

LA TERCERA EDAT LÍNIAS FANTASMA

DISTINTIU	NOM	NIVELL
ROL	TERRA NATAL	
GRALLA, ARANYA, ÒLIBA, ÀNCORA	DOS REGALS DE LA TERRA NATAL, D'AQUÍ SOTA	

FORÇA

FINESA

PERSPICÀCIA

SANG FREDA

SKOVLAN

- Agosarat (+1 SANG FREDA)
- Dur (-1 DANY)
- Salvatge (+1 SI TRAUMA 9+)
- Endurit (CAP EFECTE DE CICATRIU)

AKOROS

- Agut (+1 PERSPICÀCIA)
- Connectat (+6 FAVORS)
- Murri (+1 BO/LÍNIA)
- Noble (+1 VOLUNTAT)

SEVOROS

- Forçut (+1 FORÇA)
- Viciós (+1 DANY)
- Cruel (+1 SI DANY 9+)
- Fred (-1 TRAUMA)

IRUVIA

- Lleuger (+1 FINESA)
- Harmoniós (AJUDAR A +2)
- Llest (PREGUNTA PERSPICÀCIA DE FRANC)
- Veloç (ETS MÉS RÀPID)

EQUIP: Guants gruixuts, vestit de trobades, capa, màscara respiratòria, botella d'aire, ulleres, cable i brides, ganxo llampec, botes magnètiques, bengala espiritual, llauna d'oli llampec (4 usos), i trieu-ne una de la dreta:

- GRALLA: Ganxo llampec pesat.
- ARANYA: Llançadora de xarxes llampec, bandolera d'ampolles espirituals (4).
- ÒLIBA: Ulleres espirituals, llauna d'oli llampec de recanvi (4 usos).
- ÀNCORA: Vestit pesat de trobades (1-armadura, camp elèctric).

OLI LLAMPEC: ○ ○ ○ ○

NIVELL 1: APRENT

- Liquidar 10 fantasmes
- Treballar en 3 línies
- Treballar de 2 rols

NIVELL 2: JORNALER

- Liquidar 30 fantasmes
- Silenciar un fantasma
- Treballar en 6 línies
- Treballar de tots els rols

NIVELL 3: MESTRE

- Liquidar 60 fantasmes
- Silenciar 12 fantasmes
- Treballar a totes les línies
- Entrenar un nou brau

LÍNIAS TREBALLADES

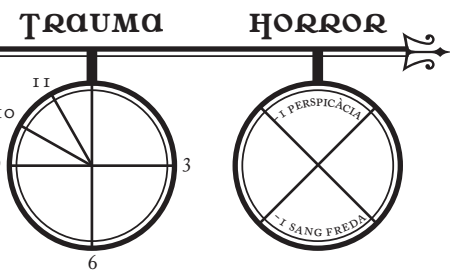
- Skovlan: De dalt (III)
- Skovlan: De baix (II)
- Akoros: Murvespre (I)
- Akoros: Alçades (II)
- Akoros: Badia (I)
- Akoros: Pas (III)
- Iruvia: Illes (II)
- Iruvia: Puntanúvol (II)
- Iruvia: Boscllac (I)
- Sevoros: Terraalta (III)
- Sevoros: Planes (II)
- Sevoros: Costa (III)

ROLS FANTASMES SILENCIATS

- Gralla ○○○○○○
- Aranya ○○○○○○
- Òliba ○○○○○○
- Àncora ○○○○○○

FANTASMES LIQUIDATS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-



SANG FREDA

Quan proveu la vostra sang freda per una ferida, una coacció o un horror sobrenatural, trieu una acció d'aquí sota que espereu no fer, i feu una tirada+SANG FREDA. Amb 10+ no ho feu. Amb 7-9, feu una cosa diferent a la que havieu triat, decideix el DJ. *Si falleu, feu la que no volíeu fer.*

- ◆ Garratibat, els ho doneu fet.
- ◆ Pànic, retirada, fugida.
- ◆ Col·lapse, ho deixeu anar, us rendiu.
- ◆ Ràbia, pèrdua de control, fas mal sense voler.
- ◆ Patiu més mal o trauma.

BONS RESERVA FAVORS



DESCANS

Quan descansea de la feina, trieu-ne una:

- ◆ **Èxit a la taverna.** Cureu-vos trauma (si és per sobre de les 6, cureu-vos fins a les 6. Si és 6 ho menys, cureu-ho tot).
- ◆ **Visita al medicinaire.** Cureu-vos dany (si és per sobre de les 9, cureu-vos fins a les 9. Si és 9, cureu-vos fins a les 6. Si és 6 o menys, cureu-ho tot).
- ◆ **Feina paral·lela.** Trieu: goril·la, missatger, artesà, crematori, criminal, destil·lador, estibador, ferrer, caçador de leviatans, escorxadador, mosso d'estables, comerciant. Guanyeu 2-RESERVA o 1-FAVOR.

Podeu triar una opció addicional gastant BONS, 1 a 1. Podeu triar dos cops la mateixa opció.

NOTA: Quan us demanin fer una tirada, sumeu el resultat de dos daus de sis cares i apliqueu el modificador indicat.

FORÇA

Quan feu ús de la força, tirada+FORÇA i trieu les opcions. Amb 12+, tres. Amb 10 o 11, dues. Amb 7-9, una.

- ◆ Infigiu un gran dany.
- ◆ Patiu un dany petit a canvi.
- ◆ El feu retrocedir, agafeu alguna cosa, o creeu una oportunitat.

FINESA

Quan feu ús de la finesa, tirada+FINESA i trieu les opcions. Amb 12+, tres. Amb 10 o 11, dues. Amb 7-9, una.

- ◆ Ho feu ràpidament.
- ◆ Eviteu problemes, compromisos o costos.
- ◆ Ho feu de forma impressionant, amb estil o amb un gran efecte.

PERSPICÀCIA

Quan feu ús de la perspicàcia, tirada+PERSPICÀCIA. Amb 12+, en teniu tres. Amb 10 o 11, dues. Amb 7-9, una. Gasteu les tries d'una en una durant l'escena per fer al DJ preguntes d'aquesta llista:

- ◆ Què està pesant en realitat?
- ◆ Què hauria de perseguir?
- ◆ Quina és la millor manera de _____?
- ◆ Què senten en realitat? Què volen?
- ◆ Què puc fer perquè ells _____?

Fallant, no en podeu guardar cap, però en podeu fer una ja.

AJUDAR

Per cadascun dels moviments anteriors (FORÇA, FINESA, PERSPICÀCIA), podeu gastar una de les vostres opcions per:

- ◆ Ajudar algú, tindrà +1 a la tirada.
- ◆ Interferir amb algú, tindrà -2.



CREACIÓ DE PERSONATGES

Trieu un distintiu i un nom (més avall). Trieu una terra natal i dos regals. Assigneu punts a FORÇA, FINESA, PERSPICÀCIA, i SANG FREDA amb un total de +2 (màx. +3, mín. -1). Així per exemple podeu triar [+1,0,0,+1]. O [+2,0,0,0]. O [0,+3,-1,0].

NOMS

En el vostre distintiu hi ha un nom escrit, triat pel Registre dels Purificats, tal com mana la tradició:

Brogan, Tyrconnell, Dunvoil, Comber, Millar, Slane, Strangford, Nevis, Dalmore, Edrad, Lomond, Clelland, Arran, Scapa, Kinclath, Coleburn, Penalten, Strathmill, Haig, Morriston, Penderyn, Danfield, Hellyers, Wasmund, Templeton, Michter, Bowman, Prichard, McKeel, Wathen, Clermont, Rowan, Booker.

També teniu un nom propi:

Caul, Adric, Amison, Andrel, Milos, Stev, Laudius, Phin, Wester, Bragon, Vond, Mardus, Brance, Canter, Carro, Morlan, Timoth, Arvus, Clard, Kristov, Wonck, Orlece, Astin, Boury, Hance, Kale, Lanvell, Larn.

Lenia, Tesslyn, Veretta, Sethla, Vey, Polonia, Bry, Talitha, Arden, Candra, Cavelle, Brena, Vauri, Emeline, Vulette, Lynthia, Cyrene, Arcy, Quess, Roethe, Kamelin, Lauria, Lizete, Corille, Daphnia, Carissa, Odrienne, Casslyn, Arilyn, Naria, Vestine.



CONTRA ALLÒ SOBRENATURAL

Quan lidereu els braus contra un fantasma, el DJ us farà preguntes:

- ♦ Heu completat el vostre aprenentatge? Si és així, teniu +1.
- ♦ Heu completat la vostra etapa de jornaler? Si és així, teniu +1.
- ♦ Sou un brau mestre de línia? Si és així, teniu +1.
- ♦ Teniu el suport d'una altra brigada? Si és així, teniu +1.
- ♦ Us ha tocat un àncora? Si no n'hi ha cap, teniu -1.
- ♦ Teniu un brau a cadascun dels altres rols: GRALLA, ARANYA, i ÒLIBA? Si no els teniu, teniu -1.
- ♦ Els altres braus juren seguir les vostres ordres sense dubtar-ho? Si no és així, teniu -1.
- ♦ Ja heu treballat abans en aquesta línia i àrea? Si no és així, teniu -1.

Llavors tireu i trieu les opcions. Amb 12+, totes tres. Amb 10 o 11, dues. Amb 7-9, una.

- ♦ Agafeu la iniciativa.
- ♦ Manteniu una disposició ordenada; els braus se situen allà on voleu i a punt per a l'acció.
- ♦ Aconseguiu una oportunitat o avantatge concreta; els braus tenen +1 continu mentre explotin aquest avantatge.

A més, el brau que lidera l'equip fa un moviment obert contra el fantasma (o fantasmes):

- ♦ ÀNCORA: Atrau l'atenció del fantasma i hi entra en contacte (SANG FREDA).
- ♦ ARANYA: Fa servir una xarxa llampec (FINESA) per lligar el fantasma a una ampolla espiritual.
- ♦ GRALLA: Fa servir el ganxo llampec (FORÇA) per fer caure el fantasma del tren i/o debilitar-lo.
- ♦ ÒLIBA: Estudia el fantasma i la situació amb les seves ulleres espirituals (PERSPICÀCIA) per determinar la millor jugada.

IMPOSAR LA VOSTRA VOLUNTAT

Quan imposeu la vostra voluntat per fer la vostra, tireu.

- ♦ Si la vostra sang freda és més gran, teniu +1.
- ♦ Si el vostre nivell és més gran, teniu +1.
- ♦ Si sou un Noble d'Akoros, teniu +1.
- ♦ Si amenceu amb fer mal i la vostra FORÇA és més gran, teniu +1.

Amb 12+, estan tan aclaparats que faran el que digueu sense pensar-hi. Amb 10 o 11, trien ells: o fer el que voleu o rebre 2-trauma. Amb 7-9 és 1-trauma. Si havíeu amenaçat amb fer mal, ho complireu i rebrà dany en comptes de trauma.

DANY I TRAUMA

SEVERITAT DEL DANY PER NÚM. DE SECCIONS DEL RELLOTGE:

1. Cops de puny, lluita, electricitat indirecta, asfíxia per la boira de les terres mortals.
2. Pallissa forta, pessigada d'un ganxo llampec, manifestació en forma d'atac d'un fantasma.
3. Armes mortíferes, enrampada d'un ganxo llampec, manifestació major en forma d'atac d'un fantasma.
4. Electrocutió, explosió, caiguda/impacte major.
5. Caiguda d'un tren en marxa, calat foc.

SEVERITAT DEL TRAUMA PER NÚM. DE SECCIONS DEL RELLOTGE:

1. Veure un company d'equip ferit, trobar un fantasma, assaltar algú.
2. Veure un amic ferit, veure un company d'equip greument ferit, veure una estranyesa sobrenatural lleu, acostar-se a un fantasma, assaltar algú amb força mortal.
3. Entrar en contacte directe amb un fantasma, veure un amic greument ferit, veure morir un company d'equip, cometre un assassinat.
4. Assalt psíquic d'un fantasma, veure morir un amic.
5. Assalt d'un poder sobrenatural major.

Quan rebeu DANY a les 12, moriu. Quan rebeu TRAUMA a les 12, la ment se us esmicola.

Podeu evitar el dany o el trauma que aneu a rebre marcant-vos una CICATRIU o un HORROR, respectivament. Les cicatrius i els horrors són permanents. Empleneu-ho seguint el sentit de les agulles del rellotge.

NIVELLS

Comenceu a nivell 0. Quan pugueu de nivell trieu un regal de la vostra terra natal, o de la terra on hàgiu estat treballant en qualsevol combinació de 4 línies/feines. Quan esdevingueu mestre, afegiu +1 a una característica (màx. 3).



A LES LÍNIES Fantasma

Som a l'any 891 de l'Imperi que va unir sota un sol govern les illes escampades pel cataclisme *—tota la glòria a sa majestat l'Emperador Immortal.*

Treballem a les línies fantasma —el ferrocarril elèctric que travessa les terres mortals negres com la tinta unint les ciutats. Els esperits dels morts —lliures per vagarejar pel món des que les portes de la mort es van trencar en el cataclisme— sovint queden atrapats en el poderós camp elèctric que generen els trens. Els braus de les línies com vosaltres camineu per sobre els vagons, amb el clang de les botes magnètiques i el brunzit de les màscares respiratòries, per liquidar els esperits ofesos amb els vostres ganxos llampec abans no facin massa mal.

Totes les ciutats de l'Imperi estan envoltades per unes torres espetegant llampecs per crear un escut elèctric que els esperits no poden penetrar. Per llei, tots els cadàvers són incinerats amb oli de llampec (per destruir-ne l'essència espiritual), però els ciutadans benestants, els heretges del culte espiritual, o elements criminals sovint ho manegen per tal que el fantasma escapi de la destrucció al crematori. *Així que sovint els braus com vosaltres heu d'ocupar-vos d'aquests "esperits bergants". Per uns honoraris, esclara.*

Quan els exploradors fronterers de l'Imperi (els ensumadors) troben un pou espiritual a les terres mortals, de vegades criden una brigada de braus per liquidar-lo. Aquesta és la tasca més perillosa —lluny de la seguretat relativa del ferrocarril elèctric i de la possibilitat d'una via d'escapada ràpida per la línia. Però la paga és important, i un brau que líquida un pou espiritual i sobreviu pot començar a esgarrapar prou RESERVA per algun dia retirar-se amb estil.

Fets a LA LÍnia

- El tren s'ha d'aturar.** Li calen reparacions, la via està feta malbé, pèrdua d'energia, exigència d'un passatger important (un filòsof naturalista, un noble), ordres imperials, s'ha divisat un pou espiritual, mal temps.
- El tren no pot aturar-se.** Maquinista incapacitat, motor danyat, exigència d'un passatger important, ordres imperials, mal temps que s'acosta.
- Esdeveniment sobrenatural.** El temps s'alenteix o s'accelera, el paisatge canvia, al·lucinacions/histèria col·lectiva, amnèsia, temps estrany (pluja de foc, vent negre).
- Fantasma.** Algú el reconeix?
- Diversos fantasmes.** El nom de qui criden?
- Fantasma important.** Pot ser un esperit no humà. Compta per 5-liquidats.

ESPECTROLOGIA

- ♦ **ÀNIMA.** Un cos viu amb el seu propi esperit.
- ♦ **POSSEÏT.** Un cos viu amb 2 o més esperits.
- ♦ **BUIT.** Un cos viu sense esperit.
- ♦ **NO-MORT.** Un cos mort amb un esperit.
- ♦ **FANTASMA.** Un esperit sense cos.
- ♦ **POU ESPIRITUAL:** Un esclatxa a la realitat on els fantasmes i altres ésser sobrenaturals es congreguen per nuclar-hi energia.
- ♦ **ELECTROPLASMA:** L'energia residual que roman quan un fantasma se "silencia" (destruït). S'ha de manejar amb precaució extrema.
- ♦ **BRUIXA:** Una persona sensitiva als esperits. Pot ser capaç d'invocar i de comunicar-se amb els esperits, però la majoria de gent no creu en els seus poders.

BONS/RESERVA/FAVORS FEINES PARAL·LELES

Quan treballem en una línia cobrem en **BONS:** escalaborns de plom estampats que es poden bescanviar per menjar, allotjament i articles diversos a l'Oficina Imperial del Ferrocarril.

- ♦ Valor de la línia x Nivell = BONS aconseguits.

Per ser l'àncora també podeu obtenir una paga de **+1 nivell de perill**, i **+1 per cada fantasma liquidat**. Podeu gastar els bons durant el descans per recuperar el dany i el trauma, fer una feina paral·lela, etc.

La **RESERVA** és la pila que heu anat apartant per quan us retireu. Com més alta sigui la reserva, millor serà. La reserva és com la puntuació del joc.

- ♦ **Reserva 0:** Ànima en pena. Morireu sol tirat a la cuneta.
- ♦ **Reserva 1-10:** Pidolaire desesperat. Oblidats, morireu de fred al carrer.
- ♦ **Reserva 11-20:** Ànima humil. Morireu en un alberg pudent, amarat d'alcohol i de misèria.
- ♦ **Reserva 21-30:** Escàs. Morireu en un tuguri minúscul (però calent) que podíeu anomenar llar.
- ♦ **Reserva 31-40:** Modest. Morireu en una casa o una estança senzilles, amb algunes petites comoditats.
- ♦ **Reserva 41-50:** Correcte. Morireu en una casa o estança ben acabades, amb dret a alguns luxes.

Els **FAVORS** es poden aconseguir amb feines paral·leles. Es poden gastar favors amb el següent:

- ♦ **1 Favor:** +2 fantasmes liquidats, canvi d'assignació de línia, petició d'equip especial.
- ♦ **2 Favor:** +1 línia treballada.
- ♦ **3 Favor:** +1 rol treballat, petició d'equip únic.
- ♦ **4 Favor:** Aconseguir informació secreta, fer un contacte poderós, fer una petició major.

Quan treballem en una feina paral·lela, tireu 1d6.

Amb 1, hi ha un complicació. El DJ dirà com has fet un enemic, t'has posat en un mal lloc o deus un favor.

Amb 2, 3, o 4, feu la feina i també sentiu un rumor sobre fantasmes (mireu les taules de la pàgina següent).

Amb 5, feu la feina i trieu entre: guanyar +2 bons, o aconseguir una pista sòlida d'una feina amb fantasmes (mireu les taules de la pàgina següent).

Amb 6, feu la feina i també trieu entre: +2 bons, +1 favor o rebre l'oferiment d'una feina amb fantasmes per part d'algú que pot pagar bé (el DJ us en donarà els detalls).

DJ: Quan treballin en una feina paral·lela, doneu un nom al patró, una terra natal i un tret distintiu. Porteu un registre d'aquests PNJ i feu-ne ús per omplir el món que envolta els PJ.

EQUIPAMENT I OLI

L'equipament de liquidació de fantasmes funciona amb l'oli de Leviatan (també conegut com a "oli llampec"). Una càrrega potenciarà un objecte. El DJ pot fer gastar més oli en funció de les circumstàncies i els resultats de les tirades.

EQUIPAMENT ESPECIAL:

- ♦ **ELIXIR CARMESÍ.** Un petit vial d'un fluid vermellós. En consumir-lo cura a l'instant 1-DANY.
- ♦ **REMEI VIOLETA.** Un petit vial d'un fluid porpra. En consumir-lo cura a l'instant 1-TRAUMA.
- ♦ **CAIXA LLAMPEC.** Un joc de vares, cables i generador portàtils que poden produir una barrera elèctrica que els esperits no poden travessar.

RUMORS / PISTES

FEINA PARAL·LELA, RESULTAT 2-4. AMB 5, PISTA SÒLIDA, DONEU-LI UN NOM I DETALLS.

	1	2	3	4	5	6
1	Algú està creant buits per fer feines barates.	Algú està venent una "cura" pels buits.	Algú porta una brigada composta de buits.	Un brau ha estat buidat per haver gosat tocar un reial en una feina.	Algú ha vist buits reunint-se a l'antiga relíquia de la plaça.	Algú ofereix una recompensa per portar-li buits vius.
2	L'Església de l'Èxtasi de la Carn compra ampolles espirituals buides.	Algú està comprant i venent ampolles espirituals buides al bar de sota el moll.	Un explorador diu tenir un mapa on s'hi mostren tots els pous espirituals de les terres mortals.	La via de tren "abandonada" del nord s'està usant per dur ampolles espirituals... a algun lloc.	A la ciutat hi ha portes secretes que només bruixes, fantasmes, no-morts i posseïts poden veure.	Hi ha un fantasma a la torre de Vallfosc que és més vell que el cataclisme.
3	El mercat nocturn el porten no-morts.	Un oficial imperial d'alt rang està posseït.	Alguns ciutadans benestants fan "festes de possessió".	Les bruixes tenen poders perquè tenen ascendència demoníaca.	Algú està provant d'organitzar un sindicat per als braus de línia.	Algú paga als braus que fan contraban a les línies.
4	S'ha vist un esperit no humà pels molls.	Algú porta una reserva d'animals fantasma.	Costa enllà hi ha una illa sense barreres elèctriques on hi viu gent.	Un inventor ha construït un "trobaesperits" i necessita provadors.	Hi ha una bruixa que pot cridar fantasmes dels seus ascendents.	Hi ha un no-mort benestant que ofereix feines estranyes.
5	Algú de la universitat comerciarà amb electroplasma.	Algú refina electroplasma i en fa drogues.	Un tatuador ha barrejat la seva tinta amb electroplasma.	<i>El remei violeta</i> està fet d'electroplasma!	Lluny de la costa s'hi ha vist un "vaixell fantasma".	L'Emperador és darrere del tancament de les portes de la mort.
6	En algun lloc dins la ciutat hi ha un pou espiritual.	Un ensumador accepta suborns per mantenir ocults esperits.	Diversos oficials clau de l'Església són cultistes espirituals.	Un culte espiritual es reuneix en un antic temple sota la ciutat.	Els dimonis dels mites són reals, i són darrere els cultes espirituals.	Hi ha cultistes fent contraban de fantasmes dins de gent posseïda.

PATRONS AUTONOMS

FEINA PARAL·LELA, RESULTAT 6

	1	2	3	4	5	6
1	Col·leccionista	Banquer	Refugiat	Ensumador	Traficant de drogues	Noble
2	Filòsof naturalista	Explorador	Comerciant	Mariner	Mercenari	Cap dels baixos fons
3	Detectiu	Oficial	Savi	Espia	Missatger	Diplomàtic
4	Guàrdia	Mercader	Jutge	Capità de vaixell	Botiguer	Soldat
5	Obrer	Jornaler	Contrabandista	Revolucionari	Clergue	Dimoni
6	Assassí	Lladre	Bruixa	Macarró o Madam	Artista	Doctor

ESDEVENIMENTS A LA CIUTAT

	1	2	3	4	5	6
1	Plaga	Festival	Ràtzies	Revolució	Accident	Desastre
2	Refugiats	Problema polític	Prohibició	Construcció	Meteorologia sobrenatural	Bretolades criminals
3	Demolició	Elecció	Escàndol	Llei marcial	Lleva	Èxode
4	Mancança	Excés	Descoberta	Paranoia	Assassinat	Caça de bruixes
5	Desfilada	Famós	Vacances	Aldarulls	Tancament	Histèria
6	Caritat	Atac	Fugida de la presó	Diplomàcia	Setge	Reunió culte espiritual

QUALITATS DELS FANTASMES TRETETS DE PNJ

AFEGIU +1 PER CADA DÈCADA D'EXISTÈNCIA DEL FANTASMA.

- | | |
|---|---|
| 1. Gelós, desesperat, violent, histèric, espantadís, efímer. | 1. Pacient, amable, compassiu, gentil. |
| 2. Curiós, conspirador, enganyós, llest, explorador, culte. | 2. Agressiu, groller, salvatge, esquerp. |
| 3. Profètic, perspicax, veritable, revelador, guia, instructiu. | 3. Suspicaç, calculador, astut. |
| 4. Reactiu, territorial, dominant, insistent, ràpid, exigent. | 4. Honorable, franc, formal. |
| 5. Enfadat, impredecible, agressiu, salvatge, brutal, venjatiu. | 5. Estrany, esgarrifós, reservat. |
| 6. Boig, càdric, venjatiu, estrany, destructiu, foll. | 6. Lleial, incondicional, tossut, inflexible. |

CRÈDITS

VERSÍO 1.5 | GENER 2013 | Creative Commons atribució no-comercial compartir igual CC BY-NC-SA

ESCRIPURA I DISSENY: John Harper.

ART: Bob Basset (careta antigàs), James Paick (tren).

PROVES DE JOC: Allison Arth, Suzanne Asprea, Keith Anderson, Jonathan Walton, Mike Standish, Judd Karlman, Jim DelRosso, Charlotte Williams.

TRADUCCIÓ: Mateu Pastoret

INSPIRAT EN: *Apocalypse World* de V. Baker; *Dishonored* de Arkane Studios; *Ghostbusters* de D. Aykroyd, H. Ramis, I. Reitman; *Final Fantasy: The Spirits Within* de A. Reinert i J. Vintar; *Planarch Codex* de J. Walton; *MicroTraveller* de C. Bennett.
CORRECCIONS I REVISIONS: Quim Ball-llosera i Rubén Ortega

EDICIÓ CATALANA: MARÇ 2013 AL POT PETIT VOL. 5 A www.maqui-ed.com trobareu més jocs de rol gratuïts de petit format en pdf, així com jocs de pagament de moltes pàgines en paper i pdf.