

# Mòdul 1. Lobisome

Aventura interactiva per a un Pg que no posseeixi la capacitat de llançar encanteris.

Aquesta aventura està dissenyada per servir d'introducció a l'univers d'*Aquelarre* i a l'ambient de les seves partides. Per jugar-la només cal crear un Pg (segons les regles del capítol 1) o bé escollir un Personatge ja pregenerat dels que hi ha al final del capítol 6. En tots dos cassos, cal que el personatge no posseeixi màgia.

Com en tota aventura interactiva, no cal Director de Joc per jugar. El jugador simplement ha d'anar llegint els textos, prenent les seves decisions i "saltant" al número de text que se li indiqui.

## Introducció

### Pontevedra, hivern de 1351.

Explicar com vas anar a parar a aquesta ciutat de Galícia és una història que no ve al cas, i que potser explicarem en una altra ocasió. Els teus plans eren passar l'hivern tranquil·lament en aquesta ciutat, però motius imprevistos t'obliguen a desplaçar-te a l'aldea de Bueu, a la petita península de Morrazo. El viatge no presenta gaires perills: el camí ral va seguint la costa i està en bones condicions, ja que és ruta obligada de carreters i comerciants, perquè és l'única via d'enllaç entre les poblacions costaneres de la península.

Fes una tirada de Psicologia. Si la passes, vés al 24; si no la passes, vés al 36.

1. ¿Vols examinar la pedra on estaves assegut (vés al 18) o prosseguir al teu camí el més de pressa possible (2)?

2. Continues el teu camí al més de pressa que pots, amb una oració als llavis i el cor encongint de por. Per sort aconseguixes arribar a Bueu abans que es faci fosc. Fi.

3. Notes com si la ferida et cremés. El leprós et fa un llarga riallada, i s'esvaeix en l'aire, enmig d'un núvol groc que fa pudor de sofre. Vés al 42.

4. Ets un llop blanc. T'ataca un llop negre. Ell és fort, tu ets valent. Et mossega al costat. Tu li trobes el coll. El destrosses. Vés al 8.

5. Veus la llum d'una cabana. ¿Hi vols entrar (vés al 45), o vols quedar-te a fora i cercar una altra mena de refugi (29)?

6. La temperatura descendeix bruscament, i aviat tremoles de fred. No saps on ets i tens la impressió d'estar donant voltes. ¿Intentes seguir caminant i buscar un refugi (vés al 5) o t'estimes més passar la nit al bosc i encendre un foc per escalfar-te (vés al 38)?

7. Has sentit parlar d'aquests laberints gravats en la pedra. Segons sembla, qui els troba mai no retroba el seu camí. Aterrit, arrenques a córrer. Si has llegit el número 1, vés al 2. Si no, vés al 65.

8. Et despertes ajagut en una lilitotxa. L'ancià és al teu costat, cuidant-te. Et diu que tot s'ha acabat. Tornes a ser humà. Et tornes a adormir, esgotat. És un somni, no pas un malson. Fi.

9. Tens un espasme brutal a l'estómac i perds immediatament el sentit. Fes una tirada amb 1D100. Si treus de 01 a 50%, vés al 4. Si treus de 51 a 00%, vés al 10.

10. Ets un llop negre. T'ataca un llop blanc. Ells és valent, tu ets fort. Li mossegues el costat. Ell, però, et troba el coll i t'arrenca la jugular. Notes com la vida se t'escapa... Vés al 72.

11. Arribes a l'illa de Sant Simó en un estat lamentable. Ja quasi no pots parlar i estàs mig mort de gana i de set. T'has resistit, fins ara, a menjar carn humana.

A Sant Simó només hi ha ruïnes. Sembla que hi havia hagut alguna cosa fa temps, però els homes sants n'han marxat. Quan ets a punt de defallir, veus algú que s'acosta entre les ruïnes. Vés al 20.

12. Passa pel teu costat sense adonar-se de la teva presència. La boca se't fa aigua i t'adones que ell és el teu aliment, el que et cal per sobreviure. ¿L'ataques (13) o fuges d'ell (21)?

13. L'home té massa por per defensar-se. Allà mateix, al mig del camí, et menges la seva carn i et beus la seva sang. Vés al 32.

14. En passar pel teu costat i abans que puguis fer res, l'home aixeca els ulls i crida una sola paraula: Lobisome! Està aterrit. ¿L'ataques (13) o fuges d'ell (21)?

15. Tira per Amagar-se. Tens un bonus del 25%, ja que el viatger camina bastant distret. Si ho treus, vés al 12. Si no ho treus, vés al 14.

16. Fes una tirada de Guaitar. Si la treus, vés al 52. Si no la treus, vés al 64.

17. Surts de Pontevedra ben d'hora, al matí. El cel està una mica tapat i fa força fred. Malgrat tot, no sembla que hagi de nevar. Vas a bon pas. A mitja jornada de marxa, després d'haver deixat enrera els pobles de Marín i Mogor, et trobes un captaire assegut en una roca al costat del camí. Sembla alt i fort i té la cara tapada amb una caputxa. Porta un pal gruixut i sembla adormit. Fes una tirada per Guaitar. Si la passes, vés al 56. Si no, vés al 59.

18. Els teus ulls es fixen sense voler en la pedra on s'asseia el leprós: en ella hi ha gravat un camí o sendera, que gira i es bifurca, tot formant un autèntic i intricat laberint. Tira per Llegendes. Si la passes, vés al 7. Si no la passes, i has llegit l'1 vés al 2. Si no, vés al 65.

19. L'home escolta el teu relat en silenci. Després et fa senyes perquè el segueixis i et porta a una mena de sala subterrània, sota les ruïnes. Tota la sala està pintada amb motius religiosos. Fes una tirada per Teologia. Si la passes vés al 31. Si no, al 68.

20. Es tracta d'un home ja vell, d'aspecte majestuós, vestit amb àmplies vestidures negres. Et mira i no sembla gens espantat. ¿L'ataques (28) o li supliques ajuda (19)?

21. Fuges entre els boscos, espantat d'allò en què t'has convertit. Has desitjat la sang i la carn d'aquell home. Et preguntes quan perdràs les poques restes d'humanitat que et queden i et convertiràs definitivament en un ani-

mal. Fes una tirada per Memòria. Si la passes, vés al 69. Si no, vés al 32.

22. Diuen que un adepte de Gaeko (l'esperit del mal dels Bascons) pot maleir un home o una dona i convertirlos en un ésser amb el cos humà però la ment d'animal, cobert de pèl, que no pot menjar cap altre aliment que no sigui la carn crua ni beure res que no sigui sang calenta. L'anomenen Lobisome. Vés al 23.

23. Camines amb pas insegur pel bosc, com si estiguessis borratxo. Donaries qualsevol cosa per un glop d'aigua fresca. Gairebé sense adonar-te'n arribes a un camí ral. Sents com s'acosta un viatger solitari. ¿T'amagues (15) o esperes que passi pel teu costat per demanar-li auxili (14)?

24. Quan comentes a l'hostal on t'allotges que t'has de desplaçar cap a l'interior de la península de Morrazo, notes que la gent et mira d'una manera estranya. ¿Mires de fer-los dir alguna cosa del que passa (vés al 39) o ho deixes córrer (17)?

25. Perds 1 punt de Resistència i un altre de Percepció a causa del fred. Si no trobes un refugi ben aviat, et moriràs congelat. Vés al 5.

26. Balboteges alguna cosa, entres a la cabana i et deixes caure en un racó. Ni la vella ni la nena no et dirigeixen la paraula. La nena, finalment, pren un plat de sopa de l'olla i te l'ofereix amb un tímid somriure. ¿L'acceptes (vés al 50), o bé el rebutges (vés al 27)?

27. Rebutges la sopa amb un gest de la mà. Realment estàs cansat. Sense dir ni una paraula, la vella i la nena es posen a menjar sopa. T'adones que tens gana. En fixer-se en la teva mirada, la nena torna a oferir-te la sopa. ¿L'acceptes (50), la rebutges una altra vegada (60) o decideixes marxar de la cabana i buscar-te un altre refugi (29)?

28. L'home fa un simple gest amb la mà, tot alçant un objecte d'una brillantor que et fa mal. Fuges d'ell. Vés al 32.

29. No trobes cap mena de refugi. Llança 1D4.  
Si surt 1, vés al 30.  
Si surt 2, vés al 34.  
Si surt 3, vés al 63.  
Si surt 4, vés al 25.

30. Perds 1 punt de Resistència i un altre de Força, a causa del fred. Si no trobes un refugi ben aviat, et moriràs congelat. Vés al 5.

31. Sembla una capella consagrada per a la missa, però hi ha detalls que et semblen estranys i símbols que no són cristians.  
Vés al 68.

32. Ara ets un Lobisome i, com a tal, viuràs al bosc sotjant els viatgers. I en les nits propícies et reuniràs amb la teva mestressa, la Meiga de Coiro, per anar junts a l'Aquelarre de Cangas del Morrazo... Fi.

33. Et desperten el dolor i la set. Ets a terra, davant de la cabana, que ha cremat pels quatre costats i, ara, només és

una pila de restes ennegrides. Et fa mal tot el cos i tens la gola seca i encartonada, com si fes segles que no haguessis begut. La teva roba és un manyoc de parracs ensangonats.

T'adones que no ets l'únic que és a terra. Al teu voltant hi ha almenys mitja dotzena de cadàvers, vestits com els pagesos, terriblement destrossats per una fera salvatge. Et palpes el cos buscant ferides. En tens unes quantes, però són d'armes, no pas d'ullals. ¿Fuges del lloc (vés al 23) o intentes beure una mica d'aigua al rierol i acabar de desemboirar-te (71)?

34. Perds 1 punt de Resistència i un altre d'Agilitat, a causa del fred. Si no trobes un refugi ben aviat, et moriràs congelat. Vés al 5.

35. Has sentit parlar dels Agotes, la raça maleïda de la Vall de Baztan. Són éssers humans alts i forts, castigats per les forces divines pels seus pecats. Tots neixen leprosos i endimoniats i són molt perillosos, sobretot per als viatgers solitaris com tu. Malgrat tot, tampoc no estàs segur que el captaire en sigui un... Vés al 59.

36. Tot i que aparentment el viatge no suposa cap perill, potser seria interessant preguntar a la gent del lloc sobre la península en qüestió. A la gent li costa parlar amb forasters, o sigui que et caldrà utilitzar la teva simpatia natural.  
Si vols interrogar la gent de Pontevedra, vés al 39. Si no, vés al 17.

37. Quan descarregues el teu cop sobre el leprós, aquest fa una llarga riotada i s'esvaeix enmig d'un núvol groc, que fa una pudor de sofre molt forta. Parpelleges i et sents marejat. Tira per Racionalitat, amb un malus de -50%. Si la passes, vés a l'1. Si no, vés al 18.

38. El vent i la neu fan impossible encendre cap foc. Llança 1D4.  
Si surt 1, vés al 30.  
Si surt 2, vés al 34.  
Si surt 3, vés al 63.  
Si surt 4, vés al 25.

39. Fes una tirada d'Eloquència. Si la passes, vés al 58. Si no la passes, vés al 43.

40. El captaire et colpeja amb força. Resta't el dany que et faci dels teus punts de Resistència, i tingues presents les conseqüències de les ferides, si n'hi ha. A part del dolor, notes una sensació estranya. Tira per Racionalitat. Si la passes, vés al 51; si no la passes, vés al 3.

41. En passar pel seu davant el captaire aixeca el cap de sobte i et diu, amb una veu que intenta fer llàstima: "Oh, viatger! Dóna'm una almoïna, ni que només sigui un tros de pa o un glop d'aigua! Fes-ho per l'amor de Sant Simó, que va vèncer el llop!" ¿T'atures a socórrer el captaire (48), arrenques a córrer (70) o l'ataques (46)?

42. Examines la ferida i t'adones, aterrit, que hi tens una llaga de lepra que s'estén ràpidament. A mesura que avança la malaltia, però, deixes de preocupar-te i comences a sentir-te superior als altres. Al principi penses que és la bogeria típica dels Agotes, però al final deixes de pensar fins i tot això. Ara ets un Agote i viuràs la teva curta existència entre aquests éssers inferiors i dèbils que

es fan dir homes... i quan moris la teva ànima es podrà a l'Infern, mentre fas lloances a Satanàs. Fi.

43. Sembla que la gent tingui por i defuig el tema cada vegada que el planteges. Finalment l'hostaler et diu: "Valdrà més que no abandoni el camí. Passi el que passi i vegi el que vegi. Si posa un peu a fora, estarà perdut." Vés al 17.

44. Quan surts del camí ral sents darrere teu la veu del captaire. Intenta ser llastimosa, tot i que el seu to és molt greu: "Oh, viatger! Dóna'm una almoïna, ni que només sigui un tros de pa o un glop d'aigua! Fes-ho per l'amor de Sant Simó, que va vèncer el llop!" ¿Et gires i et dirigeixes cap al captaire (48) o apretes a córrer (70)?

45. Obres la porta bruscament, marejat. Hi ha dues dones, a la cabana. L'una és una vella repugnant, l'altra és gairebé una nena. Totes dues estan assegudes al costat del foc, que crema alegrement. Estan preparant menjar en una olla. Et miren sense dir res.

¿Entres a dins (26) o t'estimes més sortir a fora i buscar una altra mena de refugi (29)?

46. El captaire fa un salt increïblement àgil i t'ataca amb el seu pal. Les seves dues accions són sempre atac i parada. El seu pal té els encanteris d'Arma Irrompible i d'Arma Invencible (vegeu capítol 4). Si et pega, passa al 40. Si el pegues tu a ell, passa al 37.

#### CARACTERÍSTIQUES DE L'AGOTE:

For 18 Agi 10 Hab 5 Res 20 Per 15 Com 5 Cul 27

RR: 2% IRR: 98%

Armes: Pal 35% (1D3+1D4)

47. La nena pronuncia una sola paraula: "Agaliareph". Vés al 53.

48. Què li donaràs, al captaire?

La meitat de les teves provisions? Vés al 57.

Un tros de pa? Vés al 61.

Una moneda? Vés al 49.

Res? Vés al 46.

49. El captaire no sembla gaire satisfet amb el que li has donat. Vés al 57.

50. Et beus la sopa agraït. No podries dir de què fa gust, però està calenta i et reconforta. Recuperes els punts que havies perdut. Fes una tirada de Racionalitat, amb un malus de -25%. Si la passes, vés al 67. Si no, vés al 16.

51. La sensació estranya desapareix. Continua el combat amb normalitat. Si aconseguixes pegar-lo, passa al 37. Si vols fugir, vés al 70.

52. Quan t'estàs acabant la sopa la nena somriu. T'adones que té ullals de llop en comptes de dents, i que el seus ulls brillen. Intentes aixecar-te i fugir, però caus a terra inconscient. Vés al 55.

53. Una massa negra i informe s'interposa entre la Meiga i tu. Et sents atrapat i arrencat de la faç de la terra. Ningú no et tornarà a veure mai més. Fi.

54. L'endemà al matí fa un dia net i molt clar. Recuperes els punts que havies perdut. T'acomia des d'aquesta tan

parella estranya i marxés. De seguida trobes el camí. T'adones, sorprès, que ets al paratge que es troba entre l'aldea de Coiro i el poble de Cangas del Morrazo. T'espera una bona caminada per arribar a Bueu. Fi.

55. El teu somni és llarg i difícil de recordar. Et veus tu mateix com a esclau de les dues dones, realitzant infinitat de treballs durs, bruts i humiliants sense pronunciar cap paraula. Les dues dones parlen poc i, quan ho fan, és amb una veu desagradable, que et recorda el grallar dels corbs.

Un dia, però, sents veus irades a fora, i veus rostres colèrics, i punys que porten armes, eines del camp i torxes. Sents un gruny i veus com un gran animal, semblant a un llop o a un gos enorme, es llança contra tu. Ja no veus res més. Vés al 33.

56. T'adones que ets un leprós! Fes una tirada per Llegendes o per Coneixement Màgic (el que tinguis més alt). Si la passes, vés al 35. Si no la passes, vés al 59.

57. El captaire t'acusa de gasiu i de mal cristià, i comença a posar-se agressiu. T'adones (si encara no t'hi havies fixat) que és un leprós. Comença a cridar i els seus ulls comencen a brillar al fons de la seva caputxa. ¿L'ataques (46) o intentes fugir (70)?

58. Després de parlar amb els parroquians una bona estona (i de convidar-ne uns quants a algunes rondes de vi) aconseguixes assabentar-te que la gent anomena aquella regió "la península de les Bruixes".

En especial defugen el poble de Cangas del Morrazo, ja que està dominat per elles... Per sort, Cangas és bastant lluny de la teva ruta. T'avisen, sobretot, que no surtis sota cap concepte del camí ral. Vés al 17.

59. ¿Surts del camí ral per no passar pel costat del captaire (vés al 44) o bé segueixes endavant (41)?

60. La nena i la vella fan un gest de contrarietat, però no diuen res. Vés al 54.

61. El captaire no sembla gaire satisfet amb el que li has donat. Vés al 57.

62. Notes com una onada de foc sacseja el teu interior. Això t'espanta i et fa anar encara més de pressa. Finalment t'atures, panteixant, al costat d'un arbre. És llavors quan t'adones que ja fa estona que has deixat enrera el camí ral. Estàs sol enmig del bosc, en una zona que no coneixes. Es fa de nit ràpidament, i comença a nevar. Vés al 6.

63. Perds 1 punt de Resistència i un altre d'Habilitat, a causa del fred. Si no trobes un refugi ben aviat, et moriràs congelat. Vés al 5.

64. Quan t'acabes la sopa, la nena et somriu. Gairebé no t'hi fixes, estàs cansat, i et vas quedant adormit, molt adormit... Vés al 55.

65. A mesura que avances pel camí, notes com es va formant una boira inexplicablement densa, que s'espesseix cada vegada més. El camí, fins llavors ample i ben cuidat, es va estrenyent fins a convertir-se en un corriol tortuós, submergit en un bosc d'arbres morts, grans i deformes com mandràgores adultes. Es fa de nit ràpidament i comença a nevar. Vés al 6.

**66.** Notes com una onada de foc sacseja el teu interior. Malgrat tot, segueixes corrent pel camí. Només t'atures en arribar als afores de Bueu, on respires tranquil. Fi.

**67.** Et sents una mica marejat, però l'efecte passa aviat. T'adones que han intentat enverinar-te o narcotitzar-te. ¿Els ataqués (vés al 47), esperes alerta que deixi de nevar per marxar (vés al 54) o surts de la cabana (29)?

**68.** L'ancià et diu que et despullis i et posis al centre de la sala. Ell inicia alguna cosa molt semblant a una missa. En el moment de la comunió, t'ofereix un calze d'or ple de vi. ¿Te'l beus (vés al 9), fuges del lloc (32) o ataqués l'ancià (28)?

**69.** Recordes les paraules de l'Agote: "Una almoina per l'amor de Sant Simó, que va vèncer el llop." Recordes també, vagament, que hi ha una illa anomenada de Sant Simó enmig de la ria de Morrazo. Diuen que allà hi ha un monestir d'homes sants... Al cap i a la fi, no hi tens res a perdre. Vés a l'11.

**70.** Arrenques a córrer com si et perseguís el dimoni. Sents de lluny com el captaire et crida: "Corre, corre! Ja no et podràs escapar! Que els teus peus et portin allà on no vulguis anar!" Fes una tirada de Racionalitat. Si la passes, vés al 66. Si no la passes, vés al 62.

**71.** Arribes al rierol. Intentes beure però no pots. L'aigua no et passa per la gola. T'adones que tens les mans tacades de sang i que t'han sortit pèls, negres i espessos, per tot el cos. Tira per Llegendes o per Coneixement Màgic (el que tinguis més alt). Si ho treus, vés al 22. Si no, vés al 23.

**72.** Et despertes a la capella. Estàs despullat i cobert de sang. El vell està destrossat al teu costat. Fuges d'allà. Vés al 32.

#### **Guanys i pèrdues d'irracionalitat.**

Modifica el teu Pg segons les experiències que hagi viscut:

\* L'enfrontament amb l'Agote: + 1D10 a la IRR si no es passa una tirada d'Irracionalitat.

\* Els encanteris de la Meiga: + 3 a la IRR si es té IRR 65 o menys.

\* L'exorcisme de l'Home sant: + 5 a la IRR si es té IRR 80 o menys.

\* Per cada vegada que el Pg passi una tirada de RR: - 5 a la IRR.

#### **Punts d'aprenentatge**

Si arriba a Bueu sa i estalvi, guanya 10 punts.

Si es transforma en Agote o en Lobisome, es converteix en Pnj.

Si aconseguix ser exorcitzat per l'home sant de Sant Simó, guanya 60 punts.