



# EL CULTE DE LA LLUNA NOVA

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

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

## RESUM

Un grup d'aventurers cansats de camí cap a la seva llar passa la nit en un petit i estrany poble. Allà, la seva situació ràpidament es complica i esdevé perillosa quan es desperten com a presoners, veient-se abocats a una cursa contrarellotge per a rescatar el seu company de les urpes d'un culte local.

## JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 5 jugadors de nivell 3, i no hauria de suposar un gran repte. S'hauria de poder completar en una sola tarda 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 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 fa desaparèixer temporalment a un jugador/PNJ durant un temps. Es proposa un PNJ, però hi ha la llibertat d'utilitzar un personatge jugador que no pugui assistir a la sessió per a assolir un efecte major.

## PREÀMBUL - LA COVA DE L'ETTIN

L'aventura comença presentant els personatges i a **Lòfix**, un clergue controlat per el MM, un company apreciat pel grup. Lòfix és un gnom ancià simpàtic i atent, i un clergue especialitzat en la curació. Físicament, és de nas ganxut i pronunciat, amb ulleres negres petites i grans celles blanques, i porta un bigoti d'escombra que penja sobre una barba mal afaitada.

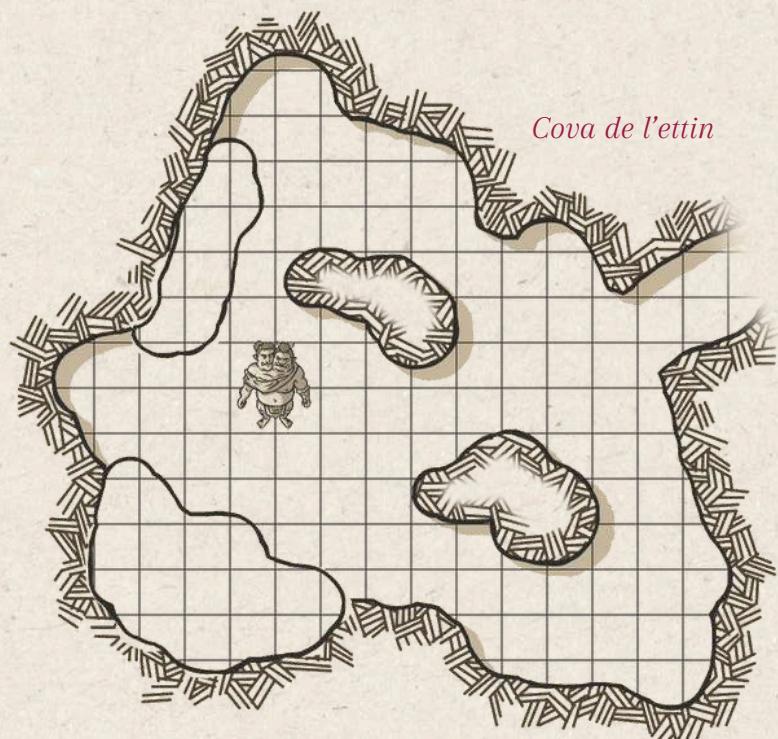
Seguidament, es demana als jugadors que tiri la meitat dels seus daus vitals. Cada resultat es restarà dels seus punts vitals totals, ja que l'aventura comença en una cova, enmig d'un combat contra un **Ettin** (MM p146), a qui han rastrejat per a extermir-lo d'acord a un contracte.

L'ettin també està ferit, i té només la meitat dels seus punts vitals màxims. El MM situa els jugadors al voltant de l'ettin en una formació raonable i s'inicia el combat tirant iniciativa. En el torn de Lòfix, intentarà conjurar encanteris de curació sobre seus companys.

Un cop derrotat l'ettin, els jugadors poden investigar la seva cova, plena d'immundícia. Amb un control d'Investigació (Intel·ligència) de CD 14 és possible trobar 50 peces d'or d'algun malaurat mercader, i una poció de curació major.

## INTERPRETACIÓ D'EN LÒFIX

En Lòfix actuarà amigablement cap als aventurers, amb la personalitat d'un avi cuidador i entranyable, i confia plenament en la bondat de la gent.



## CIRDAN DE TRES TORRES

Després del combat els aventurers són lliures de fer un descans curt si ho desitgen, però al ser mitja tarda saben que avui no podran arribar al seu lloc habitual de residència abans de que es faci de nit, i el bosc és un lloc perillós, sobretot per aquells en necessitat d'un bon descans. Mirant el seu mapa veuran que a mig camí hi ha un poble petit on poden arribar al capvespre, **Cirdan de Tres Torres**. En el cas que el grup no s'hi dirigeixi directament, uns udols de llop en la boscana els ajudaran a decidir.

Desplaçar-se a Cirdan no és complicat, i hi arriben quan comença a enfosquir. És un poble molt senzill, amb només unes deu cases simples, una posada i un ferrer. A més, tres torres de guaita de fusta rodegen el poblat i fan honor al seu nom. Una de les cases és major que les altres i sembla tenir una bodega adossada. La posada, també anomenada *Tres Torres* està tancada, i sembla que ja de fa cert temps. La resta de cases tenen les portes i finestres barrades, i ningú volta pel carrer. L'ambient és fred i rar, i sembla que un estrany recel pobla l'ambient.

Els jugadors poden investigar breument el poble. Les torres estan ocupades per guardes, que es mostren desconfiats, i rebutgen qualsevol proposta dels aventurers. Si aquests intenten anar a la posada o a la bodega, senten un "tsst!" provinent de la casa adossada a aquesta.

## ELS FÉNPETOR

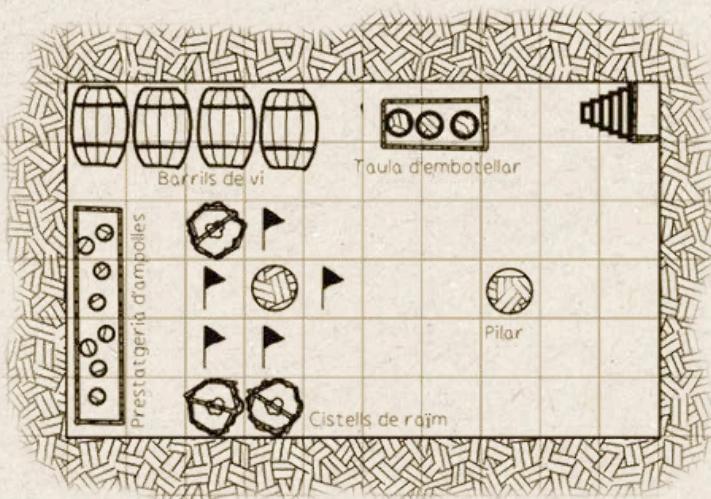
Aquest soroll prové d'**Agis Fènpetor**, un alt mig elf de cabells negres, de prim bigoti i barbeta i somriure nerviós i tímid, i tarannà preocupat. "Veniu, aquí!". En Agis explica la situació actual del poble, on sembla ser que des de fa un temps que a les nits desapareix gent, i que molts veïns ja han marxat per a evitar aquests successos misteriosos. L'Agis els convida a passar la nit a la seva bodega i sopar amb ells, doncs tenen menjar de sobres i la seguretat que aporten uns aventurers seria d'agrair. A més, explica que la guarda nocturna ha instaurat un toc de queda a la nit, on ningú pot sortir a l'exterior per a evitar més desaparicions.

Dins la casa troben un menjador senzill però agradable, amb una llar de foc i unes escales que porten a un pis superior, i una taula gran al centre de la sala on s'anava a servir el sopar. Allò, l'Agis els hi presenta la **Lyrei**, una altra mig elfa castanya de bellesa modesta i poques paraules, que els hi agraeix la seva protecció, i la seva simpàtica filla **Tisha**, de cabells castanyos daurats en dues trenes i les dents sortides. Aquesta serà molt amigable i oberta amb els jugadors.

Els Fénpetor faran lloc a taula i serviran formatges i embotits, i vi especiat de la seva bodega. Mentre mengen, l'Agis seguirà explicant la història del poble, on tot i les desaparicions només s'ha aconseguit augmentar el nombre de guardes, provinents de les ciutats properes, sense solucionar el seu problema. Personalment, ell creu que les desaparicions són a causa d'una monstruositat nocturna, i espera que la presència dels jugadors ajudi a trobar la solució. Acabant el sopar, durant el qual la Tisha s'haurà adormit, l'Agis reprendrà el tema, dient:

*"Per sort, ja només ens fa falta una desaparició més, i i ningú trobarà a faltar un aventurer brut i malgirbat com vosaltres". El vi ja hauria d'estar fent efecte".*

Efectivament, els jugadors començaran a sentir-se endormiscats i hauran de superar un salvament de Constitució de CD 20 o caure inconscients. Si algú el supera, la Lyrei usará l'encanteri *Dormir* contra ells.



Soterrani

## EL SOTERRANI

Els aventurers es desperten a les fosques, lligats a una gran columna en un soterrani, indicat amb banderes al plàtol corresponent. Aquells amb visió nocturna poden veure barrils de vi, prestatgeries d'ampolles de vidre, cistells de vímet amb raïm i una màquina per a ficar taps a les ampolles. A més, hi ha unes escales que pugen fins a un pis superior. Les seves armes han sigut confiscades, i en Lòfix no es veu enlloc. Es considera que han completat un descans llarg.

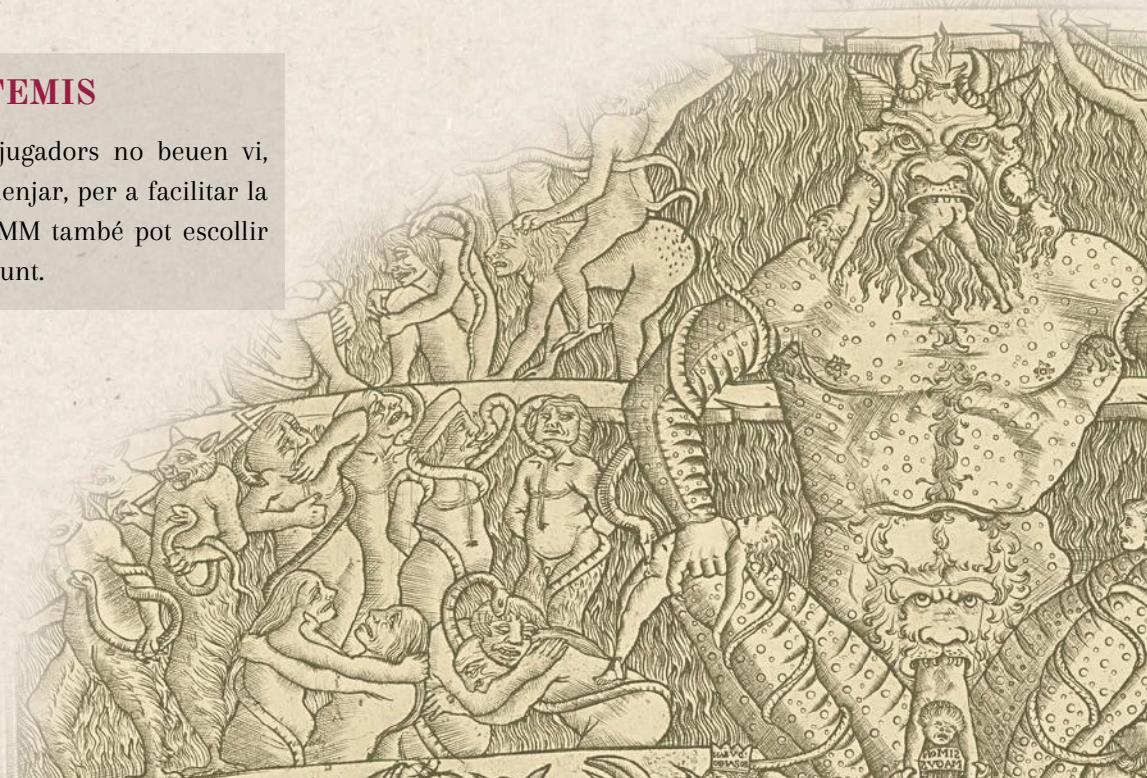
Tenen les mans lligades als costats, i estan emmordassats. Deslligar-se a la força implica un control de Força de CD 20, però una altra opció és llençar raïm, una sabata o quelcom altre a les ampolles, per aconseguir un tros de vidre amb el que tallar les cordes. Això implicaria un tir d'atac amb destresa a una CA de 12 i un control de Joc de mans (Destresa) de CD 12 per aconseguir el tros de vidre. És possible que els jugadors trobin altres maneres plausibles d'alliberar-se.

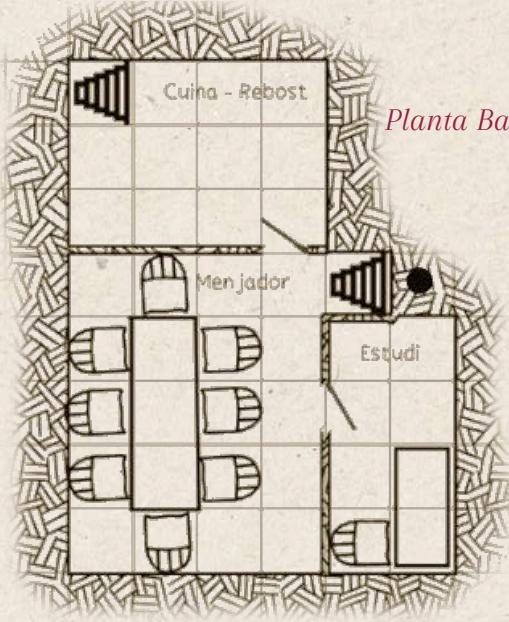
A la porta hi ha una trampa, i per veure-la cal superar un control d'Investigació (Intel·ligència) de CD 12. Si no s'investiga o no es troba la trampa, obrir el pany causarà que les escales (de 3 m/10 u. d'alçada) s'obrin per la meitat, i aquells que es trobin sobre elles hauran de superar un salvament de Destresa de CD 14 o cauran sobre una muntanya de vidre trencat, rebent 2d6 de dany tallant.

Si troben la trampa, veuran que el mànec real és una palanca petita a nivell de terra, que obre la porta sense problema.

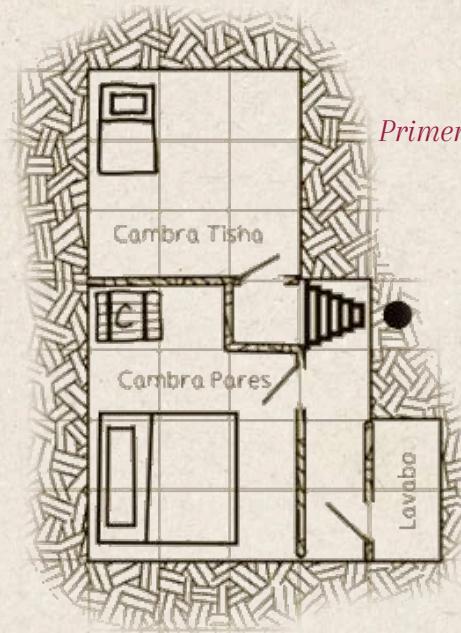
## AVVENTURERS ABSTEMIS

Si una part important dels jugadors no beuen vi, Agis pot haver enverinat el menjar, per a facilitar la progressió de la història. El MM també pot escollir improvisar a partir d'aquest punt.





Planta Baixa



Primera Planta

Al sortir de l'habitació es trobaran a la cuina-menjador on han sopat, i veuran que a fora ja és negra nit. La casa sembla buida, amb les brases morint a la llar de foc. Una escala, (indicada amb un punt negre), portarà al pis superior.

- A la cambra de la Tisha trobaran a la nena dormint, la única ocupant d'aquesta casa en aquest moment.
- A la cambra del matrimoni Fénpetor hi ha un gran cofre que conté dues espases curtes i una armadura de cuir, però les pertinences dels aventurers no es troben enllloc. També és fàcil trobar dagues a la cuina, o armes improvisades.
- A l'estudi trobaran taques de tinta fresques i una espelma amb cera encara fosa, que indiquen que s'ha fet servir fa poc. Amb un control d'Investigació de DC12, es pot trobar un diari sota un fals fons al calaix de l'escriptori.

El diari sembla ser de l'Agis, i hi ha entrades un cop al mes. En cada entrada es descriu el segrest d'un habitant o visitant del poble sota una lluna nova, i parla d'acostar-se a una meta indefinida amb cada segrest. En l'última entrada, datada d'avui, narra:

*"Just a temps, ha arribat un últim sacrifici per aquesta lluna nova. No em puc prendre això com res més que una senyal directa de Baphomet per a invocar finalment un dels seus servents, per a que ens ajudi a trobar el camí a seguir. Frisso per sentir la veu del nostre senyor Abismal recompensant-nos, després de tot el nostre esforç buscant un futur millor pels nostres. He informat a la resta i ens trobarem a la soca a mitjanit, per a començar els preparitoris."*

Si els jugadors desperten a la Tisha, poden intentar persuadir-la o intimidar-la per obtenir informació, tot i que està clarament nerviosa per la situació. És apparent que no sap res estrany de la seva família ni de les desaparicions, però si els aventurers no han trobat el diari del seu pare els hi dirà que sap que aquest guarda alguna cosa al seu estudi.

De cara a on poden ser els seus pares, recorda que a vegades havien marxat de nit, i a l'endemà tenien les sabates plenes de fang. Pel que li han dit, havien anat a l'estany a "donar-se petonets". També indica que l'estany està a l'est, passat un tros de bosc.

## LA GUÀRDIA

Un grup de 8 **guardes** (MM p347) patrulla el poble durant la nit. Els aventurers poden intentar evitar-los amb un control de Sigil (Destresa) exitós o intentar parlamentar amb ells. Si són descoberts o intenten parlamentar amb els guardes, aquests es mostraran tensos i en guàrdia. Si la interacció verbal no afavoreix als aventurers, els guardes els intentaran capturar, però no els perseguiran més enllà dels límits del poble. Si en canvi els jugadors poden convèncer als guardes del perill, aquests els indicaran on poden trobar la soca esmentada al diari.

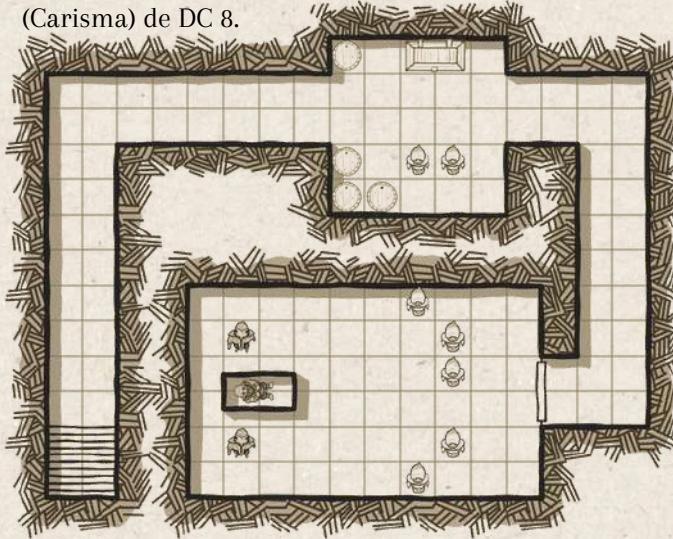
## SOTA LA SOCA

Quan els aventurers arribin a la vora de l'estany, si no coneixen la localització de la soca, poden trobar un rastre de petjades fresques al fang amb un control d'Investigació (Intel·ligència) de DC 10. Les poden seguir fins a la d'un d'arbre cremat de gran diàmetre. Una investigació superficial revelarà una trapa de fusta a l'interior del tronc buit, que dona a un forat amb una escala de corda.

Al entrar, els aventurers escoltaran una conversa apagada entre dues veus. Aquestes pertanyen a dos **cultistes** (MM, p349) en una sala propera, que estan posant-se les túniques i comentant que fan tard a la cerimònia. També es poden escoltar càntics esmorteïts, provinents d'una cambra posterior. Els aventurers poden enfocar-se-hi, i el remor de càntics amortirà el so del combat. Si esperen a que acabin la conversa, la parella de cultistes entrarà a la propera sala, sumant-se als que ja hi són a dins.

En aquesta primera sala es poden trobar dues túniques de cultista plegades i queviures, i una *poció de curació menor*. A més, hi ha un gran cofre. Dins d'aquest trobaran finalment totes les seves pertinences.

Seguint el passadís es troba una sòlida porta de fusta sense pany ni obertures, que s'obre empenyent-la. D'aquí és d'on surten els càntics abissals. Si part dels jugadors proven d'entrar amb túniques de cultistes no despertaran sospites si superen un control d'Engany (Carisma) de DC 8.



## FINS QUE LA MORT ELS SEPARI

En combat, l'Agis usarà el bloc d'estadístiques d'un **cultista fanàtic** (MM, p350), però no tindrà accés a encanteris. A més, usarà proficientment una *espasa curta* (1d6 dany tallant) i una *samarreta de malla* (CA 15). La Lyrei també utilitzarà el bloc d'un cultista fanàtic, però també tindrà accés a l'encanteri *Dormir*.

## EL COMBAT FINAL

A l'interior d'aquesta última cambra es troben cinc cultistes encaputxats més, que porten túniques idèntiques a les de la cambra anterior. L'Agis i la Lyrei es troben a l'altra punta de la cambra, i vesteixen túniques negres sobre una armadura. Al seu costat hi ha una gran llosa de pedra, on resta lligat i emmordassat en Lòfix, gairebé despullat. Sobre seu, l'Agis aguanta un punyal vermell, mentre continua el ritual d'invocació. Les parets estan adornades amb estendards negres, i el terra de roca està tacat amb sang seca enganxifosa.

Quan el combat inevitablement comenci, els cultistes quests i la parella Fènpetor intentaran acabar amb els intrusos. Si un jugador vol alliberar a en Lòfix pot fer un atac contra les cordes que el lliguen, que tenen una CA 7 i 5 pv, i en té una als braços i una a les cames.

En el cas que el combat sigui clarament desfavorable als cultistes i part d'ells hagin caigut, intentaran invocar un dimoni com a mesura desesperada. Agiss, Lyrei, o si no un cultista, intentaran matar Lòfix si encara està lligat a la llosa, i si no es sacrificaran pujant-hi dempeus i tallant-se la jugular. Això creará un núvol negre al voltant de la llosa, i una veu pútrida ressonarà a l'habitació. “Necis! El ritual no ha sigut completat!”

Ràpidament es dissiparà el fum, i al sobre la llosa apareixerà un **Vrock** (MM, p66). El ritual defectuós causa que el Vrock aparegui deformat, amb ales atrofiades i inútils, i amb la meitat dels seus punts vitals màxims. A més, només causa la meitat del dany que infligiria normalment amb les seves accions i habilitats.

El combat acaba quan el vrock i el matrimoni Fénpetor hagin mort, i si encara queden cultistes, es rendiran.

Així, els jugadors han acabat amb l'amença secreta de Cirdan de Tres Torres, i possiblement han salvat el seu company d'aventures.

## 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)

## 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
- Pàgina 3 i 6: *The Inferno according to Dante, after the Last Judgement*, S. XV, Anònim. Font: The Metropolitan Museum of Art

