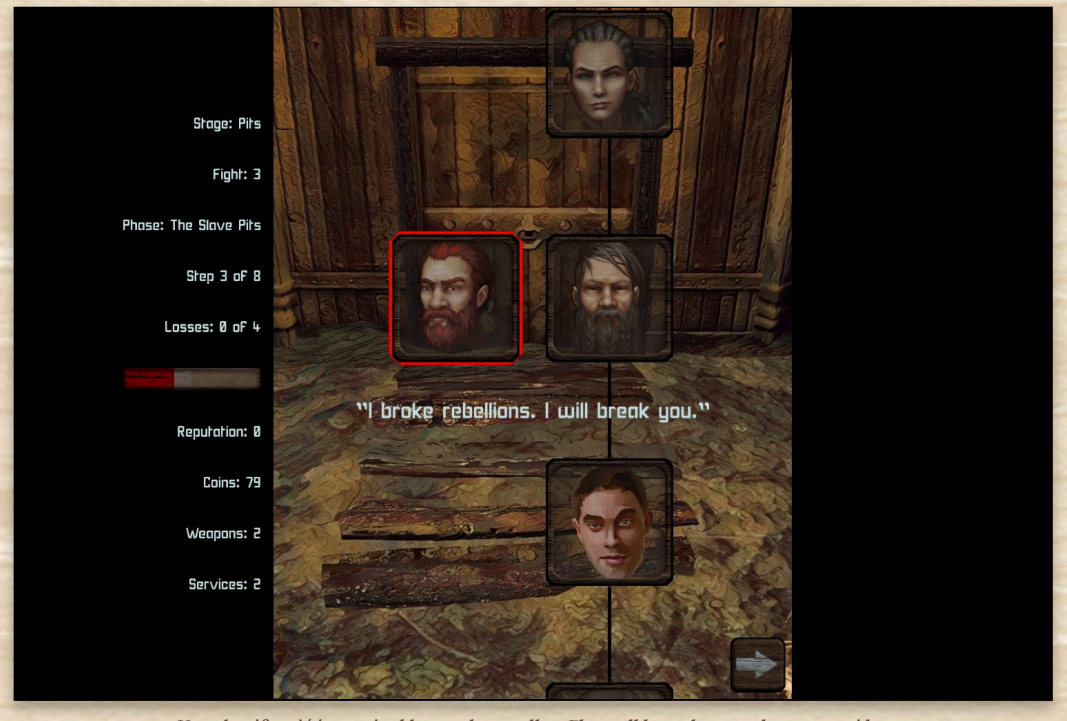
6 L'assassina

Vida 50 · Aguant 70 · Equilibri 90

Era una assassina acabada de nomenar dins de la Càbala: una fulla més al servei dels lectors d'ones, encarregada de les tasques menors que no es consideraven dignes dels agents d'alt nivell. Fins que va escoltar un xiuxiueig que no era per a ella: un objectiu prioritari, l'actual campió del coliseu...

Comença amb: Daga, Daga; Protecció, Reacció 2, Trucs Ocults, Mans Ràpides

Interminable



Una classificació interminable: ets al tercer lloc. El panell lateral mostra la teva partida.

Interminable és un torneig que no s'acaba mai: un lluitador que no para de créixer, escalant classificació rere classificació. Tries l'aspecte del teu lluitador, i comences feble: el 40% de la vida d'un lluitador complet, el 50% del seu aguant i el 60% del seu equilibri.

- **Nou fases**, els pous, la caravana i el coliseu tres vegades seguides, cadascuna més difícil que l'anterior. Guanya una fase per obrir la següent; pots tornar a entrar a qualsevol fase que ja hagis guanyat.
- **Cada fase és una classificació de vuit oponents**, sortejats quan hi entres. Guanya i puges un lloc; perd i baixes un lloc, i has de tornar a vèncer l'oponent de sota. El capdamunt de cada classificació del coliseu és un dels tres campions.
- **Quedes fora de la classificació** si perds contra el seu primer oponent, o si perds quatre vegades en total. Conserves tot el que has guanyat, i pots pagar per tornar a entrar.
- **Després d'una derrota** recuperes un terç de la vida a l'instant, pagat en monedes. Si no pots pagar, perds part de la vida, l'aguant o l'equilibri que has entrenat.
- **Les monedes ho són tot:** cada combat guanyat paga, més a cada fase posterior, i guanyar una fase afegeix un premi. Entrar costa una inscripció, a partir de la segona fase. Els talents i l'entrenament costen més com més en tens.
- **Entre combats**, els esdeveniments del torneig també et poden trobar aquí, però només una part d'ells i menys sovint: abans de cada combat, la meitat de les vegades no passa res. Pel camí pots tenir una trobada casual, o trobar el comerciant, el ferrer, el mestre o l'entrenador que anaves a buscar; en arribar, una vila o una de les seves apostes. No hi ha companys ni missions llargues, un esdeveniment pot tornar a aparèixer més endavant, i el que concedeix dura deu combats. Alguns esdeveniments porten un combat propi: queda fora de la classificació, i perdre'l no compta com una de les teves quatre derrotes.
- **La mística**, que només es troba si la busques, et retira tots els talents i et retorna dos terços del que vas pagar, perquè puguis construir un lluitador diferent.
- **L'historial** guarda la teva fase més alta, les fases que has guanyat, les classificacions que has perdut, els teus combats, i les teves visites a la mística.

Les nou fases

1 Els Pous d'Esclaus

Fang, cadenes i un públic que aposta per qui cau primer. Tot veritable lluitador, esclau o no, comença aquí.

Inscripció: 0 · Premi: 100

2 La Caravana Fronterera

Un llarg camí de carretes i sales de vila, on cada parada té el seu propi campió local.

Inscripció: 100 · Premi: 300

3 Els Jocs Oberts del Coliseu

Potser només són els jocs oberts, però això és el Coliseu, i només accepta lluitadors provats.

Inscripció: 200 · Premi: 600

4 Els Pous de Lluita

Els mateixos pous, però sense esclaus famolencs, i amb un públic més dur disposat a pagar per veure't sagnar.

Inscripció: 300 · Premi: 900

5 La Ruta del Contraban

Els veritables reptes no són als camins principals, sinó als llocs més foscos, on de veritat corren els diners.

Inscripció: 400 · Premi: 1,200

6 El Torneig de Temporada del Coliseu

De tornada a la sorra, entre graderies de pedra. Aquesta vegada contra els millors de la temporada.

Inscripció: 500 · Premi: 1,500

7 Els Pous Subterranis

Pots unir-te a una Casa del Coliseu i esperar una oportunitat al Campionat Imperial. O pots fer el teu nom tan famós que t'hi convidin.

Inscripció: 600 · Premi: 1,800

8 Les Sales dels Artesans

L'últim camí. Si el teu nom és tan conegut als territoris Artesans com a l'Imperi, la teva entrada al Campionat Imperial està garantida.

Inscripció: 700 · Premi: 2,100

9 El Campionat Imperial del Coliseu

El Campionat Imperial. No hi ha sorra més alta per trepitjar, ni llegenda més gran que la del seu vencedor.

Inscripció: 800 · Premi: 2,400

Duel

Un **duel** és un sol combat, muntat exactament com vulguis. **Practicar** el munta contra l'ordinador; **Amfitrió** i **Unir-se**, contra un amic.

- **Oponents:** cada oponent que has vençut a qualsevol lloc del joc, construït fins a la fase que triïs. *Personalitzat* és un lluitador que construeixes tu mateix.
- **Fase:** quanta reputació pot gastar cada lluitador, si vols un duel amb les xifres limitades. La fase del Coliseu et deixa gastar sense límit.
- **Equip:** totes les armes i peces d'armadura et són disponibles. Els graus superiors encara necessiten els serveis de millora, que costen reputació.
- **Arena, música i dificultat**, com t'agradin. L'edició de mecenes hi afegeix les arenes i cançons dels caps finals.
- **IA:** lliura el teu lluitador a l'ordinador, amb un comportament que pots ajustar. Compara dues construccions al marge de qui les jugui.



Muntant un duel: tu a dalt, el teu oponent a baix.

Jugar amb un amic

Un jugador és l'**amfitrió** i l'altre s'hi **uneix**. L'amfitrió posa nom a la partida i hi pot posar una contrasenya; l'altre s'hi uneix amb el mateix nom i contrasenya. Deixa'ls buits per crear una partida pública a l'atzar, o per unir-t'hi. Per connectar directament, fes servir l'adreça IP de l'amfitrió com a nom.

Un cop connectats, tots dos jugadors trien els seus lluitadors. Hi ha un xat per parlar, i tots dos han de marcar **preparat** abans que el combat pugui començar.

Compendi de talents

Cada talent del firmament, amb la descripció pròpia del joc i el seu cost. Les xifres són les d'un lluitador estàndard: *sagnat/10seg* dura deu segons, *extenuat 35%/20seg* alenteix la recuperació un 35% durant vint.

Talents base



Rapidesa
Els teus atacs triguen només el 90/80/70% del temps normal
Cost: 100 / 200 / 300



Punteria
El teu multiplicador de crític augmenta en un 20/40/60% i el teu dany base s'incrementa en un 3/6/9%
Cost: 100 / 200 / 300



Reacció
El teu temps d'esquiva augmenta en un 15/30/45%
Cost: 100 / 200 / 300



Bloqueig
El teu temps de parada augmenta en un 15/30/45%
Cost: 100 / 200 / 300



Protecció
El cost d'aguant afegit per la teva armadura es redueix en 5/10/15 punts percentuals; la penalització total al temps d'esquiva i atac de la teva armadura es redueix en un 10/20/30%
Cost: 100 / 200 / 300

Talents derivats



Impacte Doble
Combo (atac CANTÓ QUALSEVOL, atac CANTÓ OPOSAT), causa extenuat 50%/20seg i desencadena adrenalina/20seg; causa extenuat 35%/20seg si es esquivat
Cost: 100 · Requereix: Rapidesa



Punt Feble
Prolonga la duració de qualsevol efecte perniciós causat (com atordit, sagnat, extenuat...) en un 50%
Cost: 100 · Requereix: Punteria



Atac Lateral
Combo (esquiva CANTÓ QUALSEVOL, atac MATEIX CANTÓ), causa sagnat/10seg, 1 de vida per segon
Cost: 100 · Requereix: Reacció



Parada Ofensiva
El teu temps de resposta després d'una parada augmenta en el percentatge de la pressió actual
Cost: 100 · Requereix: Bloqueig



Posició Estoica
Si desestimes la teva resposta, cura un dels teus efectes perniciosos (com atordit, sagnat, extenuat...) a l'atzar
Cost: 100 · Requereix: Protecció



Set de Sang
En realitzar un cop crític, tens una probabilitat igual al teu multiplicador de crític de desencadenar frenesí durant 30seg
Cost: 100 · Requereix: Rapidesa, Punteria



Mobilitat de Combat
Recuperes equilibri normalment mentre ataques
Cost: 100 · Requereix: Rapidesa, Reacció



Resposta Desestabilitzadora
Combo (parada CANTÓ QUALSEVOL, atac MATEIX CANTÓ), causa extenuat 35%/20seg
Cost: 100 · Requereix: Rapidesa, Bloqueig



Patacada Pesada
Combo (atac CANTÓ QUALSEVOL, atac CENTRE), causa un dany addicional igual a la teva reducció de dany total i atordit 100%/20seg; causa extenuat 35%/20seg si es parat
Cost: 100 · Requereix: Rapidesa, Protecció



Impacte a Contrapeu
Combo (esquiva CANTÓ QUALSEVOL, atac CANTÓ OPOSAT), causa extenuat 20%/20seg i desencadena preparat/20seg i carregat/20seg
Cost: 100 · Requereix: Punteria, Reacció



Contraatac
Combo (parada QUALSEVOL, atac CENTRE), aconsegueixes un cop crític amb una desviació de fins a 10 i incrementes el teu multiplicador de crític en un 25%
Cost: 100 · Requereix: Punteria, Bloqueig



Sang Furiosa
En ser danyat, tens un 50% de desencadenar ràbia durant 30seg
Cost: 100 · Requereix: Punteria, Protecció



Retirada Segura

Si desestimes el teu encadenament, interromps un efecte favorable (com ràbia, frenesí...) del teu oponent a l'atzar

Cost: 100 · Requereix: Reacció, Bloqueig



Bloqueig Atordidor

En parar, tens una probabilitat igual a 5% + (la diferència de desviacions entre l'atacant i el defensor)% de causar atordit 100%/20seg

Cost: 100 · Requereix: Bloqueig, Protecció



Convicció

En ser danyat, recuperes aguant igual al doble del dany rebut

Cost: 100 · Requereix: Posició Estoica, Bloqueig, Protecció 2



Distància de Càrrega

Si esquives amb èxit, tens una probabilitat igual a 20% + (la diferència de desviacions entre l'atacant i el defensor)% de desencadenar carregat/20seg

Cost: 100 · Requereix: Mobilitat de Combat



Instint Mortal

El punt vulnerable dobla el seu bonificador al dany base

Cost: 100 · Requereix: Rapidesa 2, Punteria



Predador

El teu dany base s'incrementa en un 35% si el teu oponent es troba sota qualsevol efecte perniciós

Cost: 100 · Requereix: Reacció 2, Bloqueig 2



Trucs Ocults

El teu objecte d'ús torna a estar llest en la meitat de temps (30seg en lloc de 60seg)

Cost: 100 · Requereix: Reacció 2, Protecció



Impuls

En realitzar un combo amb èxit, s'afegeix 2 a la teva puntuació d'assalt i recuperes el 25% del teu aguant màxim

Cost: 100 · Requereix: Punteria, Reacció 2, Bloqueig



Oportunisme

En causar un efecte perniciós al teu enemic desencadenes també adrenalina/20seg

Cost: 100 · Requereix: Rapidesa, Reacció, Bloqueig 2



Endavant

Si és necessari, pots gastar equilibri com a aguant a un cost addicional del 100%

Cost: 100 · Requereix: Convicció, Protecció 3



Confiança Blindada

Pots intentar esquivar encara que no tinguis suficient equilibri base (abans d'aplicar la desviació); en qualsevol cas, has de ser capaç de pagar el cost final d'equilibri

Cost: 100 · Requereix: Reacció, Protecció



Bogeria de Sang

En desencadenar ràbia o frenesí, automàticament desencadenes també frenesí/30seg o ràbia/30seg, respectivament

Cost: 100 · Requereix: Set de Sang, Sang Furiosa



Parada Tàctica

Si pares amb èxit, tens una probabilitat igual a 20% + (la diferència de desviacions entre l'atacant i el defensor)% de desencadenar preparat/20seg

Cost: 100 · Requereix: Parada Ofensiva, Rapidesa



Posició Avantatjosa

Durant el teu encadenament, el punt vulnerable afegeix al seu bonificador al dany el percentatge de la pressió actual (sense comptar l'índex d'assalt); durant la teva resposta, la meitat d'aquest valor

Cost: 100 · Requereix: Instint Mortal, Punteria 2



Moviment Entrenat

El cost d'aguant del teu atac es redueix en la meitat del percentatge de la pressió actual

Cost: 100 · Requereix: Rapidesa 2, Posició Estoica



Superioritat

El teu dany base s'incrementa en un 25% si et trobes sota qualsevol efecte favorable

Cost: 100 · Requereix: Rapidesa, Punteria 2, Reacció



Mans Ràpides

L'atac amb el teu objecte d'ús pren només un 75% del temps normal i, si colpeja amb èxit, la pressió no es redueix

Cost: 100 · Requereix: Trucs Ocults



Esgotar

La teva parada redueix en 5 l'aguant del teu oponent i et proporciona una probabilitat de (25 * puntuació d'assalt)% de causar debilitat 50%/20seg

Cost: 100 · Requereix: Bloqueig Atordidor, Bloqueig 2



Eines de l'Ofici

En realitzar un cop, tens una probabilitat igual al teu multiplicador de crític de causar l'efecte perniciós vinculat al teu tipus d'arma

Cost: 100 · Requereix: Instint Mortal, Punteria 3



Acrobàcies

La teva esquiva i parada deixen de consumir aguant. La teva parada consumeix el triple del seu cost d'aguant en equilibri; la teva esquiva afegeix el seu cost d'aguant al seu cost en equilibri, però la suma total es redueix al 50%. La teva recuperació d'aguant es redueix al 65%

Cost: 100 · Requereix: Parada Ofensiva, Retirada Segura, Reacció 3



Retribució

La teva parada infligeix 1 * (nombre de e. favorables del defensor + nombre de e. perniciosos de l'atacant) dany no-reductible al teu oponent

Cost: 100 · Requereix: Esgotar, Bloqueig 3



Tromba Incapacitant

Qualsevol combo amb èxit causa addicionalment debilitat 50%/20seg

Cost: 100 · Requereix: Impuls, Reacció 3



Estripar

Guanyes sobrecàrrega en colpejar; la quantitat depèn del dany infligit, amb un bonificador addicional del 25% si és un cop crític

Cost: 100 · Requereix: Punteria 2, Rapidesa



Mantenir-se

Guanyes sobrecàrrega en parar; la quantitat depèn de la desviació de la teva parada i de la pressió actual

Cost: 100 · Requereix: Bloqueig 2, Reacció



Vendaval

[Usar Sobrecàrrega, fase d'atac] Durant la Sobrecàrrega, el teu oponent perd aguant addicional en parar els teus atacs i equilibri addicional en esquivar-los; com més aguant costi l'atac de la teva arma i millor sigui el moment del teu atac, més en perd

Cost: 100 · Requereix: Batzegar, Impacte Doble



Presa Desequilibrant

[Usar Sobrecàrrega, fase d'esquiva] Durant la Sobrecàrrega, cada esquiva amb èxit fa que el teu oponent perdi el doble de l'equilibri que t'ha costat; si no pot pagar-lo, el seu equilibri baixa a 0 i queda atordit/20seg

Cost: 100 · Requereix: Envoltar, Impacte a Contrapeu



Bastió

[Usar Sobrecàrrega, fase de dany] Durant la Sobrecàrrega, el teu dany rebut ignora punt vulnerable i cops crítics, i es redueix per la teva sobrecàrrega romanent

Cost: 100 · Requereix: Suportar, Posició Estoica



Atac Perfecte

La desviació dels teus atacs es redueix en un 10%

Cost: 100 · Requereix: Moviment Entrenat, Rapidesa 3



Batzegar

Guanyes sobrecàrrega en atacar; la quantitat depèn de la desviació del teu atac i del seu cost d'aguant

Cost: 100 · Requereix: Rapidesa 2, Protecció



Envoltar

Guanyes sobrecàrrega en esquivar; la quantitat depèn de la desviació de la teva esquiva i del multiplicador de crític del teu oponent

Cost: 100 · Requereix: Reacció 2, Punteria



Suportar

Guanyes sobrecàrrega en rebre dany (també durant una parada); la quantitat depèn de la teva reducció de dany. Tota la sobrecàrrega que guanyes en rebre dany es multiplica segons com de ferit comencessis el combat: per exemple, al 25% de la teva vida màxima, x4

Cost: 100 · Requereix: Protecció 2, Bloqueig



Rompre

[Usar Sobrecàrrega, fase de cop] Durant la Sobrecàrrega, el teu dany infligit ignora la reducció de dany de l'armadura, i davant la teva arma l'armadura compta com un grau més baix

Cost: 100 · Requereix: Estripar, Punt Feble



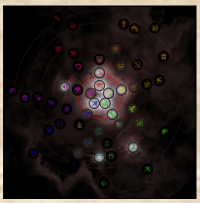
Agressió Imminent

[Usar Sobrecàrrega, fase de parada] Durant la Sobrecàrrega, desencadenes preparat/20seg i carregat/20seg cada cop que el teu oponent roman inactiu

Cost: 100 · Requereix: Mantenir-se, Parada Ofensiva

Constel.lacions

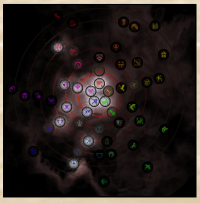
Les set constel.lacions del lexicon: cadascuna és un conjunt complet de talents, que val 1600 de reputació, triats per lluitar d'una manera concreta.



El Duelista

Un especialista de l'u contra u, d'atacs ràpids i excepcionals. Empunya una espasa o una espasa llarga, aconsegueix un combo que deixi un efecte perniciós i continua atacant per alimentar Predador.

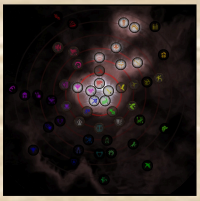
Talents: Rapidesa 2, Punteria, Reacció 2, Bloqueig 2, Impacte Doble, Punt Feble, Atac Lateral, Resposta Desestabilitzadora, Impuls, Predador



La Donzella-escut

Una combatent resistent que para i espera el moment adequat. Un escut a l'altra mà; para perfectament per desencadenar Bloqueig Atordidor i Resposta Desestabilitzadora.

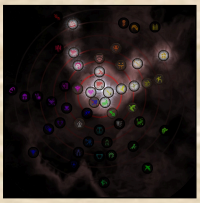
Talents: Rapidesa 2, Reacció, Bloqueig 2, Protecció, Posició Estoica, Parada Ofensiva, Bloqueig Atordidor, Resposta Desestabilitzadora, Parada Tàctica, Mantenir-se, Moviment Entrenat, Agressió Imminent



El Berserker

Un guerrer poderós que colpeja fort quan compta. Una destral de mà o una destral; estalvia aguant fins que arribin la ràbia o el frenesí, i llavors colpeja, millor al punt vulnerable.

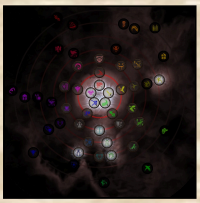
Talents: Rapidesa 2, Punteria 2, Reacció, Bloqueig, Protecció, Posició Estoica, Set de Sang, Sang Furiosa, Instint Mortal, Estripar, Bogeria de Sang, Posició Avantatjosa



El Demolidor

No li importa com de ben protegit estiguis: ho travessa. Un martell o una destral, combos que desgasten l'oponent, i sobrecàrrega gastada en Vendaval o Rompre.

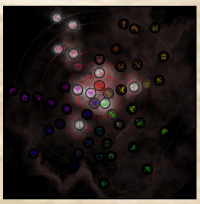
Talents: Rapidesa 2, Punteria 2, Reacció, Protecció, Impacte Doble, Punt Feble, Patacada Pesada, Mobilitat de Combat, Batzegar, Estripar, Vendaval, Rompre



L'Embaucador

Guanya el combat abans que les armes es creuin. Una arma lleugera, i fragments, pols i xarxes llançats tan sovint com permetin Trucs Ocults i Mans Ràpides.

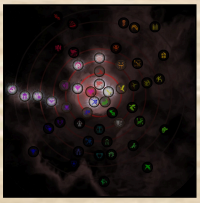
Talents: Rapidesa, Punteria 2, Reacció 2, Bloqueig 2, Protecció, Trucs Ocults, Mans Ràpides, Oportunisme, Superioritat, Retirada Segura



La Tempesta

Mai deixa d'atacar, i cada atac cau on ha de caure. Una arma ràpida, poca armadura, i sobrecàrrega gastada en Vendaval fins que l'oponent no es pugui defensar.

Talents: Rapidesa 3, Reacció, Protecció, Impacte Doble, Batzegar, Vendaval, Posició Estoica, Moviment Entrenat, Atac Perfecte, Mobilitat de Combat, Confiança Blindada



L'Inquebrantable

És més perillós quan ja hauria d'estar mort. Armadura completa i una arma pesada; cada cop rebut acumula sobrecàrrega, i Bastió aguanta mentre Patacada Pesada respon.

Talents: Rapidesa, Punteria, Bloqueig, Protecció 3, Posició Estoica, Suportar, Bastió, Convicció, Endavant, Sang Furiosa, Patacada Pesada

Oponents

Cada oponent que t'espera a Slave Pits. Venç-los, i el lexicon t'explicarà tota la seva història.



Zola

Destral

Una nena de la guerra fronterera que es va convertir en una facinerosa i després en mestressa d'un bordell, fins que un subordinat la va vendre. Als pous no es molesta a protegir-se. Una gran destral, i una pluja de cops salvatges abans que puguis respirar.



Scala

Llança

Acusada d'assassinar el seu marit, hereu d'una casa rica, va rebutjar la mort discreta que es permet a les nobles i va triar els pous. El seu pare li va ensenyar la llança en secret. La família del seu marit encara espera que caigui.



Min

Espasa + Daga

Ningú sap qui és. Uns parracs li amaguen la cara i, xiuxiuegen els esclaus, les cicatrius d'una espia. Freda i precisa amb l'espasa i la daga, guanya, i espera alguna cosa, o algú.



Ayla

Espasa + Destral de mà

Abans era funcionària a la ciutat; diu que la van incriminar, però les males llengües diuen que era una espia dels Artesans. Es barreja fàcilment amb els altres esclaus. Amb espasa i destral de mà, sempre sembla saber què faràs a continuació.



Emma

Destral de mà + Escut

Una jove soldat de la frontera, enxampada fent contraban d'esclaus i armes cap als Artesans. Ho admet, i diu que les cadenes l'han canviada. Destral de mà i escut, sense armadura, i mai fa una ferida més de les que necessita.



Diego

Destral de mà + Destral de mà

Un barquer acusat d'ajudar agents dels Artesans. L'exèrcit va dir que s'havia ofegat, i va torturar la seva família fins a la mort; llavors una colla de bandolers va començar a caçar caravanes d'Adoradors, liderada pel Diego. Dues destrals de mà, i una ràbia que creix amb cada cop.



Adam

Maça + Maça

Un aprenent de ferrer, condemnat per forjar armes per a una rebel.lió que va ser ofegada en sang. Lluita amb dues maces i els braços de la forja, més per instint que per habilitat. Vol sortir d'aquest món de violència, i mai fa més mal del que ha de fer.



Trent

Espasa + Escut

Té tot l'aspecte del soldat Adorador modèlic. Les apostes li van prendre l'exèrcit, després el seu lloc de guarda de caravanes, i després la seva família. Espasa i escut, pacient, i encara apostant en cada combat.



Boris

Martell

Un sergent de frontera la brutalitat del qual alimentava les mateixes incursions que l'havien enviat a aixafar, fins que la seva corrupció el va atrapar. Martell pesat, armadura pesada, lent i entrenat. Gaudeix rematant els febles.



Onur

Maça + Daga

Un orfe del carrer que va arribar a facinerós d'una colla, condemnat per un robatori i un assassinat que atribueix a les males companyies. Amb armadura completa, maça i daga, juga sobre segur. Sembla conèixer cada oponent abans que comenci el combat.



Tara

Llança

Una soldat convertida en mercadera, enxampada fent contraban de ferro dels Artesans a través de la frontera. El rescat que l'havia d'alliberar va morir amb el seu pare. Ara sense armadura, confia en la seva llança, els seus peus i la seva precisió.



Lea

Destral de mà + Espasa

L'anomenen la Mare Dement. Quan el seu amant va morir en una incursió, alguna cosa es va trencar dins seu, i el seu oncle, els seus fills i tota la família d'una granja van morir per la seva mà. Lluita com un depredador, jugant amb la seva presa.



Fenris

Espasa + Espasa

Desertor, saquejador de les muntanyes o canalla de la Càbala: cap rumor coincideix. Paga prou i matarà qualsevol que anomenis. Dues espases, tots els trucs del duel, i a vegades un elm per amagar les seves intencions.



Ponte

Maça + Destral de mà

L'escut dels cabdills Artesans, enviat als combats que els seus propis guerrers no poden afrontar. Mai té pressa. Maça i destral de mà desgasten la teva defensa mentre la seva armadura aguanta els primers cops.



Roe

Destral

Una cabdill Artesana que va pujar al poder a l'esquena dels saquejadors del nord, i encara està en deute amb ells. Abans d'això liderava una colla de lluitadors, i la seva destral de guerra se'n recorda. Llegeix el flux d'un combat, i el cavalca.



Sarah

Llança

Una noble òrfena enviada a les terrasses de ris, va arribar a ser la general més jove de l'Imperi, fins que va rebutjar una ordre deshonrosa. Massa famosa per executar-la, la van llançar al coliseu, i ara és la líder de la Casa del Foc. Llança i armadura completa: un mur que torna els cops.



Rishi

Espasa + Destral de mà

El Poeta-Guerrer: nascut esclau, va aprendre la llibertat entre els Artesans i va tornar per combatre l'esclavitud a totes dues bandes de la frontera. Els seus propis senyors el van vendre a l'Imperi perquè morís al coliseu com a escarment; en lloc d'això, és el líder de la Casa del Ferro. Espasa i destral de mà, en un assalt incansable.



Bastien

Maça + Escut

Un bandoler que va crear una famosa companyia de mercenaris, i després la va vendre a tots dos bàndols. El coliseu havia de ser el seu final; en canvi, va escalar fins a liderar la Casa de la Fortuna. Maça, escut i armadura completa: resisteix, i espera.



San

Fuet + Espasa

Va venir sola i es va pagar ella mateixa l'entrada al coliseu. Ha guanyat tots els combats, o s'ha rendit sense lluitar, com si esperés alguna cosa. Fuet i fulla, sense armadura, i una dansa que ningú pot igualar.



Luntian

Maça + Espasa

Un explorador imperial, donat per mort en una emboscada dels Artesans i guarit per una vídua Artesana. Quan li van ordenar arrasar el poble d'ella, el va avisar. Maça i espasa, encaixa cop rere cop fins que no et queda res.



Blaire

Martell

La Saquejadora Salvatge, líder de tropes d'assalt Artesanes; diuen que dotze soldats van caure davant seu abans que ella caigués. Porta un martell enorme amb una facilitat terrible. Els seus combats acaben ràpid.



Nattfrid

Espasa llarga

Lladre, espia o agent de la Càbala, contractada per tots dos bàndols durant molts cicles llargs, fins que la van enxampar al mateix palau de l'Emperador. Ningú sabia que lluités tan bé com roba. Una exòtica espasa llarga, i uns reflexos com el llamp.

Altres



Soldat Adorador

Llança

Fills i filles de la casta dels guerrers, entrenats igual des de la infància: l'exèrcit més gran, i més previsible, de Calima. Armadura completa, una llança o una espasa i escut. Guanyen amb cops acurats, o desgastant-te.



Guerrer Artesà

Destral de mà + Maça

Qualsevol prou valent per portar una arma pot ser un guerrer Artesà. Armadura parcial, un escut, una destral de mà o una destral. Colpegen fort, o fugen, segons com giri el combat.



Bandida

Maça + Daga

Proscrits de totes les terres, que pul.lulen per la frontera assolada per la guerra. Armadura recuperada, qualsevol arma, tots els trucs. Cacen la presa fàcil.



Esclau

Destral de mà + Daga

La casta més baixa, explotada fins a l'os als camps de ris. Eines per armes, i cap armadura. No els queda res a perdre, i són temeraris per això.



Mercenari

Maça + Escut

Soldats, canalles i aventurers, atrets per una frontera que fa més de 150 cicles llargs que està en guerra. Armadura, un escut i armes contundents per tombar-te. Volen viure, i cobrar.



Noble

Espasa llarga

Nascuts per governar, i per viure del treball dels altres. La millor armadura, espases llargues rares i entrenament en les arts de la guerra. La seva arrogància els fa perillosament decidits.

Mestres i campions

Història



El Capatàs d'Esclaus

Fuet + Destral de mà

Fereix-lo i xiularà als seus gossos. Vigila els flancs quan arribin.



La Filla de la Tempesta

Espasa llarga

De tant en tant la seva fulla aplega la tempesta. Un escut no l'aturarà.



El Príncep

Espasa + Escut

La millor armadura de l'Imperi, i no lluita net.

Torneig



Flagel.lador Bestial

Fuet + Destral de mà

Els seus gossos arriben quan sagna, i li guarden els flancs.



Bandit de la Tempesta

Espasa llarga

La seva fulla crida el llamp. Quan crepiti, no et refiïs del teu escut.



Campió Imperial

Espasa + Escut

Més dur i amb millor armadura que ningú, i lluita sobre brases.

Referència ràpida

Tecles

W / A / D	atacar o parar: centre, esquerra, dreta
J / K	esquivar esquerra, dreta
U / I	objecte llançable / sobrecàrrega
Espai / F1 / Esc	següent / lexicon / pausa

Atac

Cada atac costa l'aguant de la teva arma, incrementat per la teva armadura. La teva arma també fixa quant temps té el teu oponent per defensar-se: el seu temps d'atac (de 2.4 s a 3.3 s), multiplicat pel seu factor de parada o d'esquiva contra ella, abans de la pressió.

Defensar-se

Para cap al **mateix** costat cap on es mou el cop. Esquiva cap al costat **oposat**; un cop al centre, cap a qualsevol.

	Aguant	Equilibri
Parada	6 + armadura	—
Esquiva	4 + armadura	60 (30 si és perfecta)

Quina defensa contra quina arma

La defensa més fàcil contra cada arma; la daga és a totes dues.

- **Parada:** Daga, Maça, Destral de mà, Espasa, Fuet
- **Esquiva:** Daga, Martell, Destral, Espasa llarga, Llança

Dany

Punt vulnerable	+15% de dany base
Cop crític (sense desviació)	+ multiplicador de crític de l'arma
Arma un / dos graus per sobre de l'armadura	+10% / +25%
Armadura completa de fusta / de ferro	-30% / -70%
La pitjor parada	deixa passar el 50%

Encadenar

Després d'un cop l'atacant pot tornar a colpejar immediatament; com millor el cop, més temps hi són els botons. El cop treu la meitat de la pressió (només una quarta part amb una espasa a l'altra mà), l'atac encadenat es fa amb la resta, i després la pressió es reinicialitza.

Resposta

Després d'una parada o esquiva amb èxit. Com pitjor la defensa, més car el contraatac:

Desviació de la defensa	0	10	20	30	40	50
La parada deixa passar	0%	5%	10%	25%	35%	50%
Aguant de la resposta	+0%	+5%	+10%	+25%	+35%	+50%

Pressió i assalt

La pressió comença en 1.0 i es multiplica per 0.75 per cada atac fallit (mínim 0.05): cada acció es fa més ràpida. Assalt: cada atac seguit dona a l'altre lluitador un 10% menys de temps per reaccionar, fins a 6 (60%).

Recuperació

	Per segon	Quan
Aguant	5	mentre no ataques
Equilibri	5	mentre no ataques
Sobrecàrrega	1	mentre l'aguant es recupera

Sobrecàrrega

Guany: 2 per cada punt de vida que perds. Batzegar (atac), Estripar (cop), Envoltar (esquiva), Mantenir-se (parada) i Suportar (dany rebut) n'afegeixen més.

Ús: per defecte, +25% d'aguant i +35% d'equilibri a l'instant. En canvi, amb un talent de sobrecàrrega: Vendaval (atac), Rompre (cop), Presa Desequilibrant (esquiva), Agressió Imminent (parada), Bastió (dany rebut).

Bonus a l'altra mà

Daga	La teva esquiva costa un 20% menys d'equilibri
Maça	La reducció de dany de l'armadura del teu oponent es redueix un 35%; si la desviació de la seva parada no és 0, augmenta en 10
Destral de mà	La parada del teu oponent costa un aguant addicional igual al 35% del cost d'aguant de la teva arma
Espasa	Després de colpejar el teu oponent, la pressió només es redueix un 25%
Escut	La desviació de la teva parada es redueix en un 10%

Efectes

Frenesí	atacs un 25% més ràpids, un 20% menys de dany
Ràbia	un 35% més de dany, atacs un 10% més lents
Preparat	el pròxim atac un 25% més ràpid
Carregat	el pròxim atac fa un 50% més de dany
Adrenalina	l'aguant es recupera mentre ataques, x4
Atordit	un 25% menys de temps per parar, esquivar, encadenar i respondre
Sagnat	perd vida cada segon
Extenuat	recuperació d'aguant i equilibri més lenta
Debilitat	menys dany base

Objectes llançables

Un llançament és ràpid: 0.75 s per reaccionar-hi, molt menys que amb qualsevol arma, i encara menys amb la defensa per a la qual és difícil. Mans Ràpides el fa encara un 25% més ràpid, i un cop ja no redueix la pressió. Torna a estar llest 60 segons després de cada ús (30 amb Trucs Ocults).

	Difícil de	Causa
Fragment llancívol	parar	sagnat, 15 s
Pols de klag	esquivar	atordit 25%, 30 s
Xarxa de combat	totes dues, una mica	extenuat 20%, 30 s

Altres serveis

Millora d'arma	armes d'un grau superior per al combat
Millora d'armadura	armadura d'un grau superior per al combat
Triar equip	tots els tipus d'arma disponibles
Cures	més vida recuperada en descansar
Rumors	coneix el teu pròxim oponent, una mica més fàcil de vèncer
Beuratge	comença amb la meitat de la sobrecàrrega (mai menys d'un quart)

Límits de reputació

Pous 800 · Caravana 1600 · Coliseu 2500.
Els nivells dels talents base costen 100 / 200 / 300; els talents derivats, 100.