CTHULHU
D100
EN CATALÀ
Shadowlands

Cthulhu D100 Providence
Ha sigut possible gràcies a Enrique Camino, Rubén G. Collantes, Juan Vera, Francisco Javier Valverde García, Joaquim M. Marqués i Andrés Sáez «*Marlock*»

Carn Cremada
Ha sigut possible gràcies a Rubén G. Collantes, Enrique Camino, Marge Marsh i Pablo González

Traducció al català
Tirant lo dau, amb la col·laboració d'Asier, Alba À. Hogado, Marcus Viciosus, Alexandre Ribó, Eduard Cot, lesser_evil, El Dado Gafado

Correcció d'estil i revisió final
Xavier Quero

Maquetació
Àngels Soler

Volem agraïr a tots els que heu donat suport a aquesta iniciativa per la confiança que ens heu fet. Aquest és un projecte sense ànim de lucre i, per tant, els beneficis d'aquesta edició es donaran a SJD Pediatric Cancer Center Barcelona de l'HOSPITAL DE SANT JOAN DE DÉU DE BARCELONA.

Cthulu D100 Providence © Shadowlands Ediciones. Juegos de mesa y rol, S.L.
Calle Pere IV, 51, 4º 4º 08018 Barcelona
https://shadowlands.es/ info@shadowlands.es
ISBN: 978-84-126517-4-4
Depòsito legal: B 5966-2023

Shadow Lands

Març de 2023

—— ÍNDEX ——

CTHULHU D100 PROVIDENCE 5

REGLES I MECÀNIQUES 7
Tirades d'habilitat 7
Èxit especial 7
Èxit Crític 7
Pífies 8
Èxits i fracassos automàtics 8
Tirades d'atribut 8
Quan cal tirar els daus? 8
Modificadors 8
Circumstàncies favorables 9
Circumstàncies desfavorables 9
Circumstàncies molt desfavorables 9
Tirades enfrontades 9
Força de voluntat 11
Experiència 11
Tirades de millora 11
Estudi i Pràctica 11
Mentors 11
Temps 12
Il·luminació 12

ATRIBUTS I HABILITATS 13
Atributs 13
Força (FOR) 13
Constitució (CON) 13
Destresa (DES) 13
Mida (MID) 13
Intel·ligència (INT) 13
Poder (POD) 13
Carisma (CAR) 13
Estudis (EST) 13
Característiques addicionals 13
Idea (INTx5 %) 13
Sort (PODx5 %) 14
Cultura General (ESTx5 %) 14
Modificador al Dany (MD) 14
Punts de Vida (PV) 14
Punts de Màgia (PM) 14
Habilitats 14
Habilitats de Coneixements 14
Habilitats Vocacionals 16
Habilitats sensorials 16
Habilitats Socials 18
Habilitats d'Acció 18

DESCENS A LA FOLLIA 21
Sistema clàssic 20
Efectes de la pèrdua d'Estabilitat Mental 21
Sistema «alternatiu» 21
Tensió 21
Modificadors en estat d'Intranquil·litat i Tensió 22
Alienació Transitòria 23
Tornar a la normalitat 23
Follia a llarg termini 23
Acostumar-se a la tensió 24
Tractament mèdic de la Follia a llarg termini 24
Tornar-se bojos llegint volums dels Mites 25
Interpretar la tensió mental 25

COMBAT 26
Declaració d'accions 26
Fer servir una habilitat 27
Empalar 27
Atacs cos a cos 27
Parar 27
Esquivar 28
Estabornir 28
Adversaris múltiples 28
Armes Naturals 28
Combat Desarmat 28
Centrar-se en un objectiu 28
Preparar l'arma 28
Presa 28
Atacs a distància 29
Carregar una arma 29
Abast 29
Objectiu proper 29
Dany 30
Armes de foc 30
Armes Automàtiques i ràfegues 30
Objectius múltiples 30
Encallada i disfuncions 30
Mires telescòpiques o làser 31
Recarregar 31
Trets a localitzacions 31
Silenciadors 31
Altres regles 31
Lluitar cobert o ajagut 31
Sorpresa 31
Defensar-se 31
Esperar 32
Blindatge i proteccions 32
Objectes inanimats 32
Dany simplificat (opcional) 32

DANY 33
Ferides 33
Ferida lleu 33
Ferida greu 33
Ferida mortal 33
Inconsciència 33
Recuperació del Dany 33
Altres fonts de Dany 36
Àcid 36
Asfixia (manca d'aire) 36
Ofegament (ingesta d'aigua) 36
Caigudes 36

Commoció 36
Malalties 36
Explosions 37
Foc i calor 37
Intempèrie, gana i set 37
Verí 38

MÀGIA 39
POD, PM i Màgia 39
Aprendre encanteris 39
Llançar encanteris 40

CREACIÓ DE PERSONATGES 41
Atributs 41
Professions i Habilitats 41
Antiquari 41
Detectiu de la policia 41
Detectiu privat 41
Diletant 41
Escriptor 41
Explorador 41
Metge 41
Periodista 41
Professor universitari 42
Religiós 42

ARMES 43

ÉSSERS DELS MITES 45
Com utilitzar els éssers 45
Perfils 45
Éssers 48

VOLUMS ARCANS 53
Els llibres 53
Fullejar un llibre 53

LLICÈNCIES 56

FULL DE PERSONATGE 58

CARN CREMADA 61

Jugueu la *Carn cremada* amb els personatges pregenerats o amb personatges propis 61
Jugar la *Carn cremada* en un altre lloc o època 61
Els fets ocorreguts fins a el moment 62
Què va passar a Siria? 63
Què va passar en el St. Clarence? 63
«Converses des de la penombra» 63
Preludi 64
Inici 64
Centre mèdic St. Clarence 65
Garita de vigilància 67
Ruïnes del St. Clarence 68
Cridar l'atenció 69
Informació sobre l'incendi del St. Clarence 69
Trumbull corp. 69
Com fer ús de na Cleopatra Ramírez 70
Sycamore tree 70
L'entrevista amb en Johnson 71
La doctora Vaughan 72
L'entrevista amb na Vaughan 73
Samuel Cook 73
Desenllaç 73
Ajudes de joc 75
Personatges no Jugadors 79
Personatges Jugadors 80

CTHULHU D100

PROVIDENCE

Em sonaven, per descomptat que em sonaven. Tot aquell reguitzell de noms impronunciables que la meva gola mai seria capaç de reproduir i que, ni que ho fos, preferiria no fer-ho. «És això el que vol?», vaig preguntar, tot i conèixer la resposta a la bestreta. L'home es va prendre el seu temps per respondre. Es va dur una cigarreta als llavis i la va encendre fent pantalla amb una mà per protegir la flama de l'encenedor. Per costum, suposo, car no feia vent a dintre del meu despatx. Només fred. Un inusual fred. El reflex del foc em va concedir una fugaç ullada als trets del desconegut. Les seves cicatrius em van convèncer que sabia de què parlava. I que si havia arribat fins aquí, no anava a anar-se'n pel mateix camí sense haver assolit abans el seu objectiu. «Sí», em va regalar per fi en un to lacònic. «N'està segur?». Una altra vegada em va fer esperar. Es va llevar la cigarreta de la boca amb parsimònia i es va permetre espirar una voluminosa glopada de fum blanc abans de tornar a parlar-me. «El públic té dret a saber. I vostè té el coneixement. I els contactes. Escrigui el llibre. Potser no li veurà utilitat avui, ni demà. Però arribarà el dia que la gent el necessitarà, i quan arribarà aquest moment no hi haurà temps per començar de zero. Escrigui'l. I comenci avui».

Ara miro el cel i no el reconec. Aquell estrany tenia raó, el dia està arribant. No sé si el coneixement ens salvarà, però si més no tindrem una oportunitat.

MECÀNIQUES DE JOC

Director de Joc: (DJ) la persona que dirigeix la partida i interpreta els *Personatges no Jugadors* (PnJ/s).

Personatge(s) Jugador(s): (PJ/s) Personatge imaginari controlat individualment per un dels *Jugadors* (no pel *Director de Joc*).

Personatge no Jugador: (PNJ/s) la resta de persones imaginàries que poblen el món de joc, representades col·lectivament pel *Director de Joc*.

1dX: un dau amb X nombre de cares; 1d6 és un dau de sis cares, etc. També hi trobaràs altres variants: 2dX, 3dX+2 (llança 3 daus d'X cares i suma 2 al resultat final).

REGLES I MECÀNIQUES

TIRADES D'HABILITAT

Totes les **Habilitats** que posseeixen els *Personatges* s'expressen en percentatges. Unes quantes tenen una puntuació base que tothom comparteix; diguem que és una mena de dotació natural, tot i que mai s'*exerciti* o *ensinistri* tal capacitat (per exemple, tothom sap enfilar-se, més o menys). Quan creïs el *Personatge*, pots perfeccionar-lo, afegint-hi percentuals segons els seus **Atributs**. Altres **Habilitats** (generalment, les més acadèmiques) només poden estar a disposició del *Personatg*e si les aprèn i, per tant, no tenen cap percentatge de base (la base és 0 %).

Quan et calgui decidir si una acció ha tingut **Èxit** o no, llença 1d100 i compara el resultat amb el nivell de l'**Habilitat** que s'està utilitzant. Si el resultat és igual o inferior a la puntuació del *Full del Personatge,* l'intent ha tingut **Èxit**. Si és major, aquesta vegada el *Personatge* no ho haurà aconseguit. A més, si la tirada és especialment bona o dolenta, hi ha altres possibilitats que es detallen tot seguit.

Èxit Especial

Si el resultat és igual o menor a una cinquena part del percentatge de l'**Habilitat** (comptant els *modificadors* pertinents), s'haurà obtingut un **Èxit Especial**; és a dir, un resultat satisfactori per sobre del qual seria normal.

La interpretació de tot això en termes de joc i la descripció de l'acció resultant és tasca del *Director de Joc (DJ)*. Normalment s'hi podrien afegir beneficis com aquests:

- La tasca es completa en menys temps del previst.
- La tasca es finalitza amb *e*legància, gràcia i estil.
- El *Personatge* aconsegueix més informació que no pas volia.

En combat, si s'utilitza un cert tipus d'armes (les armes que «empalen», com s'indica a la taula corresponent), es dobla el Dany en obtenir un impacte amb un resultat **Especial**.

Èxit Crític

Si el resultat de la tirada és igual o menor a una vintena part del percentatge de l'**Habilitat** (comptant els modificadors que es puguin aplicar), s'haurà obtingut un **Èxit Crític**. És a dir, un resultat per sobre del que és normal. Cal fer notar que un resultat de 01 és sempre un **Crític** (si hi ha alguna possibilitat que l'acció prosperi, és clar). Un **Crític** inclou els avantatges d'un resultat Especial*,* motiu pel qual el Dany en combat també queda modificat tal com s'ha indicat anteriorment.

Un resultat **Crític** hauria d'afectar la narració dels fets i fer que la situació sigui favorable per als *Personatges Jugadors (PJs)* durant la resta de l'escena.

Si el mecanisme d'èxits **Crítics** et sembla massa poderós a favor dels *Jugadors* (un cop de cada cent passen coses extraordinàries!), recorda que aquest reglament no és més que una llista d'idees: ignora aquesta norma i continua jugant.

Pífies

Quan el resultat de la tirada està entre 96 i 00, s'entén que s'ha espifiat. Es tracta d'un resultat desastrós, i no només de no aconseguir dur a terme una acció o tasca determinada.

El que implica una **Pífia** en la situació concreta de la partida queda en mans del *Director de joc*. Habitualment es generen resultats com els següents:

- La tasca triga el doble de temps en completar-se i, a més, té un resultat de **Fracàs**.
- L'operació desemboca en un resultat inútil que, a sobre, dificulta intents futurs o dur a terme altres accions.
- *El Personatge* no pot tornar a intentar-ho o, fins i tot, es lesiona per l'esforç.

Èxits i fracassos automàtics

Qualsevol resultat de 01 és un **Èxit** automàtic (i **Crític**). Qualsevol tirada amb un resultat de 00 és un **Fracàs** (i una **Pífia**, és clar).

PROBABILITAT D'ÈXITS ADDICIONALS

PERCENTATGE	ESPECIAL	CRÍTIC
1 - 7	1	1
8 - 12	2	1
13 - 17	3	1
18 - 22	4	1
23 - 27	5	1
28 - 29	6	1
30 - 32	6	2
33 - 37	7	2
38 - 42	8	2
43 - 47	9	2
48 - 49	10	2
50 - 52	10	3
53 - 57	11	3
58 - 62	12	3
63 - 67	13	3
68 - 69	14	3
70 - 72	14	4
73 - 77	15	4
78 - 82	16	4
83 - 87	17	4
88 - 89	18	4
90 - 92	18	5
93 - 97	19	5
98 - 100	20	5

TIRADES D'ATRIBUT

És possible que en algun moment no trobis l'**Habilitat** més escaient per decidir si una cosa surt bé o no, o que la tasca estigui relacionada directament amb un **Atribut** (com ara una prova de força bruta). En aquest cas, pots realitzar una tirada utilitzant la puntuació de l'**Atribut** adient. Pots fer servir 1d20 i procurar obtenir un resultat igual o menor al valor de l'**Atribut** o bé multiplicar l'**Atribut** per 5 i dur a terme la tirada com si fos un percentatge (estadísticament, els dos mètodes són equivalents).

QUAN CAL TIRAR ELS DAUS?

Només cal que tiris quan el resultat de l'acció sigui rellevant per a la narració. Trobar un diari de l'any passat en una hemeroteca és una tasca trivial. Si qui cerca té suficient temps, l'acabarà trobant. Igualment, un serraller professional podrà obrir un pany comú si té el temps i les eines adients.

Tanmateix, si la tasca és complicada per altres factors o si el resultat depèn mitjanament de la sort (un tret, un salt sobre una rasa…) cal que tiris els daus i t'atenguis al resultat.

MODIFICADORS

Tot sovint les situacions en què s'utilitzen les **Habilitats** varien considerablement. Si un *Personatge Jugador* té un 40 % en l'**Habilitat** d'**Engalipar**, per exemple, no serà el mateix enfrontar-se a un arreplegat per tal que li deixi un cavall a intentar entabanar a un comissari del Museu Britànic per colar-se en la preparació d'una exposició. Per això, posem a disposició del *Director de Joc* un barem de modificadors a les tirades.

MODIFICADORS A LES TIRADES D'HABILITAT

CIRCUMSTÀNCIES...	
Molt favorables	+ 20 %
Favorables	+ 10 %
Desfavorables	- 10 %
Molt desfavorables	- 20 %

Circumstàncies molt favorables

Aplica un +20 % al percentatge efectiu de l'**Habilitat** a l'hora de realitzar la tirada. Exemples:

Criteri de temps: es disposa de més del doble del temps que habitualment cal per dur a terme la tasca.

Criteri de factors externs: les circumstàncies són molt favorables, fins i tot per a persones que no estan habituades a la tasca.

Criteri de qualitat de l'Oponent: l'Oponent ignora que s'estan intentant aprofitar d'ell o de la seva posició.

Circumstàncies favorables

Aplica un +10 % a percentatge efectiu de l'**Habilitat** a l'hora de realitzar la tirada. Exemples:

Criteri de temps: es disposa de més temps del que habitualment cal per dur a terme la tasca.

Criteri de factors externs: les circumstàncies *só*n favorables i augmenten la probabilitat d'**Èxit** de les persones que estan habituades a la tasca.

Criteri de qualitat de l'Oponent: l'Oponent n'és conscient de la situació, però confia en el Personatge Jugador i pretén ajudar.

Circumstàncies desfavorables

Aplica un -10 % a percentatge efectiu de l'**Habilitat** a l'hora de realitzar la tirada. Exemples:

Criteri de temps: es disposa de suficient temps per dur a terme la tasca si s'està acostumat en l'ús de l'**Habilitat**, però no per fer-la còmodament.

Criteri de factors externs: les circumstàncies *són desfavorables* i redueixen la probabilitat d'**Èxit** de les persones que estan habituades a la tasca.

Criteri de qualitat de l'Oponent: l'Oponent és conscient de la situació i desconfia del *Personatge Jugador* .

Circumstàncies molt desfavorables

Aplica un -20 % a percentatge efectiu de l'**Habilitat** a l'hora de realitzar la tirada. Exemples:

Criteri de temps: es disposa de temps clarament insuficient per dur a terme la tasca i només ho aconseguiria algú realment hàbil.

Criteri de factors externs: les circumstàncies són molt desfavorables i fan que sigui molt poc probable que, fins i tot algú que hi estigui habituat, aconsegueixi dur a terme la tasca.

Criteri de qualitat de l'Oponent: l'Oponent és conscient de la situació, desconfia del *Personatge Jugador,* i disposa de mitjans i motius per oposar-s'hi.

TIRADES ENFRONTADES

De vegades els *Personatges* hauran de dur a terme tirades per enfrontar els seus **Atributs** als d'altres *Personatges* o a **factors externs** que ofereixen resistència o que els ataquen (sigui una porta tancada o un verí). Per resoldre aquestes circumstàncies, cal utilitzar les puntuacions dels **Atributs** corresponents: CON quan la situació estigui relacionada amb la resistència, FOR quan estigui relacionada amb la força bruta, INT quan es tracti d'emprar el raonament lògic, etc. Si ambdós *Contendents* (i aquí, «Contendent» podria representar una porta tancada) tenen la mateixa puntuació, cadascun té un 50 % de probabilitats d'**Èxit.** Però això no és el més habitual. Per cada punt de diferència de nivell s'atorga un 5 % més de probabilitats d'**Èxit** al Contendent que té avantatge. Anomenarem *Factor Actiu* al Contendent que intenta aconseguir un objectiu i *Factor Passiu* al qual ofereix resistència. Consulta la taula corresponent per trobar el percentatge d'**Èxit** del Factor Actiu.

Si la diferència és de 10 punts o més, la tasca té **Èxit** automàticament (si l'avantatge correspon al Factor Actiu), o resulta totalment impossible (en el cas oposat). Exemple:

Un jove Wilbur W. desitja accedir a la biblioteca on el seu oncle conserva certs toms pels quals sent curiositat. L'oncle és fora i en Wilbur considera que és el moment adequat per accedir a la biblioteca. El problema és que la porta està tancada amb clau. El jove intenta tombar la porta i, per fer-ho, comparem la seva FOR amb la resistència de la porta tancada (determinada pel Director de Joc). En Wilbur té FOR 10 i el DJ decideix que la porta té una resistència de 18. La diferència

*és de 8 punts i, a raó de 5 % per punt, en Wilbur té tot just un 10 % de possibilitats d'**Èxit** (50 % -40 %* = 10 %).*

** 8x5=40!, o consulta a la taula el percentatge que correspon a una diferència de -8.*

TIRADES ENFRONTADES

DIFERÈNCIA A FAVOR/EN CONTRA DEL FACTOR ACTIU RESPECTE EL FACTOR PASSIU	
+10...	Automàtic
+9	95%
+8	90%
+7	85%
+6	80%
+5	75%
+4	70%
+3	65%
+2	60%
+1	55%
0	50%
-1	45%
-2	40%
-3	35%
-4	30%
-5	25%
-6	20%
-7	15%
-8	10%
-9	5%
-10...	Impossible

Exemples:
FOR 13 contra Resistència 10, dif: +3, Probabilitat 65%.
FOR 10 contra Resistència 10, dif: +0, Probabilitat 50%.
FOR 6 contra Resistència 10, dif: -4, Probabilitat 30%.

FORÇA DE VOLUNTAT

De vegades, una tirada que és important per a un *Personatge Jugador* es falla per pocs punts… i frustra un bon pla. Aquesta regla representa les ocasions en què ho donem tot per aconseguir un objectiu *(«Això ho faig, com que em dic…»)*. Però, és clar, tot comporta un risc. Si algú falla una tirada per un marge igual o menor a la meitat del seu POD (arrodonint cap avall), encara pot intentar aconseguir el que es proposava, fer un darrer esforç, amb una tirada de PODx5 %. Si s'obté **Èxit** en aquesta darrera tirada de **Força de Voluntat**, s'assoleix l'acció original. Si es falla, el **Fracàs** és catastròfic. Intentar-ho és decisió del *Jugador*…

EXPERIÈNCIA

Si els *Jugadors* que interpreten els *Personatges* del teu grup d'*Investigadors* són prou hàbils, pot ser que fins i tot sobrevisquin les teves partides. Quan sigui així, tenen dret a evolucionar i millorar.

Tirades de millora

A discreció del *Director de Joc*, cada vegada que un *Personatge* utilitzi una **Habilitat** amb **Èxit** i, o bé obtingui un resultat especialment bo (**Especial** o **Crític)**, o bé l'ús sigui de gran utilitat per a l'avançament dels *Personatges* en la investigació o les seves accions, es concedirà al *Personatge Jugador* una marca d'experiència en aquella disciplina (utilitza el quadradet al costat del nom de l'**Habilitat** al *Full del Personatge*, per recordar-ho).

En acabar l'escenari (o la sessió si l'escenari és massa llarg per fer-los esperar), cada *Jugador* amb marques d'experiència al Full del seu *Personatge Jugador* pot dur a terme una tirada per intentar augmentar els percentatges.

Es llença 1d100 i, si el resultat és superior al percentatge actual, es guanya 1d3. Els resultats iguals o superiors a 98 sempre són un **Èxit**, encara que el percentatge de l'**Habilitat** superi aquest nombre.

Estudi i Pràctica

Practicar o *Estudiar* per pujar el percentatge d'una **Habilitat**, generalment implica dedicar-hi dues setmanes intensives per cada 10 % o fracció que tingui en aquesta disciplina en el moment de començar l'entrenament o l'*Estudi*. Un cop transcorregut el temps necessari, el *Jugador* obté una millora d'1d3 punts, sempre que abans superi una tirada de POD que demostri que ha estat capaç de mantenir la concentració i la disciplina durant aquest període. En cas de **Fracàs**, el temps s'ha perdut sense cap benefici.

Mentors

Els *Personatges* poden augmentar les seves possibilitats de millora amb l'ensinistrament o supervisió d'un mentor o

mestre, algú més experimentat que ells en la disciplina que vulguin treballar (és a dir, amb un percentatge més alt en l'Habilitat en qüestió). Això implica que es redueix en un 25 % el temps necessari per a l'*Estudi* o la *Pràctica*.

Per poder aprofitar el treball d'un mentor, aquest ha de tenir com a mínim un 10 % més en l'**Habilitat** que l'estudiant. Exemple:

En Wilbur W. vol millorar els seus coneixements de ***Ciències Ocultes*** *(actualment té un 30 %), motiu pel qual decideix posar-se a Estudiar els llibres del seu oncle. Per poder millorar en 1d3, ha de passar sis setmanes (el seu percentatge és tres vegades 10 %) d'Estudi intensiu. Si pogués convèncer al seu oncle per tal que l'ajudi en les seves investigacions, podria beneficiar-se de l'1d3 després de només 32 dies d'iniciar el seu Estudi (assumint que en els dos casos superi la tirada de POD, és clar!).*

TEMPS

De vegades necessitaràs determinar la duració d'una tasca en joc amb certa exactitud (si els *Personatges Jugadors* estan intentant copiar uns gravats mentre uns sectaris els busquen pel museu, per exemple, cada minut és preciós).

Per al combat o l'ús de certes **Habilitats**, utilitzem una unitat de mesura especial dins del joc: el torn, que és una unitat estàndard de temps que permet dur a terme una acció (un tret mínimament apuntat, un salt calculat, recordar una dada…). A efectes de mecànica, direm que cada torn dura 12 segons (5 torns per minut).

IL·LUMINACIÓ

L'ús de la majoria d'**Habilitats** normalment es veurà afectat pel nivell d'il·luminació. Per traslladar aquest fet a la mecànica de joc, considerarem tres nivells d'il·luminació:

- Penombra: les **Habilitats** es poden emprar amb la meitat del percentatge.
- Foscor quasi total: les **Habilitats** es poden fer servir amb un quart del percentatge.
- Foscor total: les **Habilitats** es poden utilitzar amb un quart del percentatge, amb un màxim igual al valor més baix entre PODx3 % o INTx3 % (sempre que sigui físicament possible continuar utilitzant l'**Habilitat** en aquelles circumstàncies; per exemple, es pot controlar un cotxe desbocat després d›una derrapada, però no conduir-lo per la carretera, perquè no la veiem).

ALGUNES FONTS DE LLUM

EXEMPLE	RADI D'IL·LUMINACIÓ
Espelma o llumins	30 centímetres
Torxa o llum d'oli	1,5 metres
Foguera	5 metres
Gran foguera	15 metres

LLINDAR D'ÈXIT (OPCIONAL)

Algunes tasques o coneixements que requereixen certa formació es converteixen en senzills o obvis per a professionals o persones molt experimentades. Reconèixer la cultura de la qual prové una peça de ceràmica pot ser un repte per a un mer aficionat, però evident per a un professional. Per això, i amb l'objectiu de simplificar el flux de la partida evitant tirades innecessàries, proposem la regla de *Llindar d'Èxit.*

Cada vegada que el *Director de Joc* presenti una situació que requereixi l'ús d'una Habilitat (conèixer una dada, aplicar un coneixement tècnic…, o amb exemples més concrets: orientar-se en un bosc, aconseguir un contacte als baixos fons, obrir un pany…), pot determinar el llindar necessari en l'Habilitat que fa que la tirada de comprovació sigui un **Èxit** automàtic. Exemple:

*Aquest atuell és característic de la civilització minoica, coneguda i profusament investigada, pel qual el llindar d'****Èxit*** *per reconèixer-ne l'origen serà de 25 %. Qualsevol Personatge Jugador (PJ) amb 25 % o més en* ***Ciències Socials*** *i* ***Humanitats (Arqueologia***) *no necessita tirar per identificar la peça. Els Personatges Jugadors que tinguin menys de 25 % podran identificar-la o no: hauran de tirar i obtenir un resultat d'****Èxit*** *segons el seu nivell en l'Habilitat que s'utilitzi.*

Un *Personatge Jugador* amb un nivell d'Habilitat igual o superior al llindar necessari pot decidir tirar, amb l'objectiu d'aconseguir un **Èxit Especial** o **Crític,** sempre que el *DJ* ho permeti i que hi hagi més informació disponible. Si un *PJ* en aquesta situació tira els daus i falla, es queda amb la informació bàsica.

Com a guia, s'aplica un llindar del 25 % en els casos en que una cosa resulta òbvia per a un professional, un de 50 % en els casos en que un professional ha d'haver treballat específicament o tenir experiència extensa en aquell camp o àrea determinats, i un de 75 % en els casos que l'acció la realitzi una persona que és una eminència reconeguda en el seu camp.

ATRIBUTS I HABILITATS

ATRIBUTS

Cada *Personatge* té vuit **Atributs** principals. Aquests defineixen, a grans trets, com és l'*Investigador.* D'altres trets menors (**Habilitats**) ens parlaran de les seves capacitats o les disciplines en les quals s'hi ha format.

Per als *Personatges Jugadors*, els **Atributs** es generen a l'hora de crear el *Personatge* mitjançant tirades de daus (això s'explica al capítol setè: «Creació de Personatges»).

Els **Atributs** es poden veure minvats perquè hi hagi lesions, malalties o per l'edat. Si cap **Atribut** que no sigui Carisma (CAR) baixa de 4, el *Personatge* es considera invàlid i requerirà l'ajuda dels altres per a les tasques més bàsiques. Més enllà d'això, si cap **Atribut** (excepte, un cop més, CAR) arriba a 0, el *Personatge* mor o, en el cas que això es produeixi en INT o POD, podríem entendre que resta viu però en estat vegetatiu.

Força (FOR)

La **Força** bruta del *Personatge*. Controla la quantitat de Dany que aquest produeix i quina quantitat de pes pot aixecar, empènyer, etc. Per als nous *Personatges Jugadors* aquesta es genera llençant 3d6.

Constitució (CON)

La mesura de la salut del *Personatge,* la **Constitució** indica la quantitat de Dany que pot suportar, així com la seva resistència a la malaltia, verins i d'altres tipus d'agressions. Per als nous *Personatges Jugadors* aquesta es genera llençant 3d6.

Destresa (DES)

L'agilitat, coordinació, velocitat i reflexos d'un *Personatge*. La **Destresa** intervé en moltes accions físiques, incloent-hi el combat. Per als nous *Personatges Jugadors* aquesta es genera llençant 3d6.

Mida (MID)

Indica com d'alt i fornit és el *Personatge*. De seguida veurem que, com succeeix també amb la FOR i la CON, les puntuacions altes influeixen sobre el Dany extra que és capaç d'infligir o absorbir. Per als nous *Personatges Jugadors* la **Mida** es genera llençant 2d6+6.

Intel·ligència (INT)

La capacitat d'abordar mentalment problemes, la **Intel·ligència** s'usa per analitzar informació i memoritzar instruccions. Per als nous *Personatges Jugadors* aquesta es genera llençant 2d6+6.

Poder (POD)

És potser l'**Atribut** més abstracte i és la mesura de la força vital i la voluntat. Per als nous *Personatges Jugadors* el **Poder** es genera llençant 3d6.

Carisma (CAR)

Quantifica l'atractiu físic, la presència i la capacitat de lideratge. Les puntuacions baixes poden indicar que el *Personatge* no és agradable al tracte i és poc agraciat. Les puntuacions altes són típiques dels seductors, *sex-symbols* i els experts en relacions públiques. Per als nous *Personatges Jugadors* el **Carisma** es genera llençant 3d6.

Estudis (EST)

Tracta de l'educació reglada que ha cursat el *Personatge*. Com més alta sigui la puntuació d'aquest **Atribut**, més coneixements, tant generals com específics del seu camp professional, tindrà. Per als nous *Personatges Jugadors* l'**Atribut** d'**Estudis** es genera llençant 3d6+3.

CARACTERÍSTIQUES ADDICIONALS

Es tracta d'una sèrie de puntuacions que depenen dels **Atributs** i que donen informació accessòria d'altres capacitats del *Personatge*.

Idea (INTx5 %)

S'utilitza quan el *Personatge* ha de recordar alguna cosa que el mateix *Jugador* ha oblidat (com es deia el porter d'aquell edifici?). Quan pretén extreure una conclusió d'unes pistes presentades és necessari fer una tirada d'**Idea** (tingues present que la intel·ligència i memòria del *Personatge* són diferents de les del *Jugador* que l'interpreta).

Sort (PODx5%)

Quan quelcom és merament aleatori, el *Director de Joc* demana al *Jugador* que faci una tirada de **Sort**. Per exemple, el *Jugador* pregunta si porta quelcom per improvisar unes manilles.

Cultura General (ESTx5%)

En funció dels seus **Estudis** i com de cultivat sigui, el *Personatge* tindrà la possibilitat de conèixer informació genèrica sobre temes diversos de **Cultura General** (on es guarda la informació sobre la compravenda d'immobles?, és habitual aquest tipus de planta en aquest clima?).

Modificador al Dany (MD)

S'hi afegeix als daus de Dany que el *Personatge* causa quan lluita Desarmat o utilitza una arma de combat Cos a Cos o Llancívola. Consulta la taula corresponent d'aquí al costat per esbrinar el Modificador al Dany d'un *Personatge*. Trobaràs més informació i les mecàniques relacionades en els capítols «Combat» i «Dany».

Punts de Vida (PV)

Determinen la quantitat de Dany que pot rebre el *Personatge* abans d'arribar a la inconsciència o a la mort. Calcula els **Punts de Vida** (PV) trobant la mitjana de MID i CON i arrodonint-la cap amunt. Trobaràs més informació i les mecàniques relacionades en els capítols «Combat» i «Dany».

Punts de Màgia (PM)

Si bé els protagonistes de les històries de H.P. Lovecraft rarament tenien l'oportunitat de fer servir la màgia ells mateixos, és quelcom que hem de tractar en aquest reglament. Normalment, els PM s'usen en l'execució dels encanteris. La quantitat inicial de **Punts de Màgia** del *Personatge* és igual al seu POD. Si es consumeixen completament (si la seva reserva arriba a 0), l'individu pot arribar a la inconsciència per esgotament. Els PM es recuperen completament cada 24 hores, de forma gradual. Si un *Personatge* ha quedat inconscient perquè ha utilitzat tota la seva reserva, tornarà en si un cop hagi passat una hora (ja que recupera el primer PM).

MODIFICADOR AL DANY

FOR + TAM	MODIFICADOR	DANY SIMPLIF.
1/5	-1d8	-5
6/10	-1d6	-4
11/15	-1d4	-2
16/20	-1d2	-1
21/25	0	0
26/30	+1d2	+1
31/35	+1d4	+2
36/40	+1d6	+4
41/45	+1d8	+5
46/50	+1d10	+6
51/60	+1d12	+7
61/70	+2d6	+8
71/80	+2d8	+9
81/90	+2d10	+11
91/100	+2d12	+13
101/120	+3d10	+16
121/140	+3d12	+19
141/160	+4d10	+22
161/180	+4d12	+26
181/200	+5d10	+28

El sistema de Dany Simplificat és una regla opcional que s'explica a la pàgina 32.

HABILITATS

Centrant-nos en els relats canònics dels Mites, hem preferit deixar fora d'aquesta llista les **Habilitats** que tot i que es poden trobar en altres jocs del gènere, entenem que no són pròpies de l'acció lovecraftiana (equitació?). Sense cap prejudici, per descomptat, sigues lliure d'afegir totes aquelles capacitats que consideris necessàries per al teu entorn o estil de joc. Si la teva partida es desenvolupa en un aeròdrom de la Primera Guerra Mundial i els teus *Personatges Jugadors* formen part del personal destinat allà, necessitaràs que Pilotin, Reparin avions, tinguin coneixements de Tàctica militar, etc. En la llista següent, darrere del nom de l'**Habilitat** trobaràs el percentatge base (entre parèntesi).

Habilitats de Coneixements

Burocràcia (10%)

Permet al *Personatge Jugador* conèixer i enfrontar-se a processos de diferents tipus que requereixen un intercanvi d'informació amb institucions públiques o privades. Un

bon ús (és a dir, un bon resultat en la tirada) permetrà al *Personatge* saltar-se passos o accelerar-los. A discreció del *Director de Joc*, serà lògic aplicar-hi modificadors Negatius quan les institucions amb qui tracti siguin estrangeres o de cultures ben diferents.

Ciències Naturals (Diverses)

Es tracta d'una **Habilitat** amb diverses possibilitats d'*Especialització*. Has d'escollir una disciplina diferent per a cadascuna d'elles, i destinar-hi punts per millorar-les una a una (com s'explica més endavant en la creació del *Personatge*). A continuació, donem una llista que dista de ser exhaustiva: **Astronomia**, **Biologia** (5 %), **Botànica**, **Farmacologia**, **Física**, **Geologia**, **Química**. Si no s'especifica el contrari, la base en totes les **Ciències Naturals** és 0 %.

Ciències Ocultes (5 %)

Representa coneixements sobre el fet sobrenatural: monstres del folklore, màgia, fantasmes o els fenòmens estranys que consideris adequats i que no estiguin coberts per l'**Habilitat** de **Mites de Cthulhu** (veure-ho més endavant).

Ciències Socials i Humanitats (Diverses)

Com succeeix amb les **Ciències Naturals**, es tracta d'una **Habilitat** amb branques amb diverses possibilitats d'Especialització. Cadascuna de les Especialitzacions requereix un cost de punts i evolució per separat. A continuació, posem alguns exemples de disciplines: **Antropologia** (5 %), **Arqueologia**, **Ciències polítiques** (5 %), **Criminologia**, **Dret** (5 %), **Geografia** (10 %), **Història** (10 %), **Sociologia**. Si no s'especifica el contrari, la base en totes les Ciències és 0 %.

Idiomes (matern: ESTx5 %, Altres 0 %)

Estipula com de bé es desenvolupa algú en una conversa, escrivint o llegint en la seva pròpia llengua i en d'altres. L'idioma matern té un percentatge base igual a ESTx5%. Amb relació als idiomes apresos que siguin diferents del matern, necessites com a mínim un 50 % per poder entendre una llengua amb l'eficàcia que podria tenir algú nadiu, si bé és a partir de percentatges superiors a un 60 % quan seràs capaç d'identificar l'accent d'un d'aquests o conèixer l'argot d'aquest idioma.

Aquesta **Habilitat** requereix que especifiquis quins idiomes coneixes, i que usis punts per pujar els percentatges de manera independent per cada llengua. El percentatge representa la capacitat activa de comunicació. Tothom entén més en un idioma del que és capaç d'expressar en aquest (incloses les persones nadiues!). Per això, si el *Personatge Jugador* només necessita entendre o llegir un missatge, el *Director de Joc* pot concedir-li un modificador Positiu de +20 % (si el missatge és clar o l'accent del parlant és net) o +10 % (si el missatge fa servir termes més complicats o el parlant té un accent tancat).

En la mecànica del joc no farem distinció entre llegir/escoltar i parlar/escriure, ja que entenem que en l'àmplia majoria dels casos l'aprenentatge s'haurà realitzat de manera sistemàtica, i les diferents capacitats s'hauran desenvolupat de forma coherent. El *DJ* és lliure d'apuntar excepcions si ho considera necessari.

Arxivística (25 %)

Coneixement de les eines de cerca, protocols i sistemes d'arxius per aconseguir informació. No només permet saber moure's bé per una biblioteca i poder cercar els llibres allà emmagatzemats un mateix o moure's entre les seves categories, sinó també poder dur a terme cerques en bases de dades, sistemes informàtics i d'altres registres (si l'era del joc ho permet).

Medicina (0 %)

Suposa coneixements propis d'un doctor en Medicina. Defineix la capacitat de diagnosticar malalties i tractar lesions, malalties, intoxicacions, etc.

Tractar enverinaments: una tirada exitosa pot permetre tractar un pacient enverinat. Aquest obté el dret de realitzar una tirada Enfrontada de CON contra la POT (Potència) del verí, i el pacient guanyaria un modificador Positiu a la seva CON igual a les desenes del percentatge de **Medicina** de la persona que l'està tractant (hem parlat sobre tirades Enfrontades a la pàgina 9).

Mites de Cthulhu (0 %)

Engloba els coneixements sobre la realitat dels Mites. Aquesta **Habilitat** no pot rebre punts durant la creació del *PJ* (excepte si el *Director de Joc* diu el contrari per «necessitats del guió»). Aquesta s'anirà incrementant a mesura que el *Personatge* es vagi trobant amb criatures o vagi acumulant coneixement arcà mitjançant toms o tutors.

Primers Auxilis (15%)

Usada en reanimació, per a col·locar costelles fracturades, aturar hemorràgies, etc. Els **Primers Auxilis** només poden aplicar-se a les lesions d'una en una (encara que els múltiples trets d'una mateixa arma comptarien com una sola ferida). Practicar-los amb **Èxit** permet recuperar 1d3 Punts de Vida immediatament. Pot aplicar-se per fer tornar a la consciència a algú que ha perdut el sentit per acumulació de ferides o per un cop. L'**Èxit** suposa que desperta immediatament. Un ferit que estigui essent constantment curat per algú amb aquesta **Habilitat** recupera per setmana 1d3 Punts de Vida addicionals.

Psicoanàlisi (0%)

Encara que als anys vint no era una disciplina gaire estesa, el gènere d'aquest reglament demanava incloure-la aquí. És adequada per al tractament a llarg termini dels trastorns mentals.

Psicologia (5%)

Fa referència a la comprensió de les motivacions humanes i permet preveure actes i reaccions. Pot emprar-se per interpretar el comportament o desxifrar les emocions o els estats anímics d'una persona, encara que aquesta els intenti ocultar.

Habilitats Vocacionals

Art (5%, totes)

Un cop més, s'ha d'escollir una branca artística o Especialitat concreta. És necessari especificar cadascuna de les arts que s'escullen, i destinar-hi punts de manera separada per millorar-les. Opcions: **Cant**, **Dansa**, **Escriptura**, **Escultura**, **Interpretació**, **Música**, **Pintura**.

Bricolatge (20%)

Cobreix la realització de petites tasques de fusteria, lampisteria, maçoneria, etc. Queda limitada a tasques que no són més complexes que les que es poden requerir per al manteniment diari d'un habitatge. La dificultat de la tasca i la disponibilitat d'eines *ad hoc* decidiran els modificadors necessaris a l'hora de realitzar la tirada.

Oficis (Diversos)

Aquesta **Habilitat** dona cobertura a totes aquelles disciplines pròpies del que tradicionalment s'ha anomenat com a «oficis». Novament, cada Especialització ha d'indicar-se per separat, i l'atribució de punts, així com l'augment dels nivells, es farà individualment. **Armeria**, **Serralleria**, **Electricitat** (5%), **Electrònica** (segons l'època del joc), **Falsificació**, **Mecànica** (20%).

Si no s'especifica el contrari, la base de qualsevol **Ofici** és 0%.

Habilitats Sensorials

Discreció (10%)

L'**Habilitat** d'actuar sense fer soroll. Cobreix tant moure's en silenci com passar desapercebut entre la multitud després que l'alarma hagi saltat quan has robat aquell tom del museu.

Amagar/-se (15%)

L'**Habilitat** d'amagar objectes i ocultar-se un mateix. Han d'aplicar-se modificadors Negatius si l'objecte o la persona és gran, o si el lloc on han d'amagar-se és molt petit o diàfan.

Escoltar (25%)

Representa la capacitat de percebre sons, des de branquetes trencades en el bosc a conseqüència del moviment d'algú que t'està perseguint, fins a una discussió en curs en una altra habitació distant. Pretendre afinar per deduir l'origen precís del soroll, la distància exacta o concretar quantes persones estan parlant, comportarà un modificador Negatiu a la tirada.

Orientació (15%)

Mesura amb quina facilitat trobarà el seu camí un *Personatge* si usa el seu sentit de la discreció, la lògica, els seus coneixements i records. Bons percentatges suposen estar versat en equips de navegació per orientar-se amb els estels i d'altres eines similars. També serveix si s'intenta reproduir un recorregut fet amb anterioritat.

Percebre (25%)

Cobreix tot el fet relatiu a adonar-se de la presència d'alguna cosa que s'ha intentat ocultar o que no és evident. S'utilitza, per exemple, per notar la presència d'una criatura oculta darrere d'uns arbustos o reconèixer algú disfressat. Per la seva naturalesa, el fet lògic és que els *PJs* mai no

realitzin tirades d'aquesta **Habilitat** de manera voluntària. Serà el *DJ* qui determini la necessitat d'una tirada (i normalment ho farà darrere de la seva pantalla!).

Rastrejar (10%)

Amb aquesta **Habilitat** es pot trobar i rastrejar una persona, animal o criatura, sempre que es disposi d'alguna cosa on hagi quedat l'empremta d'allò que es persegueix (en l'asfalt és infinitament més complicat), com pot ser sorra, terra, branques o neu. Seguir un rastre es fa més complicat amb el pas del temps, ja que les empremtes exposades a la intempèrie es van esborrant. Cada dia que hagi passat des de l'aparició de la marca suposa un modificador Negatiu del 10% a la tirada.

Supervivència (15%)

És l'**Habilitat** necessària per cada dia que un *Personatge* passa en un entorn no civilitzat sense menjar, aigua i/o un lloc resguardat on dormir. Un **Èxit** significa que el *Personatge* obté allò que necessita. Si fracassa durant diversos dies seguits, comencen a aparèixer serioses conseqüències (el fred pot produir encostipats i coses pitjors; per exemple, la deshidratació pot matar només en tres dies en entorns càlids). Trobaràs més informació sobre aquests perills en el capítol «Dany».

Habilitats Socials

Autoritat ([EST+CAR]%)

Es refereix a la credibilitat del *PJ* en termes generals, si algú estarà disposat a escoltar-lo, creure'l o ajudar-lo. Per descomptat, si el *Personatge* ocupa un càrrec públic d'importància i tracta amb persones que el reconeixen (un policia de la ciutat que prohibeix el pas a uns ciutadans, un professor universitari que demana ajuda a uns alumnes…), el *Director de Joc* haurà de concedir una *bonificació* a la tirada.

Baixos Fons (10%)

Permet cercar peristes que venen objectes robats, mercats negres i informació sobre rumors. Normalment, el seu ús implica recórrer a un conegut, desplaçar-se i, segurament, un parell de visites a diferents llocs. Per tant, ha de considerar-se que obtenir una informació o recurs a través d'aquests mitjans suposa un mínim d'1d4 d'hores.

Engalipar (10%)

Representa la persuasió a través de l'ús de les paraules en situacions en les quals el *Personatge* no compta necessàriament amb la raó o amb arguments. Pot emprar-se per deslliurar-se d'una determinada situació o aconseguir que se't deixi o doni alguna cosa. No es tracta de raonar, sinó que sembli que es té la raó de manera momentània. Per descomptat, aquesta **Habilitat** només es pot utilitzar contra els *Personatges no Jugadors (PnJs)*.

Intimidar ([MIDx2] o [INTx2]%)

S'utilitza per obtenir quelcom d'algú mitjançant l'amenaça. D'acord amb les seves característiques i el seu caràcter, el *Jugador* ha de decidir si vol basar la seva capacitat d'intimidació en la seva MID (amenaça física immediata) o en la seva INT (amenaça subtil amb les paraules). Un cop més, aquesta **Habilitat** només pot emprar-se contra els *Personatges no Jugadors*.

Oratòria (10%)

S'usa per afectar l'ànim i introduir idees en el cap d'una o més persones mitjançant el discurs. L'audiència queda «convençuda» durant almenys un dia, i un **Èxit Crític** pot fer que l'efecte de les paraules duri una setmana o més. Una espifiada pot significar que es converteixin en una torba contrariada per allò que han escoltat i arribin fins i tot a atacar l'orador. Per descomptat, aquesta **Habilitat** només es pot utilitzar contra *PnJs*.

Protocol ([ESTx2]%)

Coneixement de les normes de cortesia i educació en el mateix entorn. Moure's per un país estranger d'una cultura ben diferent ha de ser *penalitzat* amb modificadors Negatius a la tirada.

Habilitats d'Acció

Armes de Cos a Cos (Diverses)

Cada tipus d'arma requereix assignar els seus propis punts, i evolucionar de manera separada. En les categories llistades a continuació, s'hi inclou tot el que és útil o pensat com una arma. En el cas que el *Personatge* hagi d'improvisar amb quelcom poc adequat per al combat, el *Director de Joc* haurà d'aplicar un modificador Negatiu del 10% o el 20%, en funció de la idoneïtat de l'objecte.

- **Armes Curtes** (20 %): ganivets, porres, dagues…
- **Armes Llargues** (15 %): espases, atiadors de xemeneies, barres d'acer…
- **Armes de Projectil** (10 %): arcs, ballestes...
- **Armes Llancívoles** (10 %): ganivets, shurikens...

Si no s'especifica el contrari, la base de qualsevol Arma de Cos a Cos és 10 %.

Armes de Foc (Diverses)

Aquesta disciplina se separa en diverses categories. Cadascuna es considera com una **Habilitat** en si mateixa a l'hora d'assignar-hi punts, avançar-hi, etc.

- **Armes Curtes** (20 %): pistoles, revòlvers i equivalents.
- **Armes Llargues** (25 %): fusells, escopetes, rifles...
- **Armes Automàtiques** (si ho permet l'època del joc, 10 %): subfusells, etc.

Si no s'especifica el contrari, la base de qualsevol Arma de Foc és 10 %.

Conduir (25%)

Inclou guiar el cotxe (o carruatge, en funció de l'era del joc), controlar-lo en situacions de risc, utilitzar-lo de manera convenient (sense maltractar el motor) i tasques de mecànica i manteniment bàsiques.

Qualsevol persona amb un mínim d'un 25% en aquesta **Habilitat** no necessita dur a terme tirades en un passeig per un terreny pla amb certa tranquil·litat, però sí que faran falta quan es requereixin maniobres i accions fora del comú, com recórrer terrenys crespats o inadequats, girs bruscos o evitar obstacles.

Esquivar ([DESx2] %)

S'usa per esquivar objectes llençats o empunyats, com a armes, quan el *Personatge* és conscient de l'amenaça i no té la seva mobilitat limitada. Pot esquivar-se en qualsevol moment durant un combat, però si ho fa diversos cops en un mateix torn de combat, es redueix el percentatge en un 30% per cadascun dels usos després del primer. Per a més dades sobre l'esquiva, revisa el capítol quart, dedicat al combat.

Forma Física ([DES+FOR] %)

Aquesta **Habilitat** engloba totes les activitats basades en l'ús de les capacitats del mateix cos: saltar, nedar, grimpar, esprintar…

Lluita ([DESx2] %)

Cobreix el combat sense armes: a cops de puny i a puntades. Un atac realitzat amb **Èxit** provoca 1d3 Punts de Vida de Dany. Hi ha un grapat d'armes l'ús del qual s'inclou en aquesta **Habilitat**, com els artells d'acer i similars. Un **Èxit Crític** pot suposar deixar inconscient el teu rival d'un cop. Una espifiada lluitant d'aquesta manera suposa que l'atacant rep Dany d'1d3 punts, interpretables com caigudes, esquinços o destrossar-se els artells durant la lluita.

LLISTA MESTRA D'HABILITATS

Coneixements
- Burocràcia
- Ciències Naturals*
- Ciències Ocultes
- Ciències Socials i Humanitats*
- Idiomes
- Arxivística
- Medicina
- Mites de Cthulhu
- Primers Auxilis
- Psicoanàlisi
- Psicologia

Sensorials
- Discreció
- Amagar/-se
- Escoltar
- Orientació
- Percebre
- Rastrejar
- Supervivència

Vocacionals
- Art *
- Bricolatge
- Oficis*

Socials
- Autoritat
- Baixos Fons
- Engalipar
- Intimidar
- Oratòria
- Protocol

d'acció
- Armes de Cos a Cos *
- Armes de Foc *
- Conduir
- Esquivar
- Forma Física
- Lluita

---

* requereix Especialització

DESCENS A LA FOLLIA

SISTEMA «CLÀSSIC»

Cal afegir un control dels impactes a l'estabilitat mental que rebin els *Personatges*. Per a fer-ho, prendrem com a base la característica de POD de les fitxes i, multiplicant-la per cinc, obtindrem la puntuació inicial d'**Estabilitat Mental** *(per exemple, un Personatge amb POD 14 començarà la seva vida activa com a Investigador Ocultista amb 14 x 5 = 70 punts d'Estabilitat Mental)*.

Sempre que un *Personatge* es trobi en una situació que suposi un impacte psicològic, haurà de dur a terme una tirada en percentatge contra l'**Estabilitat Mental** que tingui en aquell moment. Si passa la tirada (si el resultat del d100 és igual o menor que la seva **Estabilitat Mental**) patirà una pèrdua mínima (o cap pèrdua) de punts de la reserva. Si falla la tirada, s'ha vist afectat per l'experiència i perdrà la quantitat de punts que s'especifiquin en el passatge corresponent de l'escenari.

*Per exemple, un Personatge amb 70 punts d'**Estabilitat Mental** veu un cadàver esbudellat. El text de l'aventura especificarà que l'impacte li suposarà una pèrdua de 0 punts si supera la tirada, o 1d3 si la falla (abreujat com a 0/1d3). El Personatge Jugador llança els daus i hi obté un 82. Falla la tirada i, per tant, a partir d'ara aquesta característica quedarà reduïda en 1d3. Llança el dau i obté un 2. Per a la seva següent trobada amb l'horror, la seva **Estabilitat Mental** només serà de 68.*

És obligat d'incloure una mecànica sobre la pèrdua de seny en un reglament per a jugar als ***Mites de Cthulhu***. En aquest manual oferim dues mecàniques completes i diferents. Et convidem a llegir-les ambdues i triar la que més et convenci per a les teves partides.

La primera es basa en el sistema que tradicionalment s'ha fet servir en gairebé tots els jocs del gènere. Una tirada de Poder/Estabilitat/Esperit... i una pèrdua més o menys gran (en funció de l'**Èxit** o **Fracàs** de la tirada) de punts d'una reserva. És el que hem anomenat sistema «clàssic».

D'altra banda, també trobaràs un sistema alternatiu que, ens sembla, reflexa amb més realisme els sofriments de la ment humana quan s'enfronta a realitats que cap persona hauria de conèixer mai.

Efectes de la pèrdua d'Estabilitat Mental

Un *Personatge Jugador* que perdi 5 o més punts d'aquesta reserva en una sola escena queda subjecte a un episodi d'**Alienació Transitòria**. El *Jugador* ha de realitzar primer una tirada d'**Idea**. Si la falla, no arriba a copsar la realitat del que acaba de passar. Si té **Èxit**, el *Personatge* «entén» que ha sofert una experiència que hauria de ser impossible i embogeix temporalment. El *Personatge Jugador* perdrà el control durant tants torns com punts d'**Estabilitat Mental** hagi perdut.

Un *PJ* que, durant una escena, perdi el 20 % o més dels punts d'**Estabilitat Mental** que li quedessin, desenvolupa un problema psicològic a llarg termini. El *Director de Joc* ha de determinar l'aflicció de manera coherent amb la situació que n'hagi estat la causa.

Un *PJ* que arriba a ZERO punts d'**Estabilitat Mental** es torna irremeiablement foll i esdevé un *Personatge no Jugador*.

SISTEMA «ALTERNATIU»

Per què una altra mecànica? Aquestes noves regles són pensades per a representar el *descens a la follia* dels teus *Personatges*. Suposem que estàs familiaritzat amb altres jocs dels Mites i, si aquest és el cas, ben aviat veuràs que en diversos aspectes ens separem d'allò que ja s'ha fet clàssic per a regles de **Psicologia**, por, etc.

Per començar, la majoria de reglaments de terror plantegen una tirada de poder, por, esperit... Per què? Aquesta tirada va aparèixer al primer joc que va plantejar regles de **Seny** (*Call of Cthulhu*, editat per *Chaosium* el 1981, i publicat per primera vegada en castellà per *JOC Internacional*, el 1988 i en català el 1996). Però ¿és que potser els *Personatges Jugadors* fan una tirada de **Constitució** cada vegada que reben un tret, per saber si els fa més o menys Dany? Nosaltres partim de la base que tota experiència deixa la seva marca al cervell; major o menor.

Un altre aspecte que hem volgut evitar és la mecànica per la qual arriba un moment en què «no es pot estar més foll». Ens sembla que això no s'ajusta a la realitat. Una persona pot estar totalment desconnectada intel·lectualment del món que l'envolta, però el seu estat encara pot empitjorar.

I finalment, a la majoria d'altres jocs, quan algú desenvolupava una fòbia o una «follia» ho feia de manera absoluta. Si tenia por de les aranyes, els tenia una basarda incontrolable del primer minut. Això tampoc no és creïble, de manera que nosaltres oferim una mecànica amb la qual hom determina un grau concret de gravetat per a l'«estat mental», que pot empitjorar amb el temps.

Tensió

La tensió provocada per una situació concreta, o un seguit d'aquestes (una persecució que desemboca en un enfrontament violent, per exemple), s'acumula en forma d'estrès al nostre organisme.

En una representació de joc, tindrem una mesura de la tensió mental suportada en un moment donat pel *Personatge*, que modificarà de manera temporal la seva interacció amb el que l'envolta (pot negar l'evidència, fugir, comportar-se de manera innecessàriament violenta o irracional...); i també un registre de l'estat de **Follia Subjacent**, que el portarà a problemes més greus i que poden arribar a requerir atenció professional (desenvolupar fòbia a les sèpies i els calamars, tornar-se paranoic desenvolupant la seva pròpia teoria de la conspiració o no atrevir-se a sortir de la mateixa casa).

La tensió funciona de manera semblant al dany físic. L'acumulació de **Punts de Tensió** (o pèrdua de **Punts d'Estabilitat Mental**) desemboca en modificadors a les accions i, al seu moment, en problemes a llarg termini.

Cada situació potencialment estressant tindrà un valor d'impacte a l'**Estabilitat Mental**, que s'expressa com una quantitat de daus de diferents cares. Per comoditat (i per compatibilitat amb altres materials publicats), cada impacte s'expressarà com a dues quantitats alternatives, com s'ha explicat en el sistema clàssic de Descens a la Follia inclòs en aquest mateix llibre (per exemple, pèrdua 1/1d6). Però en aquest cas, simplement ignorarem la primera xifra, del 1/1d6 ens quedarem amb el 1d6. És a dir, tot va deixant la seva marca.

Noteu que cada *Jugador* ha de llançar els daus, és a dir, la mateixa situació provoca diferents impactes en diferents *Personatges*.

La secció d'**Estabilitat Mental** del Full del Personatge té una taula específica per anotar aquestes quantitats.

ESTABILITAT MENTAL

Tranquil			*sense modificadors*						
Intranquil			*+ 10% Acció / -10% la resta*						
Tens			*+ 20% Acció / -20% la resta*						
Follia Subjacent	*0*				*-1*				
	-2				*-3*				

La taula té tres barres. Cada una d'aquestes ha de tenir tantes caselles com el POD/2 del *Personatge*. És a dir, si el *Personatge Jugador* té POD 12, cada barra tindrà 6 caselles. Ratlleu les caselles innecessàries amb bolígraf i, durant la partida, marqueu els impactes a l'**Estabilitat Mental** amb llapis. Si el *Personatge Jugador* té un POD imparell, la primera i tercera barra tindran POD/2 arrodonint amunt, i la segona POD/2 arrodonint avall.

Per exemple, si té POD 13, la primera barra tindrà 7 caselles, la segona només 6 (sumen 13) i la tercera altra vegada 7.

Segons el *Personatge Jugador* vagi patint impactes a l'**Estabilitat Mental**, haurà d'anar marcant caselles de la primera barra. Quan aquesta estigui totalment marcada, passa a ratllar les caselles de la segona i, quan se t'esgoti aquesta, la tercera. Si un cop s'esgota la tercera barra, el *PJ* continua rebent impactes, ignora'ls; en aquest moment la seva desconnexió amb l'entorn és tal que el seu cervell ja no processa cap estímul.

Això no obstant, si un sol impacte provoca una pèrdua de més punts d'**Estabilitat Mental** que les caselles totals de les tres barres (PODx1,5), calcula primer quantes vegades aquests punts igualen el POD/2 del *Personatge* (arrodonint amunt). Ratlla aquesta quantitat de caselles de **Follia Subjacent**, i apunta «la resta» amb normalitat. *Per exemple, si un Personatge Jugador té 12 punts de POD (tres barres de sis caselles cadascuna) i es topa amb el Gran Cthulhu, ha de tirar 1d100. Diguem que obté 40: sis vegades sis, i «sobren» quatre punts. Ratlla sis caselles de **Follia Subjacent**, i apunta quatre **Punts de Tensió** a la primera barra. L'impacte ha estat tal que el seu cervell no ha pogut processar-ho al moment. Tot i això, ben aviat, els efectes es començaran a notar a la seva personalitat.*

Mentre el *PJ* no hagi de marcar més enllà de les caselles de la primera barra, el seu estat és «Tranquil» i no hi ha cap modificador que s'hagi d'aplicar.

Quan hagi marcat tota la primera barra i, com a mínim, una casella de la segona, estarà en estat «Intranquil», i s'aplicaran alguns modificadors a les seves accions (vegeu més endavant). A més, sempre que un *Personatge Jugador* marqui la darrera casella de qualsevol barra (és a dir, que els seus punts d'impacte a l'**Estabilitat Mental** arribin al seu POD/2, guanyarà un punt de **Follia Subjacent** (vegeu més endavant), que pot derivar en trastorns de llarga durada.

Finalment, amb tota la segona barra marcada i, com a mínim, una casella de la tercera, el *PJ* estarà «Tens», i els modificadors a les seves accions augmentaran.

Amb les tres barres totalment ratllades, el *Personatge Jugador* sofreix una **Alienació Transitòria** i no pot actuar per ell mateix.

PÈRDUES D'ESTABILITAT MENTAL

Trobar un animal mort, candeles i un receptacle amb sang	0/1d2
Veure un cadàver per sorpresa	0/1d3
Trobar un cadàver calcinat	0/1d3
Trobar les restes d'una cerimònia en què hi ha hagut un sacrifici humà	0/1d4
Veure les restes del sacrifici humà	1/1d4+1
Despertar-se lligat en un entorn estrany	0/1d6
Ser atacat de manera organitzada per un grup de rates o insectes	0/1d6
Veure un Gul o un Profund	1/1d6
Veure't obligat a matar a un conegut innocent	1/1d6+1
Veure com un conegut t'escull com a sacrifici humà en una cerimònia	0/1d10
Ser el sacrifici humà en una cerimònia	1/1d10
Veure com el cel es tenyeix de vermell	2/2d10+1
Veure el Gran Cthulhu	1d10/1d100

Modificadors en estat d'Intranquil·litat i Tensió

En una situació de molta tensió, especialment en una de vida o mort (un enemic clarament superior ens persegueix, per exemple), l'adrenalina alliberada pel nostre organisme provocarà que les nostres aptituds físiques augmentin, mentre que la nostra capacitat de concentració baixa.

En situació d'«Intranquil», totes les tirades d'**Habilitats** de l'àrea d'**Acció** es resolen amb una bonificació del 10%. Així mateix, les tirades d'**Habilitats** d'altres àrees es fan amb una penalització d'un 10 %.

En situació de «Tens», aquests modificadors passen a ser del 20 %.

En situació d'**Alienació Transitòria** (amb totes les caselles ratllades a les tres barres) el *Jugador* no pot actuar voluntàriament.

MODIFICADORS A LES TIRADES

EN ESTAT...	
Tranquil	Sense modificadors
Intranquil	Acció +10 % / Resta - 10 %
Tens	Acció +20 % / Resta -20 %
Alienació Transitòria	N/A

Alienació Transitòria

En el moment en què s'arriba al llindar d'**Alienació Transitòria** (totes les caselles de les tres barres ratllades), la víctima entra en estat de Follia i, depenent de la situació, respondrà *involuntàriament*, agredint a allò que l'amenaça, fugint o quedant en posició fetal. Un criteri, que només pot ser general, és que si l'amenaça és relativament assequible, s'hi enfrontarà (un sectari deformat amb una daga); si és molt més poderosa que ell, fugirà (Dagon); i si no hi ha una amenaça física present, quedarà en posició fetal (tancats per una secta dins una carbonera).

Sobre tot això decideix el *Director de Joc*, ja que el jugador no té control del seu *Personatge Jugador* en aquest moment.

Tornar a la normalitat

Quan l'estímul que generava la situació de tensió acaba (es resol el combat, desapareix la criatura, es fa de dia...), el nostre cervell passa a *intentar racionalitzar* el que ens ha passat. Existeixen dues possibilitats: que entenguem el que ha passat i ens preparem per si torna a esdevenir (allò que no ens mata ens fa més forts), o que ens enfrontem a una crisi perquè l'esdeveniment ens ha superat (tornarà a fer-se fosc i tot això es repetirà i acabarem morts!).

En termes de joc, quan desaparegui l'estímul d'estrès, cada *Jugador* que hagi sofert algun guany de **Punts de Tensió** ha de dur a terme una tirada d'INTx5 % (amb modificadors en funció de l'estat de tensió, com s'explica al paràgraf següent). Si la supera, s'esborren tots els **Punts de Tensió** acumulats. Si falla, augmenta els seus punts actuals en 1d6.

Els modificadors a les tirades seran donats per l'estat de tensió que s'estigui sofrint en aquell moment.

En estat Tranquil: +10 % (marques només a la primera barra, completa o no).

En estat Intranquil: sense modificar (marques amb la primera barra completa i a la segona, com a mínim, una).

En estat Tens: -10 % (marques a la tercera barra, la primera i la segona completes).

En Alienació Transitòria: -20 % (les tres barres completes).

Cada hora que passi sense nous impactes de tensió, el *Personatge Jugador* té dret a una nova tirada amb un 10 % de bonificació, acumulatiu.

TORNADA A LA NORMALITAT

Tirada d'INTx5 % en estat...	
Tranquil	+10 %
Intranquil	Sense modificadors
Tens	-10 %
Alienació Transitòria	-20 %

Èxit: esborra totes les marques de les tres barres.
Fracàs: ratlla 1d6 Punts d'Estabilitat Mental addicional.

Follia a llarg termini

Als anteriors paràgrafs hem parlat més d'una vegada de la **Follia Subjacent**. Al final de cada sessió de joc, tira 1d6. Si el resultat és més baix que la quantitat de punts de **Follia Subjacent** que té el *Personatge*, aquest comença a desenvolupar algun tipus de trastorn. La situació per la qual acaba de passar és «allò que li faltava» per començar a tornar-se foll. És recomanable que el *Jugador* parli amb el *Director de Joc* per decidir quin trastorn és coherent amb la situació soferta i amb la personalitat i història del *Personatge*. Pot ser que comenci a desenvolupar la seva pròpia teoria de la conspiració (*«ara tot té sentit»*), es torna paranoic i vulgui canviar d'un pis a una casa de camp sense telèfon (*«i vosaltres sabíeu el que havia de passar de bon començament, veritat?»*), que netegi els coberts nerviosament abans de cada àpat, o que sempre faci tres voltes al barri abans d'aparcar... per si de cas.

Per conèixer la gravetat de l'afecció, has de restar la quantitat de punts de **Follia Subjacent** menys el resultat

FOLLIA A LLARG TERMINI

DIFERÈNCIA A LA TIRADA	AGUDESA DEL TRASTORN	EXEMPLES
1	Esporàdic	Neteja els coberts abans de fer-los servir en un restaurant. No es pot asseure d'esquena a la porta.
2	Lleu	No pot estar menjant a una hora en punt. Amb lluna plena, abaixa totes les persianes de la casa.
3	Mig	Encén i apaga la llum dues vegades cada vegada que surt d'una habitació. Es renta la mà cada vegada que li dona a un estrany.
4	Greu	No pot ingerir res de color vermell. No pot sortir de casa de nit.
5	Sever	Necessita guants per tocar quelcom que no hagi estat esterilitzat. No pot trepitjar l'ombra d'una altra persona.
6	Incapacitant	Entra en crisi nerviosa quan veu algú pèl-roig. No pot perdre contacte físic amb la sabata esquerra.

del dau. *Per exemple*, *si el Personatge Jugador acaba la sessió amb dos punts de* ***Follia Subjacent*** *i obté un 1 en el d6, sofreix un trastorn a llarg termini de gravetat 1.* Com veieu, no hi ha un màxim de gravetat per als trastorns. Vora aquestes línies hi ha una taula amb més informació i alguns exemples que arriben a gravetat 6.

També és important anotar que els punts de **Follia Subjacent** no es perden quan es desenvolupa un trastorn, és a dir, no «es bescanvien» els uns per l'altre. Tant els trastorns permanents com els punts de **Follia Subjacent** només es poden corregir/recuperar-se amb cura mèdica.

Si un *Personatge* desenvolupa un trastorn i posteriorment n'adquireix un altre, el segon pot ser un agreujament del primer o un altre de diferent que neixi en paral·lel. El *Director de Joc* ha de decidir el que sigui més adequat. Si prefereix agreujar l'original, la nova gravetat serà igual a la més gran de les dues (l'antiga o la nova), més un grau.

Acostumar-se a la tensió

La **Follia Subjacent** fa que el nostre cervell comenci a desenvolupar un món paral·lel, on la lògica es va emmotllant a la nostra percepció aviciada de les coses. És per això que coses que ens haurien afectat abans de patir un trastorn deixen de fer-ho, o ens afecten de manera diferent.

Com a regla general, cada vegada que un *Personatge* hagi de patir un impacte de tensió, o cada vegada que s'hagi de dur a terme una tirada per a generar Punts de Tensió, els que afecten el nostre *Personatge* es veuran reduïts en tants com els nostres punts de **Follia Subjacent/5**. És a dir, si tenim 10 punts de **Follia Subjacent**, tot ens afecta 2 punts menys. Si tenim 16 punts, tot ens afecta 3 punts menys. Les caselles del Full estan dissenyades per facilitar aquests comptes.

Tractament mèdic de la Follia a llarg termini

Els trastorns de gravetat entre 1 i 3 no suposen que el subjecte tingui un problema real per a viure en societat. Podrà tenir una vida més o menys normal, però el seu comportament el farà «estrany» als ulls de les persones del seu entorn.

Aquests trastorns poden tractar-se amb ajuda professional sense que es requereixi l'internament del subjecte. Un *Personatge Jugador* amb algun problema d'aquestes categories té dret a què el seu terapeuta faci una tirada de **Psicologia** o **Psicoanàlisi** un cop al mes. Aquesta tirada sofreix una penalització del 10 % per cada punt de gravetat del trastorn. En cas de passar la tirada, el trastorn millora, passant a tenir un grau menys, i el *Jugador* esborra 1d3 punts de **Follia Subjacent** del seu Full del Personatge. Si el resultat és un **Crític**, es recuperen dos graus i 2d3 punts.

Per a trastorns de major gravetat (4+), el tractament psicològic requereix internar al pacient. La mecànica a partir d'aquí és la mateixa: una tirada del terapeuta un cop al mes, amb un -10 % per punt de gravetat del pacient.

Cada trastorn ha de tractar-se per separat. El *Personatge Jugador* (o el terapeuta, si aquest també és un *Jugador*) tria a quin trastorn s'ha dedicat el tractament d'aquest mes.

Tornar-se bojos llegint volums dels Mites

Els volums dels Mites causen directament **Follia Subjacent**. En acabar la sessió (en acabar de llegir el llibre, si això es fa «entre partides»), el *Jugador* ha de tirar 1d6 i comparar el resultat amb els seus punts de **Follia Subjacent**, ja augmentats amb el que indiqui la lectura del volum.

Si posseeixes les característiques d'un llibre en un altre sistema de joc, com el nostre propi sistema clàssic de Descens a la Follia, tira els daus per determinar els punts d'**Estabilitat Mental** perduts. Per cada cop que aquest resultat iguali el POD/2 (o fracció) del lector, afegeix un punt de **Follia Subjacent** al full.

Hi ha més informació sobre l'ús de volums arcans al capítol desè.

INTERPRETAR LA TENSIÓ MENTAL

Seria ideal que els *Jugadors* entressin en la dinàmica assumint les reaccions dels seus *Personatges* de manera realista. La primera eina que li donem al *Director de Joc* per a controlar aquesta situació són els modificadors a tirades d'**Habilitat**. D'aquesta manera, si més no, el *Jugador* s'ho pensarà dues vegades abans d'intentar quelcom que ara resulta que s'ha convertit en suïcida, i això serà coherent amb l'estat mental del seu *Personatge*.

Accessòriament, ja que no volem que el *DJ* prengui el control d'un *Personatge* (no és divertit per al *Jugador*), et recomanem que modifiquis les descripcions que facis per al *Jugador* en qüestió. Explica-li que, per a ell, aquests quatre adoradors de Cthulhu amb escopetes no són una amenaça realment greu, i són molt menys resistents del que sembla (o potser el *Personatge* veu gegants allà on la resta del grup només veu molins...). Tot i això, l'ideal continuarà sent que siguin els mateixos *Jugadors* els que assumeixin la tasca de representar coherentment el comportament dels seus *Personatges*. Al cap i a la fi, això és un joc d'interpretació.

COMBAT

Tot i que en els relats H. P. Lovecraft rara vegada apareixen combats i encara són més escassos aquells en els que hi participen els protagonistes, excepte amb la Policia i en els casos de l'*Exèrcit en l'escull del Diable* i d'*Innsmouth*, és innegable que es necessita un sistema per ells en aquest reglament. Potser es necessita només perquè els *Personatges Jugadors* puguin calcular les seves possibilitats i decidir no intervenir de forma violenta davant les amenaces que produeixen els Mites.

El combat es gestiona en torns que se succeeixen. Orientativament, considera que passen 5 torns per minut, és a dir, cada torn dura al voltant d'uns 12 segons (com s'ha explicat en el capítol primer: «Regles i Mecàniques»).

Dins de la seqüència de combat, l'ordre d'actuació ve determinat per una combinació del tipus d'atac (disparar és més ràpid que donar un cop de puny), les puntuacions de DES dels participants i el percentatge de l'**Habilitat** que es fa servir. Generalment, com més gran sigui la DES, abans s'actua.

Si dos personatges tenen la mateixa DES, permet actuar primer aquell amb un percentatge més alt en l'**Habilitat** implicada. Si es manté l'empat, considera que ataquen (actuen) els dos alhora.

DECLARACIÓ D'ACCIONS

Abans de començar cada torn, tots els implicats han de declarar l'acció que intentaran dur a terme durant el torn. Els *Personatges* han de declarar les seves accions seguint el següent ordre:

1. Desarmats o Armats amb **Armes Improvisades** (si hi ha més d'un *Personatge* en aquesta categoria, declaren les seves accions en ordre ascendent de DES).

2. Armats amb **Armes Cos a Cos** (si hi ha més d'un *Personatge* en aquesta categoria, declaren les seves accions en ordre ascendent de DES).

3. Armats amb **Armes de Foc** (si hi ha més d'un *Personatge* en aquesta categoria, declaren les seves accions en ordre ascendent de DES).

Una vegada declarades totes les accions, els *Personatges* **actuen en l'ordre invers a la declaració** (és a dir, qui necessita menys temps per actuar pot avançar-se a allò que pretén fer el seu Oponent).

És possible dur a terme una acció diferent de la declarada (segons hagin canviat les circumstàncies en resoldre les accions anteriors), però això implica un modificador -20 % a l'**Habilitat** que es fa servir (excepte en el cas d'abandonar la idea inicial per només esquivar o parar).

FER SERVIR UNA HABILITAT

És possible fer servir qualsevol **Habilitat**, no només les destinades al combat, en un enfrontament. Potser es necessita traduir un text des d'una llengua morta perquè amaga una fórmula que tanca un portal dimensional. En aquests casos és importat que el *Director de Joc* decideixi quants torns (seqüències de 12 segons) són necessaris per completar l'acció.

EMPALAR

Ocorre quan se supera una tirada d'atac amb un resultat igual o menor que la cinquena part del percentatge efectiu. En aquest cas, multiplica el Dany obtingut per dos. Les armadures i la seva capacitat de retenir el Dany s'apliquen normalment.

ATACS COS A COS

Si dos o més Contendents estan barallant-se Cos a Cos, cadascun ha de tirar 1d100 contra l'**Habilitat** que faci servir: **Lluita**, **Armes de Cos a Cos (Curtes)** o **Armes de Cos a Cos (Llargues)**.

El *Personatge Jugador* amb el percentatge més alt de l'**Habilitat** que es faci servir tira 1d10 de desenes extra per cada 10 % complet en què s›ha superat el percentatge que el seu Oponent té en l'**Habilitat** que ha decidit utilitzar. Addicionalment, un *Personatge Jugador* fent servir una Arma Llarga tira 2d10 de desenes extra si es baralla amb un personatge Desarmat, o 1d10 de desenes extra si es baralla amb algú amb una Arma Curta o Improvisada (encara que aquesta Arma Improvisada sigui Llarga).

Un *Personatge Jugador* fent servir una Arma Curta o Improvisada (encara que sigui Llarga) tira d10 de desenes extra si es baralla contra un Oponent Desarmat.

Cada *Jugador* tria, dels daus que ha tirat, el resultat del dau de desenes que prefereixi. La tirada total més baixa indica el vencedor (sempre que sigui igual o inferior al percentatge en l'**Habilitat** corresponent, és clar). Per a calcular el Dany infligit, consulta la secció corresponent.

Un *Personatge* que ha rebut un atac Cos a Cos no pot dur a terme cap altra acció en aquell torn, només podrà barallar-se, blocar i esquivar.

Parar

Parar un cop no és quelcom que es pugui triar com a decisió tàctica; és un acte que, de manera instintiva, sempre s'intentarà a fer. Un *Personatge* involucrat en una baralla Cos a Cos para el cop entrant si es donen les següents circumstàncies:

Si en un combat Cos a Cos els dos Contendents han tingut **Èxit** en la seva tirada d'**Habilitat**, la diferència entre els resultats de les tirades d'**Habilitat** és igual o inferior a 10 percentual i el perdedor té una arma (Improvisada o no) que li ho permet fer, aleshores aquest para el cop i s'aplica el Dany de l'atac a l'objecte que s'empunya. En aquest cas, només la resta dels punts (si en quedés algun no parat per l'arma) es restaran als Punts de Vida del *Personatge*.

Exemple de Combat i Parada:

*La Sandy ataca al Mike amb una espasa, i aquell es defensa amb una porra. L'**Habilitat** de la Sandy en **Armes de Cos a Cos (Llargues)** és de 45 %, i la d'en Mike* en ***Armes de Cos a Cos (Curtes)*** és de 40 %. *La Sandy té un percentatge més alt en l'**Habilitat**, però no supera per més deu percentuals a l'altre, per tant, no guanya cap dau de desenes. La Sandy ataca amb una Arma Llarga i en Mike es defensa amb una Arma Curta, per tant, en aquest cas sí que rep 1d10 extra de desenes.*

La Sandy tira els daus (2d10 de desenes i 1d10 d'unitats) amb els següents resultats, per ordre: 3, 4, 7. I decideix llegir-los com a 37 (ja que amb un 47 fallaria l'atac).

En Mike tira 2d10 (1d10 de desenes i 1d10 d'unitats) i obté un 28.

*El Mike ha vençut. La seva tirada és 9 punts més baixa que la de la Sandy, per tant, es compleixen les condicions per blocar: tots dos han tingut **Èxit** a la tirada, la diferència és igual o menor a 10 percentuals, i l'arma del perdedor li permet blocar (espasa).*

En Mike tira el Dany de la seva porra (1d8) i obté un 6. Aquests 6 punts els rep l'espasa de la Sandy (PR 18, que es queden en 12) i, per tant, aquest cop no resulta ferida.

Esquivar

Si un *Personatge* és l'objectiu d'un atac Cos a Cos pot decidir intentar esquivar-lo en comptes d'involucrar-se en la baralla (si així ho fa, ho ha de declarar just abans que es tirin els daus, i aleshores perd l'oportunitat de dur a terme l'acció que havia declarat al principi de la fase).

El *Personatge* atacant ha de realitzar la tirada (Enfrontada) contra el percentatge que tingui a **Esquivar**. A l'hora de calcular els daus de desenes de bonificació, el *Personatge* que esquiva compta com a «Desarmat» (és a dir, qui l'ataqui amb una Arma Llarga tindrà +2d10 de desenes, etc.).

Es comparen els resultats finals de les tirades d'atac i d'esquiva com en qualsevol altra tirada de combat Cos a Cos. Si l'atacant venç, calcula el Dany; si venç qui esquiva, l'atac falla i no causa cap Dany. Un personatge pot intentar esquivar diverses vegades durant un torn, però a partir del segon intent es rep una penalització acumulativa de -30 % a l'**Habilitat**.

Estabornir

Si l'objectiu del *Personatge* és estabornir al seu Oponent, ho ha d'indicar abans de realitzar la tirada i cal que tiri els daus contra la seva **Habilitat** de **Lluita**. Si guanya/venç la tirada i el resultat d'unitats és igual o inferior al valor de desenes de la seva **Habilitat** de **Lluita**, aconsegueix estabornir el seu Oponent. L'objectiu queda inconscient un nombre de minuts igual a la suma dels dos daus. Si s'impacta, però no s'aconsegueix estabornir, no es fa Dany.

Adversaris múltiples

Si diverses persones (o criatures) es barallen contra un sol *Personatge* (recorda que, com a màxim, un *Personatge* es pot enfrontar amb quatre persones o criatures de mida humana). Cadascuna d'elles tira un dau més de desenes (en el cas de dos Oponents) o dos daus més de desenes (en el cas de tres o quatre Oponents).

Armes Naturals

Les dents o urpes de diferents criatures s'anomenen **Armes Naturals**, i no atacs sense armes. El seu Dany apareix a la descripció de les criatures. Compten com **Armes Curtes** a efectes del càlcul de modificadors de daus de desenes. Opcionalment, segons quin sigui el tipus d'arma natural el *Director de Joc* pot decidir si mereixen un modificador més alt (per exemple, tentacles llargs…).

Combat Desarmat

Si un lluitador Desarmat és parat per una arma blanca (que també pot ser una arma natural, com les urpes d'una criatura), rep el Dany de l'arma.

Es pot trobar més informació sobre aquest tipus de combat en la descripció de l'**Habilitat** corresponent (**Lluita**).

Centrar-se en un objectiu

Un jugador pot decidir retardar la seva acció per a concentrar-se en un objectiu. D'aquesta manera, obté un modificador +10 % per cada 5 de DES que «esperi» a l'**Habilitat** de combat que faci servir.

Preparar l'arma

Desenfundar i prémer el gallet d'una arma o desembeinar una espasa són accions d'aquest tipus, i suposen perdre 5 punts de DES a l'hora de determinar la iniciativa. Es pot deixar caure a terra l'arma actual per empunyar-ne una altra sense cap cost addicional.

Presa

Si l'objectiu del *Personatge* és immobilitzar el seu Oponent ha d'indicar-ho abans de realitzar la tirada i tirar els daus contra la seva **Habilitat** de **Lluita**. Si venç la tirada i el resultat de les unitats és igual o inferior al valor de desenes de la seva **Habilitat** de **Lluita**, aconsegueix immobilitzar al seu Oponent. A partir del següent torn, la víctima pot alliberar-se si supera una tirada Enfrontada de la seva FOR contra la FOR del lluitador que el té agafat incrementada pel valor de desenes de la seva (seva, de l'atacant) **Habilitat** de **Lluita** (que indica com de bé ha fet la presa des d'un punt de vista tècnic).

Alliberar-se compta com l'acció d'aquell torn. Un *Personatge* que aconsegueix desfer-se de la presa no pot dur a terme cap altra acció aquell torn. Un *Personatge* que reté a un altre en una presa tampoc pot realitzar cap altra acció durant el torn.

Depenent de l'Oponent, el *Director de Joc* pot no negar l'ús d'aquesta maniobra.

Un exemple de Presa: *La Sandy té 40 % a **Armes de Cos a Cos (Curtes)**, i fa servir un ganivet. Té FOR 12. En Tristany té 40 % a **Lluita** vol inmobilitzar la Sandy. Té FOR 10.*

La Sandy tira 2d10 per les desenes i 1d10 per les unitats (es baralla contra algú Desarmat mentre usa una Arma Curta), i obté un 4 i un 6 per a les desenes, i un 9 per a les unitats que decideix llegir com a 49.

En Tristany tira 2d10 i obté un 23.

*Finalment, en Tristany venç el forcejament (23 és menor que 46 - de fet, 46 és una fallada per a la Sandy), i com a resultat d'unitats (el 3 del seu 23) és menor que les desenes de la seva **Habilitat** (3 és menor que 4 - recorda, té un 40 % a **Lluita**), també aconsegueix immobilitzar al seu Oponent.*

*A partir del següent torn, la Sandy, per deslliurar-se, ha de superar una tirada a la taula de resistència fent servir la seva FOR (12) contra la FOR d'en Tristany incrementada per les desenes del valor de la seva **Habilitat** (10+4=14).*

Òbviament, queda a la discreció del DJ permetre o negar l'ús d'aquesta regla. Per exemple, l'autor no acaba de veure com un PJ podria aplicar una presa a la prole obscura de Shub-Niggurath.

ATACS A DISTÀNCIA

Per aquest tipus de situacions es requereixen algunes regles addicionals.

Carregar una arma

Generalment, això només ocuparà una acció de combat, les excepcions s'indiquen al costat de la descripció a la taula d'armes.

Abast

Mentre l'objectiu estigui dins de l'abast efectiu de l'arma, s'ataca sense modificadors. Si el blanc es troba més enllà, i fins al doble d'aquest abast, és possible atacar-lo, però el percentatge de l'**Habilitat** corresponent es redueix a la meitat. Aquest ajust es realitza abans que els altres modificadors s'apliquin. En el cas de les Armes de Foc, l'abast pot estendre's més enllà, però cal que tinguis en compte que el percentatge efectiu de l'**Habilitat** va reduint-se geomètricament. Consulta la taula corresponent en el lateral per a obtenir dades concretes.

Objectiu proper

Si l'objectiu es troba a una distància menor que una tercera part de la DES del tirador en metres, es duplica el percentatge de l'**Habilitat** feta servir per disparar. Malgrat tot, a una distància de contacte (Cos a Cos), moltes Armes de Projectils (que no de Foc) són totalment inoperatives.

Dany

Cada arma inclou, en la seva descripció, la quantitat de daus (i de quantes cares) necessària per determinar el Dany d'un impacte produït. En el cas d'una Arma Llancívola, el *Personatge* afegeix la meitat del MD al Dany, mentre que amb les Armes de Foc el MD no es fa servir de cap manera.

MODIFICADORS DE DISTÀNCIA

DISTANCIA (M.)	HABILITAT
DES/3	x2
L'abast bàsic de l'arma	x1
El doble de l'abast bàsic de l'arma	/2
El triple de l'abast bàsic de l'arma	/4
El quàdruple de l'abast bàsic de l'arma	/8

ARMES DE FOC

Armes Automàtiques i ràfegues

El *Jugador* tira 3d10, i dels resultats obtinguts tria quin dau comptarà com a desenes i quin com a unitats. Si es tracta d'una Ràfega curta, el Dany és el normal que s'indica per l'arma; si es tracta de Foc Automàtic, el Dany és la suma dels tres daus. Com sempre, a tot el que s'ha descrit se li haurà d'aplicar els modificadors habituals (per exemple si es produeix un **Èxit Especial**, etc.).

Si a la tirada de 3d10 s'obté el mateix nombre dues o més vegades («**dobles**» o «**triples**»), de tal manera que aquest nombre repetit correspon un resultat de fallada (tirada per sobre el percentatge en l'**Habilitat** de l'usuari), l'arma s'encalla.

Objectius múltiples

Un *Personatge* pot provar d'impactar a diferents objectius amb una sola tirada si dispara en mode Foc Automàtic.

La tirada per impactar es fa segons les regles normals (3d10, i el *Jugador* els tria i ordena els resultats dels daus com vulgui). Un cop calculat el Dany de la Ràfega, el *Jugador* pot decidir com distribuir-lo, tenint en compte les següents limitacions:

- El nombre total d'objectius impactats no pot ser més gran que el valor de desenes de l'**Habilitat** del *Personatge*. Queda a discreció del sentit comú del *Director de Joc* decidir si els potencials objectius estan prou a prop els uns dels altres per a permetre una escombrada de Foc Automàtic contra tots plegats.

  Per exemple, si el *Personatge Jugador* té un 45 % a **Armes de Foc (Automàtiques)**, el valor de desenes és 4, per tant, pot mirar d'impactar fins a quatre persones —o criatures— en una mateixa Ràfega.
- Tots els objectius impactats han d'estar a tocar.

  Per exemple, si el PJ s'enfronta a quatre persones, no pot decidir impactar al primer a la dreta, al tercer, al quart i saltar-se al segon.
- Cap objectiu pot rebre més de la meitat (arrodonint cap amunt) del Dany total.
- Un objectiu no pot rebre més Dany que un objectiu anterior.

  Per exemple, si la primera persona impactada per la Ràfega perd 4 PV, cap altra en pot rebre més de 4; si la segona persona perd 3 PV, cap altra «de darrere d'ella» en pot rebre més de 3, etc.
- Un objectiu pot perdre 0 Punts de Vida (sempre que es respecti la limitació anterior, és a dir, si un objectiu perd 0 Punts de Vida, tots els objectius «de darrere d'ell» han de perdre també 0 Punts de Vida).

Encallada i disfuncions

S'ha indicat la probabilitat d'encallada o disfunció per cada arma. Si la tirada de l'usuari iguala o supera aquesta xifra, l'arma té un problema:

- **Armes no Automàtiques** (les que es fan servir tret a tret): rifle, revòlvers… En aquell torn no dispara.
- **Armes Automàtiques i Semiautomàtiques**: es requereix una tirada de l'**Habilitat** amb l'arma o d'**Oficis (Armeria)** per intentar arreglar-ho. En cas d'**Èxit**, es triga 1d6 torns a recuperar el seu ús.

  Exemple de Foc Automàtic: *La Sandy té 45 % a **Armes de Foc (Automàtiques)** i dispara la seva Thompson contra un grup de pinxos mafiosos. El grup té cinc components, però el percentatge en l'**Habilitat** de la Sandy només li permet intentar impactar a un màxim de 4 (4 és el valor de desenes de 45).*

  La Sandy tira els 3d10 de Foc Automàtic i obté un 2, un 4 i un 6.

*Com que cap de les combinacions amb els resultats aconseguits no permet obtenir un ni **Èxit Especial** ni un de **Crític**, pot compondre un 24, un 42 o un 26. Les altres tres combinacions possibles serien fallades (46, 62 o 64). Per tant, el Dany seria de 2+4+6=12 PV.*

Decideix que no és gaire Dany per a repartir-lo entre quatre objectius i se centra en els tres primers i els hi assigna la pèrdua de 5, 4 i 3 PV respectivament.

Mires telescòpiques o làser

Un *Personatge Jugador* que fa servir una arma amb aquest tipus de mires, i que pot beneficiar-se d'elles, té l'opció d'optar per enrederir la seva iniciativa fins a la meitat de la seva DES per, a canvi, doblar l'abast efectiu. A més a més, la regla d'Objectiu proper s'aplica fins a la seva DESx6 metres. Aquesta regla no pot combinar-se amb la de **Centrar-se en un objectiu.**

Apuntar amb una mira telescòpica fent servir rifles i fusells permet multiplicar l'abast base per quatre, sense haver d'alterar la DES amb relació a la iniciativa.

Recarregar

És necessari un torn complet per carregar dues bales o cartutxos o canviar un carregador, o dos torns per canviar la cinta d'una metralladora. Un *Personatge* pot carregar una bala/cartutx i disparar en el mateix torn, però en aquest cas la seva DES es redueix a la meitat a efectes de la iniciativa.

Trets a localitzacions

Si un *Personatge* desitja disparar a un lloc concret d'un Oponent (cap, mà de l'arma, tercer tentacle…), el tret es resol amb un modificador de -10 % o -20 % a l'**Habilitat** que s'està fent servir, segons la mida del blanc (alguna cosa de la mida d'un cap humà o més gran implicaria un -10 % i quelcom menor a un -20 %).

Silenciadors

Els silenciadors han d'haver estat fabricats pel model d'arma en concret. Divideixen l'abast efectiu per la meitat i, encara que es tracti d'un producte professional (no un casolà), són efectius durant 1d100+10 trets. Encara que, a la pràctica, probablement no és necessari dur el compte, malgrat potser per les Armes Automàtiques.

LOCALITZACIÓ EN ÉSSERS ANTROPOMORFS

1d20	LOCALITZACIÓ
1/3	Cama dreta
4/6	Cama esquerra
7/9	Abdomen
10/12	Tors
13/15	Braç dret
16/18	Braç esquerra
19/20	Cap

S'han eliminat les regles opcionals sobre Danys per localització. Aquesta taula es manté per donar color a les ferides, si el Director de Joc així ho desitja.

ALTRES REGLES

Lluitar cobert o ajagut

Quan un *Personatge* es troba a terra, ja sigui ajupit en un fossat de tirador, una trinxera o estirat per protegir-se d'un tiroteig, rep un modificador Negatiu d'un 20 % per **Esquivar**. Per altra banda, qui l'ataqui a distància pateix un altre modificador Negatiu d'un 20 % per impactar.

Sorpresa

Aquesta regla cobreix les situacions a les quals un *Personatge* (*Personatge Jugador* o *Personatge no Jugador)* pateix un atac inesperat. La DES continua marcant l'ordre dels atacs, però el *Personatge* sorprès està amb la guàrdia baixa i veu la seva DES *penalitzada* a efectes de la iniciativa.

Un *Personatge* sorprès pateix, durant el primer torn de combat, una penalització a la seva DES igual a la meitat de la seva puntuació. És a dir, algú amb DES 14 actuarà com si tingués només 7 durant el primer torn de combat. El sorprès pot parar o esquivar un atac (tenint en compte la seva característica amb la seva puntuació habitual), però només pot atacar quan li arriba el moment segons la DES penalitzada.

Defensar-se

Un *Personatge* pot decidir que actuarà només a la defensiva, la qual cosa li permet afegir un modificador Positiu del 20 % a qualsevol tirada que faci per esquivar o parar. Aquesta bonificació és vàlida fins al següent torn.

Esperar

El *Jugador* pot parar i decidir no fer res per tal d'estudiar estratègicament la situació. Un *Personatge* pot esperar tant com vulgui, reduint la seva DES efectiva a l'hora de calcular la iniciativa fins a on consideri (però mai per sota d'1, ja que no existeixen atacs amb DES 0).

Blindatge i proteccions

Quan els *Personatges* fan servir blindatge o proteccions poden evitar tant Dany (en Punts de Vida) com s'indica en la descripció d'aquests. En el joc, només cal que abans d'aplicar el Dany al *Personatge* (que indiquen els daus) es resti el que absorbeix el blindatge o protecció.

Per exemple, si els daus de Dany d'una arma indiquen que el cop ha de causar la pèrdua de 6 PV, però la víctima porta una protecció de 2 punts, només es resten 4 PV al Full del Personatge.

Objectes inanimats

Tot objecte inert compta igualment amb una resistència expressada en **Punts de Resistència** (PR). Normalment, no serà necessari realitzar cap tirada per impactar a un objecte inanimat excepte en comptades ocasions. Una vegada que l'objecte es quedi sense PR, es trenca i queda inservible. Els objectes fets per a blocar o parar persones, tals com parets o portes, han de tenir quantitats altes de PR.

Objectes, escuts o armes poden ser els objectius d'atacs. Si es desitja inutilitzar un objecte que porta un adversari, només cal declarar la intenció abans de fer la tirada. El *Director de Joc* pot decidir aplicar un modificador Negatiu en funció de la mida de l'objecte o si la seva exposició és parcial.

DANY SIMPLIFICAT (OPCIONAL)

Pots fer servir el sistema clàssic de Dany (cada arma té una quantitat de daus que s'han de tirar per calcular el Dany), però et recomanem que utilitzis aquest sistema simplificat, per així obtenir uns combats més ràpids i fluids.

Els Punts de Vida que fan perdre venen determinats pel **resultat de les unitats [u]** de la tirada d'atac, no hi ha una tirada diferent pel Dany com en el sistema clàssic. S'ha de consultar el Dany habitual de l'arma i aplicar la següent equivalència (s'inclou una columna que mostra el **Dany Simplificat** ja calculat tant en la relació d'armes situada al final d'aquest manual com a la llista de criatures). Tots els arrodoniments necessaris s'han de realitzar cap amunt. Abans de mirar la taula, s'han de considerar tots els modificadors habituals (per exemple, en cas d'**Èxit Especial**, etc.).

Per altres valors de Dany que no apareguin a la taula que es presenta a continuació, pren el Dany màxim de l'arma i fes servir la conversió que més s'aproximi.

Per exemple, 1d10+2 té un màxim de 12, aleshores s'ha de mirar l'entrada corresponent a 2d6.

TAULA DE CONVERSIÓ A DANY SIMPLIFICAT

DANY CLÀSSIC	FÓRMULA DEL DANY SIMPLIFICAT	MÍNIM/MÀXIM POSSIBLE	ANOTACIÓ
d2	resultat / 5	1 - 2	u/5
d3	resultat / 2 - 1	0 - 4	(u/2) - 1
d4	resultat / 2	1 - 5	u/2
d6	resultat / 2 + 1	2 - 6	(u/2) + 1
d8	resultat - 1 (mínim 1)	1 - 9	u - 1 (1)
d10	resultat	1 - 10	u
2d6	resultat + 2	3 - 12	u + 2
cada d6 extra	+ 4	n/a	n/a

DANY

FERIDES

El Dany, en general, es representa amb la pèrdua de Punts de Vida, però, a més, les ferides i lesions es poden classificar en categories, depenent de la seva gravetat:

Ferida lleu

Suposa una pèrdua del 50 % o menys del màxim de PV del *Personatge*. Si es reben diverses ferides d'aquest tipus, de manera que juntes sumin una pèrdua superior al 50 % en 24 hores, s'haurà de dur a terme una tirada de CONx4 % per evitar caure inconscient. No s'ha d'utilitzar la taula de ferides greus, tot i el total.

Ferida greu

Es considera una ferida greu quan causa més del 50 % dels PV originals totals. Els efectes són tan devastadors que el *Personatge* només pot actuar un nombre de torns igual a la quantitat de PVque li restin després del cop, per després caure inconscient durant una hora. A més, la ferida li deixarà seqüeles a llarg termini. El *Director de Joc* pot jutjar el més convenient o bé fer servir la taula de pàgina 36. Si es desitja, es pot realitzar una tirada de **Sort** per deslliurar-se d'aquestes conseqüències, que d'altra manera seran permanents.

Ferida mortal

Si la reserva de PV arriba a 0, el *Personatge* està ferit mortalment. L'única manera d'evitar la mort és aplicar **Primers Auxilis** o tractament mèdic amb èxit abans que acabi el següent torn. El *Director de Joc* pot reconsiderar aquesta regla si es disposa d'un hospital o una ambulància amb equip de reanimació complet.

Inconsciència

Quan a un *Personatge* li queda a la seva reserva de Punts de Vida un o dos punts, perd el coneixement. Torna a recobrar-lo quan hagi recuperat almenys el mínim per arribar a tres.

Recuperació del Dany

Els *Personatges* es recuperen del Dany de forma natural a un ritme de 1d3 PV per cada setmana en què poden descansar. Aquesta quantitat pot augmentar si durant aquest temps es disposa de les cures d'una persona amb coneixement mèdic (almenys un 30 %). Per **Primers Auxilis** +1d3 i per **Medicina** +2d3.

FERIDES GREUS

1D100	TIPUS	EFECTE (PÈRDUA DE...)	DESCRIPCIÓ
01/11	I	1d3 CAR	Cicatrius marcades que no es poden amagar.
12/21	II	1d3 INT	Ferida al cap. El màxim per **Habilitats Socials** serà de 65 %.
22/31	III	1d3 FOR	Ferides a les extremitats superiors, possible pèrdua d'algun dit; és complicat o impossible utilitzar dos objectes a la vegada.
32/41	IV	1d3 DES y 1d3 Mov	Trauma greu a la cama o peu.
42/51	V	1d3 DES y 1d3 Mov	Ferida a l'abdomen, amb possibilitat d'òrgans danyats.
52/61	VI	1d6 CAR	Com l'I, però més greu.
62/71	VII	1d6 FOR	Com el III, i el *Personatge* perd permanentment 1d3 PV.
72/81	VIII	1d6 DES y 1d6 Mov	Com l'IV, però el membre queda amputat.
82/91	IX	1d3 FUE y 1d3 CON —o— 1d6 CON y 1d6 Mov	Com el V, però més greu.
92/93	X	1d6 DES	Un braç queda inútil.
94/97	X!	1d6 DES	Els dos braços queden inútils.
98	XII	1d3 CON, 1d3 CAR y 1d3 DES	Seqüeles per tot el cos.
99	XIII	1d6 CAR	El *Personatge* perd part de la cara.
00	XIV	1d4 a 4 **Atributs** al atzar	Traumatisme múltiple.

ALTRES FONTS DE DANY

Àcid

Els àcids (substàncies químiques corrosives en general) són tractats com a corrosius. Forts, Mitjos o Dèbils, depenent de la potència. Causen el següent Dany (per torn).

CORROSIUS I DANY (EN PV PER TORN)

TIPUS	DANY	DANY SIMPLIFICAT
Fort	1d6 + 1	(u/2) + 2
Mig	1d4	u/2
Dèbil	1d3 - 1	(u/2) - 2

Asfixia (manca d'aire)

Un *Personatge* pot aguantar la respiració durant CON/2 torns, després comença a perdre 1d6 Punts de Vida per torn. Si s'interromp la respiració repetidament durant la realització d'esforços físics, el Dany comença a aplicar-se des del primer torn de l'apnea.

Ofegament (ingesta d'aigua)

Un **Fracàs** en una tirada per nedar (l'**Habilitat** apropiada és Forma Física), suposa haver de superar una altra tirada de DESx5 % per mantenir-se flotant, que en cas de **Fracàs** provoca una nova tirada al torn següent de DESx4 % i així successivament fins a DES %. A més, cada **Fracàs** suposa 1d6 Punts de Vida de Dany fins que pugui respirar.

Caigudes

Per cada 3 metres de caiguda lliure (a partir de quatre) es pateix un Dany de 1d6 Punts de Vida. Una tirada exitosa de DES redueix el Dany total en 1d6.

Commoció

Quan un *Personatge* està commocionat per un impacte o a causa d'una electrocució pot actuar per defensar-se (posar-se a cobert, esquivar) o moure's per guanyar distància, però és incapaç d'atacar. Per tornar a la normalitat haurà de superar una tirada de CONx5 %. Es pot intentar a cada torn.

Malalties

Potència (POT)

És un nombre entre 3 i 21 que mesura la força de la malaltia de cara a aplicar mecàniques en el joc.

Per descomptat, aquest nombre és general i pot variar en cada cas concret, en funció de l'exposició (pot ser lleu) o de l'agent patogen (no és pura la concentració del contaminant o, si és vírica, pot estar debilitant el microorganisme

que la produeix, etc.); aquí és on entra el sentit comú del *Director de Joc*.

En el moment en què un *Personatge Jugador* s'exposa a una malaltia, el *DJ* haurà de dur a terme una tirada Enfrontada amb la POT de la malaltia com a Factor Actiu i la CON del *Personatge* com a Factor Passiu.

Efecte

Estarà descrit normalment en Punts de Vida i/o algun modificador en Negatiu pels **Atributs** o **Habilitats** que afecti. Algunes malalties poden produir al·lucinacions, paràlisis i altres efectes específics que es descriuran en cada cas.

Els símptomes d'una malaltia poden atenuar-se (per exemple prenent medicació quan estàs constipat), però el *Personatge* encara és malalt fins que no s'acabi amb l'agent que la causa. Els Punts de Vida que es perdin per causa de la malaltia no es poden recuperar automàticament en curar-se.

Quan un *Personatge* és l'afectat, després d'un **Èxit** en la tirada que correspongui (POT contra CON), la malaltia segueix el seu curs natural i els primers símptomes comencen a aparèixer. Després d'un temps determinat (varia segons el cas), és possible realitzar una nova tirada per veure si el cos es cura de forma natural i comença el procés de recuperació.

Si es falla la segona tirada (que afavoreix el malalt), la pitjor fase de la malaltia ja ha passat i s'està en camí de la curació.

Si la segona tirada és un **Èxit** s'entra en una fase avançada més greu de la malaltia i s'aplica altra vegada els efectes. Quan hagi passat un temps prudencial, s'haurà de realitzar una nova tirada, i els efectes negatius de la patologia van acumulant-se de manera que es corre perill cada vegada més alt de mort.

Explosions

El Dany d'explosius s'aplica a tots els objectius en un radi base de l'explosió. S'ha de reduir en 1d6 Punts de Vida per cada mesura sencera del radi de distància a l'explosió en què es trobi l'objectiu, a partir del segon. És a dir, si estem dintre del radi de l'explosió, rebem el Dany complet; si estem a una distància entre el radi i dues vegades el radi, rebrem el Dany base -1d6 i així successivament.

Foc i calor

Una protecció comuna que cobreixi la zona afectada pel foc o calor és efectiva durant 1d6 torns (per exemple una jaqueta de cuir). Després, es consumeix de tal manera que pot ser origen de Dany acumulatiu després d'haver estat exposada a la font original, tal com passaria si s'encengués la roba. Com a guia sobre el Dany en funció de la mida del foc, consulta la taula corresponent sota aquestes línies.

Al que hi ha exposat s'ha d'afegir que els danys causats per foc, iguals o superiors a la meitat de Punts de Vida màxims del *Personatge*, produeixen la pèrdua addicional de 1d4 punts d'**Atribut** (almenys un d'aquests punts es restarà a CAR, a causa de les cicatrius que deixen les cremades; la resta es decideix aleatòriament).

FOC I CALOR

EXEMPLE	DANY	ALTRES EFECTES
Espelma	1	
Torxa	1d6	Tirada de **Sort** per tal que no s'encengui la roba.
Gran foguera	1d6+2	S'encenen la roba i els cabells.
Habitació en flames	1d6+2	Tirada de **Sort** per no començar-se a asfixiar.
Lava, interior d'una forja	3d6	

Intempèrie, gana i set

Un *Personatge* pot suportar un nombre de dies igual a la seva CON abans de començar a patir els efectes seriosos de la desnutrició. Així i tot, a partir del tercer dia sense ingerir aliments, pateix un modificador Negatiu del 10 % en totes les tirades d'**Habilitat** a causa del cansament i la sensació de debilitat.

Sobre l'aigua, es pot aguantar sense problemes un nombre d'hores igual a la CONx4 abans de patir els efectes de la desnutrició. En entorns desèrtics és més dur resistir, i pot reduir-se a CONx3 o fins i tot a CONx2, segons les circumstàncies.

Tot i haver superat les tirades de resistència al fred, calor, elements, gana o set, el *Personatge* perd 1 Punt de Vida per cada dia i per cada una de les circumstàncies adverses que pateix. La **Medicina** no és útil per recuperar-se d'aquests efectes, només el menjar, un lloc aixoplugat i el repòs. Quan es compleixen aquestes condicions, poden començar a utilitzar **Habilitats** que ajuden a la curació.

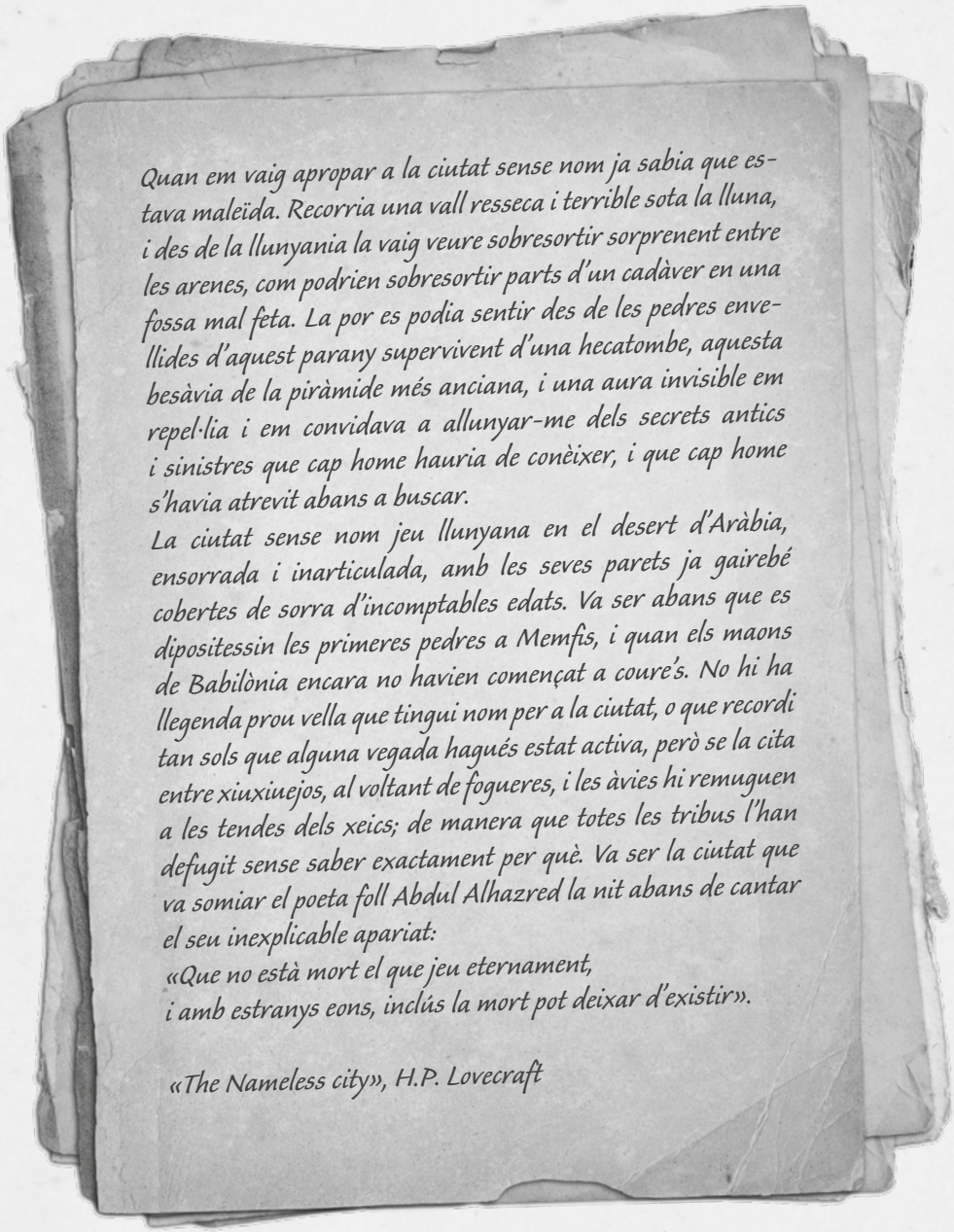
Verí

Potència (POT)

Un nombre entre 3 i 21, que mesura la toxicitat de cara al seu ús amb aquestes regles. Es poden ajustar els valors segons les circumstàncies i l'estat de l'agent del verí. El *Director de Joc* durà a terme una tirada Enfrontada entre la POT (Factor Actiu) i la CON del *Personatge* (Factor Passiu).

Efecte

Alguns verins causen Dany en Punts de Vida i altres efectes com somnolència, paràlisis o al·lucinacions durant un temps determinat. Els seus efectes no es poden evitar fins que no s'hagi neutralitzat la substància. Les pèrdues de PV no es recuperen automàticament quan deixa d'actuar l'agent, sinó que es recuperen de forma natural, com les ferides. En general, per simplificar, la POT del verí serà també la pèrdua de PV que provoca.



Quan em vaig apropar a la ciutat sense nom ja sabia que estava maleïda. Recorria una vall resseca i terrible sota la lluna, i des de la llunyania la vaig veure sobresortir sorprenent entre les arenes, com podrien sobresortir parts d'un cadàver en una fossa mal feta. La por es podia sentir des de les pedres enve-llides d'aquest parany supervivent d'una hecatombe, aquesta besàvia de la piràmide més anciana, i una aura invisible em repel·lia i em convidava a allunyar-me dels secrets antics i sinistres que cap home hauria de conèixer, i que cap home s'havia atrevit abans a buscar.

La ciutat sense nom jeu llunyana en el desert d'Aràbia, ensorrada i inarticulada, amb les seves parets ja gairebé cobertes de sorra d'incomptables edats. Va ser abans que es dipositessin les primeres pedres a Memfis, i quan els maons de Babilònia encara no havien començat a coure's. No hi ha llegenda prou vella que tingui nom per a la ciutat, o que recordi tan sols que alguna vegada hagués estat activa, però se la cita entre xiuxiuejos, al voltant de fogueres, i les àvies hi remuguen a les tendes dels xeics; de manera que totes les tribus l'han defugit sense saber exactament per què. Va ser la ciutat que va somiar el poeta foll Abdul Alhazred la nit abans de cantar el seu inexplicable apariat:

«Que no està mort el que jeu eternament,
i amb estranys eons, inclús la mort pot deixar d'existir».

«The Nameless city», H.P. Lovecraft

MÀGIA

Si bé als relats dels Mites no hi surten massa encanteris com a tals i rarament els protagonistes de les històries n'utilitzen, calia incloure en aquest manual un capítol dedicat a la màgia.

Això sí, et recomanem manejar-la amb cura, més com un element escènic que no pas com a una eina per als *Personatges Jugadors.*

POD, PM I MÀGIA

La reserva inicial de Punts de Màgia (PM) és igual al POD del *Personatge*. Cada vegada que es formula un encanteri, es descompten punts d'aquesta reserva. Si s'esgoten els PM, el PJ no pot utilitzar màgia. De vegades, un *Personatge* rep més PM dels que té a la seva reserva inicial, ja sigui per un favor dels déus o perquè els absorbeix de forma no natural. Els punts que superin el límit (nivell inicial) de la seva reserva es podran fer servir amb normalitat, però no es regeneraran un cop s'hagin utilitzat, sinó que es mantindrà el límit habitual (l'inicial). Hi ha més informació sobre PM al capítol d'Atributs i Habilitats (a la pàgina 13).

Determinats encanteris molt poderosos poden arribar a requerir costs de POD, el qual s'haurà d'indicar explícitament. D'altra banda, cal tenir en compte que si es redueix el valor de l'**Atribut** esmentat també es reduirà el màxim de PM fins que el PJ es pugui recuperar.

APRENDRE ENCANTERIS

Els encanteris es poden memoritzar o llegir. Per memoritzar un encanteri, el *Personatge* l'ha de llegir amb el temps i la tranquil·litat adients. La quantitat de PM necessaris també ofereix una idea de la complexitat del ritual, pel qual hi haurà una correlació entre els PM implicats i el temps d'estudi necessari per memoritzar el conjur, si bé també és possible llançar un encanteri simplement llegint-ne les paraules al moment d'utilitzar-lo.

Si el text està escrit en un idioma conegut pel *Personatge Jugador*, aquest podrà intentar memoritzar-lo fent una tirada d'INTx5 %. Si l'idioma li és desconegut, el percentatge quedarà reduït a INTx3 %. D'aquesta manera és possible retenir tant el text com les accions associades. No hi ha un límit en el nombre d'encanteris que es poden memoritzar.

Els *Personatges* poden trobar encanteris nous, tant si estan escrits a llibres de màgia (i trobar-los pot ser part o, fins i tot, el nucli d'una història interessant que motivi una aventura independent) com si són concedits per una entitat divina agraïda (o venjativa).

Per fer les coses més difícils, els encanteris acostumen a ser complicats d'aprendre quan algú altre els ha escrit per a referència pròpia. La lletra, la forma d'exposició o el procés de deixar-los per escrit per a consultar-los més endavant són alguns dels factors que en compliquen la consulta: al cap i a la fi, les anotacions seran d'algú que ja els coneix i no compta en compartir-los. Si els *Personatges* es topen amb documentació d'aquest tipus, hauran d'*Estudiar* els escrits un mínim de 21-INT dies per aconseguir entendre'ls plenament.

LLANÇAR ENCANTERIS

A menys que s'indiqui el contrari, tots els encanteris tenen efecte el torn posterior al llançament.

Durant la formulació d'un encanteri, el llançador estarà totalment ocupat en aquesta tasca, i no podrà dur a terme cap altra acció, ni de combat ni de qualsevol altre tipus. Una distracció, com un terrabastall sobtat o una empenta, podrien ser suficients per frustrar l'encanteri.

CREACIÓ DE PERSONATGES

ATRIBUTS

A l'hora de crear un *Personatge,* el primer que has de determinar són els valors dels seus **Atributs.** Com ja s'ha explicat al capítol «Atributs i Habilitats», s'han de tirar 3d6 i sumar-los per a determinar la puntuació de cada **Atribut**. Les excepcions són INT i MID, que es generen amb 2d6+6, i EST, que utilitza 3d6+3.

Addicionalment, pots calcular amb els valors dels **Atributs** els diversos valors derivats de les Característiques Addicionals.

Sort: PODx5 %.

Idea: INTx5 %.

Cultura General: ESTx5 %.

Força de Voluntat: POD/2 (aproximat a la baixa).

MD: suma FOR+MID i consulta la taula de la pàgina següent.

PV: troba la mitjana (aproximada a l'alça) de MID i CON.

Llindar de Ferida Greu: PV/2 (aproximat a l'alça).

PM: la reserva és igual a la puntuació de POD.

Tan bon punt tinguis aquestes puntuacions, revisa la següent secció per a escollir una professió per al *Personatge* i saber quines **Habilitats** seran les seves Especialitats.

PROFESSIONS I HABILITATS

Les professions a escollir en el moment de la creació d'un *Personatge* són opcionals. Es fan servir únicament per a servir-te de guia i orientació per a dissenyar el teu *Investigador*. Els *Personatges* reben punts en funció dels seus **Atributs** d'INT i EST, que han d'utilitzar per a millorar els percentatges de les **Habilitats** que escullin (recorda: sumant aquests punts repartits als quals es tinguin de base a cada **Habilitat**).

Un *Personatge* creat de nou compta amb 20 cops la seva puntuació d'EST per a repartir entre les **Habilitats** pròpies del seu camp professional, i 10 cops la seva puntuació d'INT per a repartir en qualsevol **Habilitat** del Full del Personatge (siguin rellevants per a la professió o no).

Sota el nom de cada professió trobaràs la llista d'**Habilitats** relacionades i en les que es poden gastar punts de la reserva d'ESTx20 a la creació del *Personatge*. Els grups d'**Habilitats** se separen amb el símbol «/» perquè sigui més senzill trobar-les al Full del Personatge.

Antiquari

Ciències Ocultes, Ciències Socials i Humanitats (Història i fins a dues més a escollir), Idioma (un no nadiu), Arxivística / Engalipar.

Detectiu de la policia

Burocràcia, Ciències Socials i Humanitats (Criminalística) / Discreció, Amagar/-se Escoltar, Percebre / Autoritat, Intimidar / Armes de Foc (Armes Curtes i una més a elecció).

Detectiu privat

Burocràcia / Art (Interpretació) / Discreció, Amagar/-se, Escoltar, Percebre / Baixos Fons, Intimidar / Armes de Cos a Cos (una a elecció), Armes de Foc (Armes Curtes), Lluita.

Diletant

Ciències Socials i Humanitats (almenys dos a elecció) / Art (una a elecció) / Autoritat, Protocol.

Escriptor

Ciències Socials i Humanitats (entre una i tres a la seva elecció), Idiomes (un apart del nadiu), Arxivística / Art (Escriptura) / Percebre / Autoritat.

Explorador

Burocràcia, Ciències Naturals (una a l'elecció), Ciències Socials i Humanitats (almenys una a elecció), Idiomes (un a més del nadiu), Primers Auxilis / Orientació, Percebre, Rastrejar, Supervivència / Armes de Foc (Armes Llargues), Forma Física.

Metge

Ciències Naturals (Biologia o Farmacologia i una més a elecció), Idiomes (Llatí), Arxivística, Medicina, Primers Auxilis, Psicologia / Percebre / Autoritat.

Periodista

Ciències Socials i Humanitats (almenys una a elecció), Arxivística / Art (Escriptura) / Discreció, Amagar/-se,

Escoltar, Percebre / i una de les següents: Psicologia, Baixos Fons o Engalipar.

Professor universitari

Burocràcia, Ciències Naturals (almenys dues a elecció) o Ciències Socials i Humanitats (almenys dues a elecció), Idiomes (almenys un a més del nadiu), Arxivística / Autoritat, Oratòria.

Religiós

Ciències Naturals (una a elecció), Ciències Ocultes, Ciències Socials i Humanitats (almenys una a elecció) Idiomes (almenys un a més del nadiu), Psicologia / Autoritat, Oratòria.

RESUMINT

FOR	CON	DES	MID
3d6	3d6	3d6	2d6+6
INT	**POD**	**CAR**	**EST**
2d6+6	3d6	3d6	3d6+3

Idea: INTx5 %
Sort: PODx5 %
Cultura General: ESTx5 %
Força de Voluntat: POD/2 (arrodonint cap avall)
Ferida Greu: PV/2 (arrodonint cap avall)
MD: suma FOR+MID i consulta la següent taula

FOR+ MID	MD	DANY SIMPLIFICAT
11 - 15	-1d4	-2
16 - 20	-1d2	-1
21 - 25	0	0
26 - 30	+1d2	+1
31 - 35	+1d4	+2
36 - 40	+1d6	+4

Punts de Vida: troba la mitjana (arrodonint cap amunt) de MID i CON.
Punts de Màgia: la reserva inicial és igual a la puntuació en POD.

ARMES

ARMES COS A COS

NOM	HABILITAT BASE (%)	ESPECIALITZACIÓ	DANY	DANY SIMPLIFICAT	EMPALAR/PARAR	PR
Navalla	25	Curtes	1d4	u/2	sí/no	6
Daga	20	Curtes	1d4+2	(u/2)+2	sí/no	8
Destral petita	15	Curtes	1d6	(u/2)+1	sí/no	6
Porra	25	Curtes	1d8	u-1(1)	no/no	10
Espasa	5	Llargues	2d8		sí/sí	18
Cimitarra	15	Llargues	1d8+2	u+1	sí/sí	19
Llança curta	10	Llargues	1d8	u-1(1)	sí/sí	7
Vara metàl·lica	25	Llargues	1d8	u-1(1)	no/sí	20
Destral de bomber	15	Llargues	2d6+2	u+4	sí/sí	10
Serra mecànica	20	Llargues	2d8	u+6	sí/sí	20

Nom: nom o descripció de l'arma.
Habilitat base (%): percentatge per utilitzar l'arma si no s'ha fet servir mai.
Especialització: tipus d'arma, **Habilitat** necessària de combat per utilitzar-la.
Dany: llança els daus indicats i suma els resultats per determinar el Dany causat per l'impacte.
No oblidis sumar el MD del *Personatge*.
Empalar/Parar: indica si és possible realitzar una acció i/o l'altra amb aquesta arma.
PR: punts de resistència de l'arma com a objecte.

ARMES A DISTÀNCIA

NOM	HABILITAT BASE (%)	ABAST (METRES)	DANY	DANY SIMPLIFICAT	PR
Sarbatana	25	15	1d2	u/5	6
Daga	20	5	1d6	(u/2)+1	8
Dard	15	20	1d4	u/2	—
Jabalina	25	40	1d6	(u/2)+1	8
Arca llarg	5	175	2d8	u+6	7
Pedra	15	10	1d4	u/2	—

Nom: nom o descripció de l'arma.
Habilitat base (%): percentatge per utilitzar l'arma si no s'ha fet servir mai.
Abast: abast base en metres.
Dany: llança els daus indicats i suma els resultats per determinar el Dany causat per l'impacte.
No oblidis sumar el MD del *Personatge.*
PR: punts de resistència de l'arma com a objecte.

ARMES DE FOC

NOM	ESPECIALIZACIÓ	DANY	DANY SIMPLIFICAT	ABAST (METRES)	TRETS / TORN	MUNICIÓ	PR	DISFUNCIÓ
.22 automàtica	Armes Curtes	1d6	(u/2)+1	10	3	6	6	00
.32 automàtica	Armes Curtes	1d8	u-1(1)	15	3	8	8	99
.32 revòlver	Armes Curtes	1d8	u-1(1)	15	3	6	10	00
.357 revòlver	Armes Curtes	2d6	u+2	18	1	6	11	00
.38 automàtica	Armes Curtes	1d10	u	15	2	6	8	99
.38 revòlver	Armes Curtes	1d10	u	15	2	6	10	00
9mm automàtica	Armes Curtes	1d10	u	18	3	17	8	98
.44 revòlver	Armes Curtes	2d6+2	u+4	28	1	6	12	00
.45 automàtica	Armes Curtes	1d10+2	u+2	15	1	7	8	00
.45 revòlver	Armes Curtes	1d10+2	u+2	15	1	6	10	00
.22 bolt-action	Armes Llargues	1d6+2	(u/2)+3	28	1	6	9	99
.30-06 bolt-action	Armes Llargues	2d6+4	u+6	100	1/2	5	12	00
.30-06 semiau-tomàtica	Armes Llargues	2d6+4	u+6	115	2	5	12	95
AK-47	Armes Llargues	2d6+1	u+3	80	2/auto	30	12	97
Cal. 10, 2 canons	Armes Llargues	4d6+2 / 2d6+1 / 1	u+12 / u+3 / 1	10/18/45	1 o 2	2	12	00
Cal. 12, 2 canons	Armes Llargues	4d6 / 2d6 / 1d6	u+10 / u+2 / (u/2)+1	10/20/45	1 o 2	2	12	00
Cal. 12 semiau-tomàtica	Armes Llargues	4d6 / 2d6 / 1d6	u+10 / u+2 / (u/2)+1	10/20/45	2	5	10	00
Uzi 9 mm	AA. Automàtiques	1d10	u	35	2/auto	32	8	98
Skorpion .32	AA. Automàtiques	1d8	u-1(1)	18	3 o auto	20	6	96
Thompson .45	AA. Automàtiques	1d10+2	u+2	18	1/auto	30	8	96
M249	Armes de Foc (Arma Pesada)	2d8	u+6	100	auto	100	11	96
Bren Mark 1	Armes de Foc (Arma Pesada)	2d6+4	u+6	100	auto	30	11	00
Explosiu plàstic	Demolicions	6d6 / 6m	u+20 / 6m	—	n/a	n/a	15	99
Granada de mà	Llançar	4d6 / 4m	u+10 / 4m	Llançar	1 o 2	n/a	8	99
Llançaflames	Llançaflames	2d6 + foc	u+2 + foc	10	1	10	6	93

Nom: nom i/o calibre de l'arma. **Especialització**: tipus d'arma, **Habilitat** necessària per utilitzar-la.
Dany: llança els daus indicats i suma els resultats per determinar el Dany causat per l'impacte. No oblidis sumar el MD del *Personatge*.
Abast: abast base en metres. **Trets/torn**: quantes vegades pot utilitzar-se l'arma per torn, realitzant tirades independents per cada tret.
Munició: trets disponibles al carregador, tambor, cinta o equivalent. **PR**: punts de resistència de l'arma com a objecte.
Disfunció: amb aquest resultat o major en la tirada per disparar, l'arma no funciona correctament; generalment equivaldrà a un problema d'encallament.

ÉSSERS DELS MITES

A continuació hi trobaràs una llista de les criatures menors dels **Mites de Cthulhu** més habituals a les partides.

Pel que fa als éssers majors i deïtats, considerem que la seva presència en una partida ha de ser en un paper principal i, per tant, atorgar-los-hi característiques numèriques queda fora de l'objectiu d'aquest reglament. Els *Personatges Jugadors* mai haurien de poder vèncer en combat un primigeni ni, a tall d'exemple, superar-lo en una tirada Enfrontada de DES.

COM UTILITZAR ELS ÉSSERS

Als relats canònics, la participació dels éssers més trivials és motiu d'enorme preocupació per part dels *Personatges*. Tingues en compte que parlem dels anys vint, en què un «simple» tiroteig o mort violenta apareixien necessàriament en portada als diaris. Les persones «normals» tenien molta menys informació sobre el seu entorn, els avenços científics eren escassos i lents, i la biologia, una ciència per desenvolupar i limitada a cercles acadèmics molt concrets, pel qual trobar-se una criatura «antinatural» seria, sense cap mena de dubte, una experiència que marcaria la vida de qualsevol persona.

Si estàs familiaritzat amb els relats, també convindràs que pocs són els éssers que apareixen més d'una vegada. D'altra banda, mentre els Profunds o els Guls viuen a prop dels humans (amb el que és més fàcil trobar-ne), no és el cas de moltes altres espècies, algunes de les quals, com els Gugs o els Ghasts, ni tan sols viuen al mateix pla que nosaltres. És per aquest motiu, i també per evitar el metajoc que puguin desplegar els teus companys de taula, que et convidem a crear les teves pròpies criatures. D'aquesta manera, evitaràs que els *Personatges* estiguin preparats (com si fossin caçadors de vampirs) i veuràs que es troben en una situació en què investigar és l'única via de solució, ja que l'enfrontament directe amb el desconegut, literalment, no ofereix cap garantia d'èxit.

PERFILS

En tant que aquests éssers són aliens a la nostra realitat, quan H. P. Lovecraft va anomenar les diverses criatures, ho va fer de manera que els lectors anglòfons poguessin tenir una guia sobre els sons reals necessaris per parlar d'ells. Amb aquest mateix objectiu, hem decidit anomenar els éssers dels Mites amb la representació fonètica més adequada que ens permetés el català.

Pel que fa a les característiques en joc, si bé els autors no poden imaginar una situació en què sigui rellevant conèixer el POD d'un Gug o l'INT d'un Shantak, hem decidit oferir conjunts complets d'**Atributs** per a tots els éssers (exceptuant que no els hi hem atorgat puntuacions de CAR ni EST, ja que els valors que tinguessin no serien comparables al que aquests **Atributs** representen per als humans). A més, cal tenir en compte que a molts dels éssers se'ls anomena als relats de forma tangencial o que apareixen en circumstàncies en què no resulta possible deduir els valors que tindrien. D'altra banda, per als éssers que pertanyen a espècies amb organitzacions socials, hem separat la informació relativa al combat: no és el mateix lluitar amb un Yithià científic que amb un de guardià.

Finalment, trobaràs que als perfils no hi ha cap **Habilitat** que no sigui de combat. Seria poc pràctic (i aportaria poc a les partides) determinar percentatges per a totes les criatures i crear noves disciplines que representessin les diverses capacitats d'éssers tan aliens a la nostra realitat.

El format de l'entrada per a cada criatura apareix al requadre inferior.

FITXES DELS ÉSSERS

NOM

[Nom original en anglès, si és diferent].

Tirades per determinar-ne les característiques (les criatures no tenen CAR ni EST)

EM, Impacte a l'Estabilitat Mental.

TIPUS D'ATAC

Tipus d'atac / Percentatge / Dany base (cal sumar-hi el MD per separat) [Dany simplificat].

Protecció contra el Dany (si n'hi ha) * si en aquest apartat s'hi cita «pell fibrosa», a més dels punts de protecció, les Armes de Foc fan el mal mínim a l'ésser i no dupliquen el mal en Empalar.

Informació: sobre el tipus de criatura o societat a la qual pertany.

Referències: de relats on apareix mencionat.

ÉSSERS

PRIMORDIAL [ELDER THING]

Informació. Societat organitzada i altament avançada tecnològicament.

Referències. *The Dreams in the WitchHouse, The Shadow Out of Time, At the Mountains of Madness.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6x3	3d6x2	2d6	4d6x2	5d6	5d6	2/1d10

Tipus d'atac. Tentacle / 20+2d6 (50+2d6 els soldats)% / 5d6 [u+14].

Protecció contra el Dany. 6 punts de pell fibrosa.

ARANYA DE LENG [LENG SPIDER]

Informació. Aranyes porpra gegants que habiten l'altiplà de Leng (Leng es troba entre diversos plans i s'hi pot accedir a través de les Terres del Somni, així com des d'alguna part de l'Àsia central).

Referències. *The Dream-Quest of Unknown Kadath.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
8d6	5d6	3d6+6	10d6	3d6	4d6	1/1d10

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 30+3d6% / 1d3 + Verí (POT igual a la CON de l'aranya) [(u/2)-1 + Verí].

Protecció contra el Dany. 5 punts de pell fibrosa.

BÈSTIA LUNAR [MOON-BEAST]

Informació. Habiten la cara oculta de la lluna de les Terres del Somni i s'organitzen socialment. Naveguen en galions en què transporten esclaus amb els quals comercien.

Referències. *The Dream-Quest of Unknown Kadath.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6+6	3d6	3d6	3d6+9	2d6+6	3d6+3	2/2d6

Tipus d'atac. Llança / 20% / 1d10.
Lluita (Armes Naturals) / 20+2d6% / 1d6 [(u/2)+1].
També poden utilitzar armes blanques senzilles.

Protecció contra el Dany. Pell fibrosa.

BÈSTIA RITUAL [N/A]

Informació. Poden ser convocats com a guardians o muntura per fetillers poderosos o déus.

Referències. *The Festival.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6	3d6	3d6+6	4d6+6	2d6	4d6	1/1d10

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d6% / 1d6 [(u/2)+1].

Protecció contra el Dany. 2 punts de pell fibrosa.

COLOR SORGIT DE L'ESPAI [COLOUR OUT OF SPACE]

Informació. Viuen a l'espai exterior i arriben a la Terra en meteorits.

Referències. *The Colour Out of Space.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
1d6	N/A	2d6+12	= POD	4d6	2d6	1/1d4

FOR: 1d6 per cada 10 pts. de POD o fracció.

POD: augmenta segons s'alimenta, absorbint el que pot dels humans (consulta «Tipus d'atac», més avall) i 1d6 de les plantes i els animals (pot ser més o menys segons on hagi caigut, a discreció del Director de Joc).

Tipus d'atac. Els colors no tenen una presència física en el sentit tradicional i no són necessàriament malignes. Senzillament s'alimenten. Per aquest motiu, qualsevol persona que estigui exposada a la seva influència haurà de dur a terme una tirada de PODx5% cada setmana o perdre 1d3 de FOR, CON i POD (tira una sola vegada el dau i resta la mateixa quantitat de punts, 1, 2 o 3, de cada característica). La mateixa tirada són els punts de POD que guanya el color.

Protecció contra el Dany. Invulnerable al Dany normal. No pot travessar camps magnètics intensos.

DAGON

Informació. Plançó estel·lar de Cthulhu, adorat com a deïtat pels Profunds.

Referències. *At the Mountains of Madness.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
60	60	25	65	22	40	3/3d6

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 85% / 1d6 [(u/2)+1].

Protecció contra el Dany. 6 punts.

ÀNGEL DESCARNAT DE LA NIT [NIGHTGAUNT]

Informació. Éssers primaris que serveixen a Nodens, habiten les Terres del Somni i, ocasionalment, serveixen de muntura als Guls.

Referències. *Night-Gaunts, The DreamQuest of Unknown Kadath, The Strange High House in the Mist.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6+3	4d6	3d6+10	3d6+3	1d6	4d6	2/2d6

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d6 % / la víctima queda apresada com en una Presa*.
* Normalment l'àngel descarnat emprèn el vol per deixar caure la seva víctima des d'una altura mortal.

Protecció contra el Dany. 2 punts.

ERRANT DIMENSIONAL [N/A]

Informació. Enormes criatures primàries que deambulen entre plans.

Referències. *The Horror in the Museum.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6x2	5d6	4d6	3d6x2	2d6	2d6	2/2d6

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d6 % / 1d8 (2 atacs per torn) [u-1(1)].

Protecció contra el Dany. 3 punts de pell fibrosa.

GAST [GHAST]

Informació. Carnívors molt agressius que cacen en manades i habiten cavernes a les Terres del Somni (la llum directa del sol els mataria).

Referències. *The Dream-Quest of Unknown Kadath.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
2d6x3	5d6	4d6+3	3d6+15	1d6	2d6	2/1d8

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d6 % / 1d10 [u].

GRAN RAÇA DE YITH [GREAT RACE OF YITH]

Informació. Societat organitzada molt desenvolupada intel·lectualment i psíquica. Són capaços de projectar les seves ments en el temps i d'habitar els cossos d'altres espècies.

Referències. *The Shadow Out of Time.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6x3	4d6x2	2d6	8d6x2	3d6+12	4d6+6	4/3d6

Tipus d'atac. Pinça / 25+3d6 % / 1d6 [u-3(1)].
Els yithians tenen les seves pròpies armes de tecnologia molt avançada / 20+2d6 (50+2d6 els soldats) % / 1d10 o més [u o més].

Protecció contra el Dany. 8 punts de pell fibrosa.

GUG

Informació. Societat primària que habita a la seva pròpia ciutat (a prop de la torre de Koth) a les Terres del Somni.

Referències. *The Dream-Quest of Unknown Kadath.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6x3	3d6x3	3d6+3	4d6x4	3d6	4d6	2/2d6

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d10 % / 3d6 [u+6].

Protecció contra el Dany. 6 punts de pell fibrosa.

GUL [GHOUL]

Informació. Societat tribal.

Referències. *Pickman's Model.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6+6	4d6	4d6	2d6+6	2d6+6	3d6	1/1d6

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d6 % / 1d6* [(u/2)+1].
* 25 % d'infecció (es tracta d'un verí de POT igual a la CON del gul).

Protecció contra el Dany. 1 punt de pell fibrosa.

HOME SERP [SERPENT PEOPLE]

Informació. Foren una gran 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 (Robert E. Howard).*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6	4d6	3d6+36	3d6	4d6+3	3d6+9	1/1d6

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.

Protecció contra el Dany. 1 punt.

MI-GO

Informació. Civilització evolucionada amb grans coneixements científics (especialment en genètica).

Referències. *The Whisperer in Darkness.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6	2d6+6	2d6+6	3d6+3	3d6+10	3d6+6	2/1d10

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 25+2d6 (50+ 3d6 els soldats) % / 1d6 [(u/2)+1]. Els Mi-Go poden utilitzar Armes Humanes o les pròpies de la seva tecnologia.

Protecció contra el Dany. 2 punts.

PÒLIP VOLADOR [FLYING POLYP]

Informació. Societat organitzada; habiten ciutats subterrànies a la Terra.

Referències. *The Shadow Out of Time.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6x4	2d6x4	3d6	3d6x4	4d6	5d6	1d3/1d20

Tipus d'atac. Tentacle / 70+3d6% / 1d10 [u]
Vent / Els *Personatges* objectiu han de realitzar una tirada de DESx5 % per evitar el cop / 6d6 (-1d6 per cada 10 metres de distància respecte l'objectiu) [u+18, -4 per cada 10 metres de distància].

Protecció contra el Dany. 4 punts.

PROFUND [DEEP ONE]

Informació. Societat estructurada de forma tribal.

Referències. *The Shadow Over Innsmouth.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6	4d6	3d6	3d6+3	3d6	4d6	1d3/1d20

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 20+2d6 (+4d6 els guardians) % / 1d6 [(u/2)+1]. Poden utilitzar *Armes Humanes.*

Protecció contra el Dany. 1 punt.

ÉSSER RATA [RAT-THING]

Informació. Criatures petites i malignes amb forma de rata però rostre i mans humanes. Solen servir com a familiars a fetillers poderosos.

Referències. *Dreams in the Witch House.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
1d3	2d6	4d6+3	1	3d6	2d6	1/1d6

Tipus d'atac. Queixalada (Armes Naturals) / 30+2d6 % / 1d3.

Protecció contra el Dany. Cap.

LLAVOR CORRUPTA DE SHUB-NIGGURATH

Informació. Criatures informes que emanen de la Cabra Negra i branden part del seu poder.

Referències. *The Last Test, Out of the Aeons, The Whisperer in Darkness.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6+35	4d6+10	4d6+10	= FUE	4d6	5d6	1d3/1d10

Tipus d'atac. Tentacle / 85% / 0+1d3 FOR
Lluita (Armes Naturals) / 50+4d10 % / 2d6 [u+2].

Protecció contra el Dany. Les Armes de Foc els fan la meitat de Dany. El foc els en fa el doble. Immunes a verins, asfíxia i electricitat.

SHANTAK

Informació. Bèsties salvatges que habiten les Terres del Somni i poden utilitzar-se com a muntura.

Referències. *The Dream-Quest of Unknown Kadath.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6+20	2d6+6	2d6+3	4d6+36	1d6	3d6	2/2d8

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 50+2d6 % / 2d6 [u+2].

Protecció contra el Dany. 10 punts de pell fibrosa.

SHOGGOTH

Informació. Foren creats genèticament pels Primordials per servir com a esclaus i bèsties de càrrega.

Referències. *Night-Gaunts, At the Mountains of Madness.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
1d20x1d6	= FOR	1d6	FUE+4d6	1d6	2d6	1d6/2d10

Tipus d'atac. Un shoggoth intentarà engolir la seva víctima, com una ameba. L'objectiu ha de superar una tirada de DESx5 % per evitar-ho. Un cop engolida, la víctima pateix 1d6 de Dany per torn. Se la pot intentar alliberar amb una tirada Enfrontada de FOR contra un quart de la FOR del shoggoth.

Protecció contra el Dany. Les Armes Físiques li fan el mínim de mal.

TERROR SOTJADOR

Informació. Caçadors al servei de Nyarlathotep. No poden suportar la llum del dia.

Referències. *The Dream-Quest of Unknown Kadath.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
5d6+12	3d6	3d6+3	5d6+24	1d6+12	6d6	4/3d6

Tipus d'atac. Cop de cua / 80+3d6 % / La víctima queda immobilitzada com en una Presa.
Lluita (Armes Naturals) / 50+3d10% / 1d6 [(u/2)+1].

Protecció contra el Dany. 9 punts de pell fibrosa.

VAMPIR ESPECTRAL [N/A]

Informació. Són masses de matèria gelatinosa al voltant d'un tronc d'on surten dotzenes de trompes tentaculars. Són invisibles fins que comencen a absorbir la sang de les seves víctimes.

Referències. *N/A*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
4d6+10	2d6+6	2d6	4d6+10	3d6	2d6+6	1/1d10

Tipus d'atac. Esperó (Armes Naturals) / 30+3d6 % / 1d6+presa [(u/2)+1]

Queixalada (Armes Naturals) */ 65+3d6 % /* Drena 1d6 FOR (només pot utilitzar aquest atac contra una víctima a la que hagi apressat).

Protecció contra el Dany. 4 punts de matèria gelatinosa.

PLANÇÓ ESTELAR DE CTHULHU [STAR SPAWN OF…]

Informació. Éssers similars al Gran Cthulhu, probablement congèneres de mida menor.

Referències. *At the Mountains of Madness.*

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM
3d6x6	4d6x4	4d6+3	3d6x12	4d6+12	4d6+12	1d6/2d10

Tipus d'atac. Lluita (Armes Naturals) / 60+3d20 % / 1d6 [(u/2)+1].

Protecció contra el Dany. 10 punts de pell fibrosa.

«Novament tornà a sentir-se aquell crit antinatural i burleta: "Tekeli-li! Tekeli-li!" i, finalment, recordàrem que els diabòlics shoggoths, que havien rebut la vida, el pensament i esquemes d'òrgans plàstics a través dels Primordials i que no posseïen cap més llenguatge que aquell expressat pels grups de punts, tampoc posseïen veu, llevat dels accents que imitaven dels seus mestres desapareguts».

H. P. Lovecraft
A les muntanyes de la follia

VOLUMS ARCANS

El coneixement sobre els éssers dels Mites s'ha guardat durant generacions en volums de secrets arcans. Escrits per il·luminats o per investigadors que intentaven advertir-nos del perill, han estat disponibles des de les primeres etapes de l'home, des que l'ésser humà va dominar l'escriptura.

Els *Personatges* poden acabar tenint un d'aquests llibres en les seves mans, o pot ser que tota una investigació estigui encaminada a aconseguir una d'aquestes obres, sigui per a ells mateixos o per a altri.

La majoria d'aquests toms són edicions antigues que han passat de mà en mà. Estaran en un estat lamentable, mancaran planes, en tindran d'altres de borroses, o tindran anotacions d'anteriors propietaris als marges, correccions…

Per tot això, analitzar aquests volums no és pas una tasca senzilla. No és qüestió de seure en un sofà o despatx i llegir tranquil·lament les pàgines. En els casos més extrems, fins i tot serà necessari material de restauració només per passar les pàgines sense que es desfacin a trossos. A més, per estudiar els continguts, el *Personatge* necessitarà utilitzar altres fonts, comparar diagrames, deduir el text que manca o desxifrar gravats críptics.

També cal pensar que la còpia concreta que trobi el teu grup d'*Investigadors* podria estar incompleta o, fins i tot, ser errònia. Agafa les característiques de les fitxes tal com es presenten més endavant i adapta-les a les teves necessitats.

ELS LLIBRES

A continuació, trobaràs una llista amb les característiques en joc de diversos textos clàssics dels Mites. Aquestes entrades segueixen el format que s'indica al lateral.

A efectes del joc, quan hagi passat el temps necessari d'Estudi del llibre (consulta les fitxes dels diversos exemplars més endavant), el *Jugador* ha de tirar 1d100.

- Si el resultat és igual o inferior al percentatge del *Personatge* en l'idioma del llibre i també és igual o inferior a la seva INTx5 %, el lector entén i interpreta correctament el contingut del volum. Permet-li augmentar la seva **Habilitat** de **Mites de Cthulhu** amb el percentatge especificat i indica-li que perd la quantitat corresponent de punts d'**Estabilitat Mental**.
- Si el resultat és igual o inferior a només una de les dues puntuacions mencionades més amunt, però no a l'altra, el *Personatge* entén prou per adonar-se que el llibre té quelcom per oferir, però no és capaç d'interpretar-ho. No li concedeixis punts en **Mites de Cthulhu**, i indica-li que perd la meitat (arrodonint cap amunt) dels punts corresponents d'**Estabilitat Mental**.
- Si el resultat és superior a les dues puntuacions, el *Personatge* no ha entès res del llibre. No guanyarà punts de **Mites de Cthulhu** ni patirà cap pèrdua d'**Estabilitat Mental**.

FULLEJAR UN LLIBRE

De vegades, els *Personatges* només necessitaran comprovar si en un cert llibre hi ha cap informació sobre un tema específic, o si conté un determinat encanteri.

Existeix la possibilitat de fullejar el llibre per tal de cercar-hi dades específiques. A tal efecte, els *Jugadors* han d'explicar al DJ la informació que cerquen abans de realitzar cap tirada. La tirada es fa en les mateixes condicions que s'utilitzarien per a la lectura completa, però el temps necessari es divideix entre 10, i la pèrdua de punts d'**Estabilitat Mental** queda reduïda a una quarta part (arrodonint-la cap amunt). Si la dada que se cerca està relacionada amb els Mites, el *Personatge* també rep un centil en aquesta **Habilitat**.

FITXES DE VOLUMS

TÍTOL

Temps necessari per Estudiar-lo, assumint una dedicació diària de 2-3 hores.
Idiomes en que se sap que existeixen edicions.
Temes principals.
Centils de **Mites de Cthulhu** que atorga.
Pèrdua de punts d'**Estabilitat Mental**.
Tipus d'encanteris que poden trobar-s'hi (a discreció del *Director de Joc*).

EL LLIBRE NEGRE

- Setmanes
- Alemany, anglès
- Genèric
- 10-15 %, segons l'edició (9+1d6)
- 3d6
- Alguns per convocar, lligar i expulsar deïtats

SOMNIS DELS MOAI

- Setmanes
- Anglès
- Els Profunds i els seus cultes d'humans
- 4-7 %, segons l'edició (3+1d4)
- 1d6
- Cap

LLIBRE DE DZYAN

- Setmanes
- Anglès
- Genèric
- 7-12 %, segons l'edició (6+1d6)
- 1d6
- Encanteris per convocar algunes espècies menors

MANUSCRITS PNAKÒTICS

- Mesos
- Grec, anglès
- Parla sobre els primers pobladors de la Terra
- 8-13 %, segons l'edició (7+1d6)
- 2d6
- Encanteris per contactar i comunicar-se amb els Primordials

NECRONOMICON

- Setmanes
- Àrab, grec, llatí, anglès, espanyol (parcial)
- Genèric
- 12-21 %, segons l'edició (11+1d10)
- 4d6
- Encanteris per contactar amb tota mena d'éssers

FRAGMENTS DEL DIARI DE JOHN WHITE DE ROANOKE

- Anglès
- Màgia, xamanisme i ocultisme de l'era colonial americana
- 2-5 %, segons l'edició (1+1d4)
- 1d6
- Encanteris per contactar amb éssers Primordials

EL REI DE GROC

- Dies
- Francès, anglès
- El món oníric i Hastur
- 4-9 %, segons l'edició (3+1d6)
- 5d6
- Encanteris per contactar amb Hastur i per convocar bèsties rituals

ELS SET LLIBRES CRÍPTICS D'HSAN

- Setmanes
- Xinès mandarí, anglès
- Éssers dels Mites amb presència a la Xina
- 7-12 %, segons l'edició (6+1d6)
- 2d6
- Encanteris de contacte, invocació i lligam d'éssers subterranis

LES TAULETES ONÍRIQUES DE YUGGOTH

- Setmanes
- Anglès
- Éssers de l'espai exterior
- 9-14 %, segons l'edició (8+1d6)
- 2d6
- Encanteris de contacte amb espècies de l'espai exterior

ELS CANTS DE LENG

- Setmanes
- Anglès
- Cants religiosos dels homes de Leng
- 7-12 %, segons l'edició (6+1d6)
- 2d6
- Encanteris de contacte amb éssers de les Terres del Somni

LLICÈNCIES

Aquest reglament fa ús del material aparegut en publicacions anteriors, totes elles creades sota la Wizard of the Coast Open Game License. Per veure els reconeixements cap aquestes fonts pots consultar la declaració OGL a continuació (en anglès), la qual també descriu quins elements d'aquesta obra han de considerar-se «Product Identity» , i quins són «Open Content».

Aquest llibre fa referència a elements de l'enorme «univers compartit» dels Mites de Cthulhu, però només incorpora els elements creats per H. P. Lovecraft o altres autors les obres referides dels quals es troben fora de la cobertura dels drets d'autor. Per tant, tots aquests elements mitològics es consideren de domini públic.

Open Gaming License v. 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue,

incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the

copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each ele

ment of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Survivors may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Contentusing the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v. 1.0, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Legend, © 2011, Mongoose Publishing.

Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of the Coast, Inc. Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiller, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze.

Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer.

CTHULHU d100 PROVIDENCE © 2020, Shadowlands ediciones.

PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Gaming License Version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks (including, but not limited to, the CTHULHU d100 PROVIDENCE trademark), trade dress, character sheet design, maps, and all other original artwork.

OPEN GAME CONTENT: The following items are hereby designated as Open Gaming Content under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(d): all text and tables.

Nom: _____ Trets distintius: _____

Professió: _____

Edat: _____ Sexe: _____

Alçada: _____ Pes: _____

Cabells: _____ Ulls: _____

		x5	
FOR	___	___	(MD: ___)
CON	___	___	
INT	___	___	Idea
DES	___	___	
MID	___	___	
POD	___	___	Sort
CAR	___	___	
EST	___	___	Cultura general

PUNTS DE VIDA

Llindar de ferida greu (__)

01 02 03 04 05 06 07 08 09

10 11 12 13 14 15 16 17 18

FORÇA DE VOLUNTAT: (__)

PUNTS DE MÀGIA

01 02 03 04 05 06 07 08 09

10 11 12 13 14 15 16 17 18

SENSE MODIFICADORS

TRANQUIL

+10% ACCIÓ / -10% RESTA

INTRANQUIL

+20% ACCIÓ / -20% RESTA

TENS

FOLLIA SUBJACENT 0 -1 -2 -3

ESTABILITAT MENTAL

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

CONEIXEMENTS

- ☐ Arxivística
- ☐ Burocràcia
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Ciències ocultes (5%)
- ☐ Ciències socials (…)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Idioma nad·([EST x5]%) ___
- ☐ Idioma (0%) ___
- ☐ Idioma (0%) ___
- ☐
- ☐ Medicina (0%)
- ☐ Mites de Cthulhu (0%)
- ☐ Primers Auxilis (15%)
- ☐ Psicoanàlisi (0%)
- ☐ Psicologia (5%)
- ☐ _____
- ☐ _____

VOCACIONALS

- ☐ Art (5%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Bricolatge(20%)
- ☐ Oficis (…)
- ☐ _____
- ☐ _____

SENSORIALS

- ☐ Discreció (10%)
- ☐ Amagar/-se (15%)
- ☐ Escoltar (25%)
- ☐ Orientació (15%)
- ☐ Percebre(25%)
- ☐ Rastrejar (10%)
- ☐ Supervivència (15%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

SOCIALS

- ☐ Autoritat ([EST+CAR]%)
- ☐ Baixos Fons (10%)
- ☐ Engalipar (10%)
- ☐ Intimidar ([MIT x2/INT x2]%)
- ☐ Oratòria (10%)
- ☐ Protocol ([EST x2]%)
- ☐ _____
- ☐ _____

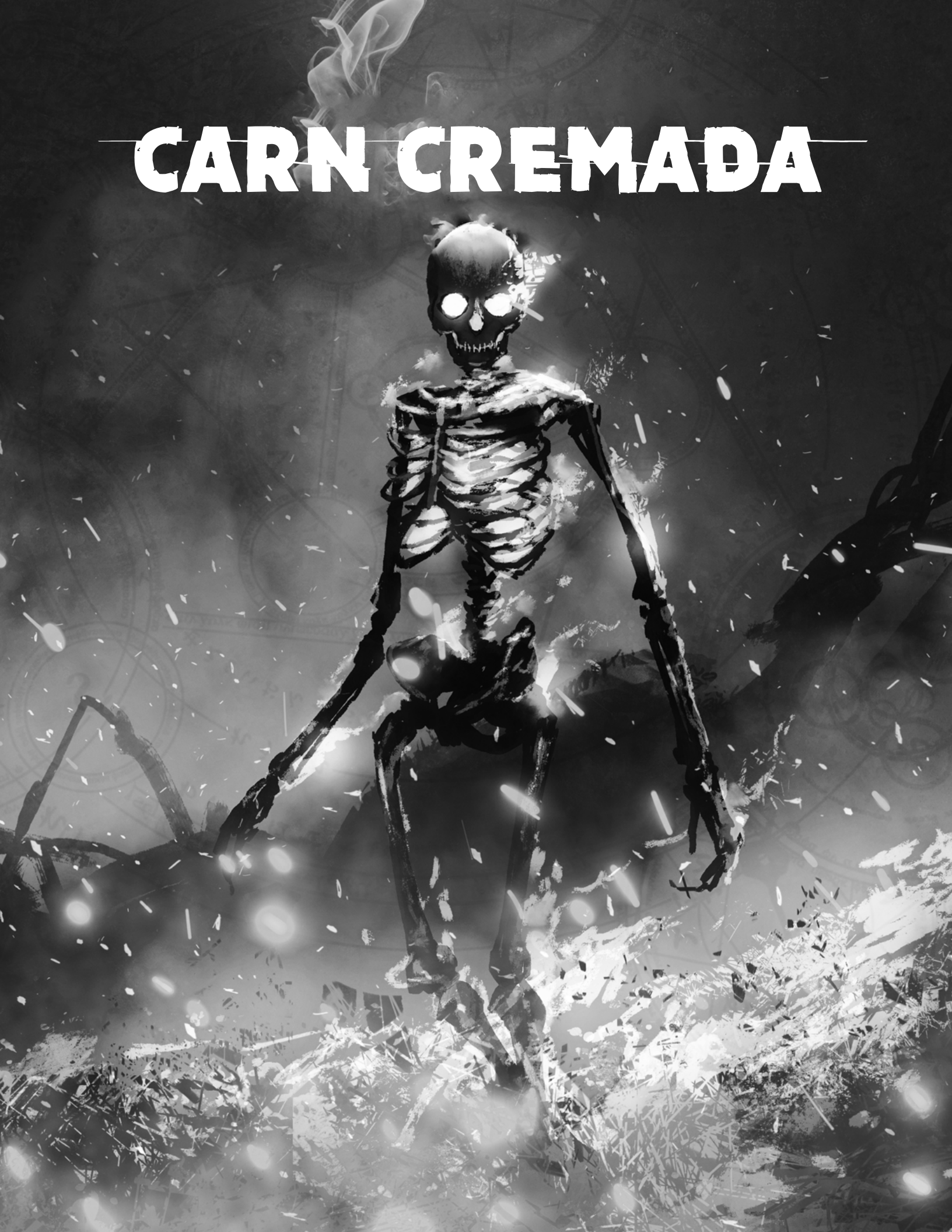
- ☐ Armes de CaC (…)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Armes de foc (Curtes)
- ☐ Armes de foc (Llargues)
- ☐ _____
- ☐ Conduir (25%)
- ☐ Esquivar ([DES x2]%)
- ☐ Forma física ([FOR+DES]%)
- ☐ Lluita ([DES x2]%)
- ☐ _____

Equip: _____ Contactes: _____

Armes:

Tipus/Calibre	Dany	Abast base	Trets/T.	Carregador	PR	Disf.

CARN CREMADA



N. del T.: Aquesta aventura està ambientada a l'estat nord-americà de Maine. Pots fer-te servir de mapes per a poder ubicar algunes de les localitzacions reals d'aquesta aventura. D'altres les deixem a la teva imaginació.

Els *Jugadors* interpreten als integrants d'un pòdcast d'investigació anomenat *Converses des de la penombra* que té molta presència a les xarxes socials. Aquest grup d'*Investigadors* es dedica a documentar successos sense resoldre, i a revisitar antigues notícies que havien quedat oblidades per tal d'aclarir la insòlita veritat que s'amaga rere d'elles.

Un d'aquests casos sense resoldre va ser l'incendi de l'hospital St. Clarence. Aquest centre mèdic era una clínica privada per a veterans de guerra, on s'atenien casos d'estrès posttraumàtic (PTSD) o traumatisme cerebral. L'equip d'experts ajudava als veterans a retornar a la vida civil i superar els traumes causats per la guerra mitjançant assessoria psicològica i noves teràpies cognitives conductuals (CBT).

Cinc anys abans de l'inici de l'aventura, el 20 de febrer de 2015, el St. Clarence es va destruir en un incendi, que va provocar un total de 32 morts. No es va trobar cap testimoni viu, i ningú coneix el motiu que va produir el foc. Tant les autoritats com l'Administració de Veterans eviten parlar de l'incendi del St. Clarence, donant per tancat l'assumpte i deixant-lo etiquetat com un tràgic accident que cal que quedi oblidat.

JUGUEU LA *CARN CREMADA* AMB ELS PERSONATGES PREGENERATS O AMB PERSONATGES PROPIS

L'escenari està disposat considerant que és el mateix equip del pòdcast el que va investigar els fets. Tenint en compte això, et proporcionem quatre *Personatges* pregenerats al final de l'aventura. Si preferiu crear els vostres propis *Personatges*, o si ja teniu un grup d'*Investigadors* establert i és el que voleu fer servir per jugar *Carn cremada*, simplement els responsables del programa (és a dir, els mateixos *Personatges Jugadors (PJs)* pregenerats, convertits en *PnJs*), es posen en contacte amb el teu grup perquè els hi realitzin la investigació.

JUGAR LA *CARN CREMADA* EN UN ALTRE LLOC O ÈPOCA

Aquest escenari fa referència a veterans de la guerra de Síria i a un temple que van trobar en aquell país. Si vols portar la partida a un altre lloc o època, el més senzill que pots fer és trobar el conflicte armat que es desenvolupi en aquell temps o lloc, on les persones de l'entorn dels *Personatges* puguin haver-hi participat. Si ho voleu fer en els anys vint del segle XX, podeu utilitzar la Primera Guerra Mundial, si vols anar a l'era victoriana, l'Exèrcit britànic va participar a multitud d'enfrontaments durant aquells anys: les guerres zulus, l'Índia, Afganistan… I amb relació al lloc, només cal que hi hagi un hospital per aquells veterans.

Dit això, tenint en compte que aquest escenari està ambientat en l'actualitat, unes quantes pistes i ajudes de joc s'ofereixen en formats contemporanis: arxius digitals, enregistraments d'àudio, missatges de correu electrònic… si s'hi dedica una mica de feina, no hauria de ser difícil convertir-les en formats viables que serveixin a altres èpoques considerant enregistraments en cilindres de cera o transcripcions d'entrevistes i, fins i tot, cartes postals.

Finalment, tot comença quan l'equip d'un pòdcast rep un paquet de documentació. Gairebé no canviaria la idea original si en comptes d'un pòdcast es tracta d'una revista o d'un diari que es dediqui a estudiar casos aparentment inexplicables.

ELS FETS OCORREGUTS FINS A EL MOMENT

L'estrany cas del sergent Samuel Cook

Abans de l'incendi del St. Clarence, la Dra. Christine Vaughan atenia allí a un pacient, amb pèrdua de memòria, anomenat Samuel Cook. Gràcies a mesos de teràpia, la doctora va trobar l'origen del trauma del seu pacient encara que no aconseguia recordar tot el succés que li va provocar. En Cook recordava un terrible fet ocorregut en un poble de Síria durant el seu darrer destí com a paramilitar (en Cook treballava en un operatiu d'una subcontracta del Departament de Defensa) però sempre que arribava al final de la seva història es quedava en blanc, com si un gran buit s'hagués empassat part dels seus records.

Durant diverses sessions, la doctora va escoltar al Cook explicar el què va passar quan la seva unitat va trobar un antic temple en el desert, a prop d'un poble que havia estat evacuat després d'un atac devastador. El sergent descrivia perfectament el dia en el qual el seu equip va entrar per l'arcada del temple, i el seu recorregut pels passadissos de gres que descendien fins a una sala tallada en la roca. Malgrat tot, cada cop que arribava en aquest punt, la seva memòria quedava bloquejada i només podia afirmar, de forma inconclusa, que quelcom horrible havia passat allà.

A més a més, durant els dies de teràpia, quan la doctora mantenia les sessions amb el Cook en el seu despatx, a la resta de l'edifici del St. Clarence es produïen estranyes avaries i accidents de poca importància. L'explicació que aquests accidents passessin en el precís moment en el qual el Cook revivia la seva experiència en l'abandonat temple era que allò que s'amagava en el seu interior traspassava la consciència i es manifestava creant estralls al seu voltant.

La doctora Vaughan va determinar que l'única manera que el seu pacient superés aquell trauma era recuperar aquell record que l'alterava, i l'enfrontés fins a acceptar-lo com a part d'una superació personal. Per a continuar la teràpia i alliberar-lo d'aquell bloqueig produït pel seu subconscient, la mèdica va decidir recórrer a la hipnosi. Per desgràcia, a més del record, el tractament va despertar quelcom amagat

en l'interior del pacient i que l'acompanyava des de la seva visita a aquell temple de l'altra costat del món.

Què va passar a Síria?

En el temple, en Samuel Cook va ser posseït per un ésser primordial anomenat Shallal Alnaar, una entitat formada de gas i foc; coneguda en la cultura àrab com un *ifrit*, un dimoni impertèrrit.

El Shallal Alnaar viu en llocs inhòspits i desolats fins que algú el troba i és posseït per ell. Quan algú absorbeix el Shallal Alnaar, aquest es queda a l'aguait dins de la seva ment i aixeca murs dins de la seva memòria, i s'alimenta dels seus somnis fins a convertir a la víctima en un espantall de carn i ossos sense emocions. Si en algun moment el Shallal Alnaar se sent en perill o és descobert, sortirà del seu estat latent i destruirà tot el que tingui a l'abast alliberant tot el seu poder.

En Samuel Cook, en el seu destí a Síria, formava part d'una unitat d'operatius de Trumbull Corp., una empresa que ofereix subcontractacions externes de personal paramilitar al govern així com per fer-se càrrec d'operacions de dubtosa legalitat.

Després d'escombrar una zona evacuada i acabada de prendre a l'enemic, la unitat d'en Cook va trobar una curiosa edificació a uns centenars de metres d'un poble bombardejat. L'estructura de l'edificació estava en un sorprenent bon estat tenint en compte que es trobava en una zona de guerra. La unitat va entrar i va comprovar que era una mena de temple, un lloc de culte, i que semblava que encara estava en ús perquè hi havia diversos peveters encesos *«amb unes flames estranyament blanques, la qual cosa la vam interpretar com a un tipus d'encens o oli que estigués cremant»*.

Influenciat per la crida del Shallal Alnaar, en Cook va agafar un dels peveters (encara que ell no ho recorda així, ja que declara davant la seva terapeuta que va ser el seu company Johnson qui va agafar el recipient) i hi va introduir la seva mà, la qual cosa va fer que es cobrís completament de flames durant uns instants fins que es van extingir soles. A partir d'aquell moment va convertir-se, sense saber-ho, en un *ifrit*, és a dir, una encarnació d'una deïtat.

Inexplicablement, les flames no van danyar al Samuel ni li van deixar cap mena de marca, però tot al seu voltant havia quedat carbonitzat, inclosos els seus companys. Només el que estava situat més allunyat el grup, en Johnson, va salvar la vida per convertir-se en testimoni.

Uns pocs dies després, els dos soldats supervivents van ser trobats en ple desert, deshidratats i sense equip. Després d'haver estat atesos en les instal·lacions militars, en Cook, que era l'únic conscient, va ser incapaç d'explicar què havia passat amb la resta de la seva unitat. Havia perdut la memòria.

El sergent va passar uns quants dies en les instal·lacions militars, on va tenir horribles malsons durant els quals Shallal Alnaar va construir el seu niu dins la seva ment. Aquests malsons i la lluita interna del Cook contra l'entitat que l'intentava sotmetre, van fer que Shallal Alnaar mostrés de nou tot el seu poder per fer callar a aquell simple mortal, que només representa un aperitiu en la seva vida immortal. El poder de Shallal Alnaar va destruir les instal·lacions de Trumbull Corp. i va posar fi a la vida de desenes de persones.

Què va passar al St. Clarence?

Després de tot el que va passar a Síria, el sergent Samuel Cook va acabar en el St. Clarence atès per la Dra. Christine Vaughan.

El bloqueig mental a l'hora de recordar els fets va permetre que Shallal Alnaar quedés endormiscat al seu interior. Però la teràpia hipnòtica a la qual el van sotmetre va trencar els murs construïts per l'i*frit* i el va despertar. Malgrat que, en el seu subconscient, el sergent va mantenir la versió en la qual ell havia estat víctima i espectador —fins al punt d'afirmar que va ser en Johnson qui va patir el què ell havia sofert en el temple—, el cadenat més profund del seu cervell va obrir-se i l'essència de l'*ifrit* va tornar a manifestar-se. Pocs dies després, això va desencadenar una sèrie de successos estranys i suposades avaries —que van implicar múltiples trucades al servei de manteniment, Maine Building Maintenance, una línia d'investigació que poden seguir els *Personatges* durant la partida— i que van tenir com a culminació final l'incendi del mateix hospital.

«CONVERSES DES DE LA PENOMBRA»

Els *PJs* pertanyen a un programa de pòdcast anomenat *Converses des de la penombra,* que es dedica al periodisme d'investigació en casos mediàtics sense resoldre. L'objectiu dels *Personatges* en aquest escenari serà descobrir la terrible veritat que s'amaga rere l'incendi i, amb això, rentar la

CRONOLOGIA

- 26 de gener del 2015 - La unitat d'operatius de Trumbull Corp., amb el sergent Samuel Cook al comandament, entra en un estrany temple a Síria. Només sobreviuen en Cook i en «Doble J.».
- 28 de gener del 2015 - Incendi a la base militar que acollia en Cook a Síria. Hi va haver set víctimes mortals.
- 3 de febrer del 2015 - En Cook, ja en els Estats Units, comença el seu tractament a l'Hospital St. Clarence a càrrec de la Dra. Christine Vaughan.
- 9 de febrer del 2015 - En Cook se sotmet a la seva primera sessió d'hipnosis amb la Dra. Vaughan.
- 20 de febrer del 2015 - Un incendi destrueix l'Hospital St. Clarence produint 32 víctimes mortals.
- 1 de febrer del 2020 - Comença l'escenari.

EL DARRER PROGRAMA

Fa unes setmanes, en el seu últim programa, *Converses des de la penombra* va assenyalar a Cristian Dollowitz com a presumpte culpable de la desaparició del petit Jonathan Bell de vuit anys. La pressió pública i el judici mediàtic sobre tal acusació van fer que el Sr. Dollowitz patís un assetjament continu i rebés diverses amenaces de mort. Desesperat, va caure en una profunda depressió que el va dur al suïcidi.

Poc després de la mort de Dollowitz, el petit Jonathan Bell va ser trobat a casa d'uns familiars que l'havien apartat dels seus pares per por al maltractament que patia a casa. L'acusació que va originar el programa de pòdcast *Converses des de la penombra* i el fatídic resultat no van ser passats per alt pels altres mitjans. A més, els membres del pòdcast van quedar-se sense patrocinadors i van perdre la seva credibilitat a la vegada que altres pòdcasts en feien llenya.

seva imatge professional i pública. *Converses des de la penombra*, en la darrera emissió, va cometre un error que pot dur-los a haver de cancel·lar el programa i perdre allò que tant els apassiona, si no demostren que són uns veritables professionals.

El què va passar en l'últim programa del pòdcast és quelcom que deixem en mans de la taula de joc. La nostra proposta és que els *Jugadors* improvisin i desenvolupin el que va passar en aquella darrera emissió abans de començar amb la partida. Això ajudarà a crear lligams entre els seus *Personatges*, a tenir un passat comú, i podrà convertir-se en una eina de la qual el *DJ* en pugui fer ús durant el desenvolupament de l'escenari.

Com a opció alternativa, ja sigui perquè no es tingui temps per fer aquest procés o perquè als *Jugadors* no els resulti senzill, et donem una possible explicació de què va passar en l'últim pòdcast (veure requadre «El darrer programa» en aquesta pàgina). Com a solució intermediària podeu agafar la nostra versió com a idea i desenvolupar a partir d'aquí el què vulgueu.

PRELUDI

Per tal d'avançar el to i el tema de la partida, pots començar narrant una notícia que surt per la televisió. No cal fer que els *PJs* la vegin (de fet, com veuràs de seguida, seria massa casualitat), la intenció aquí és més aviat que serveixi com una introducció «en *off*» que avisi als *Jugadors* (no als *Personatges*) de cap a on anirà l'escenari.

«Aquesta setmana començarà el judici a l'empresa Trumbull Corp. per l'incendi de les seves instal·lacions paramilitars a Síria fa cinc anys. Les famílies dels soldats afectats pel catastròfic accident acusen la corporació de no complir amb les normatives bàsiques de seguretat i prevenció. Set persones van perdre la vida en l'accident. Les investigacions posteriors el van declarar "accidental", però mai s'ha facilitat la documentació al públic. Trumbull Corp., com a subcontractació del Departament de Defensa, ha evitat donar cap mena d'informació sobre l'incident acollint-se a la llei de secrets oficials. Trumbull és una empresa de serveis de suport a l'Exèrcit i s'ha vist involucrada en més d'una polèmica per les seves irregularitats legals durant el seu treball en les zones de conflicte».

INICI

Han passat cinc anys des de l'incendi del St. Clarence del 2015. Al principi de l'escenari, el programa de pòdcast acaba de rebre un missatge de correu anònim amb diversos arxius adjunts. Els arxius obren cinc vies d'investigació que, en conjunt, permeten resoldre el misteriós incendi del Centre Mèdic St. Clarence.

Aquests són els diferents arxius i les línies d'investigació que obre cadascun:

- Enregistrament d'una sessió d'hipnosi entre una tal Dra. Vaughan i el sergent Samuel Cook (transcrip-

ció disponible com **ajuda de joc 1**): apunta al St. Clarence i a l'historial d'en Cook com a paramilitar a Síria, i també a la seva visita al temple del desert.

- Retall de premsa amb la notícia de l'incendi del St. Clarence (**ajuda de joc 2**): mostra la data de l'incendi, pocs dies després de la sessió d'hipnosi enregistrada.
- Notes de la Dra. Vaughan sobre en Cook (**ajuda de joc 3**): assenyalen l'historial d'en Cook a Síria i el seu trauma després dels incendis a la base militar en la qual estava destinat, també serveixen per comprovar que en Cook va estar allotjat a Sycamore Tree (vegeu el paràgraf següent) durant una temporada.
- Publicitat de l'organització Sycamore Tree, una entitat benèfica que acull a veterans sense recursos (**ajuda de joc 4**): permet trobar-se amb en Johnson, el company supervivent d'en Cook que va entrar amb ell al temple a Síria.
- Notícia que comenta el judici militar sobre l'incendi de la base a Síria on estaven destinats en Cook i la seva unitat (**ajuda de joc 5**): apunta a un incendi en un lloc en què estava en Cook alguns dies després de la seva visita al temple del desert.

CENTRE MÈDIC ST. CLARENCE

El St. Clarence era una de les instal·lacions de reinserció psicològica de Trumbull Corp., on s'ajudava als veterans a tractar els traumes causats per la guerra i a facilitar la seva reincorporació a la vida civil. Els seus pacients havien treballat per Trumbull Corp. com a suport militar a Síria, Iraq o Afganistan.

SHALLAL ALMAAR, LA CASCADA DE FOC

En Shallal Alnaar viu entre plans (o entre les capes que separen les set terres, si ens atenim a la descripció del folklore islàmic), i encara els erudits discuteixen si és un ésser concret autoconscient i amb voluntat, o simplement una petjada residual d'éssers primigenis anteriors a la humanitat. L'única cosa clara és que es tracta d'un ésser real, i que és capaç d'interactuar amb les nostres quatre dimensions (les tres físiques i el temps), generalment a través de la destrucció, potser tan sols un efecte secundari del fet d'estar compost de gas i foc, i que el seu «do» pels seus elegits sigui la possibilitat de provocar combustió espontània sense patir cap mena de mal.

Físicament, fa pensar en una enorme foguera amb flames amb vida pròpia. Les flames s'allarguen anormalment produint singularitats amorfes. Les flames són totalment blanques amb una aura verdosa (si vols oferir una referència visual, busca informació sobre el dicianoacetilè). El seu fulgor interactua de forma estranya amb la nostra atmosfera, les llengües de foc refulgeixen en tons verds donant l'aparença de fulles cristal·lines. A més de l'anterior, algun tipus d'efecte òptic fa que a l'ull humà les flames sembla que cauen en cascada cap avall des del seu tronc, en comptes d'anar cap amunt, d'aquí ve el seu sobrenom de «Cascada de foc».

La presència de Shallal Alnaar es captada primer pels animals, a causa de que emet de forma continuada un brunzit en una freqüència ultrasònica. El brunzit, per qui el pot percebre, té una certa musicalitat compassada, com el batec d'un cor.

Avui en dia, el culte a Shallal Alnaar és escàs i fragmentat, es compon d'un grapat de persones disperses que s'han vist influenciades per ell, tals com pastors de cabres o beduïns solitaris. Encara que en el passat, petites regions desèrtiques li rendien tribut, més per por que per devoció, i és probable que els seus «escollits» (com en Cook) donessin origen a les llegendes dels *ifrit*, dimonis formats per fum i foc. A aquelles èpoques passades, si bé mai de forma preeminent, en alguns temples es dedicava un espai a apaivagar la ira dels *ifrit* (per exemple, el que van visitar en Cook i la seva unitat fa uns anys).

El St. Clarence, o el que en queda, es troba al nord de Bangor, en una zona campestre pròxima al marge del riu Penoboscot, la qual limita amb un camp de golf bastant freqüentat i que no està gaire lluny de la Universitat del Maine. Encara que avui la propietat està abandonada, el terreny on es troben les ruïnes del St. Clarence encara pertany a Trumbull Corp.

Avui en dia només queden les runes d'un edifici, només romanen les restes de la planta baixa, amb grans finestrals nus i maons calcinats davant de la zona asfaltada que servia d'aparcament. L'únic que es veu des de l'exterior és una garita a l'entrada del perímetre i un mur d'obra vista de dos metres d'alçada que envolta el terreny.

L'accés per vehicles està flanquejat per una doble porta metàl·lica, rovellada i coberta de pintades. A un costat d'aquesta, sobre el mur, algú ha despenjat l'antic cartell que portava el nom de les instal·lacions. En el lloc del cartell algú hi ha escrit amb esprai «Cementiri per guillats».

Les portes estan tancades per unes cadenes gruixudes i un cadenat. Una tirada amb **Èxit** d'**Oficis (Serralleria)** o l'ús de les eines adequades per tallar la cadena permet deixar el pas lliure per a un vehicle sense cap mena de problema.

L'incendi del St. Clarence, el 2015, ha deixat impregnat l'ambient d'una certa pudor rara a productes químics i a plàstic cremat. Allò que més pot estranyar als *PJs* és el silenci que hi ha a l'interior de la zona emmurallada i la constant boira de cendra que sostinguda pel vent flota en tota la zona, com si una bombolla invisible ho aïllés del món exterior apartant aquell paratge de la realitat (**Estabilitat Mental** 0/1).

A l'interior dels murs hi ha dues construccions: les ruïnes del St. Clarence i la petita garita de vigilància que hi ha a l'entrada. Ni tan sols creix l'herba als parterres que voregen la carretera central que porta a les ruïnes. A l'àrea no construïda, amb prou feines un grapat d'arbres marcits es mantenen drets.

Garita de vigilància

A l'altre costat de la porta d'entrada, el pal d'una barrera automàtica, arrancat de la seva base, jau a terra. A uns metres d'aquest, s'aixeca una caseta de dos metres quadrats de superfície, amb una gran finestra orientada a l'àrea de pas dels vehicles. La seva porta, situada en un lateral, està oberta (el seu pany està forçat, però no recentment).

A l'interior, la pudor d'orins i d'escombraries acumulades pels curiosos dificulta l'accés. Obviant un escriptori, un calendari del 2015 i un armari amb unes sabates velles, no hi ha res més a simple vista.

Una recerca a l'interior permet trobar en un calaix de l'escriptori l'últim registre d'accés, amb data de divendres 20 de febrer del 2015. En ell apareixen les anotacions del vigilant sobre les entrades del «personal» i dels «visitants».

Hi ha un total de trenta-dues entrades amb els seus corresponents noms i no hi ha cap sortida.

Ruïnes del St. Clarence

Des de la garita, una carretera asfaltada porta a la zona d'aparcaments, on una camioneta de repartiment amb les rodes desinflades reposa en silenci. El vehicle mostra en els laterals un logo retolat: «MBM», i no té matrícula. En el seu interior, dins la guantera, hi ha una carpeta amb l'assegurança caducada i els papers de propietat a nom de Maine Building Maintenance. Sobre el seient del copilot hi ha una carpeta amb formularis de revisions rutinàries de manteniment de l'edifici realitzades el mes de febrer del 2015 (**ajuda de joc 6**). Una tirada amb **Èxit** d'**Idea** fa cridar l'atenció sobre la quantitat de visites que van haver de realitzar durant les primeres setmanes del mes. En alguna de les ocasions es tractava de la mateixa avaria que es repetia malgrat haver estat tancat el registre d'incidència.

De l'edifici només en queden alguns murs que arriben fins a mitja alçada del primer pis. Passat l'incendi es va enderrocar la segona planta i es va netejar de runa tota la zona. L'estranya pudor està més present en aquesta àrea. Una tirada de **Percebre** amb **Èxit** permet detectar una pudor de carn cremada impregnada en els maons (**Estabilitat Mental** 0/1). Una tirada exitosa de **Rastrejar** a l'interior de les ruïnes permet situat el focus de l'incendi

en algun lloc de la segona planta, avui inexistent. Sota els murs que encara s'alcen a prop de les escales es poden veure amb claredat les allargades siluetes de les flames gravades a terra. Recorden les empremtes que deixa una serp a la sorra. Una tirada exitosa de **Ciències Naturals** (**Física**) revela que aquestes siluetes han estat foses a altes temperatures, ha calgut quelcom capaç de fondre la ceràmica de les rajoles que formen el terra. Una tirada amb **Èxit** d'**Idea**, si els *PJs* dediquen temps a observar aquestes marques, assenyala la possibilitat que un material líquid i incandescent hagués descendit per les escales des de la segona planta, encara que les marques indiquen certa autonomia en els seus moviments, la qual cosa no obeeix les lleis físiques (no traspuava o fluïa simplement, sinó que sembla que es movia al seu gust). Aquesta informació obliga al *PJ* corresponent a una tirada d'**Estabilitat Mental** 1/1d3.

Un **Èxit** a **Percebre** en analitzar les ruïnes en cerca de pistes físiques revela alguna resta de les víctimes de l'incendi, com dents humanes o algun os mig calcinat bastant reconeixible. Aquest descobriment requereix també una tirada d'**Estabilitat Mental** 0/1d3.

Cridar l'atenció

Si el *DJ* ho creu oportú (o bé perquè els *PJs* accedeixen al lloc en plena nit amb llanternes, o perquè criden massa l'atenció durant la visita), uns guardes del camp de golf contigu al St. Clarence passen a donar un cop d'ull. Al cap i a la fi, és una propietat privada. La patrulla de vigilants serveix per avisar als *PJs* de la visita imminent d'un cotxe de policia al St. Clarence, i això faria que Trumbull Corp. acabés rebent informació sobre el que fan els *PJs* per les ruïnes.

Si els *Jugadors* aconsegueixen establir una conversa pacífica amb els vigilants, poden obtenir alguna informació sobre l'incendi (vegeu la següent secció).

Informació sobre l'incendi del St. Clarence

Els *PJs* poden mirar de recaptar informació de l'incendi a les xarxes o fent servir els seus **Contactes** i **Habilitats**. Et recomanem administrar l'accés a aquestes pistes al llarg de l'escenari. Per exemple, els *PJs* poden aconseguir l'informe de l'incendi amb una simple tirada de **Burocràcia** o visitant el parc de bombers per parlar amb algun dels membres veterans que va ser testimoni de l'incendi del centre mèdic.

PARLAR AMB ELS BOMBERS

L'estació de bombers núm. 5 de Bangor va ser la que va assistir a l'incendi del St. Clarence el 20 de febrer del 2015.

Si la visiten poden localitzar algú que acudís a aquella trucada. La documentació ja està arxivada i no està disponible (Trumbull s'ha encarregat d'això), però un dels bombers pot descriure algunes marques de foc en les que es va fixar: *«Els rastres de cremades eren… estranys, no evolucionaven de manera orgànica, passant d'un material a un altre, d'una superfície a una altra. Si mires el foc, crema primer el que té un punt d'ignició menor i després salta cap a una altra banda… mirar aquelles marques era com veure un disseny deliberat, apèndixs sortint d'un punt en comú i dispersant-se des d'allà, com una planta enfiladissa».*

TRUMBULL CORP.

Els *Personatges* poden aconseguir informació de Trumbull Corp. fent servir **Arxivística** o entrevistant-se amb algun *Personatge no Jugador (PnJ)* durant la partida (per exemple, els guardes del camp de golf a tocar a les ruïnes de l'hospital).

És una corporació d'empreses de Serveis de Defensa o EPSD. Aquesta entitat es dedica a un ampli espectre d'activitats; assessorament, entrenament, provisió de serveis militars, contractació de seguretat privada, assegurances de sanitat i reinserció social; i està especialitzada a proveir a la indústria militar dels Estats Units.

Trumbull Corp. té diverses filials, dividides en departaments: logística, armament, telecomunicacions, suport mèdic… Per jugar aquesta partida no és necessari conèixer a fons aquesta corporació, però el *DJ* ha de tenir clar que es tracta d'una gran empresa que té negocis amb el Departament de Defensa sobre assumptes de suport militar o de Seguretat Nacional. No actua de manera impune, però, gràcies als seus contactes, no cal que doni gaires explicacions. També ha de quedar clar que els *PJs* no podran, en cap cas, recaptar informació interna de l'empresa, ni entrevistar-se amb els empleats. De fet, l'únic que aconseguiran si criden l'atenció d'aquesta corporació, és que la Cleopatra Ramírez (vegeu el següent paràgraf) es fixi en ells.

La Cleopatra és una de les supervisores d'operacions de Trumbull Corp. I una de les seves obligacions és controlar qualsevol informació que pugui ser nociva per la corporació, com pot ser el cas del sergent Samuel Cook i els incendis de Síria o del St. Clarence.

Gràcies a la investigació duta a terme per la Dra. Vaughan sota la supervisió de Trumbull Corp., na Ramírez ha descobert la similitud que hi ha entre els dos incendis. Encara desconeix el seu origen, però el seu treball li fa ser escèptica davant les coincidències. Per això, investiga on es troba Samuel Cook paral·lelament als *PJs*.

Que la Cleopatra Ramírez estigui alerta davant qualsevol informació sobre ambdós incendis no és casual, ja que durant el desenvolupament d'aquest escenari, Trumbull Corp. té un judici pendent amb les famílies dels afectats per l'incendi en les seves instal·lacions paramilitars a Síria.

Com fer ús de na Cleopatra Ramírez

La supervisora Ramírez compta amb la infraestructura de Trumbull Corp. per fer la seva feina, però el que seria ideal és que el *DJ* l'usi com una presència anònima que estalona als *Personatges* durant la seva investigació. De vegades s'avançarà a ells i d'altres anirà al darrere, però sempre sense interferir obertament, fins que arribi el moment del desenllaç. Els plans de Trumbull Corp. en relació amb en Samuel Cook són atrapar-lo i estudiar les seves capacitats. Per una corporació que té negocis amb el sector militar, tenir la devastadora capacitat de Shallal Alnaar sota control seria quelcom extremadament útil i beneficiós.

Na Cleopatra compta amb diversos agents, exmilitars entrenats per la corporació, que poden provocar escenes d'acció si el *DJ* ho considera oportú.

SYCAMORE TREE

Sycamore Tree és un complex d'habitatges prefabricats on viuen veterans de guerra sense recursos. Es tracta d'una col·lecció de petits bungalous sobre una zona de gespa, amb tota la propietat tancada i un gran cartell en l'única entrada. En el cartell es mostra el nom del complex sobre la imatge d'una enorme àliga de cap blanc que sosté un rifle d'assalt entre les seves urpes.

Si els *PJs* han decidit investigar l'entitat per avançat, és una de tantes associacions sense afany de lucre que treballen per facilitar la reinserció a la vida civil dels veterans de l'exèrcit. Molts d'ells estan en situació de pobresa i malviuen de la seva pensió militar. I també molts d'ells necessiten assistència mèdica i psicològica.

Al costat de l'accés hi ha una construcció una mica més gran on viu el gestor del complex, Michael Phyllis. El seu físic i el seu aspecte són imponents: és un home blanc i calb, de més de metre noranta i de més de cent vint quilos de pur múscul, amb una barba roja de boc. Sempre vesteix uns texans, una samarreta verda oliva i una casaca descolorida. La seva aparença i el seu llenguatge corporal donen per fet que ell també és un veterà. Amb un to una mica més suau del què la seva aparença faria suposar, dona als *Personatges* la informació que necessiten sobre Sycamore Tree. Òbviament, els hi preguntarà si cap d'ells és veterà. Si algun ho és, la seva actitud es torna encara més amable i li pregunta pel seu temps de servei, i comparteix el seu passat militar: dues assignacions a l'Iraq, en el cos d'enginyers: *«Els hi reconstruíem els ponts que els mal nascuts feien explotar, ells mateixos es destruïen els seus propis ponts. La mare que els va parir!»*.

En Phyllis no recorda a cap Samuel Cook ni al tal «Doble J.» a no ser que els *PJs* aprofundeixin en més detalls, com per exemple que van estar a Síria, que treballaven per Trumbull, o que en Cook estava en tractament en el St. Clarence, o fins i tot quelcom sobre l'incendi en la base de Síria. Si els *PJs* li esmenten qualsevol d'aquests detalls, l'home arrufa el nas a la vegada que remuga: *«Els de Trumbull, ja. A Sycamore només tenim un veterà que hagi treballat amb la corporació»*, i dirigeix als *PJs* en silenci fins al *bungalou* 19, on poden trobar en Jerome Johnson.

El camí al bungalou 19 passa a través d'una col·lecció de casetes prefabricades exactament idèntiques, d'uns 35 o 40 metres quadrats de planta. També veuen alguns edificis més grans d'ús comú, com una bugaderia o un taller de bricolatge (perquè els residents puguin fer reparacions i obres menors ells mateixos). La major part dels edificis llueixen una bandera de barres i estrelles en un pal situat just al costat de la porta o a la gespa del davant, gairebé sembla que siguin gronxades pel soroll de les televisions posades amb el volum a tot drap.

A la porta de la casa d'en Jerome hi ha una etiqueta que la identifica com a pertanyent a «J. Johnson». Si els *PJs* no relacionen aquest nom amb el «Doble J», el *DJ* els hi pot demanar una tirada d'**Idea** per mirar d'orientar-los.

En Jerome sempre és dins el seu bungalou. És un home afroamericà, amb grans cicatrius arreu del rostre i del cos. Té una cama ortopèdica que el fa anar coix quan camina. És alt i atlètic, amb els cabells una mica blancs i ple de calbes allà on la pell ha estat cremada. El que és més estrany és la seva fòbia a la llum potent, fotofòbia. És per això que sempre està reclòs en el bungalou, mai rep visites i manté totes les persianes tancades i barrades.

L'espai interior de l'edifici està decorat amb fotografies militars i un parell de medalles emmarcades. Hi ha mitja dotzena de llibres (*best sellers*), un ordinador portàtil una mica antic, i algun prestatge amb electrodomèstics i estris de cuina (una torradora, pots i paelles…).

L'entrevista amb en Johnson

Si els *PJs* li pregunten a en Johnson per en Cook, els hi comenta que és un tipus «rar», però un bon sergent i un bon company. *«No era un tiu amb el que parlaria de futbol o noies, però hi posarà el coll per salvar-te la pell en cas de mal dades. Quan ets veterà i acabes en una empresa tal com Tumbur és millor no preguntar als teus companys pel seu passat, tots tenim els nostres dimonis»*.

Si li pregunten sobre l'episodi del temple, en Johnson explica, al peu de la lletra, el mateix relat de la sessió d'hipnosis de la Dra. Vaughan (**ajuda de joc 1**), però amb una diferència: segons en Johnson va ser en Cook el que va activar l'explosió que va posar fi a la vida del que quedava de la unitat. Segons ell, el que va passar en el temple va ser algun tipus de parany explosiu. Encara no s'explica com en Cook va poder sortir amb vida i carregar-lo fins al lloc on els va trobar una patrulla militar.

Sobre l'incendi de les instal·lacions de Síria comenta que ell estava en una de les caravanes d'atenció mèdica, sota l'efecte dels sedants, esperant ser traslladat a l'hospital.

Uns dies més tard, en Jerome i en Cook es van trobar una altra vegada al St. Clarence.

Si els *PJs* li pregunten per la Dra. Vaughan (si no ho fan, abans que acabi la conversa és ell qui els pregunta als *Personatges*: *«Saben alguna cosa de la terapeuta del St. Clarence, la Dra. Vaughan? Em vaig quedar molt preocupat per ella. Era una persona molt dedicada a la seva feina»*), en Johnson comenta que la doctora va perdre el seny i l'últim que va sentir d'ella va ser que vivia al carrer, com una vagabunda, en un campament de barraques al nord de la ciutat, tocant a l'antic centre comercial de la carretera a Holden.

Si un dels *PJs* es fixa en en Johnson, en les seves ferides, descobrirà que unes quantes cremades tenen forma de mossegades. Aquesta informació anirà acompanyada amb una tirada d'**Estabilitat Mental** 0/1d4.

Els *PJs* trobaran bastants fotografies dins del bungalou. Entre les fotografies que hi ha dins del bungalou, els *PJs*, en poden trobar alguna d'en Samuel Cook on surt amb la seva unitat a Síria.

LA DOCTORA VAUGHAN

La doctora va patir un xoc traumàtic que la va deixar sumida en la paüra més absoluta, de la qual encara no se n'ha pogut recuperar, en ser testimoni de l'aparició de Shallal Alnaar. Aquest terror, unit a la culpabilitat de ser la causant de la tragèdia del St. Clarence, la va dur a investigar la font d'aquell ésser destructiu que habitava la ment del sergent Cook. Les seves primeres perquisicions la van fer anar a Trumbull Corp., els quals es van assegurar que entengués l'error que seria compartir qualsevol informació que perjudiqués la corporació. La mateixa Cleopatra Ramírez es va encarregar que la doctora perdés tota la credibilitat i, en general, tota la resta.

Va ser na Vaughan qui va enviar els arxius a la productora del pòdcast on treballen els *PJs*, amb la intenció de treure a la llum la veritat i que això no tornés a repetir-se.

En el moment que els *Personatges* entren en l'escena, Christine Vaughan és ja una vagabunda sense sostre. Viu en un abocador a les afores de Bangor, al nord de la capital. Allí, una comunitat de sense sostre ha creat quelcom semblant a una ciutat de barraques construïdes amb ferralla treta de l'abocador. Ella viu a l'interior d'un dipòsit d'aigua rovellat, on no hi ha res que pugui cremar. Des de l'incendi de 2015 viu amb por que algú la pugui trobar i demanar-li responsabilitats per les morts, o quelcom pitjor.

Quan els *Personatges* entren en el complex de barraques (davant d'alguna d'elles hi ha una bandera esfilagarsada dels Estats Units plantada a terra, sembla que s'ha fet amb la intenció de crear un patètic paral·lelisme amb Sycamore Tree), alguns vagabunds se'ls apropen i els miren amb una barreja de curiositat i estranyesa. Una dona grassa els demana una moneda, i un vell despentinat, amb un abric estripat, els intenta vendre un *«walkman»*.

Un cop han entrat en l'atmosfera surrealista d'aquest lloc, al grup no els costarà gaire temps trobar na Vaughan si van preguntant als sense sostre i ofereixen una mica de diners.

L'enorme dipòsit d'aigua està sobre una muntanya de runa, torçat, com una torre inclinada. Té una alçada d'uns quatre metres i és de forma cilíndrica. L'accés al seu interior es realitza per la part superior, on hi ha una escala de ferro, a la qual li queden pocs agafadors. De l'entrada penja un cable que es connecta a un sorollós generador de benzina, on diferents regletes d'endolls situades sota la tapa d'un contenidor d'escombraries, guspiregen alimentant una dotzena de barraques. A un costat, penjat amb alguns filferros a una politja improvisada, hi ha un carretó de supermercat ple de bosses de plàstic plenes de papers i dels pocs recursos de la seva propietària.

Na Vaughan sempre és alerta davant qualsevol intrús. Sovint es troba a l'interior, parlant sola i posant en ordre centenars d'informes i papers, capficada en la seva obsessiva investigació sobre el sergent Cook. Entre les seves poques pertinences compta amb una pistola i no dubtarà en amenaçar a qualsevol desconegut que intenti entrar a la seva fortalesa.

L'antiga doctora vesteix roba de qualitat, però bruta i desgastada. La seva cabellera morena està esvalotada i la poca coqueteria fa que l'amagui sota un ampli barret de tela granada plena de pedaços. Si els *PJs* aconsegueixen calmar la seva por, ella confirma que és la Dra. Vaughan i que va treballar al St. Clarence, malgrat que la seva forma de parlar és confusa.

El seu discurs és poc elaborat, acostuma a saltar-se els verbs i a repetir les darreres paraules de cada frase com si fos un ressò sense sentit: *«Sí, jo la Dra. Vaughan, Dra. Vaughan»*, *«Recordo en Cook, el sergent, foc, de Síria, de Síria»*.

L'entrevista amb na Vaughan

Si els *PJs* parlen amb ella, aprofita per «omplir» qualsevol buit que tinguin en les investigacions que han fet fins al moment. També has d'especificar que des de l'incident del St. Clarence la doctora té un somni recorrent, que ella creu premonitori, en el que molta gent es mor en un incendi. Però en els seu estat no pot donar gaires detalls, només els suficients per a alertar a aquell qui sàpiga interpretar-los: *«A prop, aviat, un incendi, gran, molta gent mor, crits, flames blanques, verdes. Molta gent morirà, gent morirà»*.

Finalment, si li pregunten sobre en Cook, diu que ella va continuar investigant-lo, que segueix *«viu, però no, però no»*.

L'obsessió de la doctora pel sergent Cook és el que la va impulsar a enviar els arxius al correu de *Converses des de la penombra*. Qualsevol que estigui interessat en l'incendi del St. Clarence i que no vingui per part de Trumbull Corp. és benvingut a l'interior del dipòsit d'aigua. Les parets interiors estan empaperades amb un centenar de documents, informes, notícies, fotografies i qualsevol pista recollida per na Vaughan durant la seva investigació. Estan posats en ordre i connectats per fils de llana de diversos colors, que delaten un trastorn obsessivocompulsiu. Un cop d'ull al diagrama malsà permet als *PJs* realitzar una prova d'**Arxivística** per determinar que el que tenen davant és un seguiment exhaustiu del sergent Samuel Cook fins a l'actualitat (consulteu la propera secció).

No fa falta cap tirada per trobar el document més recent (de fa dues setmanes), ja que na Vaughan els l'assenyala de forma activa. Es tracta d'un registre d'entrada del pacient John Doe a un hospital proper a la zona, anomenat New Pilgrim (N. dels A.: «John Doe» és el nom que es dona als EUA a una persona la identitat de la qual es desconeix, però per la qual cal mantenir alguna mena de registre o crear una fitxa).

SAMUEL COOK

En Samuel Cook va sobreviure l'incendi del St. Clarence i, confús per no conservar cap record, va acabar vivint al carrer i protagonitzant algunes escenes de destrucció produïdes per allò que el devorava per dins: una explosió a un centre de beneficència, un incendi a una nau abandonada on van morir un grup de sense llar, l'incendi al pont cobert de Kenduskeag, una estranya explosió a un cotxe de policia… La duresa de la seva nova vida, així com la influència de Shallal Alnaar al seu interior li han provocat diversos problemes de salut.

Fa dues setmanes, en Samuel Cook va patir un col·lapse nerviós i el va recollir la policia per ingressar-lo a l'hospital New Pilgrim. El tractament mèdic li està retornant les forces i aviat rebrà la visita d'un psicòleg per determinar-ne l'estat mental. Com va augurar la Dra. Vaughan, aquest podria ser l'inici d'un altre incendi de proporcions devastadores, ja que l'hospital New Pilgrim és un dels més grans de la ciutat.

Desenllaç

La trobada dels *PJs* amb en Samuel Cook és el desenllaç de l'escenari. Com a *DJ* tens diverses eines per gestionar l'escena amb bon resultat. En Cook està a punt de convertir-se per complet en una bomba a punt d'explotar a dins d'un hospital ple de gent, potser vigilat (de forma expressa o discreta) pel personal de Trumbull Corp. La Cleopatra Ramírez va un pas pel darrere (o un per davant) dels *Personatges*. Potser els *Personatges* hauran convençut a la Dra. Vaughan per tal que els acompanyi, i aquesta encara està en condicions d'activar els ressorts mentals que condueixin a en Samuel a bon port. És possible que els *Personatges* considerin que posar fi a la vida d'en Samuel sigui l'única sortida «segura» a la situació (si segueixen aquest camí, segur que Shallal Alnaar es rebel·la contra els seus plans). També és possible que deixin al sergent veterà en mans de Trumbull Corp., assumint que tenen més mitjans que no pas ells per ocupar-se de la situació. És el moment d'escoltar els plans dels *Jugadors*. Respecta les seves idees i dona'ls el protagonisme que s'espera d'aquesta mena de partides. En el món dels Mites, com a la vida, no sempre es guanya.

HIPNOSI

La hipnosi és una tècnica terapèutica molt antiga que ens permet abordar des d'un estat denominat «trànsit hipnòtic» situacions traumàtiques del passat, o fins i tot que no recordem a causa de barreres erigides per la nostra ment. De la mateixa manera, ens permet desenvolupar nous models de pensament que ajuden a resoldre conflictes del passat i el present. Entre altres camps d'aplicació, hi trobem el tractament del dolor, l'ansietat, les fòbies o les addicions.

La possibilitat de sotmetre's a una teràpia hipnòtica crea de vegades recel o sensació d'inseguretat. Això es pot deure a, entre altres causes, la imatge cinematogràfica que quasi tots tenim al cap, en què un hipnotitzador sotmet a un pacient a la seva voluntat i aquest acaba fent quelcom que mai faria fora del trànsit. D'altra banda, l'entrada en escena del subconscient genera cert temor a tenir vivències desagradables, records de pèrdua, sensacions, emocions i traumes sobre els quals temem no tenir control.

Per tant, abans de plantejar una hipnosi en qualsevol context, convé tenir clars els següents aspectes:

No es pot hipnotitzar a ningú sense el seu consentiment i col·laboració. La persona s'ha de trobar receptiva i en disposició d'entregar-se a la teràpia.

No suposa cap perill. No és possible que la persona sotmesa a la tècnica hipnòtica actuï en contra de la seva voluntat, ètica o creences, de manera que manté el control dels seus actes en tot moment. Això vol dir que fins i tot lpodria sortir voluntàriament del trànsit hipnòtic per ella mateixa.

La hipnosi no és miraculosa. És una eina que ens permet abordar un problema des de la calma total i sense condicionaments per tal de solucionar-lo des de dins, des del coneixement profund de nosaltres mateixos, les nostres vivències i les nostres reaccions.

Abans de començar qualsevol teràpia és important que el terapeuta expliqui al pacient, quina tècnica emprarà i per què s'ha escollit precisament aquesta tècnica i no pas cap altra per resoldre el problema en qüestió. També cal convidar-lo a expressar tots els dubtes que tingui. Això genera tranquil·litat i seguretat en el pacient, ja que se sentirà en bones mans i, indirectament, facilitarà que millori.

COMENÇA LA SESSIÓ

L'estança ha de ser acollidora en termes de llum i mobiliari, sense elements que afavoreixin les distraccions. El terapeuta ha d'utilitzar un llenguatge pausat, i parlar en frases curtes, clares i en un to que convidi a la calma i la pau interior.

RESPIRACIÓ I RELAXACIÓ

«Des d'aquest moment escoltaràs amb total atenció les meves paraules i el meu missatge».

«Respirarem a poc a poc, amb un ritme lent d'inspiracions i expiracions, notant com l'aire fresc i net penetra en els nostres pulmons i, des d'allà, arriba a tots els punts del nostre cos, oxigenant totes les cèl·lules, també les del nostre cervell».

«Ara relaxarem el nostre cos de forma progressiva, començant pels peus, parant atenció a les sensacions que ens arriben de les puntes dels dits, de la planta, dels talons... Notant com pesen i estan completament relaxats». Es continua amb les cames, els glutis, l'esquena, el coll, la cara i el cap (mètode de Schultz). També es pot utilitzar el mètode de Jacobson (provocant tensió i relaxació a cada part del nostre cos).

Arribat aquest punt, el pacient pot centrar la seva mirada en un punt fix, per exemple una llum, o bé tancar els ulls.

INDUCCIÓ AL TRÀNSIT

A partir d'aquí comencem amb missatges del tipus:

«Pensa en un lloc en què et sentis segur, on no et pot passar res de dolent...».

«Hi estàs còmode, protegit, et sents molt bé, no tens por...».

«T'envaeix aquesta sensació de comoditat, de benestar, està en tu, al teu interior...».

«Comptaré fins a deu. A mesura que vaig comptant, aniràs veient com t'acostes a aquest lloc, i quan acabi, estaràs allí».

I es comença a comptar lentament i calmada. A mitjan compte, cal recordar que estem arribant a aquell lloc de protecció i tornem a transmetre la idea de sensació de benestar.

«Ja hi ets. Notes com et sents al teu medi natural...».

EL TRÀNSIT HIPNÒTIC

Des d'aquest benestar, podem anar-nos acostant a la situació problemàtica objectiva del tractament.

«Gaudeix de la teva pau interior. Ara només tu tens el control de les teves emocions i el poder sobre elles. També tens tot el temps per dedicar-lo a conèixer-te i millorar. Controles la teva vida».

«Aquí i ara no et preocupa res, tens seguretat i protecció, veus clarament les teves capacitats...».

«No tens por d'enfrontar-te a situacions difícils, la teva ment oxigenada pensarà amb més claredat, perquè aquest aire nou i sa circula lliurement per tots els racons de la teva memòria i el teu raonament».

SORTIDA DEL TRÀNSIT

Se sortirà del trànsit de la mateixa forma lenta, calmada i progressiva en què s'hi ha entrat.

Finalment, es convida a la persona a què, sense pressions, parli sobre com s'ha sentit, com es troba ara, etc.

«Tornem a aquell moment abans de... Explica'm què va passar...».

AJUDES DE JOC

— 1 —

Enregistrament d'una sessió d'hipnosis entre una tal Dra. Vaughan i el sergent Samuel Cook.

Transcripció
Sessió d'hipnosi pacient
COOK, Samuel

18 de febrer del 2015
Facultatiu:
Dra. Christine Vaughan

Inici de l'enregistrament
(Silenci, només se sent el tic-tac del rellotge de paret)

DRA. - Molt bé. Ja ets trobes en un lloc segur. Ho has fet molt bé. Estàs bé, Samuel? Continuem on ho vam deixar ahir?
PACIENT. - (Gemec d'aprovació).
DRA. - La teva unitat i tu havíeu entrat en aquell edifici... aquell temple, vas dir. Recorda'm què hi havia dins. Descriu-me el que va passar.
PACIENT. - Sí, era un temple, almenys ho semblava. Vam entrar per l'arcada principal, seguint el protocol. De dos en dos, fins a assegurar la zona. Al fons naixien dos passadissos de gres que descendien fins a una sala tallada a la roca.
(Silenci)
DRA. - Tot bé, Samuel? Recordes què hi havia a la sala? Pots visualitzar-ho ara a la teva ment?
PACIENT. - No ho sé. Fa calor.
DRA. - No hi hem de tornar si no vols, Samuel, però penso que ens ajudaria.
PACIENT. - Crec que ... Hi ha diverses torxes potser. No, no són torxes, són com plats amb oli encès. Feia calor. Fa calor.
(Silenci)
PACIENT. - Algú em va dir que s'anomenen peveters. Estan encesos. Amb unes flames estranyament blanques, suposo pel tipus d'encens o d'oli que poden estar cremant. No fa olor de res. Crec.
(Silenci)
PACIENT. - La sensació és una mica irreal. Com estar dins d'una pel·lícula o d'una atracció 3D d'un parc temàtic. En Doble J és el que es va avançar. Es queda mirant a una de les flames com si estigués col·locat. No sé què està pensant. Doble J, no!, introdueix la mà en un dels peveters… no! Doble J! S'està cremant, les flames l'estan cremant la mà. Han engolit tot el seu cos!

La Dra. decideix acabar la sessió en aquest punt (12:10), ja que el pacient mostra símptomes de gran intranquil·litat.

— 2 —

Retall de premsa amb la notícia de l'incendi a St. Clarence

Retall de premsa amb data de 20 de febrer del 2015. Bangor, ME.

AGÈNCIES

No s'han trobat supervivents a l'incendi de l'Hospital St. Clarence. Segons les primeres informacions es calcula que almenys trenta persones es trobaven a dins de l'edifici en el moment que va iniciar-se l'incident. El fum fosc i les flames es podien veure des del camp de golf proper, i va ser des d'allà que es va trucar als serveis d'emergència.

El St. Clarence era una instal·lació especialitzada en el tractament de veterans de conflictes bèl·lics que donava servei a militars, exmilitars i agents privats amb experiència en combat a Iraq, Afganistan o Síria. Aquest diari s'ha posat en contacte amb l'empresa propietària, Trumbull Corp., amb l'objectiu de recollir més dades, però, fins aquest moment, no hi ha hagut resposta.

— 3 —

Notes de la Dra. Vaughan sobre en Cook.

PACIENT: Sergent Samuel Cook
Paramilitar a Síria per a Trumbull Corp. (operatiu encobert?), 2015
Supervivent d'explosió durant una missió -SÍRIA-
Supervivent d'incendi a la base militar -SÍRIA- (molt afortunat)
Allotjat a Sycamore Tree, entorn de veterans (bo o dolent?) -USA-
Visites regulars, assignar torn de les 12:00 - m'ha quedat lliure.

TERÀPIA
Amnèsia selectiva
Revisar medicaments
Poc interès a col·laborar
Hipnosi? - serà difícil aconseguir el vistiplau del client (suposició)

— 4 —

Pamflet de l'organització Sycamore Tree, una entitat benèfica que dona allotjament a veterans sense recursos.

Sycamore Tree és la teva nova llar

Quan tornes a casa

Sycamore Tree és una entitat benèfica que dona llar a veterans sense recursos

Sycamore Tree està parcialment finançada pel Departament de Defensa, i inclou multitud de serveis comuns perquè no trobis a faltar cap comoditat: bugaderia, taller de bricolatge, gimnàs, cantina amb retransmissions esportives…

Sycamore Tree és fàcilment accessible per carretera i es troba en una àrea que posa al teu servei diverses institucions mèdiques amb acords amb el Ministeri de Defensa.

°°°°°°

Sycamore Tree és el lloc perfecte per gaudir del descans que t'has guanyat després dels teus serveis pel país.

Sycamore Tree Park - Casa de veterans
314, Stillwater Road
Bangor 04401
Tel.: 555-612-798

— 5 —

Notícia sobre el judici militar per l'incendi de la base a Síria on estaven destinats en Cook i la seva unitat.

Bangor, ME
Aquesta setmana començarà el judici a l'empresa Trumbull Corp per l'incendi de les seves instal·lacions paramilitars a Síria fa cinc anys, el 28 de gener de 2015. Les famílies dels soldats afectats pel catastròfic accident acusen la corporació de no complir amb les normes bàsiques de seguretat i prevenció. Set persones van morir a l'incendi. Les investigacions posteriors el van declarar accidental, però mai es va fer pública la documentació. Trumbull Corp, com a subcontractada del Departament de Defensa, ha evitat donar qualsevol informació sobre l'incident acollint-se a la llei de secrets oficials. Trumbull és una empresa de serveis de suport a l'exèrcit i s'ha vist involucrada en més d'una polèmica per les seves irregularitats legals durant la seva feina en les zones de conflicte.

— 6 —

Informe d'incidències en el St. Clarence, omplert pel personal de MBM (dates 9-20 de febrer del 2015).

— MBM —

HOSPITAL ST. CLARENCE'S

DATA	HORA	INCIDENT	ACCIONS REALITZADES
10 de febrer	12:28	Disfunció de les calderes - massa calor	Termòstat canviat
12 de febrer	12:15	Caldera s'apaga, no respon	Calibració de termòstat
14 de febrer	12:13	Problema calderes - termòstat no respon?	Termòstat canviat
17 de febrer	12:11	Caldera - calor - no respon - Urgeix	Termòstat no respon, rata morta retirada
18 de febrer	12:09	Caldera (reòstat una altra vegada?), soroll estrany	Calibració del reòstat, neteja de la caldera
20 de febrer	12:07	Caldera bloquejada a +45 graus, no han tocat res	

PERSONATGES NO JUGADORS

DOCTORA CHRISTINE VAUGHAN

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM	MD
—	—	9	—	—	—	0	-1d2

CLEOPATRA RAMÍREZ

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM	MD
—	—	9	—	—	—	55	0

Armes de Foc (Curtes) 45 % (Revòlver del .38)
Lluita 35 %

AGENTS DE SEGURETAT DE TRUMBULL CORP

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM	MD
—	—	12	—	—	—	45	+1d4

Armes de Foc (Curtes) 65 % (Automàtica de 9 mm)
Lluita 65 %

SAMUEL COOK

FOR	CON	DES	MID	INT	POD	EM	MD
—	—	13	—	—	—	0	+1d4

Armes de Cos a Cos (Ganivet Bowie) 55 %, Armes de Foc (Curtes) 45 %, Armes de Foc (Llargues) 75 %
Lluita 65 %

Do de Shallal Alnaar. En Cook pot provocar focs i explosions amb el seu cos com a origen (tot i que ell no en sofreix cap Dany). Teniu en compte que aquest do no és quelcom que en Cook controli, sinó una manifestació del poder de Shallal Alnaar. Les explosions tenen lloc quan en Samuel es troba sotmès a una forta pressió mental (en termes mecànics, cada cop que hagi d'enfrontar-se a una pèrdua d'EM, o quan el DJ cregui que el nivell d'estrès és prou alt; per exemple, si es troben els agents de Trumbull a New Pilgrim a punt d'agafar-lo). Les persones afectades per una explosió reben 4d6 punts de Dany si es troben a dos metres o menys d'en Cook, 2d6 si són entre dos i cinc metres, i 1d6 des d'aquí fins als 10 metres. A això s'ha d'afegir el potencial incendiari de l'explosió.

PERSONATGES JUGADORS

JOHN WINDHAM

Documentalista del programa, vint-i-vuit anys.

En John va començar produint els seus propis pòdcasts sobre notícies de successos que li semblaven especialment truculentes. Després va passar a estudiar Ciències Audiovisuals, però ho va aparcar quan li van oferir d'entrar a *Converses des de la penombra*. Està convençut que en una visita fa uns mesos a una granja d'un petit poblet d'Ohio, investigant sobre un assassinat múltiple, va veure quelcom «estrany». Des de llavors procura no quedar-se mai sol dins d'edificis desconeguts.

FOR	CON	DES	MID	INT	POD
12	11	13	9	10	9
EM	**CAR**	**EST**	**MD**	**PV**	**PM**
—	12	14	0	10	9

Idea 50, Sort 45, Cultura General 70, Llindar de Ferida Greu 6

Habilitats amb percentatge diferent a la base. Ciències Ocultes 35, Ciències Socials (Història) 60, Arxivística 70, Psicologia 45, Art (Escriptura) 35, Discreció 40, Amagar/-se 45, Escoltar 70, Percebre 45, Engalipar 30, Intimidar 20, Protocol 38, Conduir 45, Força de Voluntat 4.

HELENE CARTER

Documentalista del programa, vint-i-sis anys.

L'Helene té un títol en Biblioteconomia i fa anys que treballa en biblioteques universitàries. Mira de col·laborar amb el pòdcast a les seves estones lliures i, de vegades, quan cal fer treball de camp, es pren uns dies lliures a la universitat per a fer el viatge. Perd diners en fent-ho, però és la seva passió.

FOR	CON	DES	MID	INT	POD
10	12	9	9	12	13
EM	**CAR**	**EST**	**MD**	**PV**	**PM**
—	10	16	-1d2	11	13

Idea 60, Sort 65, Cultura General 80, Llindar de Ferida Greu 6.

Habilitats amb percentatge diferent a la base. Burocràcia 50, Ciències Ocultes 55, Ciències Socials (Antropologia) 60, Arxivística 85, Art (Escriptura) 55, Discreció 40, Amagar/-se 45, Escoltar 55, Engalipar 70, Intimidar 34, Armes de Foc (Curtes) 40, Força de Voluntat 6.

STEWART GUMM

Presentador, 31 anys.

L'Stewart va procurar allargar la seva estada a la universitat estudiant Filosofia, per poder passar més temps presentant programes a la ràdio del campus. Durant cinc anys ha passat pel noticiari, els esports, entrevistes, ressenyes... i tot el que ha caigut a les seves mans. Fa un parell d'anys que arrodoneix els seus migrats ingressos amb la feina a *Converses des de la penombra*. No creu en res de paranormal, però li paguen per llegir els guions.

FOR	CON	DES	MID	INT	POD
14	9	10	13	10	12
EM	**CAR**	**EST**	**MD**	**PV**	**PM**
—	15	12	+1d2	11	12

Idea 50, Sort 60, Cultura General 60, Llindar de Ferida Greu 6

Habilitats amb percentatge diferent a la base. Ciències Ocultes 15, Idioma (Espanyol) 35, Primers Auxilis 30, Psicología 55, Oficis (Serralleria) 25, Rastrejar 40, Autoritat 57, Engalipar 30, Oratòria 60, Protocol 44, Conduir 35, Forma Física 44, Lluita 45, Força de Voluntat 6.

ERIC WILLIS

Tècnic de so, 29 anys.

L'Eric és un excel·lent tècnic, i no només de so. Tecnòleg autodidacte, d'ençà que tenia vuit anys que desmuntava i tornava a muntar (tot i que li sobraven peces) tots els aparells que li queien a les mans. Fa uns mesos, investigant uns assassinats múltiples a una granja d'Ohio, va entrar a un cobert amb en John. El seu company afirma que va veure i sentir una presència estranya. L'Eric ho nega tot. Almenys, en públic.

FOR	CON	DES	MID	INT	POD
14	13	8	13	9	12
EM	**CAR**	**EST**	**MD**	**PV**	**PM**
—	9	10	+1d2	13	12

Idea 45, Sort 60, Cultura General 50, Llindar de Ferida Greu 6

Habilitats amb percentatge diferent a la base. Ciències Naturals (Física) 40, Arxivística 40, Oficis (Electrònica) 55, Oficis (Electricitat) 30, Discreció 20, Escoltar 55, Conduir 45, Forma Física 52, Lluita 46, Força de Voluntat 6.

CTHULHU

D100

EN CATALÀ

Cthulhu d100 Providence és un sistema de regles complert que et permet situar les teves partides en els móns dels Mites de Cthulhu d'una forma àgil i fàcil, i que pots utilitzar també amb als jocs més coneguts situats en el mateix entorn.

En aquest volum hi trobaràs tot el que et cal per gaudir de les teves partides en català: regles i mecàniques, atributs i habilitats, sistema de combat, màgia, creació de personatges, éssers dels Mites i volums arcans.

A més, inclou l'escenari «Carn cremada», una aventura d'horror lovecraftià a punt per començar a jugar.

Entra a l'univers dels Mites. Providence t'espera.

Shadow Lands

9 788412 651744

www.shadowlands.es

PVP: 19,95 €