

# TRAMPES I OBSTACLES

TRAMPES PER A MASMORRES I AVENTURES A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL

## CONTINGUT

Què és una bona masmorra sense bones trampes? Tresors, secrets, enemics... Tots volen ser protegits, i les trampes són un mètode molt comú per aconseguir-ho. En aquest document trobaràs un seguit de trampes que pots implementar en les teves partides, explicant com funcionen, com es detecten i com es poden modificar.

## ARIET D'INTERIOR

Aquest parany és activat mitjançant una placa de pressió camuflada entre les rajoles del terra. Al trepitjar-la, un ariet cau des del sostre, colpejant enrere a la criatura que l'ha activat enrere. Descobrir la trampa té una CD 16, veient tant la rajola com l'ariet, camuflat entre les bigues del sostre.

La trampa s'activa quan la rajola suporta més de 10 kg, causant que l'ariet, subjecte amb cordes, oscil·li des del sostre cap a la criatura. Cada criatura en una línia de 15 x 5 u. ha de superar un salvament de Destresa de CD 16 o rebre 4d10 de dany d'impacte i ser empesa 15 u. enrere.

Es pot faltar la placa de pressió per a inutilitzar la trampa, o tallar les cordes que aguanten l'ariet.

Per a augmentar el perill d'aquesta trampa, es pot col·locar qualsevol tipus de fossar a l'àrea on l'ariet llençarà els aventurers. L'activació del fossar pot ser a través de la mateixa placa de pressió, o en pot tenir una de pròpia.

## DALLES PÈNDOL

Aquesta trampa està pensada o bé per barrar el pas dels aventurers o bé per ferir-los, amb dalles penjants que apareixen de diverses esclatxes de les parets d'un passadís, movent-se com pèndols.

Les dalles s'activen al trencar un fil gairebé invisible al terra, al caminar-hi. Detectar les esclatxes té un CD 12, però trobar el cordill requereix una CD 16. Si es situa el cordill entre les dalles i s'activa, cal que els aventurers entre les dalles superin un salvament de Destresa de CD 16 per apartar-se de la zona de perill. Si no el superen, reben 10d10 dany tallant.

Es poden creuar les dalles exitosament amb un control de Destresa (Acrobàcies) de CD 16. Si no es supera, es rep el dany de la trampa. Amb més temps, també es poden intentar frenar o obturar els pèndols, inutilitzant la trampa.

Si es situa aquest trampa en un passadís que porti a una cambra, i el cordill a l'entrada d'aquesta, serveix per barrar temporalment la seva retirada.

## PASSADÍS PUNXEGUT

Aquesta trampa s'activa a través del soroll i les vibracions, causant que un seguit d'estaques enganxades precàriament al sostre d'un passadís o cambra caiguin sobre els intrusos. Poden semblar estaques o tenir l'aspecte d'estalactites en una caverna natural.

Detectar el potencial perill de la trampa té una CD 14, i aquesta s'activa quan no es supera un control de Sigil de CD 12 per a travessar el passadís en silenci. Cada criatura sota les estaques ha de superar un salvament de Destresa de CD 14 o rebre 2d10 dany d'impacte, la meitat si es supera.

Causar un fort soroll o vibracions a prop de la trampa, encara que no sigui just a sota, causarà que també s'activi, essent aquesta una manera d'inutilitzar-la.





## UN SIMPLE CUBELL

Una porta entreoberta, o un portal amb un fil o una placa de pressió, pot amagar un cubell ple d'àcid, que caurà sobre l'aventurer que la creui.

Detectar el cubell té una CD 12, i es pot inutilitzar la trampa retirant-lo del seu lloc, i fins i tot usar el seu contingut. Si no s'adverteix la trampa, el contingut del cubell s'aboca sobre la seva víctima, que haurà de superar un salvament de Destresa de CD 12 o rebre 6d6 dany d'àcid, la meitat si el supera.

Per a efectes més interessants, es pot substituir el contingut del cubell per un verí, o fins i tot per quelcom més exòtic, com les restes conservades de la pell d'un **Grung** (VGM, p. 157), que causarà que s'activi la seva propietat *Pell Verinosa*.



## UNA EMPENTETA

Aquesta trampa consisteix en una porta tancada. Si s'intenta obrir s'aprecia que tot i no tenir pany ofereix resistència, com si estigués falcada. En realitat, la porta està barrada amb un llistó, i dona a un fossar, del tipus que prefereixi el MM.

Obrir la porta a la força empentant requereix un control de Força (Atletisme) de CD 15, trencant el llistó. Si es supera amb un 15, la porta s'obre sense problema i es revela el fossar. Si es supera amb un resultat major a 15, les criatures que estiguessin empentant han de superar un salvament de Destresa de CD 15 o caure al fossar.

Detectar aquesta trampa requereix té una CD 20. Tot i això, hi ha altres maneres d'obrir una porta, com trencar-la, que no posarien perill els aventurers.

## TOBOGAN GELATINÓS

Aquesta trampa es situa al terra d'un passadís de marbre llis de 10 u. d'ample. Té unes dimensions de 25 u. x 10 u, i és activada quan la secció de 5 u. x 10 u. més allunyada d'allà on provenen els aventurers suporta 40 kg o més. A l'instant, els suports que aguanten aquesta secció de terra s'esfondren, i esdevé una descendent, que actua com a tobogan.

Aquelles criatures a 5 u. de les vores de la trampa han de superar un salvament de Destresa de CD 10 relliscar pel tobogan. La CD augmenta en 5 per cada 5 u. addicionals de distància respecte als extrems de la trampa.

Aquells aventurers que caiguin a la trampa relliscaran fins xocar contra un **Cub Gelatinós** (MM, p242), que ocupa una petita cambra de 10 u. x 10 u. al final de la rampa.

Per a detectar aquesta trampa, cal superar un control d'Intel·ligència (Investigació) de CD 16, divisant les vores de la secció de passadís trucada, i deduir que amaga alguna mena de perill.

## GÀBIA D'OCELLETS

Aquesta trampa està pensada per a capturar temporalment als aventurers, per sotmetre'ls a un perill ambiental, una emboscada o quelcom similar.

La trampa s'activa quan es trepitja una placa de pressió, fent que una secció de sostre falsa s'obri i en caigui una gàbia de 15 u. x 15 u. de ferro. Aquelles criatures sota la gàbia han de superar un salvament de Destresa de CD 20 o quedar atrapades. Un cop cau, aixecar-la requereix un control d'Atletisme de CD 25. A més, cada secció de 5 u. de la gàbia té una CA 19 i 40 pv.

Un control de CD 15 és suficient per detectar la placa de pressió, o veure que una secció del sostre té una textura diferent a la resta, i relacionar-ne el potencial perill.

Alguns perills ambientals que sinergien bé amb aquesta trampa són vapors somnífers que surten d'estàtues properes al activar-se la trampa, o que la cambra es comenci a omplir d'aigua, per exemple



# FER UNA TRAMPA ESPECIAL

## EXEMPLES BÀSICS

Aquestes trampes estan pensades per a servir de base per aquelles que vulguis construir per la teva partida. Es poden utilitzar tal com es presenten, però si segueixes aquesta sèrie de consells la teva trampa serà més memorable i encaixarà millor en el context de la vostra campanya.

## AJUSTAR LA DIFICULTAT

Les Classes de Dificultat per a detectar i desactivar una trampa, igual que aquelles per evitar els seus efectes, son donades només a títol d'exemple. El mateix passa amb el dany o els efectes que produeixen aquests paranys.

Per a que encaixin millor a les necessitats de la vostra partida, aquests valors es poden reajustar. Per a fer-ho, podeu basar-vos en les taules de dificultat i dany per a trampes de la pàgina 121 de la *Dungeon Master's Guide*.

## MATEIXA TRAMPA, DIFERENTS RESULTATS

La disposició d'una trampa en una masmorra pot convertir una trampa simple en un perill mortal. La trampa està en un passadís sospitosos o amagada a la cambra d'un monstre que ataca els aventurers? Busca impedir o alentir els aventurers o impedir que fugin d'un perill imminent?

La urgència, la combinació de trampes, la presència d'enemics, els perills ambientals... Tots aquests factors afectaran a com els aventurers s'enfronten a una trampa, i per tant, a la seva dificultat.

## USAR CRIATURES

Per aconseguir una trampa més dinàmica, s'hi poden incorporar criatures, donant lloc a possibles combats a mesura que s'explora una masmorra.

Potser al trepitjar una placa de pressió, en comptes de caure pedres del sostre, cauen **Esquelets** (MM, p272) preparats per a la lluita, o bé al fons d'un fossar hi ha **Erugues Carronyeres** famolenques (MM, p37) en comptes d'estaques.

## COMBINAR TRAMPES

A vegades la millor manera de crear una nova trampa o retornar la frescor a una d'usada és simplement combinar-ne dues.

Per exemple, els aventurers poden detectar una secció terra falsa que oculta un fossar, i la salten per evitar-la, caient a un segon fossar més ben camuflat.

O bé, mentre els aventurers fugen d'una gran roca esfèrica que rodola cap a ells, s'amaguen en unes petites obertures laterals del passadís per salvar-se. Sense saber-ho, han anat directes a trepitjar unes plaques de pressió que llencaran un raig de foc sobre els seus caps.



*Azuma no hana ukiyo kōdan - Benzaiten Chōjōki*  
Tsukoka Yoshitoshi, 1867. Font: Metropolitan Museum of Art, Domini Públic

## GLOSSARI

Aquest document fa ús d'encanteris i criatures de Masmorres i Dracs, amb la seva pròpia proposta de noms a manca d'una traducció oficial. A més, es fa ús dels següents conceptes:

- CA: Classe d'Armadura (AC en anglès)
- CD: Classe de Dificultat (DC en anglès)
- MM: Mestre de Masmorra (DM en anglès)
- MM: En citacions, Monster Manual.
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)
- VGM: En citacions, Volo's Guide to Monsters.



# CAMBRES I COMBATS

CAMBRES PER A MASMORRES I AVENTURES A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL

## CONTINGUT

A vegades, una masmorra està protegida amb criatures, que actuen com a trampes vives, potser en sintonia amb trampes tradicionals. A continuació es proposen un seguit de cambres i enemics que posaran a prova als teus jugadors en el combat, en un entorn dinàmic que els forçarà a usar noves estratègies i afavorirà als seus adversaris.

## EL XUCLADOR

**Resum.** Aquesta cambra és circular, amb una vorera de 10 u. que rodeja un embut central, de 30 u. de radi, on aigua s'hi arremolina fins escolar-se per una reixa central, de 5 u. de radi. La porta de sortida està oposada a la d'entrada.

**Mecànica.** El remolí d'aigua es considera terreny difícil. Quan un jugador comenci el torn dins del remolí, ha de superar un salvament de Força de CD 15 o caure estirat i ser arrossegat 10 u. cap al centre. Un jugador que comenci el torn a la reixa central rep 4d6 dany d'impacte.

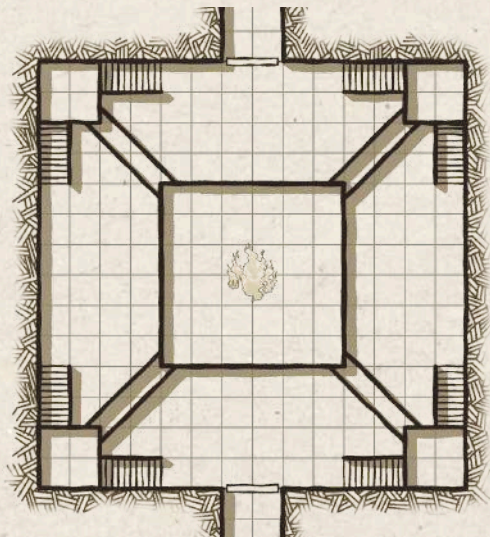
**Proposta.** Per a que els jugadors caiguin al remolí, es proposa usar criatures que excel·leixen empenyent, com un **Minotaure** (MM, p223), o criatures que puguin volar i escapar del remolí. Per a més dificultat, es pot eliminar el camí que el rodeja.

## EL FORN

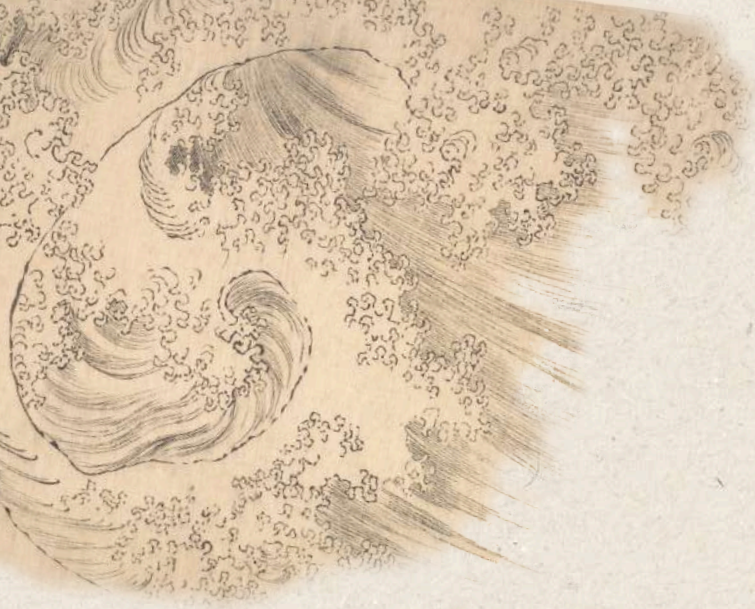
**Resum.** Aquesta cambra està feta de bronze en la seva totalitat. Les seves portes es tancaran així que els aventurers hi entrin, i un **Elemental de Foc** (MM, p125) apareixerà al seu centre. Cada ronda, les parets, el terra i el sostre s'escalfaran més degut a la calor de l'elemental, i causaran dany als aventurers. Al acabar amb la criatura, les portes s'obren i la temperatura disminueix.

**Mecànica.** A partir de la segona ronda, mentre l'elemental estigui viu, els jugadors reben 1d6 de dany de foc a l'inici dels seus torns si estan en contacte amb cap superfície de la cambra. El dany incrementa en 1d6 cada ronda. Si ho desitja, el MM pot designar petites àrees d'un material aïllant, on aquest efecte no ocorre.

**Proposta.** Es proposa que aquesta cambra tingui una alçada de 40 u., i una torre alta central (20 u.), rodejada de torres de 10 u., connectades per ponts. L'elemental apareixeria a la torre central, i pot aprofitar els desnivells per fer caure els jugadors o escapar d'ells, allargant la duració dels efectes de la cambra. Si es desitja, si poden introduir altres monstres voladors o immunes al dany de foc.





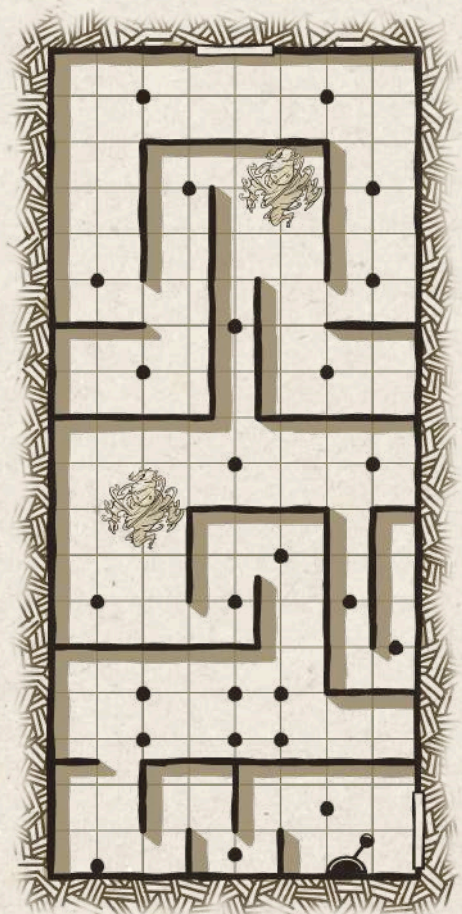


## EL CIRCUIT ELÈCTRIC

**Resum.** Aquesta cambra està plena de barres de coure verticals, que van del sostre al terra, i a l'altra punta s'hi veu una palanca. Al entrar a la cambra, la palanca baixarà, causant que la porta d'entrada es tanqui i apareguin noves parets a la sala, i dos **Elementals d'Aire** (*MM*, p125). Cada ronda, un corrent travessarà les barres de coure, enramant aquells a prop. Al pujar la palanca, els Elementals desapareixen, les parets baixen i el corrent cessa.

**Mecànica.** Al final de cada ronda, aquelles criatures a 5 u. de les barres han de superar un salvament de Destresa de CD 15 o rebre 1d8 de dany elèctric. Els Elementals intentaran impedir que els aventurers arribin a la palanca, i intentaran empènyer als aventurers a prop de les barres. Per aquest propòsit, el seu atac de Patac es substitueix per l'encanteri de nivell 2 **Ràfega de Vent** (*PHB*, CD 13 de salvament d'encanteri). A més, les barres tenen una CA 18 i 16 pv.

**Proposta.** Es proposa que aquesta cambra tingui una alçada de 20 u.. El nombre de barres de coure, la seva llargada i la disposició noves parets pot variar segons la dificultat desitjada.

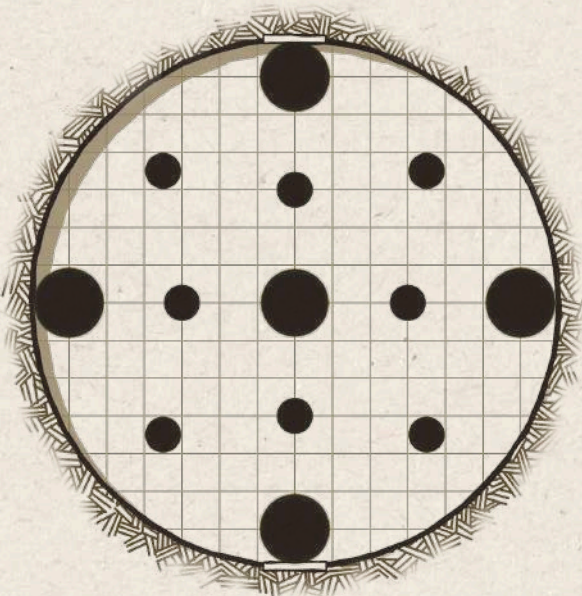


## DOS PAMS D'AIGUA

**Resum.** Aquesta cambra, igual que el passadís que hi condueix, està plena de dos pams d'aigua. A més, té diversos forats de diferents mides, que condeixen a un dipòsit d'aigua del mateix radi que la cambra i de 10 u. de profunditat. En aquest dipòsit s'hi amaguen dos **Estranys d'Aigua** (*MM* p 299) i un **Elemental d'Aigua** (*MM* p 125), que atacaran als jugadors.

**Mecànica.** La porta oposada a aquesta cambra no s'obrirà fins que els jugadors hagin acabat amb les criatures que hi resideixen. Si ho desitja, el MM pot designar petites àrees que sobresurtin de l'aigua, per restar avantatge als elementals.

**Proposta.** Els dos estranys d'aigua intentaran agafar i arrossegar els jugadors cap al dipòsit, aprofitant la seva invisibilitat dins l'aigua. Les tres criatures en general intentaran portar el combat sota l'aigua i fer ús del sigil i la sorpresa.





# FER UNA CAMBRA ESPECIAL

## NO MÉS QUE IDEES

Aquestes cambres estan pensades per a servir de base per la teva partida. Es poden utilitzar com a obstacle tal com es presenten, però si segueixes aquesta sèrie de consells la teva cambra s'adaptarà millor al context de la vostra campanya, tant en dificultat com en el propòsit que li vulguis assignar.

## AJUSTAR LA DIFICULTAT

Les Classes de Dificultat per evitar els efectes negatius de certes cambres son donades només a títol d'exemple. El mateix passa amb el dany o els efectes que produeixen aquests paranys.

Per a que encaixin millor a les necessitats de la vostra partida, aquests valors es poden reajustar. Per a fer-ho, podeu basar-vos en les taules de dificultat i dany per a trampes de la pàgina 121 de la *Dungeon Master's Guide*.

Per altra banda, les propostes de plànols son tan sols això, propostes. Un mateix concepte de cambra pot tenir resultats molt diferents segons el mapa on operi.

Per últim, en molts casos la dificultat d'una cambra dependrà principalment de la quantitat i el CR de les criatures emprades. Si fas canvis, tingues sempre en ment que la cambra s'ha dissenyat per a donar avantatges a les criatures que hi habiten.

Ets lliure d'alterar el nombre, estadístiques o tipus de criatures per a acostar-te més al combat que tinguis en ment, però intenta que puguin complir el mateix rol dins de la cambra que les criatures proposades.

## DURACIÓ DEL COMBAT

Segons quant hagi de durar el combat, els aventurers combatran d'una manera o altra. Si han d'esperar a que s'acabi un temporitzador o tenen pressa per sortir de la cambra abans de que s'esfondri, jugaran més defensivament o ofensiva, respectivament. Aquest és un consell vàlid per a qualsevol combat, però també el pots aplicar a l'hora d'implementar una cambra.

## LA PORTA CANVIA EL COMBAT

Els aventurers combatran diferentment segons el seu objectiu, i aquest en molts casos serà determinat per la porta de sortida de la cambra. Està oberta o tancada? Els monstres perseguiran als aventurers quan la creuin? Si està tancada, com s'obre?

En la majoria de casos, la porta s'obrirà quan els aventurers assoleixin un objectiu secundari, com acabar amb les criatures de la cambra, obrir el pany o trobar la clau de la porta. Potser fins i tot han de resoldre un enigma mentre combaten, i fins que no facin, els seus adversaris continuen regenerant-se.

Pensa en fer servir diferents objectius en les teves cambres, per a obtenir una major varietat de combats i convertir-les d'un simple contratemps a un repte èpic i memorable.

## UNA CAMBRA DINS UNA MASMORRA

Sempre cal recordar que una cambra normalment no existeix en un buit, sinó com a part d'una masmorra. Pensa en incorporar-la parant atenció a la resta de l'estructura: està intacta o en runes? Els seus creadors utilitzarien els monstres que vols emprar?

També pensa que una cambra pot ajudar a teixir la teva història. Potser aquest gran espiral de drenatge servia per netejar el clavegueram d'una ciutat nana, o potser uns elementals d'aigua protegien les precioses reserves d'aigua d'una civilització del desert.

## GLOSSARI

Aquest document fa ús d'encanteris i criatures de Masmorres i Dracs, amb la seva pròpia proposta de noms a manca d'una traducció oficial. A més, es fa ús dels següents conceptes:

- CA: Classe d'Armadura (AC en anglès)
- CD: Classe de Dificultat (DC en anglès)
- MM: Mestre de Masmorra (DM en anglès)
- MM: En citacions, Monster Manual.
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)
- PHB: En citacions, Player's Handbook





# ENIGMES I PUZZLES

ENIGMES PER A MASMORRES I AVENTURES A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL



## CONTINGUT

A vegades, la força i la màgia no permeten avançar als aventurers, i cal aturar-se i pensar-ho bé. A vegades, en comptes de combatre fins a la mort es pot trobar una solució alternativa més senzilla. A continuació es llista un seguit de puzzles i enigmes aplicables en aquestes situacions.

## ELS CINC ALENS

**Resum.** Els aventurers es troben davant d'una gran porta d'acer. En aquesta hi ha gravats cinc caps de drac, exhalant els seus alens. La porta no té pany ni obertura, i cal trobar el mètode per obrir-la.

**Mecànica.** Cada cap representa un color de drac cromàtic: blanc, negre, verd, blau i vermell. Al donar al cap corresponent amb el dany del seu alè (fred, àcid, verí, elèctric i foc, respectivament), aquest s'il·luminarà. Quan els cinc caps estiguin il·luminats, la porta s'obrirà sola. Per altra banda, si es prem un dels caps de drac, apareixerà a 30 u. una cria espectral d'aquest color de drac, i atacarà els aventurers. Aquests poden intentar dirigir el seu alè cap a la porta, per activar el seu color corresponent. Al morir, la cria desapareix.

**Proposta.** Un control exitós d'Intel·ligència (Arcana) o (Natura) de CD 14 serà suficient per reconèixer els cinc tipus de dracs i estar familiaritzat amb els seus alens. Si les cries de drac son criatures massa inofensives per als aventurers, el MM pot decidir usar dracs joves.



## CADENA D'ESTÀTUES

**Resum.** Aquesta cambra presenta una gran estàtua, rodejada de nou estàtues mitjanes, i totes tenen una lletra gravada al pit. A més, l'estàtua porta una diadema de ferro, amb el número 1. Hi ha nou diademes més al terra, amb números del 2 al 10.

No hi ha cap sortida aparent de la cambra, però sí un gravat als peus de la gran estàtua:

*Soc la primera guardiana d'aquest lloc, la primera d'una cadena, on cada mestre té un lligam únic amb el seu successor. Ressegueix la cadena de deixebles coronats per a poder cridar el meu nom i avançar.*

**Mecànica.** Per a avançar, cal que els jugadors col·loquin les diademes correctes sobre les estàtues, formant una paraula amb les lletres dels seus pits, i dir-la en veu alta. La paraula és "SAURINA". Un cop dita, l'estàtua principal camina fins una paret i la toca, que s'obre per permetre el pas dels jugadors.

Per a saber la paraula, s'han de fixar en el lligam únic que comparteixen les estàtues. Per exemple, la primera estàtua porta armadura pesada igual que moltes altres, així que no és un lligam únic. També porta una maça, però no hi ha ningú que en porti. En canvi, està feta de marbre, igual que solament una altra estàtua. Per tant, aquesta és la següent de la cadena.

A més, hi ha quatre estàtues que no formen part d'aquesta cadena. Si se'ls posa cap diadema al cap, s'animaran i atacaran els jugadors. Es poden usar les estadístiques d'una **Armadura Animada** (MM, p19) o un **Maleït de Roca** (MTF, p240), per exemple.

Aquestes són les estàtues que es poden trobar a la cambra, amb la lletra que porten gravada i l'ordre secret que els hi pertoca:

- Estàtua gran: S, humana portant armadura pesada i una maça, està feta de marbre. Porta una diadema de ferro amb el número 1. (1)



- I, dracònic portant armadura lleugera, escut i espasa curta, està feta de pedra calcària (5)
- L, humà, sense armadura i portant un martell de guerra, està feta de pedra calcària (-)
- A, humà, vestint una túnica i sense armes, està feta de granit. (7)
- R, nan, portant armadura pesada, una destrat i un escut, està feta d'argila (4)
- A, elfa, sense armadura i portant un pic de guerra, està feta de pedra calcària (-)
- A, mitjana, portant armadura lleugera i una llança, està feta de marbre (2)
- M, gnom, portant armadura pesada i sense armes, està feta de granit (-)
- N, dracònic, vestint una túnica i amb els punys embenats, està feta de fusta (6)
- I, gnom portant armadura de cuir i sense armes, està feta de bronze (-)
- U, mitjà, sense armadura i portant una destrat, està feta de granit (3)

**Proposta.** Un control exitós d'Intel·ligència de CD 15 serà suficient per entendre que han de buscar lligams únics entre cada estàtua i la següent. Si es vol ser menys permissius amb errors, es pot implementar una conseqüència negativa si es col·loca una diadema a l'estàtua equivocada.

## L'ESTÀTUA PETRIFICADA

**Resum.** Els aventurers son aturats davant una gran paret on hi ha tallat el rostre d'una horripilant **Medusa** (MM, p214). Un control d'Intel·ligència (Investigació de CD 15) descobrirà que aquesta conté un pany a la seva gola. A més, a uns metres de la paret, es pot trobar una estàtua de pedra d'una persona, amb una expressió de terror al seu rostre i un puny tancat al costat del pit.

**Mecànica.** Si es tapa el camp de visió de l'estàtua de manera que no pugui veure el rostre de la medusa, aquesta s'animarà i farà entrega als aventurers d'una clau de pedra que aguantava al puny, capaç d'obrir la porta. També es pot aconseguir aquest efecte conjurant l'encanteri *Restauració Major* sobre l'estàtua. Després d'entregar la clau, l'estàtua tornarà al seu estat anterior.

**Proposta.** Si es vol afegir un component de risc o combat, al intentar forçar el pany sense la clau correcta s'alliberaran diversos **Basiliscs** (MM, p24) d'orificis ocults a les parets.

## CANÇÓ DE VICTÒRIA

**Resum.** Els aventurers es troben davant un gran tapís, que mostra l'escena d'una cruent batalla, acompanyada d'un text descriptiu. A un costat de la cambra, es troben un llaüt, una flauta, un piano i un gong. i quatre partitures senzilles gravades a la paret. No sembla que hi hagi cap manera d'avançar. El text és el següent:

*En el silenci abans de la batalla, el vent xiulava una melodia de promeses macabres. Aviat l'acompanyaren les cordes dels arcs, que implacables descarregaren pluges de mort sobre els guerrers. Soldats blancs i negres, víctimes a les mans dels seus mestres, aportaren l'harmonia, i el xoc de les espases marcà el ritme d'aquesta cançó de sang i bogeria.*

**Mecànica.** Aquest puzzle consisteix en tocar les quatre partitures amb els instruments correctes, i la solució està amagada al text del tapís. Apareixen, en ordre, el *vent* (flauta), les *cordes* (llaüt), els *soldats blancs i negres* (tecles del piano) i el *xoc de les espases* (gong).

Si es toquen els 4 instruments en l'ordre correcte, un soldat sorgirà del tapís i l'obrirà com si fos una porta, donant accés a la propera zona de la masmorra. Si no, del tapís sortiran 1d4 **Zombis** (MM, p316) i atacaran als aventurers.

**Proposta.** Si es considera que aquest puzzle és massa senzill, es pot augmentar el nombre d'instruments per a confondre més els jugadors. Per exemple, afegint un xilòfon de fusta o quelcom similar.



*Attributes of Music*, François Bonvin, 1863 . Font: Cleveland Museum of Art



# FER UN ENIGMA ESPECIAL

## EXEMPLES BÀSICS

Aquestes enigmes estan ideats per a servir de base per aquells que vulguis usar en la teva partida. Es poden utilitzar tal com es presenten, però si segueixes aquesta sèrie de consells el teu puzzle serà més memorable i encaixarà millor en el context de la vostra campanya.

## AJUSTAR EL PERILL

Alguns d'aquests puzzles proposen combats, alguns necessaris, altres com a conseqüència negativa al cometre errors en la resolució de l'enigma. És important ajustar el grau de dificultat d'aquests de manera que sigui adequada pel grup d'aventurers concret, a més del perill real que vol presentar el MM. Es busca un petit ensurt per a reconduir els aventurers, o un combat que els suposi un esforç real?

Per aquest propòsit, es pot alterar el nombre, estadístiques o tipus d'enemics en els enigmes que n'inclouin.

## AJUSTAR LA DIFICULTAT

A vegades, un enigma complex no és adequat per un grup de jugadors concret, o simplement només es busca un petit puzzle que aturi un moment els aventurers. Altres vegades, les circumstàncies demanen un repte mental complicat.

Per aquests casos, es poden simplificar o complicar els enigmes proposats, augmentant el nombre de peces. Per exemple, es pot reduir el nombre de caps drac a "Els cinc alens", o augmentar el nombre d'estàtues a "Cadena d'estàtues".

## MÉS D'UNA SOLUCIÓ

El teu enigma pot tenir una solució quan el dissenyis, però els teus jugadors sempre trobaran maneres de sorprendre't. Si troben una manera de resoldre l'enigma que tingui sentit o encaixi amb la vostra història, no tinguis por en acceptar-la com a vàlida. A vegades més d'una clau por obrir un porta.

## PISTES

És bàsicament impossible predir com de complicat serà el puzzle que preparis per als teus jugadors. A vegades, resoldran un enigma complicat en un tres i no res, però altres s'encallaran amb el problema més simple.

En aquest segon cas, no tinguis por a oferir pistes als teus jugadors, portant la seva atenció cap als elements que els puguin ajudar. Pots donar aquestes pistes a intervals de temps regulars, o pots permetre als teus jugadors fer controls d'Intel·ligència per a obtenir una pista.

## DESCRIPCIONS TENDENCILOSES

Tingues cura en les descripcions dels elements d'un enigma. Els jugadors pararan especial atenció a allò que enumeris, i podrien entendre que un objecte intranscendent forma part del puzzle si l'inclous en la mateixa explicació.

Si no vols evitar confusions d'aquest tipus, evita incloure parts irrelevantes de la cambra en la descripció de l'enigma.

## CONTRARRELOTGE

Si vols imposar un doble repte en els teus jugadors, pots incorporar un compte enrere, en la forma d'un rellotge de sorra o un temporitzador, i incloure conseqüències negatives si no resolen l'enigma en el temps acordat. Un exemple podria ser l'ensorrament de la cambra, l'arribada de nous enemics, l'activació d'una trampa...

## GLOSSARI

Aquest document fa ús d'encanteris i criatures de Masmorres i Dracs, amb la seva pròpia proposta de noms a manca d'una traducció oficial. A més, es fa ús dels següents conceptes:

- CD: Classe de Dificultat (DC en anglès)
- MM: Mestre de Masmorra (DM en anglès)
- MM: En citacions, Monster Manual.
- MTF: En citacions, Mordenkainen's Tome of Foes.