



LA TOMBA DELS ANCIANS

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

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

RESUM

Un grup d'aventurers cerquen les runes d'un grup de paladins de l'ordre dels Ancians. Aviat descobriran que aquestes runes amaguen més del que podien esperar, i hauran d'enfrontar-se a les cambres que provaven la vàlua dels membres d'aquesta extingida organització, a més de la criatura que va acabar amb ella...

JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 5 jugadors de nivell 9, i hauria de suposar un repte significatiu. Es pot completar en dues sessions de 4-5 hores.

USAR AQUESTA AVENTURA

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

Aquesta aventura es basa en el Jurament dels Ancians, una subclasse de Paladí. És recomanable comptar amb un jugador d'aquesta subclasse, però no necessari.

PREÀMBUL - LA TORRE SOLITÀRIA

L'aventura comença presentant els personatges i l'objecte de la seva aventura. Els jugadors han seguit la pista de les antigues runes d'un assentament de paladins de l'ordre dels ancians, que els ha portat fins a una torre solitària i mig ensorrada, enmig d'una petita illa a la Costa Pedreguera.

Aquesta recerca ha estat guiada per un objecte màgic, que actua a mode de brúixola apuntant cap a la torre. Aquest objecte és una **Llàgrima dels Ancians**.

LLÀGRIMA DELS ANCANS

Objecte meravellós, poc comú

Penjoll de plata, que acaba en un safir tallat en forma de llàgrima. Pot usar-se com a focus diví, i atorga un +2 de bonus als salvament de Saviesa del seu portador.

EXPLOREM, PERÒ PER QUÈ?

Els jugadors necessiten un motiu per a voler explorar aquestes runes. Potser cerquen un tresor o certa informació, i saben la *llàgrima dels ancians* els portarà cap a ella. Potser un membre del grup és un paladí dels Ancians, que desitja superar les antigues proves rituals del seu jurament, o aprendre més sobre la seva ordre. Segons el motiu escollit, podrien haver obtingut aquest objecte màgic d'una manera o altra.

L'ARRIBADA A LA TORRE

En aquesta petita illa, que amb prou feines s'aixeca uns metres per sobre del l'aigua, es troben les restes d'una vella torre. Antigament devia tenir dues plantes, però ara amb prou feina queden dretes parts de les parets, amb una pila de runa concentrada al mig.

Un caminó porta fins a les restes, aturant-se abans davant una senyal i un cistell envellits pels elements. A la senyal hi diu: "*Deixeu aquí una ofrena pel repòs dels caiguts*". A la cistella s'hi troben galindaines, alguna arma rovellada, monedes de coure, poemes, joguines..

Des del camí es pot veure l'antic portal de la torre, a través del qual es divisa una gran pila de runa, i sota aquesta s'entreveuen les restes esquelètiques de guerrers, armadures i armes gastades. En algunes de les pedres encara s'endevinen senyals de combat i destrucció, oblidada en el temps.

A més, un control d'Intel·ligència (Investigació) de CD 15 exitós també detectarà un cos més fresc en una cantonada de la torre. El seu equipament apunta a que era un saquejador de tombes, i sembla haver sigut assassinat fa uns dies.

Si els aventurers travessen el marc de la porta sense haver ofert cap ofrena ofrena a la cistella, o si agafen una ofrena del cistell, apareixeran quatre **Aparicions Guerreres d'Espasa** (MTF, p242) i atacaran als que hagin actuat d'aquesta manera ignorant a la resta de criatures, sempre que no s'uneixin al combat.

ÀNIMES EN PENA

Si el MM vol advertir als seus jugadors del possible perill més explícitament, aquests poden haver escoltats rumors de que els fantasmes d'antics guerrers abunden a la zona, i són respectats pels locals, tant per por com per a honorar-los.



EXCAVANT LA RUNA

Quan els aventurers investiguen les runes de la torre, la llàgrima dels ancians els guiarà cap a la pila de runa central. Al apartar la capa superficial, es descobrirà un obelisc de marbre negre fixat al terra, amb text gravat, i un forat central en forma de llàgrima, que el travessa d'est a oest. El text llegeix així:

*Paladí devot, que la vida eleva,
defensant el passat i la formosor,
sigues la última llum ans la foscor
i troba així la teva treva*

Aquesta és un endevinalla, que apunta al lloc de descans dels paladins, accessible només a aquells que posseïen un penjoll de llàgrima: si es situa la llàgrima a l'orifici amb les últimes llums del dia, un raig de sol la creuarà, arribant a unes llunyanes roques a la costa propera.

En aquestes, s'il·luminarà el contorn d'un porta il·lusòria, l'antic temple de l'Ordre dels Ancians.

EXPLORANT EL TEMPLE

Al arribar a la porta il·luminada, els aventurers podran travessar la roca a través del seu marc, accedint a un túnel curt. Aquest acaba en una segona porta de roca, completament destrossada de fora cap a dins i amb signes clars de violència, que condueix al temple

Al entrar al temple, els aventurers troben una cambra senzilla, amb una antiga font central, rodejada de bancs i bancs al seu voltant. Tota ella mostra signes evidents de batalla i destrucció, amb sang seca a les parets, armes trencades i antics esquelets en armadura pel terra. Sortint d'aquesta cambra hi ha passadissos a mà dreta i esquerra, i el corredor principal segueix endavant.

A més, davant de la font es troba un altar de pedra en forma de bol, on s'hi troben algunes monedes i petits objectes d'art.

Si cap jugador surt d'aquesta cambra sense fer una ofrena al bol, o si en roba res, apareixeran quatre **Aparicions Guerreres d'Espasa** i una **Aparició Comandant d'Espasa** (MTF, p242), i es comportaran de manera idèntica als de la torre. Sembla que són les ànimes dels paladins morts en aquesta estructura.

A mà esquerra de la cambra central, es troba un magatzem també danyat per combat, on es poden trobar antigues provisions, armes i equipament, fet malbé amb el temps.

A mà dreta, es troba un gran dormitori, on entre la destrucció es poden trobar llibres i mobles malmesos, runes, antigues possessions dels paladins... Un antic gravat a la paret explica breument la història d'aquestes runes, que eren un refugi per a paladins dels Ancians, però també s'utilitzaven per a posar a prova aquells que prestaven el seu jurament, a través de quatre cambres amb diferents reptes.

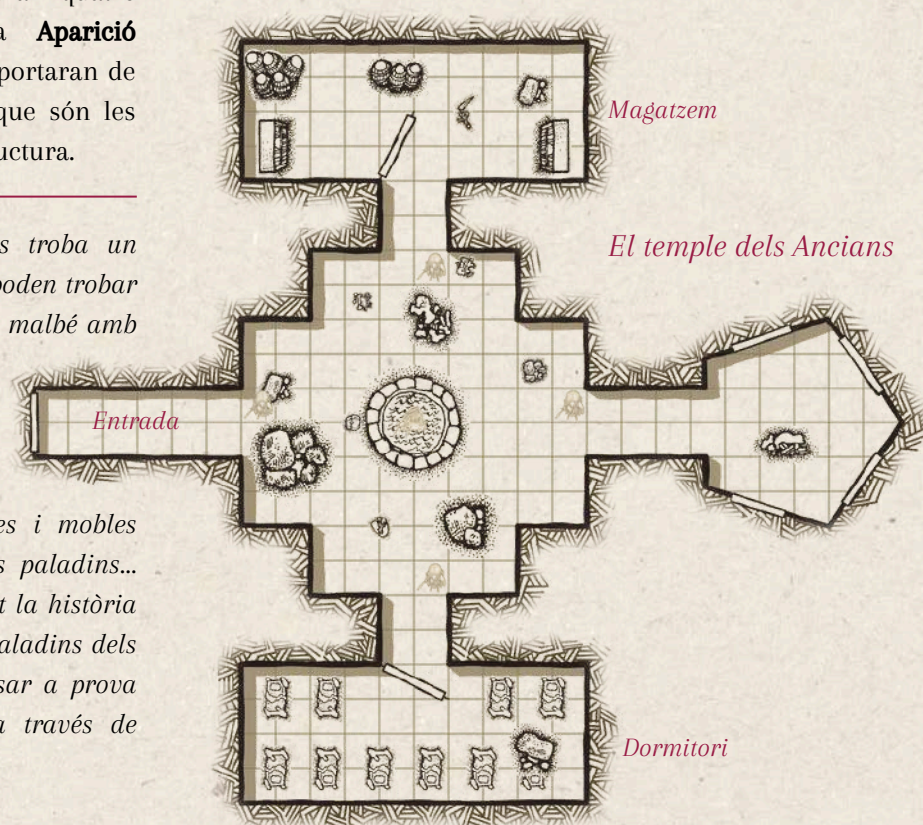
RESTES D'UN COMBAT

Entre la destrucció amb que es troben els jugadors, no seria estrany descobrir objectes màgics menors d'antics paladins, que el MM pot amagar al dormitori, al magatzem... Segui l'espasa màgica d'un antic guerrer, o un talismà d'un creient, és un bon mètode per a premiar l'exploració de l'espai.

Seguint el passadís central, s'arriba a una cambra pentagonal, amb el text "Demostra la teva vàlua" gravat al terra. A cada una de les quatre parets hi ha una porta de pedra, amb un dels Quatre Principis del Jurament dels Ancians tallat a sobre seu:

- Porta 1: *ENCÉN LA LLUM* - Amb actes de pietat, amabilitat i clemència encén la llum de l'esperança i foragita la desesperació.
- Porta 2: *PROTEGEIX LA LLUM* - On hi ha bé, bellesa, amor i riure, protegeix-ho de la perversió que s'ho empassa
- Porta 3: *PRESERVA LA TEVA PRÒPIA LLUM* - Gaudeix de la música i el riure, l'art i la bellesa. Si la llum mor al teu cor, enfosquiràs el món.
- Porta 4: *SIGUES LA LLUM* - Sigues un far pels desesperats, que la teva llum i coratge brillin en les teves gestes.

A més, a la cantonada oposada a la entrada es troba un rellotge de sorra verd, incrustat a la paret, amb el relleu d'una llàgrima tallat a sobre seu.



L'APARICIÓ D'EN FOLMAR

Si s'insereix el penjoll de llàgrima a l'obertura esmentada del rellotge de sorra, aquest i la primera porta s'il·luminaran amb una llum verda. A la vegada, l'esperit d'un bell elf, armat com un paladí dels ancians, es materialitzarà al centre de la cambra. Aquest és amistós, es presenta com a **Folmar**, i procedeix a explicar la història d'aquesta runa, i el funcionament de les proves.

INTERPRETACIÓ D'EN FOLMAR

En Folmar actuarà formalment cap als aventurers, amb modals una mica antiquats. No recorda quant de temps porta mort, però va ser poc després de la construcció d'aquest temple. La seva missió és guiar els nous paladins que posen a prova els seu jurament. Sovint s'oblida de que està parlant, i repapieja una mica.

En Folmar pot oferir la següent informació:

Les proves:

Al col·locar la llàgrima, s'ha obert l'accés a les proves, i es pot creuar la primera porta de pedra. Les cambres s'han de superar en ordre, i al completar-ne una s'obre l'accés a la següent. Al creuar la primera porta, el rellotge de sorra començarà a comptar, i si no es superen les cambres en 5 hores, caldrà començar des del principi. A més, les portes de cada cambra es tanquen poc després de ser creuades per cap persona, fins haver superat la prova corresponent. Per altra banda, les cambres estan pensades per a poder enfrontar-s'hi acompanyat.

Què va causar la destrucció del temple:

En Folmar no té records massa precisos de què va passar, però sap que aquest temple secret dels paladins dels Ancians va ser atacat per una facció enemiga, que temia el seu poder. Recorda sentir crits, i xocs d'acer, mentre els paladins batallaven contra els intrusos i l'aberrant criatura que portaven amb ells. Una bèstia gran, de carn i metall, que va acabar amb la majoria de paladins abans de que els últimes supervivents, juntament amb el líder de l'ordre dels Ancians, es tanquessin amb ella a l'última cambra d'entrenament.

Aquesta cambra, on abans s'havia d'ocir una criatura espectral en condicions adverses, segurament funcionarà diferentment en l'actualitat.

ENCÉN LA LLUM

Aquesta primera cambra, recordem, té gravada la següent inscripció a l'entrada:

*Amb actes de pietat, amabilitat i clemència
encén la llum de l'esperança i foragita la
desesperació.*



Creuant la porta, els aventurers troben una cambra quadrada, amb lleu llum màgica. El terra és d'algun metall de color bronze, amb les parets i el sostre de maons negres. De les parets pengen cadenes, i al mur oposat a l'entrada destaquen sis maons amb gravats.

Si s'acosten a llegir-los, trobaran que cada maó conté una paraula, en aquest ordre: *Poder, Santedat, Amor, Terror, Ancians, Somni*. A més, a sobre d'aquests sis maons es llegeix la frase següent: "Immutable com la roca, el temps també l'esborra". Si hi interaccionen, veuran que els maons es poden pitjar.

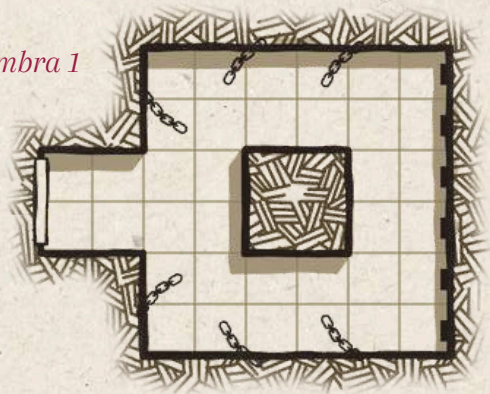
Per altra banda, així es tanquin les portes, apareixerà un petit **Dimoniet** (MM, p76) en una cantonada del sostre. Aquest no atacarà als aventurers, sinó que constantment se'n burlarà, els insultarà, i revelarà alguns dels seus secrets i pors, que coneix màgicament, amb la voluntat de fer-los enfadar i que l'ataquin.

Si el dimoniet rep dany, es transformarà en un **Dimoni de Cadenes** (MM, p72) i donarà vida a les cadenes de la sala, atacant els jugadors. El DM també pot escollir forçar als aventurers a superar un salvament de Saviesa per a resistir-se a atacar al dimoniet després de les provocacions més personals.

Per a poder superar aquesta cambra, cal pitjar els maons en l'ordre correcte. Si es prem un maó correcte, no hi ha reacció, però si s'erra el terra metàl·lic provoca una descàrrega elèctrica a tothom que el trepitgi, causant 2d10 de dany elèctric. La solució correcta és prémer les pedres de manera que l'ordre de les inicials de cada paraula formi el mot "PASSAT" com a resposta de l'enigma.

Exemple: Poder-Amor-Somni-Santedat-Ancians-Terror.

Cambra 1



PROTEGEIX LA LLUM

Aquesta segona cambra, recordem, té gravada la següent inscripció a l'entrada:

On hi ha bé, bellesa, amor i riure, protegeix-ho de la perversió que s'ho empassa

La segona porta portarà als aventurers fins a una sala hexagonal, el seu terra plagat de forats minúsculs. Al seu centre s'hi troba un cilindre, amb sis gemmes transparents incrustades, i sobre aquest descansa una espelma espectral intangible.

Un cercle de rails de 10 u. de radi envolta el cilindre central, i sobre aquests llisca un mur corbat de metall, de 10 u. d'alçada, que ocupa la meitat dels rails. Una criatura pot empènyer lentament aquest mur sobre els rails, usant una acció per a intentar superar un control d'Atletisme de DC10. Si té èxit, pot moure el mur amb ella a la meitat de la seva velocitat. El mur és capaç d'aturar ràfegues de vent dirigides a l'espelma.

Per últim, en tres parets de la cambra es poden veure les aspes de grans ventiladors que apunten a l'espelma. A la resta de parets es troben gravats de runes arcanes.

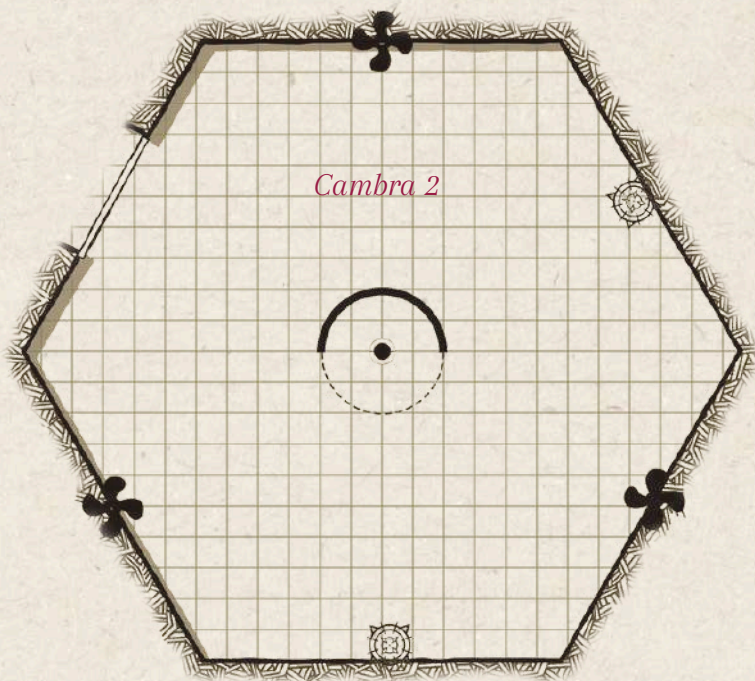
Quan es tanqui la porta, es tira iniciativa, i el repte s'iniciarà.



Uitgedoofde kaars voor een open raam, Vinne, Vincent Laurensz. van der (II), 1714. Font: Rijksmuseum

- A la puntuació d'iniciativa 30 de cada ronda, tindran lloc els següents efectes:
- S'il·lumina una gemma més del cilindre central.
- Un dels ventiladors comença a girar, i a la puntuació d'iniciativa 1 d'aquesta ronda causarà una ràfega de vent de 60 u. Si s'està al davant d'aquesta ràfega, cal superar un salvament de Força de CD de CD 12 o caure estirat enrere. Després d'això s'apaga, i a la següent ronda s'activarà el següent ventilador, en sentit horari.
- Tira un 1d4. En un 1 apareix un **Follet de Vapor** (MM, p217), en un 2 n'apareixen dos, en un 3 n'apareixen 3 i en un 4 apareix un **Elemental d'Aire** (MM, p124), alterat per a tenir una velocitat de només 30u. Aquestes criatures sorgeixen aleatòriament de les runes gravades a les parets, i tenen iniciativa pròpia. El seu principal objectiu és bufar l'espelma. Si no poden o es veuen amenaçats, lluitaran contra els aventurers, a discreció del MM.

Cambra 2



Si en qualsevol moment l'espelma és sotmesa a un cop de vent, provingui de criatures o d'altres efectes, un gas verinós sorgirà dels forats del terra, i tota criatura a la sala haurà de superar un salvament de Constitució de CD 12 o rebre 2d6 dany en un salvament fallit, la meitat si es supera.

Quan les sis gemmes del cilindre central estiguin enceses, les criatures conjurades desapareixeran, els efectes de cada ronda s'aturen i s'obrirà l'entrada, havent superant la prova.

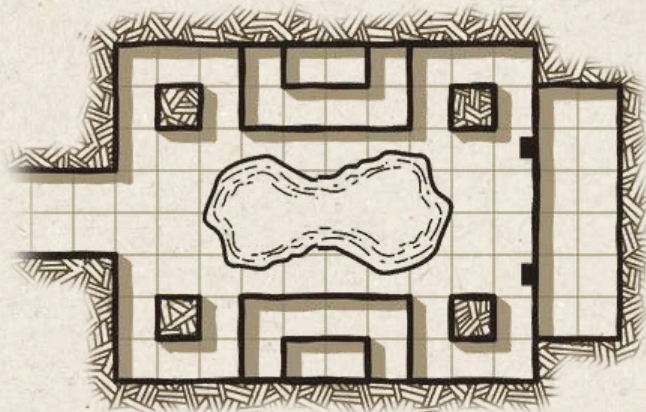
PRESERVA LA TEVA PRÒPIA LLUM

Aquesta tercera cambra, recordem, té gravada la següent inscripció a l'entrada:

Gaudeix de la música i el riure, l'art i la bellesa. Si la llum mor al teu cor, enfosquiràs el món.

La seva porta condueix a una habitació rectangular de parets i el sostre de pedra, i on llums arcanes omplen l'habitació de llum solar. El terra és de gespa, i un estany de 5 u., que es considera terreny difícil, ocupa el centre de l'habitació. A més, hi ha quatre columnes, i dues estructures de pedra esglaonades a les parets laterals, i cada esglaó fa 5 u. d'alçada.

El mur oposat a l'entrada és un mirall de vidre verd, on dues peces metàl·liques sobresurten a la seva superfície. En inspeccionar-les, es veurà que tenen representacions d'empremtes dactilars gravades. Al tocar-les, es nota un pessigolleig arcà.



Cambra 3

Si dos aventurers posen els seus dits sobre aquestes peces a la vegada, hauran de superar un SLV-D de DC25 o ser absorbits rere el mur, on descobriran una petita cambra. Independentment de si superen el salvament, sorgiran del mirall dues figures de vidre, a imatge dels aventurers que han premut les peces. Aquestes criatures tenen les mateixes habilitats i estadístiques que els seus aventurers corresponents (al seu màxim), i seran hostils cap als aventurers.

Un cop activat, el mur de vidre té una CA de 20 i 50 pv, i és vulnerable al dany de so i d'impacte. En derrotar les dues figures, el mur s'esberlarà, la porta es reobrirà i els aventurers podran prosseguir.

SIGUES LA LLUM

La última porta porta té gravada la següent inscripció a l'entrada:

Sigues un far pels desesperats, que la teva llum i coratge brillin en les teves gestes.

La porta dona a una llarg passadís. Al tancar-se la primera porta, el terra d'aquest aparent passadís s'inclinarà, tornant-se un tobogan sobre el qual els aventurers relliscaran, caient a l'aigua d'una cambra inferior.

L'aire olora a sal, podridura i mort, i s'escolten grinyols metàl·lics des de l'altra banda de la cambra, que és totalment fosca, i cap llum màgica la pot il·luminar. Tot i això, qui porti la **Llàgrima dels Ancians**, veurà que aquesta emet llum brillant a un radi de 5 u. A més, cada cop que un aventurer mati a una criatura enemiga, el radi de llum augmentarà en 10 u., fins a un màxim de 60 u.

Qui comenci el torn en la foscor ha de superar un salvament de Saviesa de CD 15 SLV-S de DC15 o ser espantat. Un jugador espantat d'aquesta manera té desavantatge en controls d'habilitat i només pot moure's per a acostar-se a la llum de la Llàgrima.

A la punta oposada de la cambra s'hi troba un **Col·leccionista de Cadàvers** (MTF, p123), l'arma secreta dels paladins que van atacar aquest temple dels Ancians. El Col·leccionista invocarà espectres amb la seva habilitat, i es dirigirà a atacar els aventurers.



Per últim, el terra de la cambra està cobert d'un metre d'aigua salada, provinent de la superfície, i es considera terreny difícil. A més, a la puntuació d'iniciativa 1, una onada creuarà la cambra de dalt a baix del plànol. Aquells aventurers que no estiguin sobre o rere roques, o protegits de manera similar, hauran de superar un salvament de Força de CD 10 o caure estirats. El sentit de la onada s'alterna en cada ronda.

Al acabar amb tots els enemics, l'aigua desapareix, la cambra s'il·lumina i el tobogan esdevé escales per les quals els aventurers poden sortir.

RECOMPENSES MERESCUDES

Arribats a aquest punt, si els aventurers han entrat en aquesta masmorra buscant certa informació o objecte, aquest es podria trobar en el cadàver de l'antic líder d'aquest grup de paladins, que es pot localitzar fàcilment en aquesta cambra.

Sigui o no el seu objectiu, també es pot premiar als aventurers amb algun objecte màgic mitjanament poderós, propietat dels últims defensors del temple.

TOT VA BÉ SI ACABA BÉ

Al haver acabat amb les quatre cambres, el rellotge de sorra s'haurà aturat, i **Folmar** felicitarà els aventurers, per haver superat les proves i els hi agrairà haver portat pau als esperits dels paladins caiguts eliminant la criatura que profanava el seu temple. També els hi fa notar que al haver superat aquest repte, la seva **Llàgrima dels Ancians** ha despertat, guanyant nous poders:

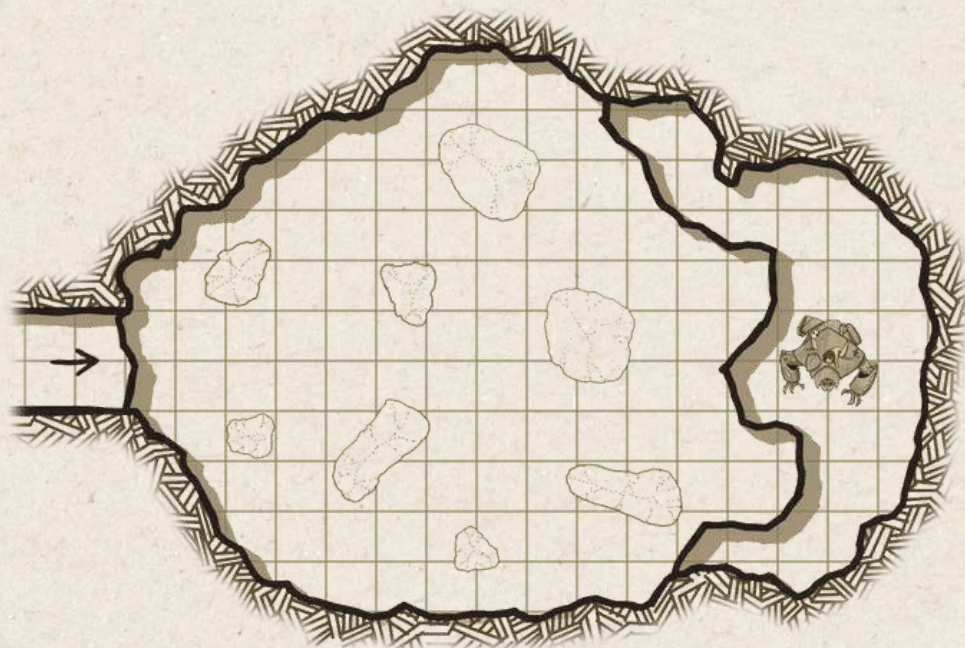
LLÀGRIMA DELS ANCIANS DESPERTADA

Objecte meravellós, rar

Penjoll de plata, que acaba en un safir tallat en forma de llàgrima. Pot usar-se com a focus diví, i atorga un +2 de bonus als salvaments de Saviesa del seu portador.

Si el portador s'hi harmonitza, la llàgrima atorga un +1 a la CD de salvament d'encanteri i al tir d'atac d'encanteri del portador. A més, si el portador és un paladí, els seus Càstigs Divins causen 1 punt de dany extra per cada nivell de casella gastada en el càstig.

Per últim, el portador pot usar una acció per a que la llàgrima emeti llum brillant a un radi de 20 u. i llum lleu a 20 u. addicionals.



Cambra 4

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 anglès.
- *MTF*: En citacions, *Mordenkainen's Tome of Foes*. Per a referenciar-ne les pàgines, es fa ús de la versió en anglès.
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)

CRÈDITS

"*La tomba dels ancians* 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 d'una sèrie d'imatges, sota una política d'Accés Obert, al estar sota domini públic. La imatge de l'artista Kim Holm també s'usa sota una política d'Accés Obert, al estar sota una Creative Commons Attribution 4.0 International License.

