

2021

Tirant lo Drac

El Fanzín de Sant Jordi de Tirant lo Dau



DE DAUS A DRACS

Editorial

Pau Blackonion, fundador de Tirant lo dau

Teniu a les mans Tirant lo drac, el fanzine roler de Tirant lo dau per Sant Jordi. Però... què és Tirant lo dau?

Si ens remuntem als principis de la pandèmia de 2020, entre l'abril i el maig van sorgir, des dels clubs Sants Niggurath, Ruta66 i Stronghold diverses iniciatives en línia de jornades en les quals hi havia partides anunciades en català. Es jugaven en català? No sempre, perquè moltes vegades s'apuntaven jugadors que no l'entenien i la taula s'adaptava.

Cosa que està bé, perquè l'important és jugar i socialitzar, i no tindràs una descortesia amb la gent o li diràs "contigo no, bicho". Però a molts ens quedava clavada l'espineta clavada de jugar en català, així que un 8 de maig vaig crear un grup de Telegram, que per llavors es deia Rol amb barretina. Un grup que va romandre privat perquè em feia por la reacció de la gent, que de vegades mescla idioma amb posicionament polític i aprofita per atacar.

Però va arribar Novembre i es van anunciar unes jornades en Euskera, les Rolaldia, així que l'impuls va ser immediat: i si muntem unes jornades en català?! La resposta de la gent va ser immediata i aclaparadora, el grup va passar a ser públic. Va haver-hi un brainstorming per canviar el nom i algú va proposar el canvi a Tirant lo dau, que va ser acceptat amb il·lusió i total desconeixement de què hi havia un grup anterior que ja es deixa així. Van ser molt amables en cedir-nos el nom. Sí que es va rebre algun atac, però va ser minoritari. La resposta general va ser molt satisfactòria.

I les jornades Tirant lo dau es van muntar en menys d'un mes. 18 partides, 3 xerrades, uns 400 € recaptats per a Ayudar jugando i 32 premis pels participants. Bestial!

Entre el 3 de novembre i el 9 de desembre havíem passat a ser 115 membres al grup. Ara som 132, i creixent. Entre les nostres files hi ha gent de Ruta66, Stronghold-ALC, Sants Niggurath, Desperta Ferro, Cawa, Creacions enigmàtiques, Diogenes Tarragona, 4 daus de 6, AJJRR,

ÍNDEX

Resistencia Lúdica, Daus del Triangle, El Sàtir... i molts més que em deixaré, així com molts Ronin que posen els seus daus al servei de la comunitat.

Des del març de 2021 també tenim convocatòries de partides en català i pràcticament des dels inicis hi ha hagut també un projecte paral·lel de traduccions, on s'està traduint la web de Roll20 i el joc Cthulhu d100 de Shadowlands Ediciones.

I ara, aquest fanzine amb material creat per la comunitat.

Si formes part de Tirant lo dau, gràcies per estar aquí i fer llengua, per muntar partides, jugar-les, per traduir fitxes i jocs, o per simplement estar al xat i aportar la teva presència. Cadascú escull el grau de la seva implicació i tot està bé.

Si no en formes part encara, considera aquest fanzine una invitació. No som una associació o club, sinó un conglomerat de gent que vol parlar i jugar en la seva pròpia llengua, en bona companyia. Mai no es tenen prou amics. Al nostre bloc, Twitter i Instagram tens l'adreça del telegram: "Digues Amic i entra".

Editorial (2)

La maledicció de Bernat Revern (4)

Un mòdul de Cthulhu d100, d'Eduard Cot

Els secrets més ben guardats dels màsters (22)

Un article de la comunitat de Tirant lo dau

No puc dormir, els pallassos se'rn menjaran (25)

Una localització de BeB/Cthulhu d100, de Bryan & Prescott + Torra & Ribó

Horror al Labrador (36)

Un mòdul d'El Rastre de Cthulhu, de Basidiomicot

Personalitza els PNJ (49)

Un article d'Alexandre Ribó

Els canals de Tserevan (53)

Una aventura curta sense sistema, de David F. Fernández

Quietud a Grauerholm (57)

Una aventura curta de WFRP4, de lesser_evil



MISTERIS PER TERRES CATALANES

La maledicció d'en Bernat Revern

Una aventura per a Cthulhu d100 d'Eduard Cot Ros

Aquesta aventura està pensada per a 3 o 4 jugadors en qualsevol joc ambientat en el món descrit en els relats de H.P. Lovecraft a la dècada dels anys 20. Els enemics, els personatges pregenerats i les dificultats de les tirades estan pensades per ser utilitzades amb Cthulhu d100 però són fàcilment adaptables a qualsevol altre sistema.

Antecedents

En una cova recòndita dels turons del Lluçanès, en Bernat Revern, un vell bruixot, va trobar l'any 1102 un pou d'estrany poder. El va explotar com va poder i va descobrir que d'una de les grutes en brotava una saba fosca i negrosa que va examinar i estudiar durant anys. Eren baves d'un ésser primitiu que tenien propietats màgiques molt fosques. El bruixot, en un dels seus experiments, va



decidir donar de menjar aquella saba a les bèsties de la vall. En va posar a les menjadores d'una granja i les vaques que en van beure van transformar-se en éssers esgarrifosos que van sembrar el caos pel territori. El bruixot va ser descobert de les seves malifetes i cremat a la foguera a la plaça de Sant Martí de Lluçanès. L'origen de la substància que repartia a les menjadores, però, no va ser descobert.

L'any 1920, el fill de la masia de can Tubau, en Miquel, tot pasturant el ramat de cabres va trobar una obertura a la cova i va decidir explorar-la. Va veure la saba que emanava de les roques i per distingir quin tipus de material era se'n va posar una miqueta a la llengua. Allò va resultar fatal i en els següents dies es va anar

convertint en una bèstia sense raciocini i amb moltes ganes de sang. En Miquel va explicar al seu pare que alguna cosa estranya li estava passant. El pare, que va quedar molt preocupat, va decidir explorar la resta de la cova i buscar una explicació a tot plegat. Així va ser com va trobar els manuscrits de les investigacions que el bruixot Bernat Revern havia fet.

Han passat els anys, en Miquel convertit en bèstia ha viscut a la cova i el seu pare l'ha ajudat com ha pogut a controlar que no l'atrapassin. Mentrestant ha estudiat els textos del bruixot fins que finalment ha descobert que per desfer el malefici el que cal és que el seu fill es mengi la placenta d'un nounat durant un eclipsi de sol.

Quan els investigadors arriben al poble falten dos dies per l'eclipsi de sol.

Inici

La història s'inicia amb els quatre investigadors que viatgen en carro cap als pobles de muntanya i s'aturen a fer nit a la població de Sant Martí de Lluçanès. Els motius pels quals estan viatjant venen descrits en els personatges pregenerats i en cas de fer-los propis s'haurà de fer una volta als motius que els porten a estar per aquí.

Porten hores dalt del carro, intercanviant històries i motivacions. El camí ha estat irregular i durant l'última hora havia fet pujada per boscos i petits turons. Finalment han vist al fons la petita població de Sant Martí de Lluçanès, amb el campanar de l'església que destaca per sobre de la vintena de cases que formen el nucli. Al voltant s'ergeixen diferents camps plantats, masies aïllades i alguna zona boscosa.

A prop del camí es troben dos pastors vells que discuteixen al costat d'una vaca morta. Són en Josep de ca l'Elies i en Mateu del Rierot, dos amos de ramat que discuteixen sobre la gravetat d'una nova víctima del que ells anomenen "la bèstia". Si els personatges pregunten els explicaran que des de fa anys hi ha una bèstia, en Josep parlarà d'un llop o un os, mentre que en Mateu,



molt convençut, determinarà taxatiu que es tracta d'una bèstia molt més grossa que un os o un llop, d'ulls vermells i dents afilades, que acaba amb el bestiar de les contrades. Hi han hagut batudes al bosc i s'ha acabat amb senglars, llops i altres animals però mai amb aquesta bèstia que tan mal està fent a les pobres famílies de la zona que viuen dels seus ramats.

Si examinen la vaca a simple vista veuran que té totes les entranyes devorades per algun animal gros que ha escurat del tot els ossos. Només n'ha deixat intacta la cara i el final de les extremitats, la resta no hi és. Veure això amb

determiniment obliga als personatges a fer una tirada de seny (0/1d3) ja que la imatge és força ensangonada i recent. Amb una tirada exitosa de medicina, un personatge força hàbil podria deduir que no pot tractar-se d'un llop o un os, ja que les marques de la mandíbula que hi ha són molt més grosses que qualsevol d'aquests dos animals.

Als pastors els agrada parlar, però no diuen coses dolentes de la gent, i es mostraran cauts amb les explicaciones que donen a uns viatgers de fora de la comarca. Amb una tirada exitosa de persuadir, però, els diran que totes les granges han perdut bestiar



excepte la del Mas de Can Tubau i que això els resulta sospitosos. També diran que des de la marxa d'en Miquel Tubau a Barcelona per estudiar, el seu pare, vidu, s'ha tornat molt tancat i no es deixa veure gaire pel poble. Tot el que passa és estrany en aquella casa. En Josep, però, li traurà ferro a l'assumpte i dirà que si la bèstia no ha atacat el seu bestiar potser és perquè en té poc i sempre a prop de la casa.

Arribats a aquest punt, els investigadors haurien de tenir prou motivacions per investigar quina criatura està sembrant el caos a Sant Martí de Lluçanès. En Tomàs té al davant un poble supersticiós amb problemes, un objectiu clar per encolomar els seus elixirs protectors; la Maria Lluïsa, una història fascinant per les seves novel·les curtes i la Rosa una investigació sobre la fauna local perfecte pel seu inventari.

Sant Martí de Lluçanès
 El poble de Sant Martí de Lluçanès és una petita població d'uns 200 habitants al mig de la comarca del Lluçanès. Està formada per la plaça Major, on hi ha la caseta que fa d'ajuntament i l'església de Sant Martí. La majoria de cases del poble són de pedra i els carrers que confluïxen a la plaça són de terra.

Al ser un lloc de pagès és habitual trobar les gallines, els ànecs, els gossos, les mules i els seus excrements per tots els racons.

Taverna

La taverna del poble es troba a escassos metres de l'ajuntament. S'hi accedeix per una porta petita de fusta rònega que no acaba de tancar bé. A dins hi ha poca llum de les làmpades d'oli. A darrere la barra hi ha un matrimoni jove, en Roger i la Georgina que porten el negoci. La Georgina està clarament embarassada tot i que té molta vitalitat i rebrà els personatges amb el braços oberts, els oferirà un lloc per seure, sopar calent i si cal una habitació a la planta primera. Les habitacions són senzilles però netes.

L'ambient a la taverna és molt solitari i cada hora ve algun veí a prendre alguna cosa però mai hi haurà més de tres clients al local a part d'ells.

Si pregunten a la gent que passa o als taverners:

- Els pagesos es queixen de diferents morts macabres dels seus animals.
- Alguns li donen importància i altres no.
- Comenten que la Dolors Gener una nit va veure la bèstia devorar una de les seves vaques. Que es

tracta d'un monstre molt més gros que un os. Alguns clients la tracten de boja i no es fien del que digui la vídua. Els rumors diuen que quan va perdre el marit va perdre una mica el nord, també.

- En Tubau està boig, diuen al poble, no surt gaire. No li donen importància al fet que no hagin mort animals dels seus, ja que és molt gelós dels seus animals i cada nit els entra al tancat.
- El fill d'en Tubau és a Barcelona a estudiar Medicina.
- S'han organitzat batudes al bosc i molts pagesos fan guàrdia de nit, però això no evita que hi hagi incidents.

Plaça Major

La plaça Major és una plaça quadrada on s'hi fa una mica de mercat, balls els dissabtes i on els pocs nens del poble juguen amb els animals. És de terra i una corredissa aixeca molta pols que molesta a la vista, per això és habitual veure vells pagesos esclidassant els nens perquè s'estiguin quiets.

A un extrem hi ha l'ajuntament, una petita caseta consistorial que només conté un parell de despatxos i un antic paller convertit en sala d'actes provisional. El representant del

poble és el senyor Miravet, un nou ric de la capital que ve cada quinze dies a passar revista dels assumptes del poble però no hi resideix. Durant tota l'estada dels personatges al poble, l'ajuntament estarà tancat amb clau. Si per alguna raó hi accedissin es trobarien un edifici buit, amb els mobles mímims on el més important que poden trobar és el registre de famílies del poble.

A l'altre extrem hi trobaran la petita església de Sant Martí, un edifici romànic amb un alt campanar que serveix de far del poble.

Dins la plaça, si hi dediquen una estona a passejar, hi trobaran un estrany monument de ferro que puja amunt. Al seus peus hi ha una placa commemorativa als “Recordatori de tots aquells, que com Bernat Revern, van cremar en aquesta plaça sota el foc de la inquisició”. Si pregunten a qualsevol, els comentaran que la regió era rica en bruixots i bruixes que es dedicaven a fer les seves orgies i rituals pels boscos de Sant Martí. Ningú li dona més importància que la de llegenda popular.

Mas Tubau

El Mas Tubau es troba als afores del poble, ben a prop del bosc i de



camí cap a l'ermita de Sant Nicolau. Des del dia que els personatges arriben al poble en Tubau està ocupat preparant el ritual així que no pararà per casa en cap moment. Si els personatges hi van es trobaran una casa tancada i barrada, amb una forta cadena tancada amb un cadenat a la porta principal i porticons tancats per dins a totes les finestres. L'excepció és una petita finestra del primer pis que sembla que deu ser per airejar una mica l'ambient. Per arribar-hi cal una mica d'enginy i forma física ja que es troba a uns tres metres del terra. El mas és força senzill, a la planta baixa hi té el taller, una gran sala i la cuina, i al primer pis hi ha tres habitacions. Si busquen per les habitacions trobaran un parell de llibres sobre el procés d'embaràs i un retall de diari sobre l'eclipsi del dia 15 de gener del 1926, d'aquí a dos dies. Per trobar això caldrà passar una estona i tenir èxit en una tirada percebre. També

trobaran una sèrie de manuscrits molt antics, escrits en llatí que contenen informació sobre els rituals del bruixot. Estan clarament firmats per un tal Bernat Revern. Si els personatges saben llatí podrien arribar a deduir que parlen d'un ritual de resurrecció i que per fer-ho es necessita que passi durant un naixement i un eclipsi.

Mas Gener

La viuda Dolors i les seves filles, la Marieta i la Joana, porten aquest mas dedicat sobretot a les vaques. Tenen un parell de mossos a sou que els pasturen les vaques i elles porten la granja i la casa.

Si els personatges les visiten, s'adonaran que aquesta família matriarcal tot el dia està enfeinada i té una empenta que pocs dels seus veïns tenen. Tot el dia estan solucionant problemes de la casa i la granja. Al vespre s'asseuen juntes a fer un bon caldo acompañades dels seus inestimables gossos. Tot i els rumors que la Dolors és una dona boja, la sensació és que és de les persones més intel·ligents del poble. Potser el pensament heteropatriarcal dominant és el que fa pensar a la resta que aquella casa no és normal, però és dels llocs més oberts i d'on en poden treure converses més interessants.

Informació que en poden treure els personatges:

- La Dolors diu haver vist la bèstia com devorava una de les seves vaques, va deixar anar un tret d'escopeta i va fugir corrent. Feia dos metres d'alt i uns braços llarguissims. No tenia pèl, sinó una pell llefiscosa. Tenia unes llargues dents i a la cara hi destacaven dos gran ulls vermells. Pensa que es tractava d'un ésser demoniac.
- El poble la tracta de boja perquè és incapàc d'acceptar que una casa on només hi ha dones pugui tirar endavant d'una manera tan harmònica.
- El seu marit va morir d'unes febres fa més de deu anys.
- A la zona, durant l'edat mitjana, hi van haver moltes bruixes i bruixots. Té algun llibre sobre en Bernat Revern, un dels bruixots més famosos que va cremar a la plaça del poble. Els deixarà remenar entre els seus llibres sense problemes. Per trobar el llibre sobre en Bernat Revern els personatges hauran de superar una tirada d'arxivística.

Si la relació és bona, la Dolors els oferirà de quedar-se a dormir a la granja mentre estiguin per la zona.

Mas Elias

En Josep i la Socors són els amos de ca l'Elias, una Masia al sud de Sant Martí. Tenen dos fills, en Jordi i en Quim, d'uns vint anys, que passen la major del temps a les casetes de pastor de la muntanya mentre mouen el ramat amunt i avall.

Si els personatges els van a veure no treuen més informació de la que haguessin pogut obtenir a la taverna.

Mas del Rierot

En Mateu viu amb seva filla, la Francisca, i el seu marit, en Ramon. La Francisca està embarassada de vuit mesos del seu primer fill i a casa tots la miment com poden. En Ramon i en Mateu són els que tiren endavant la feina a casa. En Ramon dedica la major part del temps a pasturar els ramats de cabres i ovelles.

El fill gran d'en Mateu és a Cervera estudiant per ser capellà. La dona d'en Mateu, la Maria, va morir en el part de la Francisca.

Si els personatges els van a veure no treuen més informació que la que haguessin pogut treure a la taverna.



L'assassinat

Al final de la tarda vespre vindrà algú corrent per allà on estiguin passejant mentre crida que la bèstia ha atacat en Josep, que està greument ferit. Aquesta persona està buscant algú que pugui fer algun tipus de cura, així que si els personatges s'hi ofereixen els accompanyarà fins on es troba el cadàver d'en Josep Elias.

El cos d'en Josep es troba en un descampat dins el bosc. A l'escena hi ha el cadàver d'una vaca totalment rosebat i al seu costat en Josep amb la cara arrencada d'una esgarrapada d'alguna mà gegant. Té esgarrapades per tot el cos. No respira i sembla que ha perdut

molta sang, segurament una de les urpes ha tallat alguna artèria principal. Els personatges han de fer una tirada de seny per acostar-se al cadàver mutilat d'en Josep (0/1d3).

Amb una tirada exitosa de medicina poden determinar que unes urpes d'uns 20-30 centímetres són les causants de les ferides. Amb una tirada de ciències naturals podran determinar que no existeix cap animal per la zona que pugui ser el causant d'unes ferides d'urpa tan grans.

Al costat del cos hi ha l'escopeta de dos canons. Si la miren amb deteniment veuran que ha estat utilitzada. Potser en Josep es va

defensar de la bèstia abans de morir.

Amb una tirada exitosa de seguir rastres veuen pels voltants que algunes passes d'una bèstia gran amb peus que s'assemblen molt als de la ovella. És molt difícil determinar cap on van, s'endinsen al bosc però després se'n perd el rastre.

El segrest

Entrada la nit del dia abans de l'eclipsi, mentre fan els preparatius per l'aconteixement de l'endemà, en Joan i en Miquel intentaran segrestar totes les embarassades del poble. L'objectiu és poder fer-ne parir alguna durant aquella nit de manera que l'endemà a les 11 del matí en Miquel es pugui menjar la placenta del recent nascut durant l'eclipsi i per tant desfer el malefici que li corre per les venes. Per fer-ho faran veure del líquid maleït a algunes ovelles de manera que uns quants monstres correran pel poble mentre ells segresten les embarassades: la Francisca del Rierot, la Georgina de la taverna i la investigadora embarassada (si s'escau).

En algun moment de la nit, allà on estiguin dormint, els personatges es despertaran amb sorolls estranys a l'altre costat de la porta.

Dues ovelles convertides en bèsties immundes estaran lluitant contra els habitants de la casa on estiguin dormint. Si hi ha embarassades a prop a elles no les atacaran, només les faran espantar perquè corrin cap al bosc, on en Joan les espera amb una corda i un sac.

Si els personatges aconsegueixen repellir l'atac sentiran a la llunyania els crits d'una de les embarassades que se l'emporten damunt d'una mula. En Joan Tubau porta un petit fanal per veure-s'hi i des de lluny els personatges el podran distingir. Una vegada arribats al bosc l'apagarà i en silenci avançarà fins a l'ermita. No serà fàcil pels investigadors, però finalment, i potser havent perdut molta estona arribaran a l'ermita de Sant Nicolau.

Es tracta d'una ermita romànica construïda a dalt de tot d'un precipici de més de vint metres d'alçada. L'ermita està tancada i pel forat d'alguna de les finestres es pot veure que està completament en desús: un altar vell i quatre bancs fets malbé. Si els personatges hi entren (forçant la porta) no en trobaran res més destacable.

Es trobaran amb un cul-de-sac altra vegada. La novetat és que hi ha la mula lligada a l'argolla de la porta de Sant Nicolau. És una mula

d'en Tubau, algú dirà. A la sella hi ha un tros de roba que sembla d'algun vestit de dona.

Amb un èxit a la tirada percebre, algun dels personatges veurà en un matoll una corda que baixa pel precipici. També al fons de la vall hi ha un parell d'ovelles que s'han estimbat, mortes.

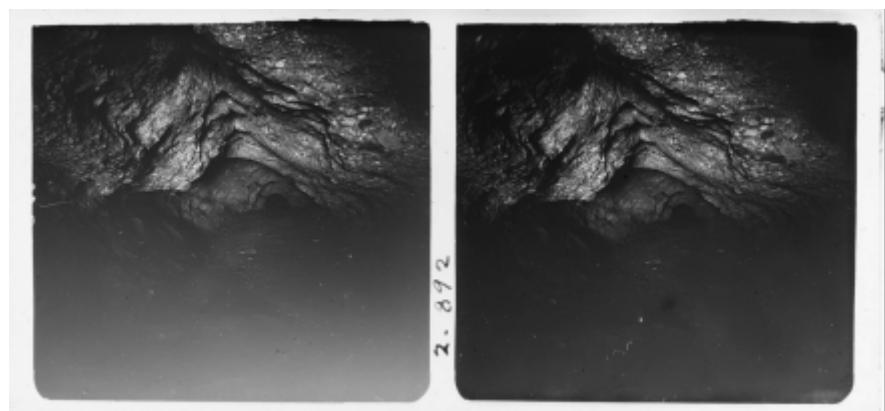
La cova

Per baixar per la corda caldrà una tirada amb èxit de forma física. Si es falla es podrà interpretar que en algun punt el personatge s'ha col·lapsat a causa del vertigen o un pas complicat i necessita ajuda dels altres per continuar. Si l'espifia, el personatge s'estimbarà els vint metres de caiguda (6d6 punts de dany, reduïts a la meitat superant una tirada de destresa). La caiguda pot ser mortal i així ho han de saber els personatges quan es disposin a baixar per aquest

precipici tan perillós.

L'entrada a la cova es troba amagada entre uns matolls. Es tracta d'una escletxa d'uns dos metres d'alt però només 1 d'ample que s'entortolla cap endins, de manera que per entrar s'ha de lliscar amb el cos de costat en una terra freda i humida que gela els cossos dels investigadors. Quan el primer ho intenti posarà la mà una mica endavant i notarà que la pedra té una mica de sang. És sang vermella, i sembla recent.

La cova s'inicia amb un passadís estret i fosc que obliga els personatges a anar mig ajupits. L'olor de podrit els obliga a portar una mocador tapant-se el nas. L'aire és dens i una boirina verdosa els arriba pels turmells. Són capaços de veure a les parets les restes d'una mà ensangonada que s'ha arrepenyat en alguns punts. Amb èxit a una tirada



d'escoltar sentiran els crits llunyans d'una (o algunes) dones. La cova es converteix en un llarg passadís que baixa cap a les profunditats. El terra es torna reliscós, la olor de podrit va en augment i els crits de dona són cada vegada més seguits.

Al cap d'uns vint metres arribaran a una sala de la cova que es fa més àmplia. Entre la foscor a terra trobaran un cadàver d'ovella totalment rosebat, també ossos d'altres animals, tots de granja. Hi ha dues ovelles convertides en monstres (ghasts) que dormen aquí. A la que els personatges entrin a la sala, els monstres esperaran el moment més oportú per atacar, amagats entre lesombres de les roques.

Just després d'aquesta sala, els n'espera una altra de molt més gran inundada d'una aigua fosca que els arribarà als turmells. Si porten botes de pescadors o algun altre tipus de calçat que impedeixi que es mullin no els passarà res, però si no rebran 1d3 de punts de mal per cada minut que estiguin tocant l'aigua. És una aigua corrupta, de gran densitat, més semblant a petroli que a aigua, que deixa anar l'olor fastigosa que fa estona que senten. Si algun dels personatges se li acut beure d'aquesta aigua es convertirà també en un ghast sota la mateixa

maledicció que en Miquel. La transformació no seria instantània, ho pots jugar perquè passi en el moment més climàtic de l'aventura.

A l'altre costat del llac hi ha una petita obertura que porta a una sala més gran que qualsevol que han visitat fins ara on s'acaba la cova. El sostre aquí s'eleva fins a cinc metres per damunt del seu cap i les dimensions són aproximadament d'uns cent metres quadrats. A les parets hi ha prestatgeries amb llibres, flascons, estris d'alquímia i herbes podrides fa centenars d'anys. La majoria està cobert per una capa de pols i teranyines. És l'antic laboratori del bruixot Bernat Revern.

Al mig de la sala hi ha tot de mantes estirades i al damunt les dones segrestades perquè pareixin. Estan assegudes amb les cames obertes, fent crits de part. Als seus peus hi ha un plat que deixa anar unes aromes (un encanteri que ha realitzat en Joan Tubau) que estan precipitant el part de les dones.

Si hi ha en joc la dona embarassada, al entrar a l'habitació haurà de realitzar una tirada de CON, si falla començarà a tenir contraccions i li serà difícil actuar. Per cada minut que passi a la sala haurà de tornar a fer la tirada. Si falla cinc vegades el nen naixerà i necessitarà ajuda per treure'l. Si un

personatge pot assistir al part no cal cap tirada, si la situació passa amb estrès podries fer una tirada relacionada amb medicina, però només dona nefastes conseqüències en cas d'espifiar.

Un raig de llum del sol es filtra per un forat del sostre. A les 11 del matí i durant deu minuts aquest raig de llum desapareixerà degut a l'eclipsi solar.

Quan els personatges entrin, en Joan Tubau està posant una potinga de líquid fosc als genitals de les dones. Té l'escopeta ben a prop, així que si els personatges entren els amenaçarà per impedir-los-ho. Els explicarà la veritat i que no vol fer mal a ningú, només salvar el seu fill. En Miquel, en forma de ghast, estarà amagat darrere les roques. Si els personatges intenten parar el ritual o atacar, en Joan els assaltarà; si no, es mantindrà darrere la roca fins que els nens hagin nascut. El primer nen que comenci a sortir deixarà anar una llum cegadora que il·luminarà tota l'estança. Quan el primer nen hagi sortit, en Miquel correrà cap a la dona i li estirarà la placenta per menjar-se-la, de manera brusca però sense buscar fer mal. Si aconsegueix menjar-se-la durant l'eclipsi tornarà a la seva forma humana.

Conclusions

L'aventura pot acabar de diferents maneres, o bé acaben amb en Miquel i en Joan i ajuden les dones a parir, o bé deixen que el ritual tingui lloc. En tot cas el nadó que ha nascut sota aquest ritual no queda clar que pugui estar maleït d'alguna manera, això, i tota la informació que hi ha al laboratori ja deixa lloc per continuar amb una nova història. La maledicció d'en Bernat Revern pot ser l'inici d'una aventura més llarga o fins i tot d'una campanya per terres catalanes en la cerca del significat de tot allò. Però bé, això ja és una altra història de la qual aquesta aventura només n'és la llavor.



Dramatis Personae

Joan Tubau

Home gras i corpulent. De cara amable però de posat agressiu. El fet que el seu fill s'hagi convertit en una bèstia immunda és la seva única preocupació i tot i que no vol mal a ningú farà el que hagi de fer per tal de recuperar-lo.

PV: 13

Habilitats entrenades: Armes de foc (escopeta) 60%, Lluita 45%



FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
13	12	10	14	9	12	9	11

Miquel Tubau (ghast)

El fill d'en Joan s'ha convertit en un ghast que amb els anys ha anat guanyant en envergadura i ferocitat. Està arribant al punt de no retorn i cada vegada li costa més reconèixer la figura del seu pare i de la seva antiga identitat. Si no es reverteix, en breu es convertirà per sempre en una criatura de la foscor.

PV: 20

Habilitats entrenades: Lluita (armes natural) 35% (1d10)

Pèrdua de seny: 0/1d8



FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
22	14	13	26	3	10	-	-

Dolors Gener

La Dolors és una dona decidida i emprenedora que tira endavant una casa només portada per dones, les seves dues filles, la Joana i la Marieta. És alta, grossa i de pell curtida d'anys de feina. Té un costat esotèric amb els coneixements ha anat adquirint a través de les lectures de llibres prohibits i llegendes populars.

PV: 12

Habilitats entrenades: Armes de foc (escopeta) 45%, Ciències ocultes 55%



FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
12	14	13	10	15	15	17	14

Ramader genèric

Pots fer servir aquestes estadístiques per a la resta de ramaders del poble.

PV: 13

Habilitats entrenades: Armes de foc (escopeta) 35%



FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
14	14	12	12	11	8	10	11

Ovelles (Ghast)

Pots fer servir aquestes estadístiques per a les ovelles transmutades.

PV: 15

Habilitats entrenades: Lluita (armes natural) 25% (1d6)

Pèrdua de seny: 0/1d8



FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
18	14	13	18	3	10	-	-

Personatges pregenerats

Tomàs Requena, farmacèutic ambulant

En Tomàs és un venedor ambulant de medicines que porta tota la vida voltant per pobles venent miracles a la gent que



■ LA MALEDICCIÓ D'EN BERNAT REVERN

no té altra sortida. Tot i que té coneixements de farmàcia i química, les medicines que és capaç de fer no deixen de ser xarops per a la tos, i relaxants de camamilla, però ell, entabanador com és, fa veure que pot curar qualsevol mal. És el rei de l'engany i organitza grans espectacles quan arriba a medis rurals on la informació sobre el món avançat és escassa. Viatja amb el seu carro ple de medicina (aigua de mar, herbes i poc més).

Idea 80, Sort 45, Cultura General 85, Força Voluntat 4, Ferida greu 5

MD: -1d2 (-1)

PV: 9

PM: 9

Habilitats entrenades: Ciències naturals (farmacologia) 50, Ciències naturals (Herboristeria) 45, Discreció 60, Idiomes (Llatí) 30, Medicina 25, Primers auxilis 60, Psicologia 25, Percebre 30, Embaucar 60, Oratoria 50, Bricolatge 60, Orientació 45, Amagar-se 45

FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
9	10	6	8	16	9	14	17

Arnaud Requena, ajudant

L'Arnaud és un noi d'uns dinou anys, fort, atlètic i intel·ligent, que accomanya el seu pare en els seus viatges comercials. Ho porta fent des de fa deu anys, quan la mare va morir i es van convertir en una família ambulant que sobreviu venent remeis de fira. Tot i que no aprova els mètodes del pare i sent pena quan veu gent que cau en el seu engany, no coneix altra manera de sobreviure així que mira cap a un costat i accepta viure d'aquesta manera. Poc parlador li encanten els animals i la seva veritable passió són les llegendes i misteris que va descobrint en els pobles que trepitja.

Idea 60, Sort 40, Cultura General 60, Força Voluntat 4, Ferida greu 5

MD: 0

PV: 9

PM: 8

Habilitats entrenades: Ciències ocultes: 60, Ciències naturals (Flora) 30, Ciències socials (Antropologia) 30, Primers auxilis 45, Orientació 35, Percebre 50, Seguir rastres 45, Supervivència 40, Forma física 55, Armes de foc (arma llarga) 50, Conduir 45, Lluita 40



FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
14	10	14	8	12	8	10	12

Maria Lluïsa Cardet, escriptora

La Maria Lluïsa és una escriptora de trenta-nou anys de Barcelona que sota el pseudònim de Vicenç Grau ha publicat més de deu novel·les, algunes de les quals han estat un èxit. Porta una vida bohèmia a la ciutat i viu en el seu luxós pis de l'Eixample, centre de festes i reunions socials importants. Fa sis mesos, però, en una d'aquestes festes va conèixer un noi francès que li va deixar el regal més inesperat de tots: la va deixar embarassada, per tot seguit desaparèixer cap a París. Al estar embarassada de sis mesos i les pors creixents de com encarar la nova situació, ha decidit anar al mas de la família al nord d'Osona a pasar l'última part de l'embaràs i estar més tranquil·la. Per arribar-hi ha trobat un farmacèutic ambulant, en Tomàs, que li ha ofert un lloc al carro a canvi d'un preu prou raonable.



Idea 75, Sort 50, Cultura General 80, Força Voluntat 5, Ferida greu 5

MD: -1d2(-1)

PV: 10

PM: 10

Habilitats entrenades: Ciències socials (història) 50, Ciències socials (Criminologia) 40, Idiomes (francès) 25, Art (escriptura) 70, Percebre 65, Autoritat 75, Oratòria 45, Armes de foc (curtes) 35, Escoltar 65, Intimidar 45

FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
9	10	12	9	15	10	14	16

Rosa Ros, exploradora

La Rosa és una estudiosa del medi natural de la Universitat de Barcelona. És una dona d'uns trenta anys, oberta, simpàtica i molt intel·ligent. Els seus treballs sobre la fauna local impressionen a la majoria de revistes internacionals. En aquests moments la Rosa està fent un bestiari de la comarca d'Osona i ha trobat el transport que li ofereix un comerciant de medicines poc fiable, però eficaç per

■ LA MALEDICCIÓ D'EN BERNAT REVERN

moure's tranquil·lament pels diferents pobles de la comarca.

Idea 60, Sort 55, Cultura General 75, Força Voluntat 5, Ferida greu 5

MD: 0

PV: 10

PM: 11

Habilitats entrenades: Burocràcia 30, Ciències naturals (fauna local) 60, Ciències naturals (flora local) 60, Primers auxilis 50, Armes de foc (llarga) 55, Seguir rastres 40, Supervivència 50, Forma física 60, Art (Escriptura científica) 45, Amagar-se 60

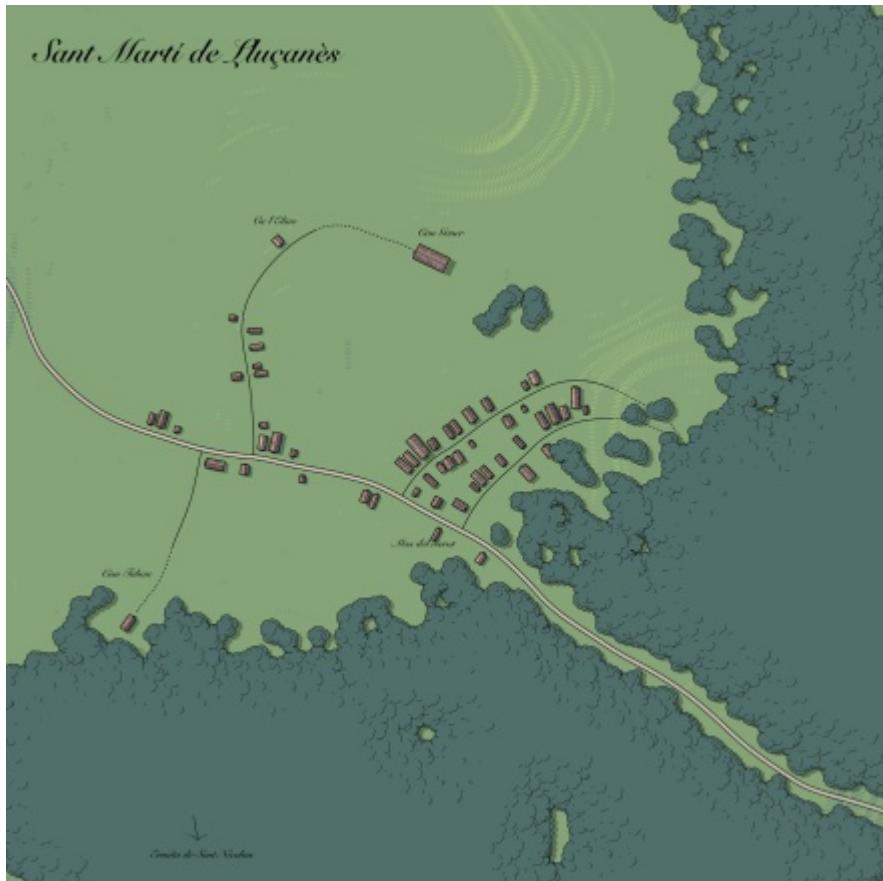


FOR	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	EST
12	10	16	10	12	11	9	15



Apèndix

Mapa de la zona



LA CAIXA D'EINES

Els secrets més ben guardats dels màsters

Un article col·laboratiu fet per la comunitat de Tirant lo dau

“L’arxicanceller sabia per experiència que qualsevol cosa important de veres mai s’arribava a deixar per escrit, perquè a aquelles alçades la gent ja estaria massa ocupada cridant”.

-Terry Pratchett

Així doncs, cap sorpresa: en aquest article no hi trobareu pedres filosofals ni grans revelacions sobre aquesta art particular que és fer de màster, però sí set petites perles i consells que diversos dels integrants de Tirant lo dau han volgut compartir amb la resta. quan els hem preguntat si voldrien compartir algun dels trucs i secrets que guarden al seu llibret, i que tant novells com veterans podreu assaborir.

Accions significatives

En Basidio ens parla de com és de valuósaprofitar la iniciativa dels jugadors i retroalimentar-la per generar un cercle dinàmic:

Sempre que sigui possible, intenta donar informació en totes les decisions i preguntes dels jugadors, que tot el que facin sigui útil. Potencia les seves idees i faràs que els jugadors gaudeixin més!

Acció trepidant

Un màster que prefereix mantenir-se en l'anonimat mentre, sense dubte, es frega les mans maliciosament ens revela alguns dels seus trucs bruts per fer que l'acció no decaigui ni en els grups més cagadubtes:

Pels torns, jo utilitzo un rellotge de sorra si es juga presencialment i, si és online, quan em canso d'esperar, simplement faig un compte enrere amb els dits a través de la webcam.

Perdre la por a improvisar

L'Eduard Cot treu el Sant Cristo gros parlant de la improvisació, que sol ser una de les coses que més costen a màsters novells (i no tan novells!), i que de vegades pot generar sessions del tot memorables:

Tingues la ment oberta: les aportacions dels jugadors poden donar una nova llum que no havies previst a l'escena. Mentre tinguis la base clara, no tinguis por a què el món sigui diferent del que tenies al cap.

Lligams, lligams!

En Carles M. apunta el següent sobre les relacions dels personatges, que són sempre un element clau en qualsevol història, i, de retruc, sobre immersió dels jugadors:

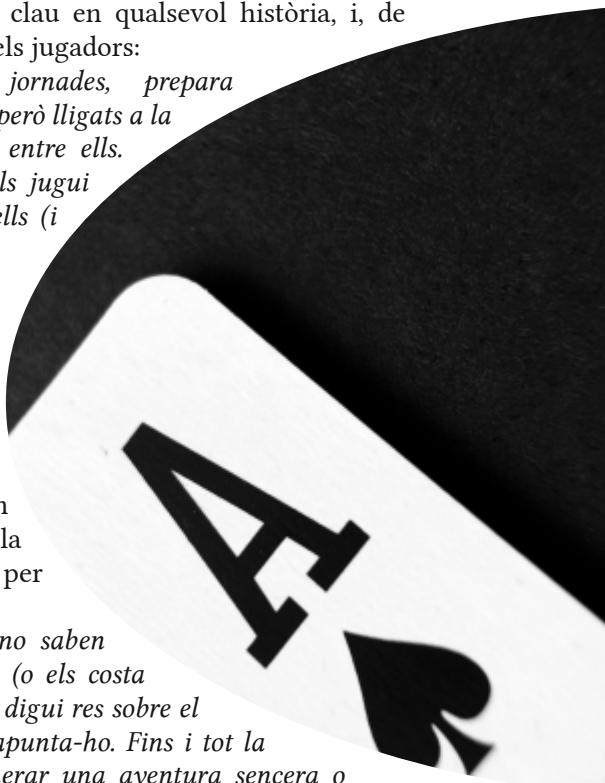
Si duus partida a jornades, prepara personatges ben diversos, però lligats a la història i amb relacions entre ells.

Això farà sentir a qui els jugui que la partida va amb ells (i que els acull).

Rerefons dinàmics

Un màster anònim centra l'atenció en un aspecte que, tot sovint, queda oblidat en algunes taules, i en formes de fer obsoleta la dita aquella "No deixis per demà..."

A vegades els jugadors no saben com crear-se un rerefons (o els costa molt). Cada cop que algú digui res sobre el seu passat a la partida, apunta-ho. Fins i tot la cosa més simple pot generar una aventura sencera o fins i tot un fil conductor.



Ovelles esgarriades

De nou l'Eduard Cot ens ofereix una idea per aconseguir implicar a jugadors que podrien estar poc seduïts per l'aventura i, de pas, un altre as amagat que pot ser succulent.

Si creus que els personatges no se senten lligats a la història, una escena de somni pot ajudar a fer que sentin una motivació cap a aquesta. Si els vols desconcertar, comença sense dir que és un somni fins al moment que es farà evident.

El PJ de Pavlov

Algú verdaderament maliciós ens ha ofert la següent càpsula, del tot brillant, amb la que tancarem la paradeta amb música inquietant i boirina fina escolant-se per sobre la pantalla de narració...

En aventures de temàtica de terror, intento crear 2 o 3 "motius" que es vagin repetint i que ajudin a crear un ambient de suspens, o d'estranyesa, o calma tensa... Motius que es vagin repetint en diverses escenes i que, al final, marquen el "color" de l'aventura. Em pareix important no abusar de quantitat de detalls o ambients per una aventura, ja que aleshores es difumina l'efecte, sinó agafar-ne 2 o 3 de significatius que es vagin repetint, i esprémer-los. Pot ser, per exemple, unes gotes que cauen. En les primeres escenes, poden ser només unes gotes de la pluja que es colen per una finestra, després gotes d'un got vessat a l'hotel on els investigadors van a veure què va passar, més endavant, gotes de sang d'una víctima que cauen a poc a poc, xap, xap, xap, i més endavant, el soroll d'unes gotes al darrere una porta tancada on s'amaga el que saben que acabarà amb ells. Un cop creat aquest efecte, només cal tornar-lo a posar en escena per posar en alerta als jugadors, inclús si només es tracta, de nou, de gotes de pluja.

No puc dormir, els pallassos se'm menjaran

Una localització d'aventura escrita per Stephanie Bryan, dibuixada per Michael Prescott i adaptada per Josep “Jep” Torra i Alexandre Ribó

Copyright © 2018 Stephanie Bryant & Michael Prescott — CC-BY-NC 4.0

<http://blog.trilemma.com/2018/03/cant-sleepclowns-will-eat-me.html>



La situació

Els vilatans de la Cruïlla de Juniper no poden dormir des que el **Circus Adventicus** va arribar al poble fa tres setmanes. Estan molt espantats, trastocats i alguns ja han perdut el seny.

A la vila la gent viu entre el son i la vigília. Diuen coses sense sentit, de cop i volta deixen a mitges la conversa i pateixen al·lucinacions intenses en forma d'il·lusions amenaçadores o captivadores.

Els aventurers que arribin al poble no tindran un repòs recuperador malgrat que provin de dormir o descansar. Tothom que passa al

poble més de tres dies seguits pateix una fatiga extrema i comença a veure al·lucinacions. Fins i tot, la son induïda per la màgia tan sols dura la meitat del temps habitual i no proporciona cap mena de descans.

Tota aquesta malaurança és provocada pel **devorador de somnis**, un monstre poderós que s'amaga entre els artistes del circ.

Hostal Trencat

Aquesta és una taverna amb habitacions per llogar regentada per en Gus Trencat. La cervesa i els licors s'estan acabant, ja que els vilatans se'ls beuen per mirar de dormir. La sala acull fins a 2d6 veïns del poble en diferents graus d'embriaguesa. Les discussions i les baralles hi sovintegen.

Harlo el mim

Entre els parroquians hi ha en Harlo força borratxo, un exassassí que avui en dia fa de mim al circ. El **devorador de somnis** el té atrapat. La bruixeria fa que les parets que crea com a mim les experimenta com si fossin reals.

dt0 Encontres illusoris

- 1 1d3 arlequins esgarrifosos, no se sap si el vermell de la cara és maquillatge o una altra cosa...
- 2 1d2 lleons fugitius que s'han escapat de la gàbia forçada del bestiari fantàstic
- 3 1d6ombres assetjant a tothom que s'acosti a les cantonades fosques
- 4 Un vilatà transformat en gül
Un firaire cridaner i esverat que parla amb una llengua tonal i aglutinant que sembla estrangera, però que en realitat és tan sols un galimaties inintel·ligible
- 5 Un autòmat del museu dels monstres mecànics
- 6 Un vilatà gegantí, dues vegades la seva mida normal
- 7 Un vilatà "mag guillat" amb els ulls en blanc mentre gesticula
- 8 1d6 acròbates frenètics fent tombarella i retorçant-se d'una manera que no sembla ni humana ni possible
- 9 1d3 pallassos maliciosos amb un riure sorollós i terrorífic



La molinera

Els grangers locals patrocinen el molí de l'Abigail que té el monopoli de moles de la regió. Les al-lucinacions que té l'Abigail es manifesten comombres amenaçadores que repten per les parets i eixams de petits insectes que repten entre el gra.

El flequer somnolent

A la fleca, es destaca la flaire de pa calent amb un deix humit i acre, com de floridura. El pa trenat prendrà formes estranyes quan es miri de cua d'ull. Les formes del pa semblaran escultures retorçant-se d'una manera inquietant.

Granja Leaven

A la granja d'en Jacob Leaven es conrea blat i es cria un petit ramat de cabres lleteres molt nervioses.

La família Leaven és una nombrosa família composta de set fills.

En Jacob té quaranta anys i pateix insomni relacionat amb la por irracional que té als pallassos i als arlequins.

La manca de son el manté angoixat i el **devorador de somnis** ha escampat aquesta por irracional per tota la vil·la. Aquesta angoixa

junt amb les al-lucinacions té turmentats fins a l'extrem tant els vilatans com la companyia de circ.

Oficina del xèrif

Na Portia Oskrey, la xèrif, no vol problemes al poble i normalment no s'immisceix si veu que els vilatans se'n surten per ells mateixos. Ella encara no ha descobert què passa a la vila, malgrat tots els seus esforços, la son l'està afectant, cada cop està més desmotivada i li flauegen les forces per seguir investigant. Ella acceptarà qualsevol ajuda i, agraiïda, recompensarà a qui li porti delinqüents per posar-los davant la justícia.

Circus Adventicus

El laboratori dels mags guillats i el museu dels monstres mecànics són les atraccions principals del circ, però també hi ha artistes típics tals com malabaristes, equilibristes, faquires, pallassos i d'altres atraccions de fira. L'espectacle de la carpa principal s'ha fet de forma regular, fins fa tres nits quan es va aturar perquè els actors es van quedar sense ànims ni forces per continuar actuant.

La gran carpa

D'aquest gran envelat, malgrat que va ser un lloc excitant en el passat, avui ja tan sols en resten records apagats dels vells temps daurats. La meteorologia i la deixadesa han erosionat la lona foradant-la arreu. Malgrat tot, l'espectacle ha seguit cada nit fins fa no gaire. Ara els artistes tan sols surten a l'escenari una nit de cada dues i ja no actuen amb els animals.

Capità Meravelles

Al mestre de cerimònies i actor ocasional, se'l sol trobar assegut i desconsolat al bell mig de la pista principal. Molt sovint té el cap a tres quarts de quinze, al-lucinant i perseguint amb la mirada moviments imaginaris en la foscor.

Hespibah el Gran

Aquest és el forçut del circ i és un gran amant dels animals. De jove havia estat un gladiador famós a la ciutat d'Ombrà d'òliba. Avui sovint deixa a mitges el què fa i es posa a errar sense destí pels voltants del poble.

El museu

En aquesta flamant tenda de lona taronja, se senten sorolls mecànics i en sobresurt la ferum de fum i de petroli. És on s'exposen les rareses i els ginys mecànics de l'Àrxbal. Aquestes creacions gnòmiques s'estan descontrolant i es mostren cada cop més hostils.



El laboratori

Tres carretes disposades costat per costat formant una única gran sala oberta, on es representen els increïbles trucs d'il·lusionisme i màgia dels tres "mags guillats"; que han perdut el seny des de l'arribada del **devorador de somnis**.

El bestiari fantàstic

Un cartell a un costat del cercle de gàbies indica que l'atracció està tancada. Diverses de les gàbies, estan cobertes amb una lona per tal d'amagar els animals del seu interior i d'altres estan buides. N'hi ha una que està buida i té la porta forçada de forma evident. La resta conté:

L'**harpia**: una gran àguila amb moltes de les seves plomes arrencades.

La **sirena**: un gran cavall mari en un tanc d'aigua.

La **serp fantàstica**: una gran boa constrictora, molt mallhumorada per la muda de la seva pell.

L'**olifant**: un elefant blanc, vell i avorrit.

Les **rates dansaires**: unes rates ensinistrades que tenen una fam voràç.

En '**Grover dels Grovers**' que era el domador d'animals, ara, a causa de la manca de son, s'asseu catatònic tot sol enmig de les gàbies.

El laberint dels miralls

Un pavelló acull un laberint de miralls, on és molt fàcil perdre's o desorientar-se. El **devorador de somnis** s'hi ha instal·lat i la seva presència ha atret una parella de **doppelgängers** que tenen un mímic de mascota.

Després, el **devorador de somnis** farà servir aquestes imatges com a encontres il·lusoris, tal com es mostra a la Taula d'Encontres Il·lusoris.

Els dissortats visitants seran atacats o assetjats pel mímic o els doppelgängers que adoptaran una de les formes distorsionades pels miralls. Qualsevol que es miri massa estona als miralls, atraurà

d8 Reflex dels visitants en els miralls

- 1 Gegantí, dues vegades la seva mida normal
- 2 Com un arlequí o un pallassó
- 3 Extremadament atractiu, aquest mirall és el mímic
- 4 Normal però ambombres assetjant per darrere!
- 5 Amb una professió, ètnia o estatus social diferent
- 6 Transformat en un gull
- 7 Sense rostre
- 8 Sense braços

l'atenció dels doppelgängers o del mateix **devorador de somnis**!

Els vilatans assumiran que les històries de monstres són al·lucinacions causades per la bogeria.



Fira

Aquí els firaires venen fòtils i records del Circus Adventicus, algunes il·lusions menors temporals, menjar, beguda, i també els serveis de la *Madam de la Fortunata*.

Els visitants hi podran trobar jocs de fira (segurament trucats) on, si tenen molta sort, podran guanyar petites mascotes (peixos i ratolins) o altres menes de premis. Un mercader estrafolari hi ven “pocions per dormir” tant als desesperats vilatans com a la troupe del circ.

Madam de la Fortunata

Quan aquesta vella xaruga llegeix la bonaventura sempre l'acaba encertant.



Campament

El campament està format per una munió de tendes i carretes; on viuen, dormen i mengen els membres de la companyia del circ. Està distribuït formant un gran cercle al voltant d'un espai comú amb una foguera per cuinar, una llarga taula plena d'atuells, plats i cassoles. La deixadesa és evident, a la taula hi ha restes de menjar en descomposició i d'altres detritus per tot arreu.

Joco el joglar

És el cap dels malabaristes i el rei de les bromes estúpides. La resta, cansats del seu riure delirant, li han prohibit fer brometes dins del campament, així que ara passeja tot sol per fora del cercle de tendes i carretes, explicant-se acudits a si mateix.

El devorador de somnis

És un poderós monstre psíquic que s'amaga entre els actors del circ. En la seva forma natural, apareix com un núvol de fum dens, fosc i negre; cobert per dents esmolades i unes pues metàl·liques que llambreguen. L'únic so que emet és el tètric i constant xerricar de les dents.

És un adversari temible gràcies a la seva habilitat manipulativa i la capacitat per disfressar-se, junt amb la resistència natural a la màgia que afecta la ment. Pot presentar-se en qualsevol lloc del circ o de la vila, però té el cau dins el laberint dels miralls.

El seu únic objectiu és crear confusió i escampar la por, la paranoia i la bogeria entre la gent. Té tres poders principals:

Suplantar: prendre l'aparença de qualsevol que hagi passat pel laberint dels miralls.

Amplificar: amplifica l'estat emocional d'algú proper per tal d'encomanar-ho als altres.

Al·lucinar: converteix les al·lucinacions d'algú en il·lusions preceptives per tothom.

El devorador de somnis porta una **corona** de metall amb dents esmolades que es claven al front de qui la porta. El portador pot projectar il·lusions poderoses durant un període curt de temps, però per fer-ho cal pagar un peatge mental important.

Bestioles e Brivalls

<https://tinyurl.com/BeB-JDR>

A continuació es presenten les característiques dels antagonistes fent servir el joc de rol Bestioles e Brivalls; un joc de la vella escola (OSR) en català també amb llicència CC-BY-NC 4.0. Les mateixes estadístiques, o amb molt poca adaptació, es poden fer servir amb altres jocs OSR com Aventuras en la marca del este, Vieja Escuela o Labyrinth Lord per citar-ne alguns exemples o a qualsevol edició de DiD. Aquest escenari pot encaixar-se sense problemes a qualsevol món d'alta o baixa fantasia o es pot fer servir per jugar una aventura tipus "one-shot" de "terror divertit".

Cal tenir en compte que aquest escenari pot representar un gran repte pels jugadors i letal pels seus personatges, no és una aventura d'iniciació o per jugadors principiants. També es pot incloure en una campanya, però cal que el DJ sigui molt conscient que pot encaminar a tot el grup a la mort.

A l'hora de posar en joc aquest escenari és important fer una gestió acurada del temps transcorregut i de les penalitzacions que se'n deriven.

Devorador de somnis

CA 17, DC 4 (18 pc), AT 1*tac (1d10) o poder, BA +2, MV 120' (40'), TS M9 V10 P12 A14 E12 (C8), ML 8, AL caòtic, PX 275, NA 1 (1), TT corona**

Aquests éssers de l'inframón exploten les febleses espirituals per infiltrar-se a les comunitats sense tradicions (que en són especialment vulnerables).

Acostumen a amagar-se (sovint en algun racó tenebrós), per crear confusió i escampar la por, la paranoia i la bogeria entre la gent.

- **Atacs:** un cop lacerant de 1d10 punts de dany o un poder especial per ronda.
- **Invulnerabilitats:** no els afecten les metzines ni les malalties. Els atacs basats en els àcids, el fred o el gel, el foc o la calor, i els llampecs elèctrics tan sols fan la meitat del dany i tan sols pot ser danyat per les armes màgiques.

Insomni

El primer signe de la seva presència és l'insomni col·lectiu que es transforma en fatiga aguda i al·lucinacions pocs dies després.

Per cada nit insomne es perd un quart (arrodonit cap amunt) dels punts de cop actuals fins que tan sols en resti un i es pateix una penalització a les tirades d'atac i salvació de -1 que augmenta en un punt per cada nit sense dormir. Hi ha una probabilitat d'1-en-6 de poder dormir cada nit.

Altres poders

- **Suplantar:** prendre l'aparença de qualsevol que hagi passat pel seu amagatall.
- **Amplificar:** l'estat emocional d'algú proper per tal d'angoixar a la resta, semblant als encanteris **confondre** o **aterrir**.
- **Al-lucinar:** converteix les al-lucinacions d'algú en il·lusions preceptives per tothom. Aquest poder és semblant als encanteris **força fantasmal** i **terreny al-lucinatori**, però les il·lusions no es dissipen quan es toquen. Per reconèixer les il·lusions com a tals cal superar una **tirada de salvació contra encanteris**.

Matar el devorador de somnis

En combat es mostra el seu aspecte natural, un núvol de fum dens, fosc i negre; cobert per dents esmolades i pues metàl·liques que llambreguen. L'únic so que emet és el tètric i constant xerricar de les dents. El seu cos fet de fum resisteix el dany, però no és invulnerable del tot.

En morir, deixa caure una corona de metall amb pues esmolades. La corona pot llançar a voluntat els encanteris **espantar**, **confondre**, **terreny al-lucinatori** o **força fantasmal**, però a canvi es perd un quart (arrodonit cap a dalt) dels punts de cop actuals.

Doppelgänger

CA 14, DC 4* (18 pc),
AT 2+urpes (1d6) o arma (1d6 o per arma), **BA** +3,
MV 90° (30'), **TS** M6 V7 PB AB E10 (10), **ML** 10, **AL** caòtic,
PX 125, **NA** 1d6 (1d6). **TT** E

Els doppelgänger són éssers estranys que són capaços d'assumir les formes d'aquells amb qui es troben i també llegir-ne les ments (com l'encanteri **PES** però sense límit de temps). En la seva forma natural la criatura fa uns 5 peus d'alçada i pesa unes 150 lliures. Es veu més o menys humanoide però amb les extremitats desmanegades i els trets a mig formar; cobert per una pell pàl·lida sense pèl. Els seus ulls són grans i voluminosos i mostren unes pupil·les felines de color groc. És molt resistent i té una agilitat natural que no es correspon a la seva aparença fràgil.

Fan un ús excel·lent del seu mimetisme natural per parar emboscades, fer d'esquer en trampes i infiltrar-se a les societats humanoides. Encara que no soLEN ser malvats, són éssers egoistes i consideren als altres com simples joguines per ser manipulades d'acord amb els seus interessos.

En la seva forma natural lluiten amb les urpes, però en una altra forma poden atacar amb qualsevol arma que sigui apropiada. Poden fer servir el poder de lectura de ments per emprar les mateixes tàctiques i estratègies que la persona suplantada.

Mímic

**CA 13, DC 9^a (40 pc), AT 1xpseudopodi (3d4), BA +7,
MV 30' (10'), TS M10 V11 P12 A13 E14 (5), ML 9, AL neutral,
PX 1.600, NA 1(0), TT cap**

Els mímics són monstres quasi intel·ligents que poden canviar de forma i prendre l'aspecte d'objectes inanimats. Per exemple, portes, cofres, miralls, estàtues, etc.

- Atac: resta quiet i tan sols ataca quan és tocat, llavors fuetaja i atrapa amb un pseudopodi a la víctima.
- Cola: qualsevol cosa que toqui al mímic queda atrapat ràpidament per la cola que traspua i tan sols es pot alliberar matant al mímic. Un alcohol fort la pot dissoldre en tres rondes.
- Sensibilitat a la llum: quan es troba sota una llum intensa (la llum del dia, o l'encaqueri llum contínua), pateix una penalització de -2 a les tirades d'atac i de -1 a la classe d'armadura.

Cthulhu D100

Les característiques d'aquest escenari poden encaixar perfectament dins del Cicle Oníric de H.P. Lovecraft. Es pot situar a qualsevol lloc de les "Terres dels Somnis" i presentar l'aventura com un parèntesi dins d'una campanya, mostrant la vila com a un lloc ideal per avituallar-se i descansar. En aquest cas es proposa canviar els antagonistes, més propis d'un món de fantasia, que de l'univers de Lovecraft. També es proposa donar una ambientació més psicodèlica, destacant-ne les coloracions exòtiques i la barreja de les il·lusions amb la realitat. El devorador de somnis pot ser un servent de Tsathoggua (una mena de llavor informe) i els doppelgängers es poden substituir per homes serp adoradors de Tsathoggua. Serien membres d'una secta que té com a objectiu alimentar al seu déu dorment amb la bogeria de la gent i així obtenir poder. Tsathoggua és un terrible primigeni que resta adormiscat en els obscurs abismes de N'Kai.



Aquest primigeni va ser adorat per diferents pobles antics, entre els quals es troben els homes serp. Alguns d'aquests homes serp encara es poden trobar en petits reductes a les Terres dels Somnis. Tsathoggua, encara que pot tenir un capteniment menys agressiu que els altres Primigenis, és un ésser horrorós que sol presentar-se com un ésser humanoide gras i pelut amb cara de gripau. Si se l'agafa de bones pot ser una font de coneixement dels Mites, però ha de ser a un alt preu.

Les estadístiques següents són pel sistema BRP del Cthulhu D100, però fàcilment es poden adaptar a altres jocs de rol d'horror còsmic tals com les diferents edicions de La Llamada de Cthulhu, El rastro de Cthulhu o a Ratas en las paredes.

Devorador de somnis

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
9	10	19	15	13	19	1/1d10

Informació: aquest ésser està estretament emparentat amb les **llavors informes** de **Tsathoggua**. Els devoradors exploten les febleses espirituals per infiltrar-se a les comunitats sense tradicions (que en són especialment vulnerables). Acostumen a amagar-se (sovint en algun racó tenebrós), per crear confusió i escampar la por, la paranoia i la bogeria. Quan són confrontats, apareixen com un núvol de fum dens, fosc i negre; cobert per dents esmolades i unes pues metàl·liques que llambreguen. L'únic so que

emet és el tètric i constant xerricar de les dents. El seu cos fet de fum resisteix el dany, però no és invulnerable del tot.

Referències: el **devorador de somnis** és un invent per aquesta partida, però es poden trobar referències de les **llavors informes** de **Tsathoggua** a obres de Clark A. Smith *The Tale of Satampra Zeiros* i *The Testament of Athyammaus* i a l'obra de H.P. Lovecraft i Z. Bishop titulada *The Mound*.

Tipus d'atac: un cop lacerant o un poder especial per ronda.

Cop lacerant: /80%/ 1d6

Insomni: el primer signe de la seva presència és l'insomni col·lectiu que es transforma en fatiga aguda i al·lucinacions pocs dies després.

Cada dia cal passar una tira enfrontada de POD. Si s'encerta només es passa una mala nit que no permet cap mena de recuperació. Si es falla s'ha passat una nit insomne i es perd un 1d3 de punts de cop i 1d2 d'estabilitat mental.

Amplificar: amplifica l'estat emocional d'algú proper per tal d'angoixar a la resta. Si es falla una tirada enfrontada contra el POD tant l'objectiu com els seus accompanyants pateixen les conseqüències, la víctima pateix 1d8 d'estabilitat mental i els seus accompanyats cal que facin una tirada d'estabilitat mental que resulta amb una pèrdua d'1/1d8.

Suplantar: prendre l'aparença de qualsevol que hagi passat pel seu amagatall. Al ser enfrontat amb violència perd aquesta forma.

Al-lucinar: quan es falla una tirada confrontada contra el POD, l'objectiu pateix al-lucinacions i fa que aquestes siguin percebudes per tothom (il-lusions). Si es falla la tirada, les al-lucinacions es converteixen en il-lusions permanentes visibles per l'objectiu que perdrà directament 5 punts d'estabilitat mental i per l'altra gent, que en aquest cas, hauran de fer una tirada d'estabilitat mental amb el següent resultat 1/1d6.

Protecció contra el dany: no l'affecten les metzines ni les malalties. Els atacs basats en els àcids, el fred o el gel, el foc o la calor, i els llampes elèctrics tan sols fan la meitat del dany i tan sols pot ser danyat per les armes encantades.

Matar el devorador de somnis

Quan mori, deixarà caure una corona de dents de metall esmolades. Aquesta corona només es pot fer servir a la Terra dels Somnis. Per utilitzar-la l'investigador cal que se la posi i faci una tirada de POD × 5. Si es falla s'haurà d'intentar una **tirada de Mites de Cthulhu** per tal de tornar-ho intentar. Si es falla aquesta última tirada, no es podrà repetir fins que l'habilitat pugi.

Amb la corona s'obté:

- El poder per llençar a voluntat els encanteris, **Al-lucinació, Transformació corporal i Contactar amb Tsathoggua.**
- Un 2% a l'habilitat Mites de Cthulhu.
- La corona absorbeix l'estabilitat

mental que perden les víctimes fins a un màxim de 75 punts.

Amb la corona es perd:

- Un quart (arrodonit cap amunt) dels punts de cop actuals, ja que la corona es clava al cap de qui la porta.
- 1d10 punts d'estabilitat mental

Home serp

Informació: foren una gran

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6	3D6	3d6+36	3D6	3d6+3	3d6+9	1/1d6

civilització de grans mags. Els pocs individus que no estan hivernant viuen amagats entre els humans, fent-se passar per persones normals.

Referències: *The Shadow Kingdom* de Robert E. Howard.

Tipus d'atac: lluita (armes naturals) / 25 + 3d6 % / 1d6 + verí (POT igual a la CON de l'home serp) [(u/2) + 1 + verí]. Els homes serp també poden utilitzar armes humanes (50%).

Encanteris: els homes serp poden canviar la seva aparença transformant-se en algú que hagi mort recentment i hagin devorat. La diferència de MID entre el seu cos original i la nova forma no ha de diferir per més de 15 punts. Malgrat la transformació, seguiran projectant la seva ombra original. L'encanteri els hi costa 10 punts de màgia i 5 punts de POD. Amb l'encanteri podran consumir diverses aparences i adoptar d'aquesta manera diferents formes.

Protecció contra el dany: 1 punt.

Descripció dels encanteris

Al·lucinació

Cost: 10 Punts de Màgia, 1d3 d'estabilitat mental

Temps d'execució: instantani

La víctima d'aquest conjur patirà al·lucinacions demencials. Quan la víctima falla una tirada enfrontada contra el POD, pateix al·lucinacions que es converteixen en il·lusions permanentes i perd 5 punts d'estabilitat mental.

Transformació Corporal

Cost: 6+ Punts de màgia, 5 POD, 2d6 estabilitat mental.

Permet a qui el realitza canviar la seva forma física. El portador de la corona es podrà transformar a una forma que conegui. La transformació sempre serà de carn i ossos i permet conservar les habilitats personals del bruixot, però amb la mobilitat pròpia de la criatura en què s'ha transformat. La FOR, CON, DES, INT i el POD es mantenen de l'original, però l'aparença canvia. El conjurador gastarà 6 punts de màgia més un punt de màgia addicional per cada 2 punts de MID que guanyi o perdi amb la transformació corporal. El seu efecte serà permanent fins que el conjur es repeteixi per tornar a la seva forma original.

Contactar amb Tsathoggua

Cost: 5 POD, 1d6 estabilitat mental

La probabilitat de contactar és igual a la meitat del poder del conjurador. Si se supera la tirada, s'estableix la comunicació amb **Tsathoggua**. El Primigeni apareixerà en forma espiritual, com una espècie de projecció nebulosa del seu cos i la seva sola visió produeix 0/1d10 d'estabilitat mental. Si es convoca s'ha de tirar 1d100 i comparar la tirada amb l'estabilitat mental que té emmagatzemada la corona. Si el resultat és igual o inferior a l'estabilitat mental **Tsathoggua** es quedará satisfet absorbint els punts de la corona i serà possible la comunicació. En cas contrari, si el resultat és superior, el primigeni mirarà d'absorbir l'estabilitat mental del bruixot i aquest haurà de tirar estabilitat mental amb el resultat 1d10/1d100 i, finalment, **Tsathoggua** marxarà sense comunicar-se. Es pot evitar l'atac oferint-li en sacrifici l'estabilitat mental d'un ésser intel·ligent (INT>8).

LRÀVNBÀDÀ

Horror al Labrador

Un mòdul per a El rastre de Cthulhu escrit per
Basidiomicot i il·lustrat per Nando Vico

Sobre l'aventura

Aquesta aventura està inspirada en el primer capítol de la serie El Alienista, doncs el principi de la partida es basa en la imatge del nen vestit de nena sense ulls que treballa en un prostíbul. La imatge és digna de llavor d'aventura. Aquesta aventura tracta, en part, sobre els Inuits; aquestes són les tribus que viuen al Nord de Canadà, altrament dits esquimals, però essent esquimals un terme despectiu es prefereix utilitzar la forma com s'autoanomenen ells, Inuits. El terme esquimal es traduiria com "Els que mengen carn crua". També s'ha de tenir en compte que durant aquesta aventura les pèrdues de estabilitat són molt grans i si es vol utilitzar el mòdul dins d'una campanya s'haurien de reduir una mica.

Resum

Wabush, Labrador 6 de març del 1938, temperatures gèlides, molta foscor i poques hores de sol...

Wabush és una petita ciutat carbonera, les mines són pròsperes i la ciutat creix, el contacte amb la resta de món és pels ferrocarrils. És un lloc apartat i solitari. Tot el territori està nevat... Wabush forma part de la tundra, els arbres perden altura i espessor i sota la neu, un mar de molsa multicolor. L'escenari comença amb una investigació policial. Investigant descobriran que hi ha bastants casos semblants a tot Canadà. Doncs hi ha un culte al darrere, un culte molt gran i hi ha gent important dins. El culte Canadenc es fan dir "Buscadors de l'amo", que pretén invocar al seu senyor i antic déu Yog-Sothoth, L'Obridor del Camí. Però per fer-ho necessita acumular molts ulls de molts morts que hagin estat brutalment assassinats. El culte coneix el conjur "obediència del malson" amb el qual les víctimes cometran tal atrocitat mentre viatgen a través dels somnis. Una tribu inuit, anomenada Nunatsiavummiutut són híbrids entre humans i Yog-Sothoth. Són els fundadors de la

secta i també són els membres més importants de la mateixa.

Durant la primera nit, a causa d'un conjur, els investigadors cometran un assassinat mentre dormen, al despertar-se troben, sobre el llit, un text escrit en sang en inuit. Totes les pistes els porten cap a la tribu d'inuits, els Nunatsiavummiutut, una tribu amb malnom. Hi ha pistes òbvies del fet que els assassins són els investigadors, i han de fugir cap al nord, les respistes només es poden obtenir al nord. Hauran de resoldre el cas abans que els detinguin. Però si els detenen es trobaran durant la nit les cel·les obertes, doncs el Sergent Michael Gagnon

és un dels Cultistes i vol que arribin al lloc del ritual.

El viatge dura dos dies, la primera nit la passaran ja a un poble Inuit Ujarak i durant la nit, a causa del conjur, mataran a tots els habitants i escriuran una altra frase a la paret de l'iglú. Sense saber-ho porten tots els ulls carregats als trineus amb els gossos.

Anant al Nord, trobaran el lloc del ritual. Al lloc del ritual sempre és fosc. Els investigadors hauran d'intentar evitar-lo per no fer néixer a l'antic déu primigeni Yog-Sothoth.



El ganxo

L'aparició d'un cadàver; la investigació del mateix és el ganxo inicial, però més endavant es veuen implicats en ser els autors involuntaris d'assassinats calcats als quals investigaven i hauran de fugir per investigar més sobre el que els està passant.

- Casa de Bernard Wilson
- Somnis
- Escenes dels Crims dels investigadors
- Schefferville
- Poble d'Ujarak
- Viatjant al Nord (Nunatsiavummiutut)
- Ritual

La terrible veritat

El culte Canadenc "Buscadors de l'amo" pretén invocar al seu senyor i antic déu Yog-Sothoth, L'Obridor del Camí. Però per fer-ho necessita acumular molts ulls humans, en necessiten més i el temps s'acaba, ja que la conjunció del Drac és d'aquí a 2 dies i en necessiten molts més.

Informació inicial pels investigadors

Almenys un dels investigadors ha d'estar directament relacionat amb la Policia de Wabush, ja que obeeix les ordres del Sergent Gagnon. La resta d'investigadors poden estar relacionats amb l'investigador de la policia. A la primera escena aniran tots junts en un cotxe cap a una de les mines de carbó de la regió, ja que sembla que hi ha un possible cadàver. Tots els investigadors que tinguin un motiu per anar-hi són viables, com per exemple: un periodista, un diletant, un altre policia, un metge forense, un escriptor, un ocultista, etc.

L'esquelet

- Acusar amb algú de l'assassinat de Bernard Wilson (Livi) probablement al pare de Livi
- Assassinar les seves fonts d'estabilitat
- Viatjar al Nord buscant la tribu dels Nunatsiavummiutut
- Ritual d'obertura de Yog-Sothoth.

Escenes

- Grey Valley (Escena del crim)
- Buscant informació a Wabush
- "The Pretty Moose"

El crim

Oliver Wilson, amb el vestit rosa, torna a casa després de treballar passades les 12 de la nit, avui ha tingut diversos clients i porta diners a casa. En arribar a casa amaga una part dels diners sota del matalàs i, abans de posar-se a

dormir arriba el seu pare, John Wilson, que, afectat pel conjur "obediència del malson" assassina brutalment al nen mentre somia amb el llop. Al cap d'una estona es desverga, a Oliver li falten els ulls, està brutalment mutilat i tota l'habitació està plena de sang, sobre el llit, uns estranys símbols. John espantat i sense entendre gaire el que ha passat, decideix amagar el cos a la teulada de la mina on treballa. Torna cap a casa sense saber com reaccionar. La mare del nen, Brielle Wilson, al trobar-se l'habitació plena de sang es desploma. Plorant intenta rentar tota la sang dels llençols i l'habitació, però la sang no acaba de desaparèixer. El pare torna a casa i ja només trobarà refugi amb l'alcohol que li ennuvolarà la ment per sempre més.

Grey Valley (Escena del crim)

Els investigadors van dins d'un cotxe patrulla direcció Grey Valley, encara de nit, les llums del cotxe il·luminen pins baixos i neu. Un dels investigadors porta a la mà una nota: Un escrit amb ordres del Sergent Gagnon: (Ajuda 1) "Aneu a veure què ha passat a la mina de Grey Valley. Actuar i informar, aquest assumpte fa mala espina, els cérvols no escalen les teulades". El Sergent Michael

Investigar fets succeïts a la mina de Grey valley.

Actuar i informar.

Aquest assumpte fa mala espina, els cérvols no escalen a les teulades.

Sergent Michael Gagnon

Gagnon és un home de mitjana edat, més ample que prim i bastant alt, és ros i té els ulls blaus, és clarament d'origen europeu, és un home de poques paraules. A un parell de quilòmetres del poble hi ha l'entrada a la mina. Una tanca de fusta fosca delimita el recinte, i al final de la carretera hi ha una gran porta doble, també de fusta, oberta. Dins del recinte uns quants edificis de la mateixa fusta, amb el teulat metàl·lic. Sobre les teulades, un gruix d'un pam de neu. Un dia més, l'alba s'entreveu per l'est. Són les 8 del matí, d'un edifici de planta baixa il·luminat en surt un home baixet, prim i amb un bigoti molt poblat, que se'ls acosta. Va vestit amb una americana i un jersey a quadres. Es presenta com

Oliver Lavoire, i els explica que a l'edifici que utilitzen els operaris com a vestidor hi ha un rastre de sang que baixa des de la teulada. Els guia fins allà. De la teulada baixa una stalactita de gel; algun líquid està barrejat amb aigua deixant-la d'un color marronós. Ningú hi ha pujat. El cadàver d'una nena, amb un vestit brut rosa amb un petit brodat a la punta. La nena va pintada, ha estat mutilada, l'han degollat i li falten els ulls. Per la teulada hi ha petjades per tot arreu i en moltes direccions.

Recollida de proves: Només hi ha un tipus de petjada... totes són de la mateixa sabata.

Ciències Ocultes (+1): Et recorda al símbol d'un déu antic i obscur, un déu poderós. Recordes algun antic culte que adorava aquest déu, eren especialment sanguinaris.

Medicina forense: Falta molta sang, aquí no l'han degollat. L'extracció dels ulls ha estat molt curosa, mutilant assegurant-se de fer-li lloc al globus perquè surti sencer...

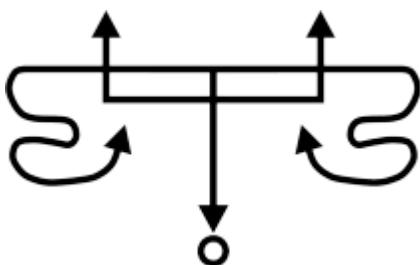
Antropologia: L'expressió del que queda del rostre és estranya... Algunes faccions de la cara no corresponen... espera, te n'adones que no es cap nena... És un nen.

Sentir el perill: Un lleuger dolor

al coll, hi posa la mà, topa contra una agulla? És transparent... és... una espina? és dura. **Biologia +1:** és de peix de gel (Chionodraco Rastrospinosus), l'aigua no és prou freda aquí, aquests peixos viuen encara més al nord.

A tots els investigadors els han disparat amb una sarbatana i els han injectat un verí al cos, essent afectats pel conjur "obediència del malson". Al moment de la realització del conjur, apareix, sota seu, un símbol que fon la neu.

Et fixes en un punt del terra, s'està fonent la neu... Ara mateix... Una marca negra a la teulada, com si es cremés el metall, fa una corba. Si es treu la neu es troben amb un estrany símbol. (*Ajuda 2*) i si no, a poc a poc va quedant al descobert. **Estabilitat (2)**



Ajuda 2

Antropologia (+1): Podria ser un símbol Inuit, d'una tribu en concret... la tribu dels Nunatsiavummiutut.



Retorn a Wabush

De tornada a comissaria o sortida de la mina, el conductor del vehicle:

Tirada de sentir el perill, durant uns segons els braços se t'adormen i no et responen.

Si falles estavelles el cotxe contra un arbre fora de la carretera (1d6-2 danys), amb un èxit tens temps de frenar.

El Sergent Michael Gagnon els enviarà a buscar algun sospitós i demanarà als investigadors que el mantinguin informat de tot el que facin amb els nous telèfons de la policia. Quina meravella aquesta

nova tecnologia.

Durant el dia els investigadors s'aniran trobant cada vegada més cansats... Fins que es quedin adormits.

Investigar per Wabush

(Museu Inuit, Biblioteca de Wabush, preguntant pels carrers...)

Wabush és una petita ciutat a escassos Km al Sud de la Ciutat de Labrador.

Una capa de neu sobre totes les teulades; la majoria de cases són de planta baixa. Algunes construccions superen aquesta

altura; "el Bloc" als afores, al centre l'ajuntament, la comissaria, l'església i l'institut, on hi ha la biblioteca. La majoria de les construccions són de fusta i metall.

Aquesta és la informació que es pot trobar buscant informació als llocs adequats, no cal donar tota la informació ni molt menys. L'única informació imprescindible és la informació sobre la tribu dels Nunatsiavummiutut i la informació sobre el nen.

Sobre el cadàver (*Pista Clau*) (**Xerrameca** o més tard Gagnon els hi diu): El nen és Bernard Wilson, però li deien Livi i treballava a "The Pretty Moose"

Espina clavada al coll (**Biologia**) Del peix de gel (*Chionodraco Rastrospinosus*); l'aigua no és prou freda aquí, aquests peixos viuen encara més al nord. Té una neurotoxina lleu.

Sobre la tribu (*Pista Clau*): (**Antropologia**) Els Nunatsiavummiutut són una tribu que viu aïllada de la resta de tribus Inuits, diuen que són cruels i caníbals. Viuen molt al nord. Com a viatjant sagrat inuit, tenen un llop mig blanc i mig negre, amb uns grans ullals.

Història Oral (Inuit): Similar al conte de l'home del sac, que s'emporta els nens... una llegenda o conte Inuit, on els membres de la

tribu Nunatsiavummiutut recollien els nens desobedients per una moneda i ells se'ls emportaven i després se'ls menjaven. Tenien ullals de llop i els ulls grocs.

Antropologia (+1) Trobes un llibre que assegura que els xamans de la tribu són capaços de controlar la gent. Conjur "obediència del malson".

Déu (**Ciències Ocultes** +1): Aquest Déu se'l coneix amb molts noms... "La Clau i la Porta", "El Tot-En-Un", "L'Ocult", "L'Obridor del Camí" o Yog-Sothoth. Viu a la constel·lació del Drac. Constel·lació del Drac (**Astronomia**) S'atansa una conjunció major de la terra amb la Constel·lació, és d'aquí a 2 dies.

Culte "Buscadors de l'amo" (**Ciències Ocultes / Cercar llibres** +2) És un culte molt estès a Canadà, diuen que inclús tenen gent dins del govern central.

Casos semblants (**Cercar llibres**) L'hemeroteca està plena de casos semblants, crims on extirpen els ulls i aquests desapareixen. Sembla que sempre s'ha trobat el culpable ràpidament.

The Pretty Moose

El bar és un tuguri on es prostitueixen nens.... Trobaran a Michael Gagnon sortint d'allà.

El bar és un lloc fosc que fa olor de perfum de dona, petites finestres a l'altura del sostre.

Al mig del bar hi ha una taula, quan entrin hi haurà un nen, maquillat i disfressat de nena, ballant sensualment, altres nens se'ls aproparan proposant-los sexe. Ho passaràs com mai.

Xerrameca Livi va marxar tard, sa i sol.

Xerrameca (+1) / Consol / Crèdit (+1) (Pista Clau) El seu pare mai havia acceptat que treballés i enfonsés a la família treballant “allà”.

Crèdit (+1) Livi vivia al Bloc, al número 19.

Casa d'en Livi

En Livi vivia al Bloc, al número 19, un bloc d'apartaments pobre. La casa d'en Livi és un caos, està tot brut i fa mala olor, hi ha vàries habitacions minúscules mal il·luminades i el terra no està enrajolat. Els rebrà un dels germans d'en Livi, Lincoln Wilson, i intentarà evitar que entrin; estan molt commocionats i poc receptius. Dins el pis se sent una olor... característica, és olor de sang.

En una de les habitacions hi haurà sa mare plorant, està rentant uns

llençols i roba ensangonada. Una aigua vermellosa inunda el terra, les parets del lavabo estan tacades...

Consol: El pare d'en Livi (John Wilson) ha marxat de casa, perquè la pena i la culpa li inunden el cervell, ara banyat amb alcohol ...

Recollida de proves: Hi ha restes de símbols mig esborrats sobre el capçal del llit.

Trobaran al pare d'en Livi totalment begut tornant a casa seva quan els investigadors surtin (si no l'esperen, clar).

Michael Gagnon arresta al pare d'en Livi

Sigui com sigui, la policia arrestarà al pare d'en Livi i informarà als investigadors que ja es pot tancar el cas i que a partir de demà s'hauran de dedicar a una altra cosa.

Si els investigadors han informat al Michael o l'han arrestat ells, els felicitarà i els diu que els proposarà per un ascens. “Amb un sol dia hem agafat aquest parricida i els hem enxampat esborrant les proves”.

El somni

Els investigadors, que han estat

conjurats amb el dard espina, somiaran que maten a una de les seves fonts d'estabilitat. Escull una que sigui de Wabush. Si pots fes que siguin els jugadors els que narrin com maten aquesta font d'estabilitat. Durant el somni, a l'esquena els investigadors veuran un gran llop, mig blanc i mig negre que els mira immòbil. **Estabilitat 3.**

Apunta't els detalls perquè després hauràs de narrar el cadàver que es trobaran, ja que els investigadors hauran assassinat les seves fonts d'estabilitat de la forma que han narrat (o plausible si algú narra l'assassinat oníricament). El problema pels investigadors és que han deixat proves.

Possibles proves

Petjades tacades de sang pròpies a la neu. Algun veí l'ha vist entrar o sortir tacat de sang, armes de l'investigador, empremtes dactilars, notes incriminatòries, una prova de balística...

El cas és que a totes les víctimes els hi falta els ulls.

Despertar

Al despertar-se trobaran, socarrada d'alguna forma sobre el capçal del llit, una frase escrita aen inuit: **RoundedRectangle** (Ajuda 3) que vol



dir: El tot amb un i l'un amb tot, que és el nom de Yog sothoth.

La policia els busca per informar-los que han d'anar a l'escena d'un crim, el d'una de les seves fonts d'estabilitat.

“Tranquil ‘Investigador’, trobarem aquest cabró, era ‘relació’, ja que han trobat la ‘prova’ i només ens falta verificar-ho”. **Estabilitat 6.**

A hores d'ara han d'anar cap al nord a buscar la tribu dels Nunatsiavummiut, per descobrir el que està passant. Deixa que els investigadors vagin a veure els cadàvers, doncs l'assassí sempre torna a l'escena del crim’.

Una patrulla de policia intenta detenir els investigadors

Si els Investigadors tarden massa o el ritme de la partida decau, apareixen 2 agents de policia (teniu les característiques al final de l'aventura) amb intencions clares d'arrestar-los com a autors dels assassinats i els perseguiran.

Així tindrem una persecució o un possible tiroteig amb 2 possibles finals: si s'escapen els investigadors tindran clar que els corre pressa marxar, i, si s'entreguen, els tancaran al calabós, però a mitjanit i quan es despertin es trobaran la cel·la oberta i si hi ha algú més, estarà mort i sense ulls. Tenen via oberta per viatjar al nord. **Estabilitat 4.**

El viatge al nord (Schefferville)

Per anar al nord, només hi ha una carretera, aquesta arriba fins a Schefferville. La carretera d'arribada a Schefferville es una carretera gairebé recta, els arbres cada vegada són més escassos i el blanc cada vegada és més predominant. De tant en tant la carretera es difon i els investigadors tenen alguna dificultat per no perdre's, però al cap de 4 hores, senten una manada de gossos bordar, i arriben al poble. Schefferville es un carrer amb dues línies de petites construccions metàl·liques, amb el sostre de volta. Un jove els crida l'atenció. Un jove Inuksuk, un noi jove, amb faccions inuits i una rialla a la cara els pot guiar, parla mig anglès.

Crèdit (+1) Inuksuk s'ofereix per

fer-los de guia cap al nord amb un trineu de gossos, els deixarà prop dels Nunatsiavummiutut i els esperarà allà per tornar. Des d'allà poden agafar un trineu de gossos per anar més al Nord. El viatge dura 2 dies, si surten ara podran fer parada a Urajak i dormir allí.

Urajak

Arribaran de nit a Urajak, doncs el dia d'avui no ha tingut més de 6 o 7 hores de sol. Urajak és un petit assentament d'iglús. Inuksuk els presentarà a la família que compon Urajak.

La família és amable i està encuriosida pels costums dels habitants del sud, però no parlen Anglès. Inuksuk els pot fer d'intèrpret, però el seu anglès és pobre i la conversa és limitada (l'àvia, Akna; el pare, Inuksuk; la mare, Nuniq; i els tres fills; Pilip, Tanaraq i Akna). Els hi faran un te, els donaran carn de morsa crua i els construiran un iglú perquè dormin allà.



Ajuda 4

Xerrameca: Els Nunatsiavumm-iutut són molt perillosos, els hi demanen que no vagin a veure'ls, perquè són fills del dimoni.

Quan dormin, els investigadors mataran a tothom degollant-los i traient-li els ulls. Escrit amb la sang dels inuits hi ha escrit. **Y戈⁹P₂ΓdA** (Ajuda 4) -> La clau i la porta, un altre nom de Yog-Sothoth. **Estabilitat 4.**

A partir d'ara els gossos tindran por als investigadors, però obeiran si fa falta.

Recollida de proves: Al trineu trobes unes caixes, tantes com investigadors, unes caixes negres... amb relleus estranys que semblen plecs de la mateixa fusta, però semblen símbols... Pesa molt, en obrir-la, aquesta està plena d'aigua salada i hi ha tots els ulls dels quals han assassinat.

L'últim esforç

Un últim esforç de camí cap al nord, cansament i marejos, el camí és llarg, el temps és difós, i quan estan a punt de caure, veuen, a prop, una avioneta, i des de més a prop es van albirant petites construccions... estan arribant al poblat dels Nunatsiavummiutut.

Nunatsiavummiutut

Si arriben a Nunatsiavummiutut, es trobaran un home que els barrarà. Sobre unes pells gruixudes porta una túnica negra i un penjoll daurat amb una placa amb un estrany símbol circular, també daurat.

No els deixarà passar a menys que els hi ensenyi la caixa on porten ulls. Si ho fan, els diu: "A la barraca hi ha les túniques, feu tard".

El poblat és una barraca de fusta i uns quants Iglús. Dins la barraca de fusta hi ha provisions, entre elles, túniques i (**Recollida de proves + Química/Biologia**) un líquid paralitzant (*Curare*).

Dins el poblat es trobaran al Sergent (Michael Gagnon), també vestit amb una túnica negra i el mateix penjoll, estarà molt emocionat i content de veure'ls. Els hi demanarà els ulls, si els porten els proposarà de participar en la cerimònia final. Si no, 6 cultistes els intentaran reduir i immobilitzar per injectar-los un paralitzant semblant al curare. Les característiques dels cultistes les teniu al final de l'aventura.

"Avui Portem a l'amo a casa", diu en Michael. "Avui és un gran dia per la humanitat, comença una

nova vida de felicitat".

Burocràcia o Dret: Aquell home gros i amb barba llarga no és Robert Manion electable a primer ministre de Canadà?

Crèdit 4 o Comptabilitat:

Aquell home ros és Charles Blair Gordon, president del Banc de Montreal?

El Ritual dels "Buscadors de l'amo"

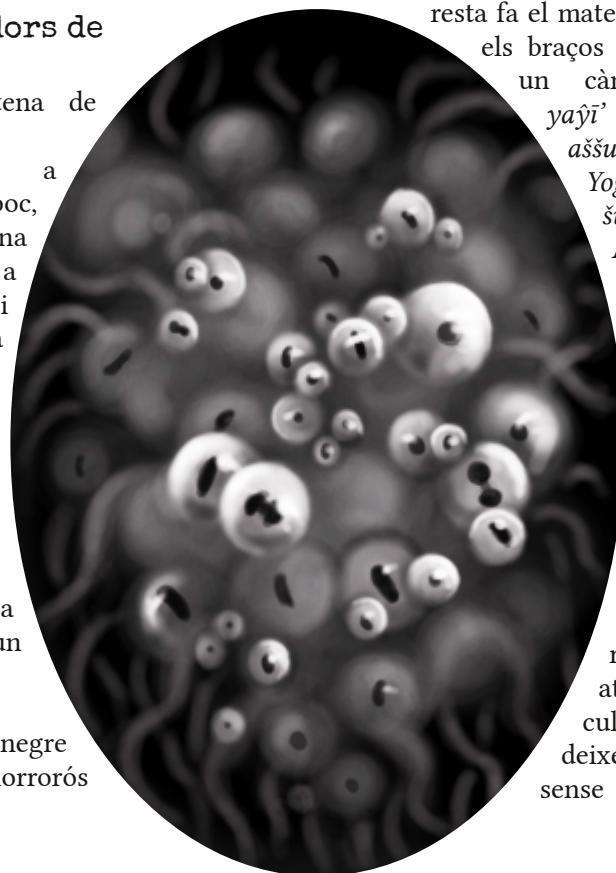
Una vintena de cultistes avancen, a poc a poc, amb una torxa a una mà i una caixa negra a l'altra, avancen fins que estan disposats circularment a la vora d'un forat circular gegant, negre com l'horrorós

univers... on no es veu el fons...

Es fixen en un dels cultistes, el mestre de cerimòniesl És un membre de la tribu Nunatsiavummiutut i és un híbrid entre humà i Yog-Sothoth. Això a simple vista no es veu perquè el seu rostre està ocult, però el diferencien perquè porta la túnica vermella i és estranyament alt. El mestre de cerimònies, a poc a poc, obre la caixa i buida el contingut al forat (són ulls i aigua salada), la resta fa el mateix, aixequen els braços i comencen un càntic ritual,

yayī'
aśśudhdhādh,
YogSothoth-
sudhdhādh.

A l'unison, les torxes s'apaguen. A partir d'aquest moment ja és tard, el ritual s'ha consumat, si els investigadors els ataquen els cultistes es deixen matar sense defensar-se.



“Ja està aquí! Ave senyor! Ave amo! Ave Yog-Sothoth!” Es comença a sentir una olor molt desagradable i indescriptible. Del fons del forat en comença a créixer alguna cosa. Un terror sobrenatural paralitza els personatges per un moment: estan veient el naixement d'un déu obscur. Ja mai més seran els mateixos.

Veuran com una massa gelatinosa a base d'esferes comença a créixer i sortir del forat. És immens, repta i s'expandeix, lent, però sense parar, tots els de la tribu són ingerits per la massa gelatinosa, també ingereix la llum, de forma que tot el seu voltant és negre.

Causant la pèrdua de **2 de Seny** i tirada d'**estabilitat 6**.

Si són apresats els despertaran a l'últim moment per tirar-los sobre el déu i que vegin el seu poder.

Comencen a sentir com el seu cos s'omple d'un líquid molt viscos, barrejat amb unes boles, podrien ser globus oculars que es generen i es destrueixen constantment.... Quan es comencin a ofegar, sentiran un poder immens que els destrueix per dins.

Com frenar el Ritual? Un cop invocat, estavellar l'avió pot funcionar o, abans del ritual, eliminar els cultistes o paralitzar el mestre de cerimònies, també.

Característiques dels personatges

Agents de Policia

Habilitats: Armes 4, Armes de foc 4, Atletisme 7, Escaramussa 8, Salut 8.
Armes: -1 (Porra de policia), +0 (pistola .32 Police Special).

Cultistes

Habilitats: Atletisme 5, Armes 4, Escaramussa 4, Salut 8
Armes: -2 (Cop de puny), si tenen algun investigador Immobilitzat li poden posar una injecció que els causarà paràlisi muscular.

Fill de Yog-Sothoth (Membre de la tribu)

Habilitats: Armes de foc 8, atletisme 8, Escaramussa 17, salut 13.

Llindar: 4

Armes: -1 (Puny estranyament fort), Qualsevol arma.

Pèrdua estabilitat: +1.

LA CAIXA D'EINES

Personalitzar els personatges no jugadors

Un article sobre worldbuilding a escala local, d'Alexandre Ribó Arnau

Gairebé tothom que juga a rol té clar com és el comte Strahd von Zarovich¹⁾. Si el màster el fa aparèixer, amb només una lleugera descripció, tots els jugadors sabran qui és. I, si la partida està una mica treballada, el combat o la negociació amb Strahd perdurà per sempre a la memòria dels jugadors. Però, i el goblin número 7 de l'emboscada que vam jugar a l'inici de la campanya quan érem de nivell 1, passarà a la posteritat? I el venedor del "colmado" d'aquell poblet als afors d'Arkham, que va vendre als personatges jugadors (PJs) un fanalet i cartutxos d'escopeta? Tant el goblin com el venedor, malgrat ser personatges no jugadors (PNJs) sense una importància transcendental a l'aventura, van tenir un paper important durant uns instants. El goblin número 7 tenia sis germans clonats i, junt amb ells, va emboscar als PJs, va lluitar fins a la mort i gairebé va matar al bard del grup. Gràcies al venedor del "colmado" que es deia "Pepe", els PJs van obtenir les eines necessàries per sobreviure a l'horror que els esperava. És una pena que els jugadors perdin el record d'aquests petits moments. A mi com a jugador, i suposo que a la majoria, em desanima jugar un combat contra goblins com si estigués matant kobolds clònics per les Mines de Nashkel al videojoc *Baldur's Gate*²⁾ i em molesta trobar-me que tant el venedor del colmado, el cambrer del restaurant italià de Providence i el conserge de la Universitat d'Arkham

¹⁾Personatge fictici que creat originalment com a enemic en el mòdul I6: Ravenloft del joc de rol Advanced Dungeons and Dragons. https://en.wikipedia.org/wiki/Strahd_von_Zarovich

²⁾*Baldur's Gate* és un videojoc de rol de fantasia ambientat en un dels mons de Dungeons & Dragons desenvolupat per BioWare i publicat l'any 1998 per Interplay Entertainment.

es diuen "Pepe".

Per donar un toc personal als PNJs secundaris, acolorir una mica la partida i, de tant en tant, convertir un personatge improvisat en memorable, recomano fer el següent:

- Descriure els PNJs no rellevants amb una característica física distintiva. No cal trencar-se gaire el cap, aquesta característica pot ser qualsevol cosa que se'ns acudeixi. Per exemple, el goblin número 7 no té nas i li ragen els mocs per un forat que té enmig de la cara, la qual cosa el distingeix fàcilment del goblin número 6, que és geperut, i del goblin número 5 que no té dents. L'empleat del "colmado" és un home amb veu afable, li falta una mà i duu un ganxo ortopèdic en substitució. No cal que tot això s'hagi de preparar d'antuvi, hom ho pot improvisar al moment. Amb només imaginar-nos quina és primera impressió que volem que doni el PNJ ja en tindrem prou. Quan es coneix una persona ens solem fixar primer en la seva cara, els cabells, les mans i el posat. Exagerant alguna característica d'aquestes ja tindrem el tret diferencial del PNJ. Cal pensar que



allò que avui trobem grotesc en l'àmbit físic, en el passat era més comú. Avui en dia, almenys en els països del nord, hi ha, a l'abast de tothom, tota mena de serveis de salut i bellesa tals com dermatòlegs, dentistes, perruquers, etc. I, a més a més, la majoria té accés a l'educació. Fa cincuenta anys, això no passava. La gent perdia les dents a partir de la trentena, les berrugues i les cicatrius a la cara eren comuns, la higiene no era habitual i, en general, els mals hàbits, com escopir en públic, estaven molt més estesos. Per tant, dotar als PNJs de característiques grotesques en ambientacions històriques o medievals fantàstiques està totalment justificat.

- Fer una interpretació exagerada del PNJ. "Veus que el goblin número 7 et somriu en veure les teves ferides. La rialla d'aquell rostre sense nas és repugnant. Els mocs negrosos, que li ragen de la cavitat nasal, li entren a la boca i se'ls empassa amb una ganyota de plaer mentre et colpeja amb la simitarra". "Quan entreu al colmado, veieu que el venedor s'està rascant l'orella amb una pròtesi en forma de ganxo que té en comptes de mà". També es pot

explicar com el venedor es treu el ganxo de la pròtesi i hi encaixa un ganivet per tallar els 500 g de formatge. És divertit que el màster faci una mica de teatre interpretant els PNJs. És un bon moment per deixar-se de vergonyes, dotar d'una veu rara al PNJ, fer posats exagerats o fer ganyotes. Aquestes actuacions del màster poden ser molt divertides si es juga a taula i permeten trencar la monotonía en el cas que es jugui en línia.

- Finalment, per acabar-ho d'arrodonir, recomano seguir el consell del joc de Ratas en las paredes³⁾ on s'aconsella tenir apuntada en un paper una llista de noms de persona típics de la regió o cultura on es jugui la campanya. D'aquesta manera no caldrà que ens hagim de trencar el cap pensant un nom al moment i evitarem anomenar a tothom "Pepe" o "Juana". També ens servirà per tenir un registre dels PNJs improvisats.



Donar una mica de color als PNJs secundaris serà una font de diversió i permetrà personalitzar el món de joc. Molts han jugat la primera jornada de la Mina perdida de Phandelver⁴⁾, però segur que a la seva versió no surt un goblin sense nas que s'empassa els mocs. Un PNJ amb una mica de caracterització ja no és quelcom inert, té ànima. Pot servir per donar un record pioneresc de la partida i permet convertir un encontre poc transcendent en una eina d'ambientació. També pot ser un as sota la màniga pel màster. Ja que gràcies a la personalització del PNJ al màster li serà fàcil passar-lo de secundari a important. En cas de mal dades, pot aparèixer el venedor manc amb el ganivet de tallar formatge encaixat a la pròtesi obrint-se pas a coltellades entre les criatures de la foscor donant una oportunitat de supervivència als personatges. Un PNJ definit és recurs narratiu molt útil.

³⁾ Joc de rol creat per Kobayashi i publicat a Espanya per l'editorial The Hills Press. ISBN 978-84-17175-19-1

⁴⁾ Aventura present a la caixa d'inici de Dungeons & Dragons 5a Edició, publicada a Espanya per l'editorial Edge Entertainment. ISBN 8435407617551

Per altra banda, serà més difícil pels PJs matar al goblin número 7 després que aquest es rendeixi suplicant pietat i plorant desconsoladament amb els mocs rajant a dolls pel forat fastigós que té en comptes de nas. Només que els PJS vacilin, el goblin pot explicar que la tribu li havia tallat el nas per castigar-lo, ja que es negava a menjar carn humana. Si el deixen viure el goblin 7, pot guanyar-se un nom i pot interactuar més endavant amb els PJs i convertir-se en una part clau de la campanya i traient als jugadors d'un atzucac. Per exemple, se'l poden trobar temps després malvivint a les clavegueres d'una ciutat i, agraït, els pot fer de guia per les laberíntiques clavegueres fins a l'entrada secreta del palau dels prínceps corruptes.

La descripció del paisatge i dels PNJs són gran part de l'ambientació d'una partida. La caracterització dels PNJs secundaris permet als jugadors a entendre quin to té l'escenari. Són la veu del màster i els interlocutors dels PJs amb el món. Definir-los donarà seguretat al màster i robustesa al món del joc. Això serà especialment útil si el màster ha creat la seva pròpria ambientació. Si considerem la definició de *worldbuilding*, establerta per K. Schrier, E. Torner, J. Hamme⁵⁾ com a un acte que implica no només imaginar un nou món, sinó també crear materials que el concretin, com cronologies, mapes, llengües, mitologies, tecnologies, art, espècies, races, ètnies, cultures i subcultures i bestiaris ficticis, jo m'atreviria afegir-hi als PNJs. En el procés general de creació d'una ambientació, la definició de PNJs és l'últim pas però no el menys important. En general, aquest paper no el duen a terme els dissenyadors del món o de l'aventura, que potser només defineixen les principals icones, sinó que la responsabilitat recau al màster. Aquesta és la part més local del *worldbuilding*, però és la que dona sentit a totes les altres.

Les campanyes en les quals faig de màster, possiblement, no són les més èpiques que es juguen en el meu grup, però han tingut alguns dels PNJs més memorables que recordem. Aquesta manera de fer ha permès donar a ambientacions comercials, tals com Dragonlance o la Era Hibòrea, un aire entranyable que ens té totalment atrapats.

⁵⁾Capítol d'un llibre citat com: Schrier, K., Torner, E., & Hammer, J. (2018).

Worldbuilding in Role-Playing Games. In Zagal, José P. and Deterding, S. (eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge.
ISBN 9781138638907

FORASTERS A TERRES ESTRANYES

Els canals de Tserevan

Una aventura curta sense sistema predefinit, de David F. Fernández

Diu el rumor que un tresor de gran valor s'amaga als canals subterrànius que proveeixen d'aigua la polis de Tserevan, una ciutat sorollosa on és més fàcil fer enemics que aliats i on els déus més venerats són l'or i la plata.

Les autoritats prohibeixen l'accés al sistema d'aigua potable, com és lògic, o sigui que els PJ hauran d'intentar convèncer (amb diners) algun dels veïns que tenen pou a la seva finca perquè els deixin entrar. Sortir per un pou diferent els pot portar problemes i els tocarà fer un nou pagament per tal d'evitar mals majors.

Selecciona el punt d'entrada del grup amb un d6. Cada pou té un 25% de probabilitat de tenir esglaons tallats a la roca per poder grimpar.

Els canals tenen l'alçada d'un humà, l'aigua arriba per sobre dels genolls i l'única llum disponible és la que entra pels pous. S'ha d'anar en fila d'un.

A més del que apareix al plànol i a discreció de la Direcció, una patrulla de guàrdies inspeccionarà els túNELS alertats per algun ciutadà indiscret. La formen dos llancers (el de segona fila també podrà atacar) i un ballester que a més duu una llàntia.

1-6

Possibles entrades per al grup de PJ.

A

Aqüífer. No es pot seguir més enllà.

B

Algú va perdre un elm aquí. És suficientment rar com per poder treure unes monedes al mercat a canvi d'ell.

C

Aquest pou dona accés a una casa abandonada. La fan servir uns lladres com a entrada secreta. Un dels veïns és còmplice de la banda i els avisarà si veu cap foraster entrar o sortir de la casa.

D

Amagatall dels lladres. La cambra conté un parell de cofres plens d'objectes de diferent valor (un botí). La fusta del terra i les escales està especialment fabricada per tal de grinyolar al ser trepitjada, fet que alertarà al grup de 4-5 lladres que dormen a l'habitació superior. Aquests intentaran protegir el botí per tots els mitjans i perseguiran el grup de PJ mentre tinguin avantatge numèric.

E

Pou públic de la plaça major. Sempre hi ha gent als voltants i, per tant, entrar o sortir per aquí sense ser vistos és gairebé impossible. L'enrenou s'escolta perfectament des de sota.

F

En aquest quart hi ha un home emmordassat i lligat a una cadira.

Està conscient i començarà a rondinar nerviós tan bon punt vegi els PJ. Té marques d'haver estat fuetejat, probablement amb l'assot que penja de la paret davant seu. Si li treuen la mordassa sense haver-lo calmat primer es posarà a cridar com un boig «Deixeu-me anar! Auxili!» i alertarà els bandits que hi ha al pis superior, darrera la porta tancada. Si això passa en sortiran dos: un mig-ogre corpulent armat amb un garrot i un humà amb espasa i ballesta. No perseguiran el grup pels túNELS i tampoc no faran cap esforç per recuperar a l'Arout, l'ostatge. Si el combat s'allarga apareixeran més bandits de reforç.

L'Arout és un venedor ambulant que va intentar estafar un poderós comerciant. A canvi d'alliberar-lo els farà de guia de la ciutat (no coneix els canals) i els ajudarà a amagar-se o fugir si ho necessiten.

G

Pel llum que baixa per les escales es pot deduir que la porta dona a l'exterior, concretament a un pati d'una casa senyorial. Si miren per l'escletxa del marc veuran a un patrici conversant amb dos guardaespatlles. Si sortissin, aquests (i un parell més de dintre de la casa) se'ls tirarien a sobre

prendent-los per lladres. Si parlen de la seva missió cridaran l'atenció d'Aristakes i el patrici els oferirà comprar el tresor per un bon preu (augmenta el seu valor un 50%). A banda d'això els pot oferir alguna petita ajuda però res més fins a veure el botí. Si la Direcció ha tingut un mal dia pot decidir que un cop lliurat el tresor Aristakes intentarà assassinar al grup perquè ningú no pugui descobrir l'origen de les joies (i estalviar-se així uns calerons).

H

Una reixa barra el pas del que sembla un gran dipòsit.

I

La reixa està tancada però haurien de poder obrir-la ni que sigui invertint molt de temps o trencant alguna eina.

L'estàtua del fons representa un patrici savi i poderós. Té diversos objectes de gran valor incrustats: una diadema d'or amb maragdes, un fermall d'or amb ametista, un anell de jade i un altre d'ambre. Tot exquisidament treballat. Si fallen a l'intentar extreure'ls els poden caure a l'aigua o fer-los malbé i perdre valor.

En el moment més inoportú

apareixerà per un túnel sota l'aigua una serp constrictora gegant que atacarà per sorpresa al grup. Pot atacar mossegant o apressant i esclafant la seva presa.

J

Aquest discret sot està ple d'afilades punxes metàl·liques.

K

Aquest pou es troba segellat amb una llosa molt pesant.

L

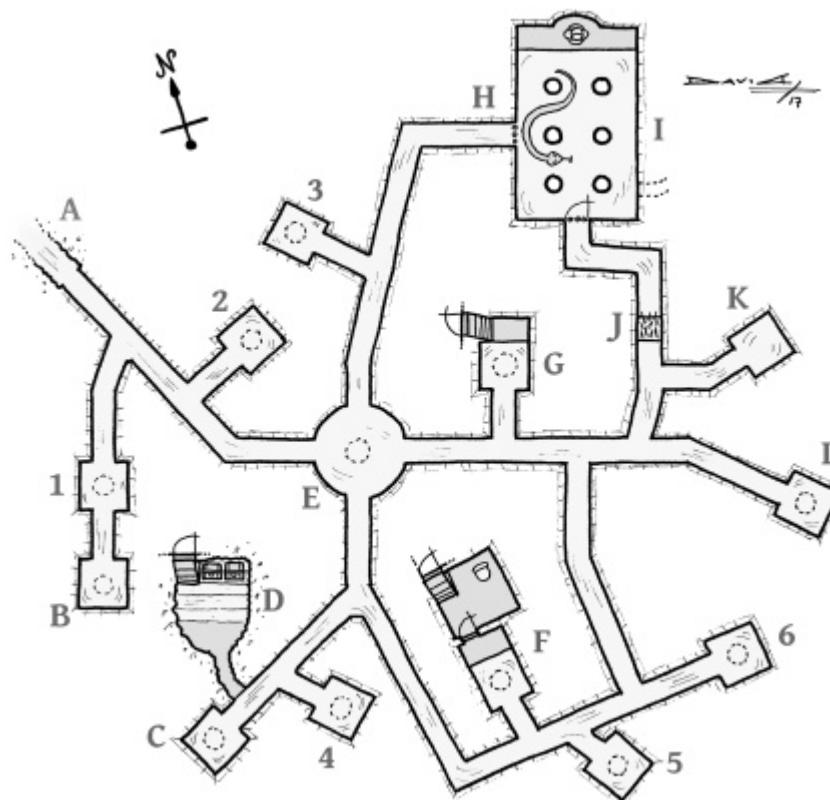
Un maó amb una inscripció (Siragan Tavitian, l'enginyer que va dissenyar els canals) amaga un forat a la paret, que conté una urna funerària, un plàtol del sistema de canals i un compàs de plata.

Els PJ poden entrar i sortir dels canals quan vulguin (pagant peatge) i aprofitar-se dels recursos i serveis que proporciona la polis. Això sí, faran bé de passar desapercebuts, sobretot si han tingut problemes amb la guàrdia, els lladres o els bandits; a Tserevan es paga molt bé als informadors. L'ajuda d'Arout pot ser clau en aquests casos, si és que l'han alliberat. En cas contrari, hauran de confiar en la seva astúcia i la

seva butxaca (propines a canvi de discreció).

Si la Direcció vol donar-li un final tarantinià a l'aventura pot organitzar una emboscada on s'ajuntin els lladres, els bandits i, fins i tot, la guàrdia de la polis.

Aquesta aventura va aparèixer originalment al fanzine nº 4 de Vieja Escuela i s'ha traduït especialment per a aquesta publicació de *Tirant lo Dau*.



TOTS ELS CAMINS MENEN A ÀLTDORF?

Quietud a Grauerholm

Un miniescenari de WFRP4, d'en lesser_evil

Plantejament

Aquest petit escenari està dissenyat com a farcit d'un viatge més llarg o com a one-shot senzill. Es pot traslladar a altres ubicacions, tot i que és important que siguin entorns dins del bosc de Drakwald o algun altre gran bosc... perquè això va d'aràcnids!

De sobte, un fantasma

Els personatges estaran fent la seva, recuperant-se d'un llarg dia de viatge per la carretera de Middenheim cap a Àldorf a un dels diversos hostals que esquitxen el trajecte fins a la gran capital quan sentiran un xisicle a l'exterior. Veuran una figura encorbada avançar ràpida però irregularment per l'exterior i colpejar la porta, obrint-la amb grans dificultats i caient a l'interior poc després. És una dona, però sembla ben bé un fantasma, amb pell i cabells totalment pàl·lids i amb els llavis lívids i cianòtics. Murmura

únicament una cosa, de forma obsessiva, que els personatges potser comprendran com "nens... els nens...". Tot seguit, es quedará immòbil, amb uns ulls oberts i vidriosos que fan força angúnia. Sobresaltat, el taverner la reconeixerà com la Sra. Grauer, que tot i l'aspecte que té, ara no pot tenir més de trenta-cinc anys, i és mare de dues criatures, de 8 i 10, i és l'esposa d'un bon amic seu, en Johann. Posant el crit al cel, el taverner s'adona, atabalat, del mortal perill en què es troben els Grauer i implora ajuda als personatges, ja que aquesta nit no hi ha ningú més al seu establiment. Oferirà una petita fortuna en or i tot allò que puguin necessitar. És d'esperar que els personatges, sigui per altruisme o amor pecuniari, accediran a la proposta...

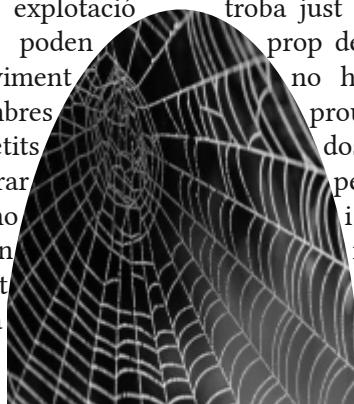
Tot i que interessa que els personatges no esbrinin massa cosa sobre què li ha passat a l'Helga per mantenir la incertesa, el cert és que

té una picada a l'esquena que li ha fet el Primogènit, un aràcnid de grans dimensions que inocula un verí que paralitza les seves preses en pocs minuts (i té afectes secundaris de caire estètic). L'Helga realment no morirà al final de la seva intervenció, però serà molt difícil (-20) determinar que només es troba paralitzada, ja que les seves constants vitals quedaràn abaltides, talment com si hagués mort.

El taverner indicarà com arribar a la granja dels Grauer, anomenada Grauerholm. No queda pas lluny i no té pèrdua: només cal seguir un camí i el primer trencall després d'una gran pedra, en direcció al bosc...

Grauerholm

Els personatges arriben a la petita granja familiar després de poc més de 15 minuts, endinsant-se un xic al llindar del Drakwald, on està ubicada la petita explotació familiar. Pel camí, poden haver vist algun moviment en les ombres feréstegues o petits detalls per generar canguelo, però no serà fins a posar un peu en la propietat que començaran a notar coses estranyes.



Sota un cel estrellat parcialment ennuvolat, que així i tot ofereix certa il·luminació, els personatges endevinaran en la penombra les siluetes de tres construccions de diverses mides més enllà d'unes tanques que encerclen un hort i, al centre, un pou. El següent que poden percebre els personatges, amb tirada Fàcil (+40) de Percepció, és que no se sent ni una mosca, quelcom inquietant a un bosc, i que una mena de tel (com de cuc de seda) cobreix tot el terra, tanques, soques... Algú amb experiència al bosc que passi una tirada Mitjana (+20) de supervivència, reconeixerà el tel com el que realment és: un enteranyinat molt extens que suggereix que hi ha una colònia particularment grossa...

La casa

La primera de les estructures es troba just després de l'hortet i a prop del pou. Al seu interior, no hi ha massa res, amb prou feines una cabana de dos ambients, un ocupat pel dormitori dels pares, i l'altre per la cuina, menjador i llit dels nens. Una tirada Fàcil (+40) de Percepció revelarà senyals prou evidents de lluita a

l'interior (una catifa moguda, un tamboret tombat, rascades al marc d'una porta...), i evidentment, ni rastre del pare i els nens.

De fet, el pare no és lluny: es troba just al costat del pou, i els personatges podrien trobar-lo fins i tot abans d'entrar a la casa. És un home corpulent i alt, i es troba amb la destral alçada, com preparat per descarregar un cop letal: està totalment paralitzat per una picada del Primogènit, però algú que s'hi topés per sorpresa podria sentir-se amenaçat i cometre un error desagradable... Estudiant-lo de prop, podran veure característiques clavades a les de l'Helga.

Si tens un cor bondadós, pots deixar per aquí algunes dosis d'ungüent de llit d'aranyó, una herba que creix als voltants i de la qual s'estreu fàcilment un antídot contra les picades d'aranya (cada dosi elimina 1 condició d'Enverinat, però és ineficaç contra el verí paralitzant).

Els sentinel·les

Emparades per la nit, dotzenes de cries d'aranya gegant (de la mida d'un gat petit) passegan per la propietat, voraces i territorials, i atacaran als personatges de forma sincronitzada tan bon punt els detectin. Pots considerar que

estaran alertades amb un 10% acumulatiu per torn o, senzillament, quan sembli un bon moment, mentre estiguin examinant en Johann, a l'interior de la casa o el que se t'acudeixi. Representen una amenaça molt minsa, ja que amb la diferència de mida, els personatges podran utilitzar la regla Cop letal i matar-ne a grapat cada torn, tal com explica el reglament, però també hauria de servir perquè els jugadors vegin el perill que suposa la foscor i dotzenes de fiblons enverinats. Ajusta els nombres al teu gust, però 1d4 aranyes per personatge hauria de fer el fet per presentar l'amenaça sense passar-se.

La granja

Més enllà de la casa, els personatges veuran, en primer terme, un tancat per cavalls buit i uns corrals amb galliner adjunt. Si inspeccionen aquesta estructura, els personatges no trobaran ni rastre dels conills, gallines i garris que ocupaven les diverses dependències d'aquest espai, com a molt una pila de plomes a terra... i nombrosos senyals d'arrossegament de figures de diversos pesos (els animals), fent uns solcs que menen al graner. En aquest punt, si vas bé de temps, pots posar-hi un segon assalt de

sentinelles i aprofitar un dels clàssics aràcnids col·locant una teranyina entre dos arbres, que amb poca llum suposa un grau Difícil (-20) (Desafiant (+0) amb infravisió o llum decent) de detectar pels primers del grup, que reben una condició d'Immobilitzat per cada 3 NE de fracàs. La teranyina es fa fonedissa en contacte amb el foc, i les aranyes s'ho pensaran molt abans d'atacar algú que dugui torxes excepte si no tenen alternativa.



El graner

Aquesta és l'estructura més gran de la propietat, dividida en dues meitats. En la primera, hi ha unes cavallerisses buides a un costat, un carro que reposa a terra, piles de trastos i eines a tort i a dret. La segona, que queda més endins, està a les fosques i es troba rere una porta que roman oberta, coberta de teranyines, on, des de l'exterior, sembla que hi ha piles de palla, botes i més, però caldia acostar-

s'hi per veure-ho bé.

Aquest és l'escenari final del mòdul, i hi ha quatre punts importants:

- Al carro del granger, tapat sota una tela, els personatges hi poden trobar (Percepció Fàcil (+20), si ningú hi pensa) el cos esquifit i ja mig putrefacte d'un góblin recobert de tatuaiges amb motius aràcnids, possiblement alguna mena de xaman. Al seu coll, hi penja un collaret de coure en forma d'aranya malgirbada, el tòrax de la qual està fet amb una gota d'ambre antic, on s'endevina, atrapat, un arànid força voluminos. Tot i que els personatges no tenen forma de saber-ho immediatament, aquest és un poderós amulet que converteix el portador en un focus d'atracció arànid (i també és un focus menor de Corrupció). No cal dir-ho, un bé preuadíssim pels seguidors de la Deïtat Aranya i un possible ganxo a noves aventures o, si més no, l'origen d'algun terror nocturn.

- Totes les bestioles que faltaven al corral es poden trobar penjades de les parets i bigues al sostre, embolcallades en seda o xuclades, el qual pot donar per fer algunes pinzellades dantesques i preparar els personatges pel que, literalment, els està a punt de caure al damunt.

- Evidentment, el graner és el cau de la Matriarca i els seus petits, els quals no trigaran a treure el cap de la segona sala (el niu) i veient com arriba el sopar. De nou, toca valorar l'amenaça que vols oferir als personatges, però 2d6 per personatge sembla adequat si només les acompaña la Matriarca (que és una bèstia força perillosa), i potser només 1d6 si el Primogènit encara ronda, segons el grup. Els aràcnids majors faran acte d'aparició des de dalt, desplaçant-se inadvertits pel sostre i donant opcions al màster de generar una escena de verdader terror (i beneficiar-se de les regles de Sorpresa si els jugadors baden).
- En acabat, els personatges trobaran uns capolls grossos penjats d'una biga. Són els dos nens i tres garrins, groguis però sans i estalvis tots, que la mare s'estava guardant per les postres. Igualment, en Johann i l'Helga poden ser ressuscitats al final de l'escenari, per un herbolari local o similar. Els personatges s'hauran guanyat el sopar, l'or promès pel taverner i els PX que donis habitualment més els següents: 5 per trobar l'amulet, 5 per nen rescatat, 5 per desfer-se del Primogènit i 20 per eliminar la Matriarca.

PNJs

Sentinelles

Trets: Bestial, Visió nocturna, Mida (Petita), Escalador, Teranyina 40, Arma +3, Arbori

M	HA	HP	F	R	Ini	A	D	I	FV	C	Fe
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	-	2

Primogènit

Trets: Bestial, Visió nocturna, Mida (Mitjana), Escalador, Teranyina 50, Arma +5, Arbori, Armadura 1, Mossegada +4, Verí (Mitjà - Paràlisi)

M	HA	HP	F	R	Ini	A	D	I	FV	C	Fe
5	45	35	25	35	20	45	40	5	25	-	10

Matriarca

Trets: Bestial, Visió nocturna, Mida (Gran), Escalador, Teranyina 55, Arma +7, Arbori, Armadura 2, Mossegada +5, Verí (Mitjà - Paràlisi)

M	HA	HP	F	R	Ini	A	D	I	FV	C	Fe
5	60	45	40	45	30	35	50	5	35	-	30

TIRANT LO DRAC 2021

Crèdits i agraiements

Portada, contraportada i logotips: Aitor Burillo

Mòduls i articles: Pau Blackonion (Editorial); Eduard Cot Ros (La maledicció d'en Bernat Revern); comunitat de Tirant lo dau, especialment Carles M., Eduard Cot Ros, Basidiomicot i anònims (Els secrets més ben guardats dels màsters); Stephanie Bryan, Josep "Jep" Torra i Alexandre Ribó Arnau (Can't Sleep—Clowns Will Eat Me/No puc dormir, els pallassos se'm menjaran); Basidiomicot (Horror al Labrador); Alexandre Ribó Arnau (Personalitza els PNJ); David F. Fernández (Els canals de Tserevan); i lesser_evil (Quietud a Grauerholm).

Imatges: Nando Vico (Horror al Labrador), Michael Prescott (Can't Sleep—Clowns Will Eat Me/No puc dormir, els pallassos se'm menjaran) i diversos autors anònims que han cedit amablement la seva obra lliure de drets.

Revisió d'estil i lingüística: Alba À. Holgado, Alexandre Ribó Arnau i lesser_evil

Maquetació: David F. Fernández, Josep "Jep" Torra, Eduard Cot Ros i lesser_evil

I un agraiement especial a tots els participants que fan de Tirant lo dau el lloc enriquidor que és avui :)

Tirant lo drac 2021, Creative Commons Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ca>)

