

EL LABORATORI D'EN BALMIR

UNA AVENTURA DE QUART NIVELL PER A D&D 5E

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

RESUM

En Balmir, un inventor de renom, fa dies que no dona senyals de vida des del seu laboratori perdut en les muntanyes. Preocupat, el poble proper va intentar descobrir què havia passat, sense èxit. Ara han contractat el grup d'aventurers per a que investiguin el misteri. En aquest laboratori abandonat trobaran experiments i trampes mortals, i pistes d'una invasió inesperada, però no el cos de l'inventor...

JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 4 jugadors de nivell 4, amb èmfasi en l'exploració i els puzzles. S'hauria de poder completar en dues tardes de joc.

USAR AQUESTA AVENTURA

El text principal es divideix en diverses escenes, separant per encontres i ubicacions. L'altra informació complementària, com els blocs d'estadístiques, les anotacions i els consells d'interpretació es troben destacats en capsos fosques.

Tot i que és possible fer servir aquesta aventura sense preparació, es recomana llegir-la sencera per a obtenir-ne la millor experiència possible.

PREÀMBUL - UNA PORTA EN LA NEU

L'aventura comença amb els jugadors ascendint un cim inhòspit nevad, prop d'un petit poble anomenat Költ. Els aventurers han sigut contractats per a descobrir el motiu de la manca de senyals de vida de **Balmir**, un famós inventor nan local que viu reclòs en el seu laboratori a la muntanya. Són acompanyats per un guia, en Rolf, que ja va acompanyar una primera partida de soldats que no va tornar del seu interior. L'ascens és llarg i pesat, amb un fred que cala roba i ossos, però finalment s'arriba a tros de paret de roca negra, rodejada de neu.

Allà es troba un petit refugi dels elements, un forat a la muntanya que dona a un gran cercle tallat en la roca, de quatre metres de diàmetre i amb diferents runes decoratives nanes. Al centre hi ha forat circular de la mida d'un puny. Arribats aquí, el guia treu una bola de vidre negre pesant, i diu:

"Això és la única clau per a entrar al laboratori. Balmir ens va donar dos orbs, per a portar-li els aliments i materials que necessitava. Rere aquesta hi ha una segona porta, però no es poden obrir les dues a la vegada. Us l'entrego."

"Jo em quedaré a fora esperant. Si no torneu en 24h suposaré el pitjor i tornaré al poble, així que si voleu travessar aquesta tempesta més us val córrer si no voleu ser atrapats per la tempesta. Bona Sort!"

Seguidament, fica l'esfera dins el forat de la roca, i el gran cercle de roca s'aixeca, obrint pas als aventurers. A l'altra banda troben una porta igual, que si s'obre tanca automàticament la porta a l'exterior. El que deixa veure rere seu és una imatge més que grotesca.

UNA FEINA PER A PROFESSIONALS

El guia, que ja va acompanyar el primer grup de soldats fins al laboratori, té informació de com va anar i sobre el laboratori:

- Va fer entregar de l'altre orb que tenien per a que entressin.
- La porta es va tancar, i poc després va sentir crits i sorolls de combat, seguits de silenci,
- Va esperar un temps, però no va gosar entrar i va tornar al poble.
- Ningú coneix massa en Balmir, només li deixaven els queviures passada la segona porta.



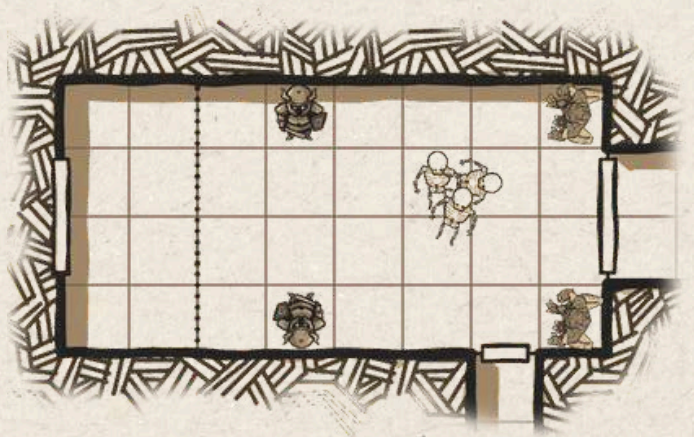
CONSERGES DE METALL

Els jugadors es troben davant d'una cambra de pedra tallada. Al fons de la sala hi ha una gran porta doble tancada, i una més petita a la banda dreta. A cada costat de la porta gran hi ha dues estàtues de pedra alades, i a mà dreta i esquerra dues armadures desgastades. El que crida més l'atenció, però, és la muntanya de cadàvers en descomposició al mig de la sala. Aquests mostren clares ferides de talls i cops, i semblen ser el grup de soldats enviat anteriorment. Al terra, a 10 u. de la porta d'entrada, hi ha una línia vermella pintada al terra, on és llegeix "No Passeu".

*Així que els jugadors creuin aquesta línia, les armadures i estàtues cobraran vida, doncs en realitat són **Armatures animades** (MM,) i **Gàrgoles** (MM.), ambdues programades per a acabar amb intrusos. També s'activaran si causen dany a cap d'elles. Degut al combat que van patir, tenen la meitat dels seus punts vitals màxims.*

Si els jugadors desitgen investigar la sala sense creuar la línia vermella, un control d'Investigació (Intel·ligència) de CD 12 revelarà que les armadures i estàtues semblen estar malmeses per cops i talls, i tenen taques de sang seca als artells.

Si registren els cossos, poden trobar una poció de curació menor i un altre orb idèntic al que ja tenen.



LES PLANTES DEL LABORATORI

Un cop acabat el combat, els aventurers poden començar a explorar el laboratori. L'exploració no segueix un ordre concret, i la distribució del laboratori és la següent:

PLANTA 2 - És la planta en la que s'inicia l'exploració, els aventurers comencen al Vestíbul. Des d'aquesta es pot accedir a:

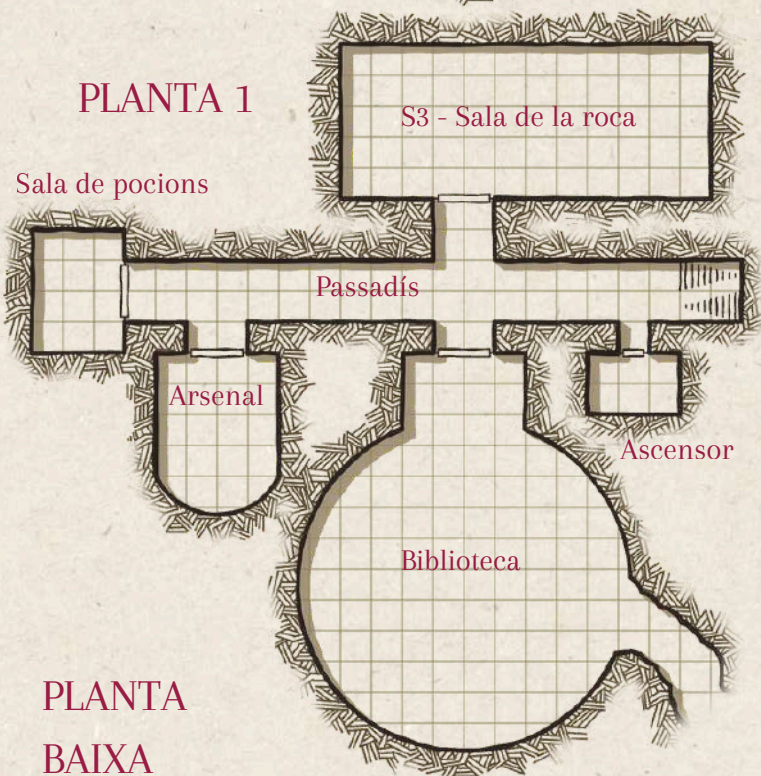
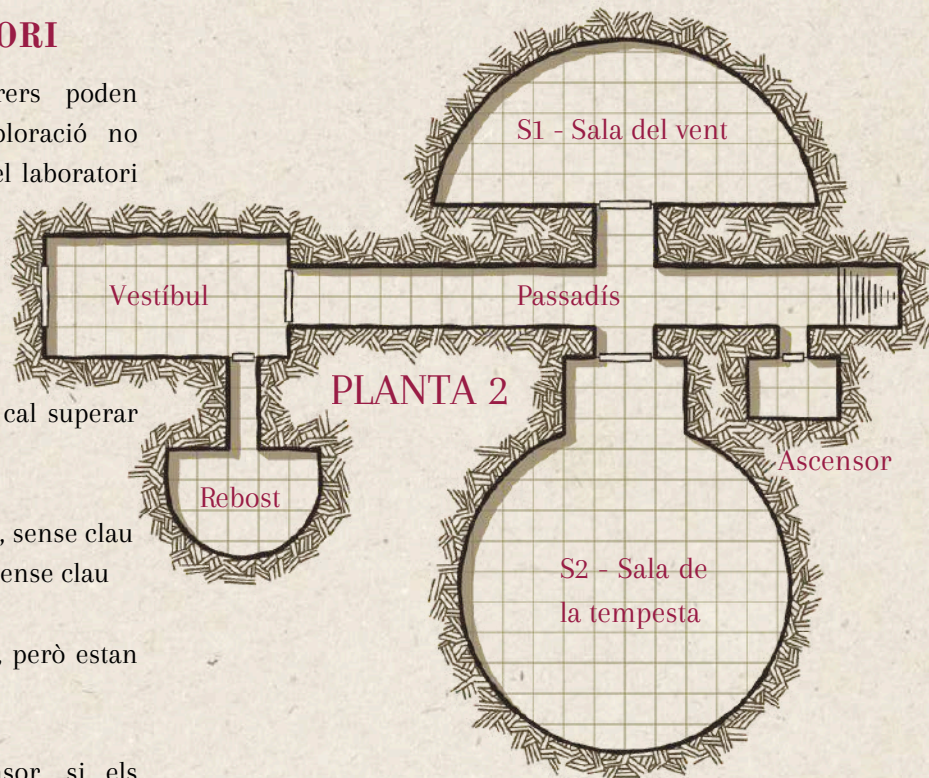
- **Rebost:** porta de fusta senzilla tancada, cal superar un control de CD 10 per a obrir-la.
- **Passadís:** porta tancada, sense clau
- **S1 - Sala del vent:** porta de ferro tancada, sense clau
- **S2 - Sala de la tempesta:** porta tancada, sense clau
- **Ascensor:** porta de vidre tancada
- **Escales:** porten a la planta inferior (P1), però estan enrunades i impracticables.

PLANTA 1 - S'hi pot arribar per l'ascensor, si els aventurers aprenen a fer-lo servir. També hi ha un forat al terra de la Sala 2 (P2) que dona al sostre de la Biblioteca:

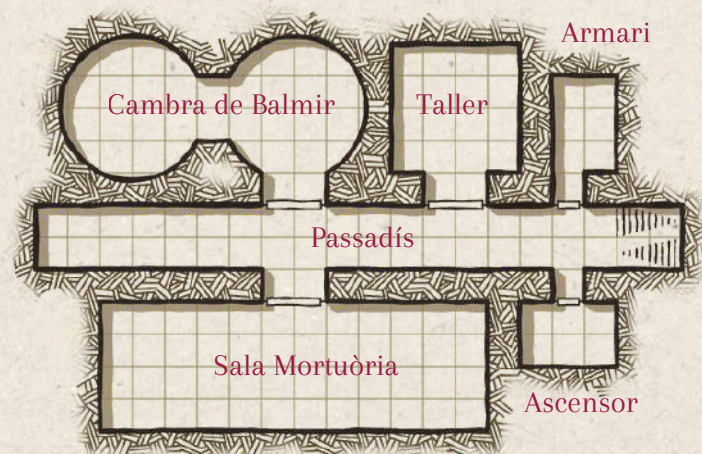
- **Arsenal:** porta de metall, tirada a terra
- **Sala de Pocions:** porta de fusta esbotzada
- **Biblioteca :** porta de roure, oberta
- **S3 - Sala dels minerals:** porta de fusta senzilla tancada, cal superar un control de CD 10 per a obrir-la.
- **Ascensor:** porta de vidre trencada
- **Escales:** porten a la planta inferior (PB), però no a la superior (P2), on estan enrunades i impracticables.

PLANTA BAIXA - S'hi pot arribar per les escales de la primera planta o per l'ascensor, si els aventurers aprenen a fer-lo servir:

- **Taller:** porta de fusta esbotzada
- **Sala Mortuòria:** porta de roure amb bandes de ferro tancada amb clau. Cal superar un control de CD 15 per a obrir-la
- **Cambra de Balmir:** porta circular, composta de tres anells fets de diferents metalls, un negre, un blau i un blanc. Cada anell té un forat circular per a una esfera, i una paraula escrita en Nan: "Roca", "Tempesta" i "Vent". S'obre automàticament quan es situa un orb carregat per cada sala corresponent a cada anell.
- **Armari:** porta de fusta senzilla oberta
- **Ascensor:** porta de vidre trencada
- **Escales:** porten a la planta superior (P1)



PLANTA
BAIXA



PLANTA 2

Aquesta planta s'organitza al llarg d'un passadís de pedra tallada, decorat amb gust però ostentació. No hi ha mobles, i està il·luminat per estranyes bombetes blaves, com tota la resta del laboratori.

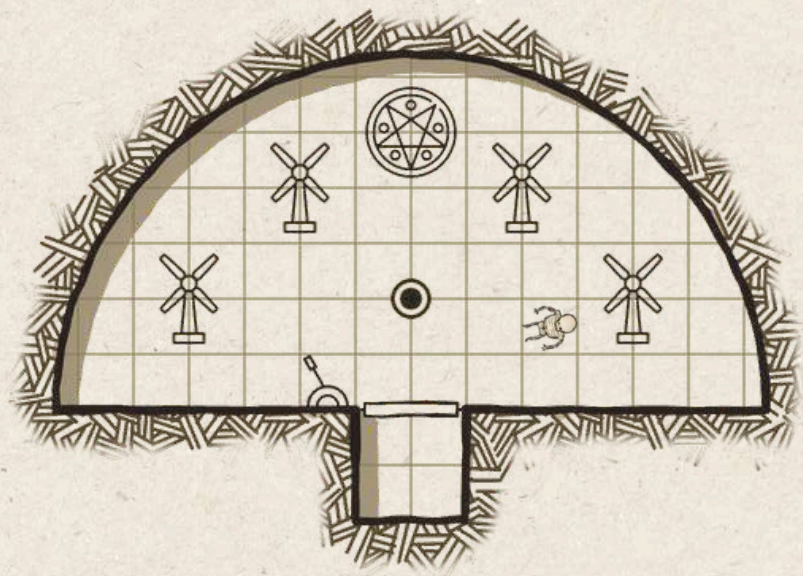
REBOST

Aquesta senzilla cambra està permeada per una forta ferum. Dins de la sala s'hi poden trobar prestatges i cistells plens de queviures de tota mena, però una part important, incloent a tots els productes frescos, estan en un avançat estat de descomposició i són immenjables.

També hi ha una capsa de fusta, on escrit en nan, hi posa "Ascensor". Dintre seu poden trobar una mena de bombetes de vidre, que aplicades a l'ascensor en permetran l'ús.

ASCENSOR

Aquesta capsa de metall penja de cables metàl·lics. Consta de tres botons, que en nan diuen "2", "1" i "0". Al seu costat, connectada per cables de coure, hi ha una capsa de metall, amb una mena de bombeta de vidre trencada. L'ascensor no funciona a no ser que es canviï aquesta bombeta o s'hi utilitzi un encanteri que causi dany elèctric, i un control d'Intel·ligència de CD 10 exitós arribarà a aquesta conclusió.



S1 - SALA DEL VENT

A la porta d'aquesta cambra hi ha una claraboia per poder mirar a l'interior, i sobre la porta es pot llegir una sola paraula en Nan, "Vent".

Dins de la sala hi ha el que semblen ser quatre molinets de vent de dos metres clavats al terra, construïts amb vares d'acer i trossos de tela. D'aquests molinets sorgeixen fins cables de coure que porten a un pedestal metàl·lic, a sobre del qual hi ha un orb com aquell que els aventurers han usat per a entrar al laboratori, que hi encaixa perfectament. A l'altra punta de la sala, es pot veure un cercle de runes màgiques tallades al terra, de l'escola de Conjuració.

A banda esquerra de la porta hi ha una palanca fixada a la paret. A banda dreta en canvi, descansa el cadàver d'un **Goblin** (MM, p177), amb hematomes per tot el cos. Aparentment, ha mort a cops.

- *Si es baixa la palanca:* si un jugador baixa la palanca, un **Elemental d'aire** (MM, p129) apareixerà al cercle de runes. A la vegada, el vent que genera la seva presència comença a fer girar les aspes dels molins. Per últim, la porta es comença a tancar ràpidament. Si els aventurers no saben ja que es tancarà, caldrà que superin un salvament de Destresa de CD 13 perquè aquells a 5 u. de la porta puguin escapar. Si no tothom ha sortit de la cambra, l'elemental es mostrarà agressiu i s'inicia el combat. A més, si algú entra a l'espai d'un molinet en moviment, rep 1d6 de dany d'impacte. La porta no es pot tornar obrir per mitjans convencionals.
- *Si es puja la palanca:* l'elemental desapareix, els molinets s'aturen i la porta s'obre.
- *Si la palanca roman baixada 30 segons:* si la palanca és activada i l'elemental ocupa la sala per aquesta duració, un orb situat al pedestal quedarà carregat, i començarà a brillar amb llum blanquinosa. Si es toca, es pot sentir electricitat estàtica. L'orb manté l'energia indefinidament.



S2 - SALA DE LA TEMPESTA

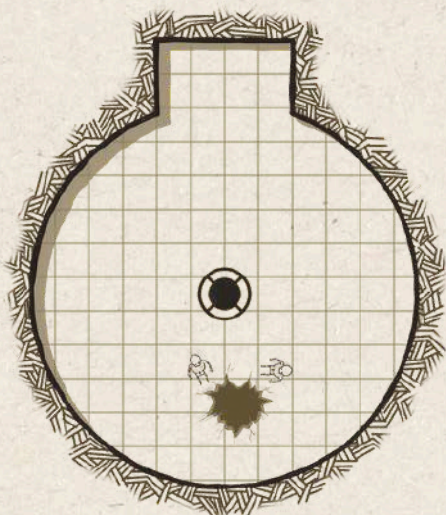
Sobre la porta d'aquesta sala es pot llegir una sola paraula en Nan, "Tempesta". Aquells aventurers amb una percepció passiva de 14 o major escoltaran veus agudes provinents de dins d'aquesta cambra, que costen d'entendre.

Al entrar, veuran que aquesta cambra està construïda al voltant d'una gran esfera de vidre de 3 m de diàmetre, suportada sobre una gran llosa negra. Dintre seu, es poden moure núvols negres de tempesta, i de tant en tant la brillantor d'un llamp.

Al terra, prop de l'esfera, es troben dos cadàvers de goblin, que fan pudor a cremat, però no semblen carbonitzats. Rere seu, es pot divisar un forat al terra, aparentment excavat recentment i sense cura. Aquest forat comunica amb la Biblioteca de la Planta 1, i és d'aquí d'on provenien les veus. Un cop dins de la sala, tothom podrà escoltar-les, juntament amb soroll de mobles sent moguts. S'escolta a dos goblins parlar en Goblin, mentre busquen joies o objectes de valor. La possible interacció amb ells està descrita a l'apartat de la Biblioteca.

Si en qualsevol moment un dels aventurers s'acosta a 10 u. de l'orb, d'aquest sorgirà un llampec, que forçarà un salvament de Destresa de CD15, i causa 1d8 de dany elèctric, la meitat si es supera el salvament. A més, si no es supera empeny a la criatura 5 u. enrere.

Si es situa un orb descarregat dins del rang d'activació de l'esfera central, aquest es carregarà amb els llampecs que en sorgeixen, i agafarà un color blau marí. Si es toca, es pot sentir electricitat estàtica. L'orb manté l'energia indefinidament.



PLANTA 1

Aquesta planta, al contrari que la primera, està clarament malmesa. Hi ha signes de saqueig, sang i brutícia, i restes d'Armadores animades, a més del cadàver d'algun Goblin mort en el combat. Sembla evident que un grup de goblins va envair el laboratori, combatent contra les defenses de Balmir.

ARSENAL

Aquesta sala, amb una gran porta cuirassada, clarament va ser dissenyada per a protegir allò al seu interior. Ha estat clarament el centre de l'atenció dels assaltants, arribant a arrencar la porta de les seves frontisses. Dins seu es poden trobar tres cofres de metall, oberts amb la mateixa violència, i buits. Cada cofre té gravada una inscripció en Nan, i posen:

- Motxilla Huracanada
- Escut del Domador d'Elements
- Destral de la Tempesta

SALA DE POCIONS

Aquesta cambra és poc més que un armari de paret. El seu interior està ple de prestatgeries amb ampolles polsoses, algunes d'aquestes trencades, i altres buides. És evident que aquesta sala no s'obre des de fa dècades, i sembla que Balmir hi va perdre interès en algun moment passat.

A primera vista no hi ha res de valor, però una investigació més a fons, amb un control d'Investigació (Intel·ligència) trobarà algunes pocions salvables: una poció de curació menor, a més d'una poció d'invisibilitat (CD 10), una poció de curació major (CD 15) i fins i tot una poció de vol (CD 20). Si fan aquest control i el resultat és menor a 5, troben una poció curiosa de color blau cel, que si és consumida transforma a l'usuari en un conill per 5 minuts, o fins que l'usuari rebi dany, i després retorna a la seva forma original.



S3 - SALA DELS MINERALS

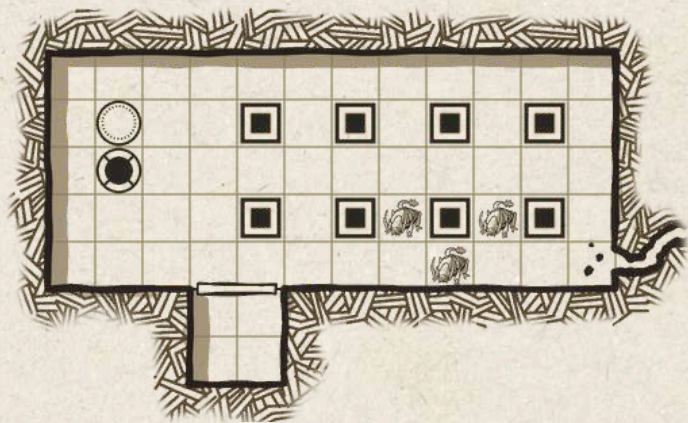
Sobre la porta d'aquesta sala es pot llegir una sola paraula en Nan, "Minerals". Al seu interior es poden trobar vuit mostres de minerals, cadascuna en un pedestal propi, i etiquetat en Nan. A més, hi ha un giny metàl·lic en forma de bobina a banda esquerra.

Al entrar a la sala, es veuran tres **Monstres de Rovell** (MM, p244) devorant la mostra etiquetada com a "Ferro". Semblen haver excavat un petit túnel des del seu niu fins a la cambra. Si els jugadors són prou silenciosos o no porten armes o armadures amb ferro que puguin atreure a aquestes criatures, és possible evitar el conflicte. Si no, els monstres atacaran els aventurers per a defensar el seu aliment o per a devorar el seu equipament, tot i que si veuen que no tenen les de guanyar, intentaran retirar-se al seu cau.

Si s'examina la invenció a l'esquerra de la cambra, es veurà que consisteix en pedestal que aguanta un orb igual als que coneixen, sense càrrega. Des del pedestal sorgeixen dos cables de coure, que porten a la bobina vertical, també de coure, amb el centre buit. A sobre i a sota de la bobina hi ha dos cercles blaus arcans perpendiculars a aquesta, flotant enlaira. Un control d'Arcana de DC 10 revela que són portals connectats, i que allò que creui un cercle apareixerà a l'altre.

Per a activar la invenció i carregar l'esfera corresponent cal col·locar un mineral magnètic (Magnetita) dins de la bobina i deixar-lo caure. Al caure a través del cercle inferior tornarà a aparèixer al superior, i continuarà el seu descens, caient infinitament entre els dos cercles. El moviment del seu camp magnètic provocarà la creació de corrent a la bobina, carregant l'orb, que agafarà un color negrós. Si es toca, es pot sentir electricitat estàtica. L'orb manté l'energia indefinidament.

Si els jugadors no tenen els coneixements sobre física necessaris per a solucionar aquest problema, el MJ pot ajudar-los oferint pistes a la biblioteca o usant controls d'Intel·ligència sobre el giny o els materials de la cambra.



BIBLIOTECA

Aquells aventurers amb una percepció passiva de 14 o major escoltaran veus agudes provinents de dins d'aquesta cambra, que costen d'entendre.

Dins de la biblioteca hi ha un escampall de llibres i pergamins, i tres gòblins que remenen buscant quelcom de valor. Entre les llibreries es pot veure un gran túnel excavat recentment, que sembla ser l'origen de l'assalt al laboratori. Els gòblins estan predisposats a ser agressius, però si veuen que els aventurers els superen en nombre, intentaran escapar pel túnel, que fa baixada.

TÚNEL

Aquest túnel, d'algun centenar de metres, fa 10 u. d'alçada i d'amplada, i sembla excavat de manera simple. Un control de Saviesa (Percepció) de CD 10 permetrà trobar-hi rastre de petjades de goblin i d'ogre, i d'alguna mena de botes grans molt pesades. El túnel acaba en una gran caverna, descrita al final d'aquest document.

A unes desenes de metres de la *Biblioteca*, es troba un **Cub Gelatinós** (MM, p43) bloquejant el pas. Si els gòblins que registraven la *Biblioteca* han sortit corrents, seran atrapats per aquest cub. Si no és el cas, el MM pot situar un goblin mort a mig digerir dins del cub, que semblarà estar dret d'esquenes als aventurers a no ser que tinguin èxit en un control d'Intel·ligència (Investigació de CD 13).

NO ENS PAGUEN PROU COM PER AIXÒ

Si els aventurers interroguen els gòblins, que xampurregen Comú, veuran que són desagradables i covards, i si creuen que els ajudarà, confessaran. Estan sota les ordres de **Ibaraki**, un ogre. Aquest va sentir rumors del laboratori, i esperava trobar-hi objectes poderosos. Després d'excavar el túnel, van enfrontar-se a les armadures animades i altres defenses del laboratori, però després de saquejar-lo van ser foragitats per un gran constructe, a qui van capturar després de que ferís a Ibaraki. Tot i que van ferir a Balmir mateix, no van poder fer-se amb el seu cos. Ibaraki gairebé s'ha recuperat, i atacarà amb la resta de la banda aquesta nit per acabar la feina.

PLANTA BAIXA

PASSADÍS

Aquest pis també mostra símbols de destrucció i desordre. Es poden veure taques de sang, i un regueró vermell porta fins a la porta de cercles concèntrics.

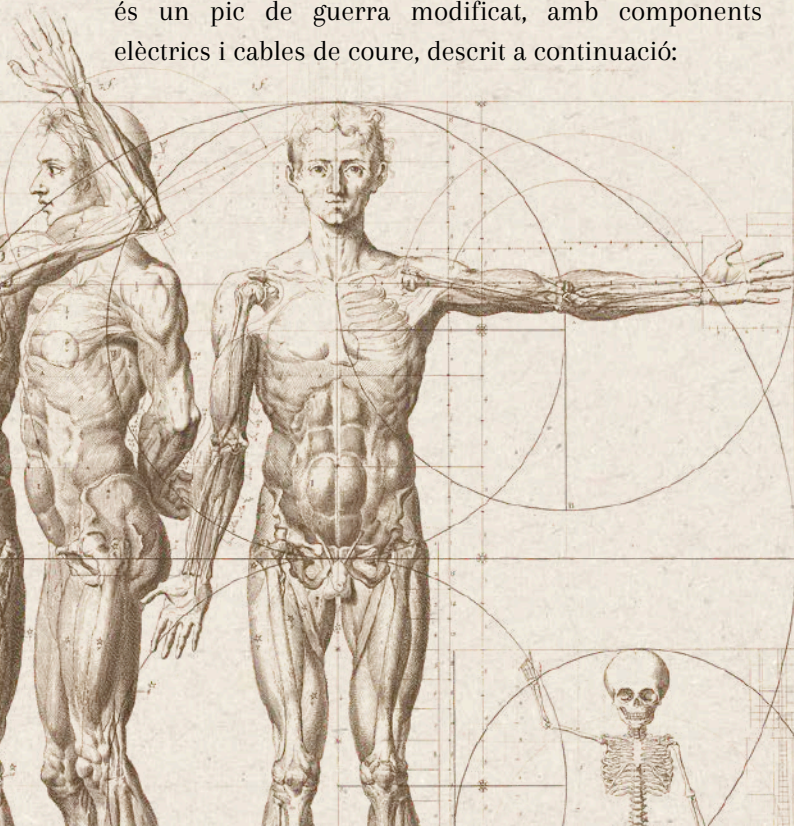
Davant aquesta porta hi ha una gran i luxosa catifa, amb un goblin mort sobre seu. El goblin té la cara blava, i sembla haver mort asfixiat. En realitat, aquesta catifa és una **Catifa Asfixiant** (MM, p248) que atacarà aquells que la trepitgin, a no ser que li parlin en Nan.

ARMARI

Aquest simple armari conté productes de neteja, recanvis de les bombetes blaves que il·luminen el laboratori, recanvis de les bombetes que fan funcionar l'ascensor, orbs iguals que els que tenen els aventurers, però descarregats, i llargs bastons (10 u.) amb una cistella a l'extrem, per a transportar els orbs a certa distància (útils per a carregar-los a la Sala de la Tempesta). A més, un control d'Intel·ligència (Investigació) trobarà una clau mestra, que pot obrir tota porta del laboratori que s'obri amb clau.

TALLER

Aquest desendregat taller mecànic està ple de ferralla, projectes inacabats, esquemes a mitges... Destaca una paret plena de pergamins amb diagrames del que semblen ser les parts d'un robot. Entre aquest desordre és possible trobar-hi un prototip d'arma, amb un control d'Intel·ligència (Investigació) de CD 12. Aquesta és un pic de guerra modificat, amb components elèctrics i cables de coure, descrit a continuació:



PIC ELECTRIFICAT

Pic de guerra (1d8 perforant). Aquesta arma es pot activar i desactivar amb una acció bonus. Al estar activada, emet llum lleu a 10 u., i en impactar causa 1d6 de dany elèctric extra. Si l'arma està activada i es treu un 1 natural en un tir d'atac amb ella, el mecanisme explota, causant 2d6 de dany elèctric al seu usuari, i 1d6 elèctric a aquelles criatures a 5 u.

Després d'activar la seva propietat, no es pot tornar a utilitzar així fins haver completat un descans curt.

SALA MORTUÒRIA

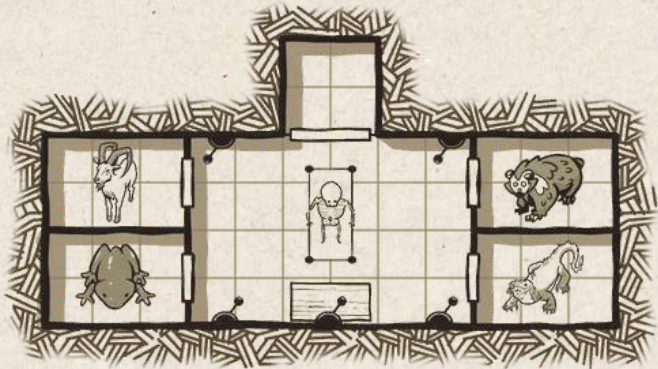
Al centre d'aquesta cambra hi ha un cadàver humanoide estirat sobre una llosa de pedra. Està cobert de cicatrius, i sembla haver sigut construït a partir de diferents cossos. No està en estat de composició, sinó que olora a formol i a altres productes usats per a embalsamar. El seu cos està connectat amb cables de coure a una palanca fixada a la paret. A més, porta un collaret de ferro amb una pedra preciosa.

A banda i banda de la cambra hi ha dues cel·les. A través dels seus barrots es poden veure els cossos inanimats d'un **Teixó Gegant** (MM, p340), una **Granota Gegant** (MM, p337), una **Cabra Gegant** (MM, p324) i un **Llangardaix Gegant** (MM, p331). La seva aparença és similar a la del cadàver de la taula, i cadascun té els seus cables i palanca corresponent. Cada cel·la es pot obrir amb un control de CD 10.

Per últim, a l'altra banda de la cambra hi ha una petita taula, amb una llibreta polsosa i un collar igual al del cadàver.

A la llibreta es troben dibuixos anatòmics de bèsties i humanoides. En Nan, Balmir explica la seva recerca, buscant crear una persona amb personalitat pròpia del no-res, però derrotat, finalment abandona el projecte. En el procés ha après a imbuir cossos amb vida, però sense ànima o pensament. A més, les criatures són agressives, excepte quan porten un collaret especial fabricat per Balmir. Qui porti la parella bessona del collaret pot donar ordres a la criatura amb una acció bonus. Si no rep ordres, aquesta només es defensa. Per a més inri, sembla que la ment humana és encara més complicada, i el collaret no té efecte en el cos humanoide.

Activar una palanca causarà que prengui vida la seva criatura corresponent, que es mostrarà agressiva i intentarà trencar la seva cel·la per a obrir-se pas (CA 15 i 10 pv). Les bèsties usen el seu bloc d'estadístiques normal, però es consideren *Constructes*, i el cadàver humanoide usa les d'un **Gòlem de Carn** (MM, p180) amb la meitat de punts vitals. Desactivar la palanca no tindrà cap efecte.



CAMBRA DE BALMIR

Quan es situïn tres orbs carregats segons la seva cambra corresponent, la porta d'aquesta cambra s'obrirà. El regueró que porta fins a la porta continua dins de la cambra, fins al cos d'un nan ancià al terra, clarament mort per diverses ferides. Aquest sembla ser **Balmir**, encara aguantant un petit orb de cristall boirós, de la mida d'un puny. Va vestit amb una túnica senzilla, i porta un collaret.

La resta de l'habitació té esquemes de diverses invencions, una habitació moblada on semblava habitar Balmir, un lavabo, una petita cuina...

Al estar a prop del cadàver, els aventurers escoltaran una veu sorgir de l'orb que aguantava el nan mort: "Aquí, estic aquí!"

Per algun motiu, Balmir parla des de l'orb als aventurers, i els demana que l'agafin del terra i l'ajudin.

En aquest punt, els aventurers han trobat a Balmir, i han après què li va passar. Poden decidir marxar, i l'aventura es pot donar per finalitzada. També poden escoltar-lo i ajudar-lo en el seu últim encàrrec.

INTERPRETANT EN BALMIR

En Balmir és una persona seca i lleugerament malcarada, però clarament està preocupat i necessita ajuda. Té molta informació a compartir amb els jugadors. Explica als aventurers que no va poder salvar el seu cos, però que va transferir la seva consciència dins d'un orb, un dels seus últims projectes.

Els explica que el seu "fill", **Befor**, ha sigut capturat pels goblins, i no sap si encara és viu, però demana que el rescatin. El seu "fill" és un realitat un robot que va construir i dotar de personalitat pròpia usant un orb similar al que es troba ara ell mateix, després de fracassar en crear una filla de carn i ossos. Aquest robot usa les estadístiques d'un **Escut Guardià** (MM, p187), i sembla ser el que va foragitar el primer assalt dels goblins.

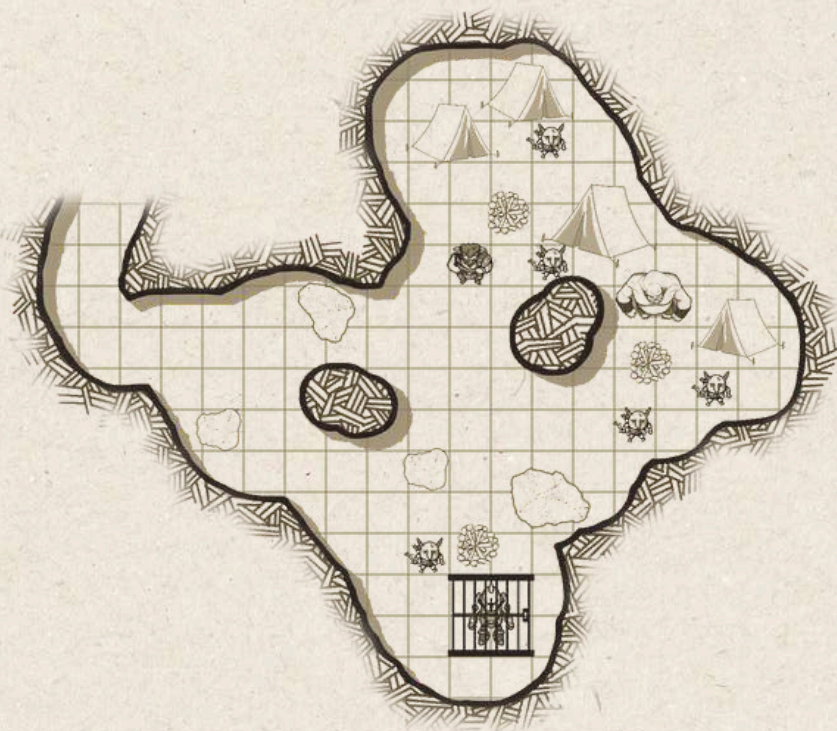
Per a rescatar en Befor, en Balmir està disposat a compartir qualsevol informació sobre el laboratori que pugui resultar útil als aventurers, a més dels seus estalvis, 5.000 peces d'or. A més, explicarà com funciona el collaret que porta el seu cos, que és un amulet lligat a en Befor, com s'explica al bloc d'estadístiques d'un Escut Guardià.

LES GRUTES GOBLINS

Després de descendir durant una estona pel túnel que surt de la Biblioteca, marcat per rastre de combats, s'arriba a una cambra natural il·luminada per torxes.

La caverna és espaiosa i alta, amb estalagmites i estalactites, i en un extrem hi ha quatre tendes plantades, on habiten encara un total de 5 goblins, a més d'Ibaraki i un **Osgob** (MM, p257). L'Ibaraki sembla portar els tres artefactes robats de l'Arsenal d'en Balmir.

A prop seu, en una cel·la i mancant un braç, es pot veure un gran constructe. Aquest és en Befor, que està vigilat per un goblin vora el foc. Li manca l'habilitat de *Regeneració*, i degut a això, només té la meitat dels seus punts vitals, a causa de les ferides rebudes. A més, al només disposar d'un braç, només pot fer un atac per torn.



Els aventurers poden intentar alliberar en Befor d'amagat (el goblin que el vigila té la clau de la cel·la), atacar frontalment als goblins, o intentar emboscar-los per sorpresa. Segons els objectes màgics que hagin recol·lectat al laboratori, la dificultat d'aquest combat pot variar molt, i pertany al MM adaptar-la com cregui convenient. No busquem una mort segura, però tampoc un combat insatisfactori.

INTERPRETANT EN BEFOR

En Befor, de veu robòtica i aguda, és servicial i amable. La seva principal preocupació és el seu pare, i ajudarà als aventurers a lluitar contra aquells que han atacat el laboratori. Si no és alliberat, intentarà sortir de la seva presó al iniciar-se el combat. En el combat, prioritzarà la seguretat dels seus aliats.

INTERPRETANT N'IBARAKI

N'Ibaraki és el cabdill d'aquestes grutes. Està acostumat a manar, a ser escoltat i a obtenir el que vol. És orgullós i confiat en si mateix, però no estúpid. Està disposat a escoltar els aventurers, però si veu que el que li puguin oferir no li convé es llançarà a l'atac. En el combat, ordenarà els seus soldats de manera intel·ligent, i ell es centrarà en els adversaris més perillosos, fent ús dels invents robats.

La fi d'aquest combat acaba amb aquesta aventura, d'una manera o una altra. Els aventurers han acabat amb l'amenaça que va assaltar el laboratori o han mort en l'intent, i potser han salvat també al fill de Balmir.

Si els aventurers tenen èxit derrotant a Ibaraki, i Befor acaba amb vida, en Balmir estarà content de que s'enduguin els invents furtats per l'ogre, que es consideren objectes màgics. La *Motxilla Huracanada* i l'*Escut Domador d'Elements* tenen les característiques descrites el bloc d'estadístiques de l'Ibaraki. La *Destral de la Tempesta* és una destrall de guerra (1d8 dany tallant + 1d6 dany elèctric), que pot activar la propietat *Llampec Destraler* tal com està descrita.

IBARAKI

Gegant Gran, Caòtic Malvat

Classe d'Armadura 13 (armadura de pell, escut)

Punts Vitals 76 (9d10 + 27)

Velocitat 40 u.

FOR	DES	CON	INT	SAV	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Sentits Visió Nocturna 60 u., Percepció Passiva 9

Llengües Comú, Gegant, Goblin

Repte 4 (1,100 XP)

ACCIONS

Destral de la Tempesta. Atac d'Arma Cos a Cos: +6 per donar, rang 5 u., un objectiu. **Impacte:** 13 (2d8 +4) dany tallant més 3 (1d6) dany elèctric.

Llampec Destraler (2/Dia). La *Destral de la Tempesta* emet una línia de 30 u. de 5 u. d'amplada. Cada criatura en aquesta línia ha de superar un salvament de Destresa de CD 13, rebent 3d6 de dany elèctric en un salvament fallit, o la meitat si el superen. Després d'usar el segon ús d'aquesta propietat, el dany elèctric de *Destral de la Tempesta* queda inoperatiu durant 24h.

ACCIONS BONUS

Motxilla Huracanada (3/Dia). Al activar la motxilla, Ibaraki es pot moure fins a 30 u. en línia recta sense provocar atacs d'oportunitat, i sense gastar la seva velocitat de moviment.

REACCIONS

Escut del Domador d'Elements (3/Dia). Al rebre dany d'àcid, elèctric, foc, fred, o so, es pot activar l'escut, generant els efectes de l'encanteri *Absorbir Elements*.

GLOSSARI

Aquesta aventura 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*. Per a referenciar-ne les pàgines, es fa ús de la versió en espanyol
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)
- Unitats/u.: l'equivalent a la mesura la mesura "peus" en el sistema imperial. Només es fa ús d'aquesta mesura per a descriure mecàniques del joc.

CRÈDITS

"El culte de la lluna nova és Fan Content no oficial permès sota la Política de Fan Content., no aprovat ni avalat per WotC. Porcions dels materials usats són propietat de Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

A més, es fa ús de les següents imatges, sota una política d'Accés Obert, al estar sota domini públic:

- Portada: *The Cult of the Demon*, probablement 1627, Jacques Callot (Portada). Font: National Gallery of Art
- Pàg. 2: *The Archaeological journal*, 1844. Font: Getty Research Institute
- Pàg. 4: Patent drawing - Incandescing Electric Lamp, 1822. Font: The U.S. National Archives
- Pàg. 5: *Lake of Thun, Swiss*, 1808, Joseph Mallord William Turner. Font: The Met
- Pàg. 7, 10: *Atlas Anatomico*, 1680-94, Crisóstomo Alejandrino José Martínez y Sorli. Font: The Met

