



PUDOR A SOFRE

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

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

RESUM

Un grup d'aventurers respon a una demanda d'ajuda d'una noble al poble de Bounegre, on se'ls hi dona la tasca d'investigar un assassinat recent. Aquesta investigació aviat aboca els jugadors enmig d'una conspiració teixida d'engany, on múltiples faccions competeixen pel domini local, i on no es pot confiar en ningú.

JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 4 jugadors de nivell 7, amb èmfasi en l'investigació i el misteri. S'hauria de poder completar en dues o tres 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 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. Per a entendre el misteri d'aquesta aventura es recomana familiaritzar-se amb el monstre **Òblex**, (*MTF*, p217) i el **Flagellaments** (*MM*, p222). A més, es recomana llegir el diari a l'Apèndix per a fer-se una idea dels successos previs a l'aventura.

EL POBLE DE BOUNEGRE - CONTEXT ABANS DE COMENÇAR

Aquesta aventura ocorre principalment a Bounegre. Aquest poble està envoltat d'una aura de misteri, però és important que el MM entengui el motiu, sense revelar-ho als jugadors:

Tot i semblar humanoides, tots els habitants de Bounegre són **Òblex** (MMM, p197), liderats per **6-L**, que ara es fa dir **Sisela Desllor**. 6-L va ser creada a les profunditats de la terra per una colònia de **Flagellaments** (MM, p222), però després de portar un conflicte bèl·lic a la colònia, va poder fugir. Afamada, al arribar a la superfície va devorar a la població de Bounegre, adquirint els seus records i coneixements i suplantant la seva identitat. Ara el que busquen ella i els seus fills és acabar amb les restes de la colònia de flagellaments, i assegurar una font estable de menjar per a poder viure tranquil·lament. Per aquests motius, busquen aventurers per a que acabin amb el que queda dels flagellaments, o com a mínim per a que serveixin com a font d'aliment.

Degut a la veritable naturalesa dels habitants de Bounegre, el poble en general fa olor a sofre i no hi ha flames enceses, ja que els oblex generen aquesta olor i són vulnerables al dany de foc.

EL CAMÍ A BOUNEGRE

El grup d'aventurers es dirigeix al poble de **Bounegre**, a la Vall de Pedrenyera, per a respondre a una demanda d'ajuda. Aquesta demanda venia en la forma d'un cartell al tauler d'anuncis de la ciutat on reposaven prèviament. Aquesta cartell semblava portar un temps penjat i llegeix així:

BUSCADES – MENTS ASTUTES

Es busquen investigadors capaçs i desperts, o a falta d'això, almenys guerrers competents, per a ajudar a treure l'entrellat dels atacs recents a la Vall de Pedrenyera. Abstenir-se curts de mires.

Recompensa:

- 30p.o. per cap per respostes - concloents,
- 200p.o. per cap per a posar-hi fi,

Interessats, adreceu-vos a la família Desllor.

Sisela Desllor de Bounegre

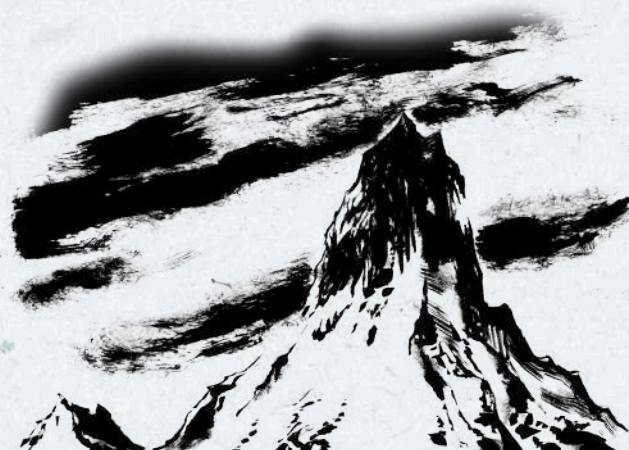
Al començar la partida, els jugadors ja han travessat l'escarpada vall de Pedrenyera, coberta de densos boscos de pins i de capes d'esmolades roques de sílex pelat, que li donen el seu nom.

Davant seu, els aventurers tenien el poble de Bounegre, situat a la zona baixa de la vall. El poble està format per sis cases, una forja, una posada modesta i una gran mansió rural, i està construït al costat d'un riu que creua la vall. A més, es pot divisar una **ermita** situada a la carena més propera, a la qual hi arriba un camí pedregós.

Bounegre és un poble modest, però no pobre. Les cases són de roca blanca tallada i acollidores, amb sostres de pissarra negra. Es pot veure quixalla jugant, i ancians reposant en un pedrís.

Dins del poble, el que més crida l'atenció és la **mansió**. Els materials són similars a la resta del poble, però és força més ostentosa. Grans bigues adornen i aguanten l'estructura des de l'exterior, i creen un porxo sobre l'entrada, mentre que nombrosos finestrals de vidre decoratiu adornen les seves parets. Al costat de la porta principal, dos grans estendards taronja amb el cap d'un bou negre pintat onegen en la brisa. Aquesta sembla ser la residència de la família Desllor de Bounegre.

Davant la porta, escombrant la pols, es troba un mitjà de mitjana edat, vestit com un majordom, que saludarà els nouvinguts.



INTERPRETANT EL POBLE

Els habitants del poble de Bounegre intentaran no interactuar amb els aventurers a ser possible, i mantindran les converses breus. A més, totes les cantonades del poble estan cobertes de sofre, per a dissimular la pudor que sorgeix dels seus cossos. Justificaran el sofre dient que foragita els llops, tot i que els aventurers no se n'han trobat venint cap al poble. Si els aventurers encara no han anat a la mansió, els instaran a fer-ho.

LA FAMÍLIA DESLLOR

Al acostar-se a la mansió, els jugadors seran rebuts per en **Norelf Corfort**, majordom de la família Desllor. És molt educat i servicial, i de veu aguda. Al saber del motiu de la seva arribada, els guiarà fins la família Desllor, que estan a la biblioteca.

Després d'entrar per un vestíbul ample, amb escales que porten al pis superior, els jugadors creuaran un llarg passadís decorat per un quadre de família: una dona, un home, un infant i un nadó. A més a més, hi ha tot tipus de decoracions i mobles, i diversos encensers que generen una forta olor que permea tot racó de la casa. Si es pregunta al respecte, s'explica que són per a tapar l'olor a sofre.

Si s'investiga el quadre, es veurà que es va pintar fa quatre anys, a més dels noms de la família Desllor: Clara, Nazim, Artur i Màuria. No apareix el nom de Sisela, que sembla que abans es feia dir Clara. Si es pregunta al respecte, es respondrà que era el nom de la seva mare, i no li agradava.

Després de consultar a la senyora, Norelf fa passar els aventurers. La biblioteca és una gran cambra amb altíssimes llibreries i llargs finestrals. En un racó hi ha un noi i una nena humans llegint llibres. La senyora Desllor els espera en una butaca situada al centre de la sala, amb el seu marit rere seu. Els dos són atractius, entrats en la quarantena, amb cabells foscos i cuidats, i vesteixen els colors de la seva casa.

La dona es presenta com a **Sisela Desllor**, i durant tota la interacció serà la interlocutora dominant, mentre la resta de la família escoltarà o llegirà si no se'ls parla. És una dona gràcil, de paraules i moviments meditats, i els seus ulls inquisitius miren als aventurers, travessant-los amb la mirada.

Els comunica que el poble necessita urgentment ments esmolades que resolguin el seu misteri i braços forts que hi posin fi. Els hi explica que van assassinar el guardabosc, **Durcal**, a casa seva, en el pinar proper, i que fa cosa d'una setmana el babau del poble, "**El Pigues**" va desaparèixer. Els hi demana que ho investiguin, i que tenen tot el poble a disposar, destacant la seva preocupació pels habitants de Bounegre, ja que són com família per a ells.

INTERPRETANT A LA SISELA

La Sisela és en realitat un gran oblex que controla a tota la família Desllor, i a en Norelf. És clarament astuta i instruïda, i de modals exquisits. Tot i no ser agressiva, és una presència intimidant. Procura dotar de personalitat diferenciada a les altres identitats que controla, i no ser descoberta.

Busca honestament solventar el problema del poble, així que ajudarà als aventurers sense comprometre el secret de la seva identitat, mentre posa a prova el seu intel·lecte. La resta del poble l'oobeix cegament.

Al acomiadar-los, Norelf els acompanya a la taverna avisant de la presència dels aventurers als vilatans, i comunica als jugadors que l'endemà **Evandril**, el posader, els acompanyarà fins la cabina del guardabosc. A més, els hi fa saber que a l'ermita del poble hi viu un ermità a qui també poden fer preguntes, com a qualsevol altre veí.



EL POBLE

Al poble, els aventurers podran interactuar amb diverses famílies, però cada una és realment un sol **Òblex Adult** (MTF, p217). A part de la mansió, dels edificis només destaquen l'ermita, la posada i el paller.

A la **posada**, regentada per l'Evadril i la seva família, es serveixen plats freds de conserves i carn salada als aventurers (ja que els òblex no mengen aliments i eviten el foc si poden). No es veurà mai menjar a ningú, i els òblex intentaran excusar-ho si són confrontats.

Al **paller** hi ha un gran munt de palla. Si s'investiga, és fàcil trobar fustes sota la palla, que oculten un gran forat, per on podria entrar un cavall sencer. Amb un control d'Investigació (Intel·ligència), es podrà deduir que aquest forat ha sigut excavat (CD 5), per una criatura (CD 10), possiblement un **Mastodont Ocre** (MM, p292) (CD 18).

A més, si s'investiga el voltant del paller, s'hi poden trobar rastres de combat, a més de petjades de rèptils bípedes (CD 10), rastres de gelatina lilosa (CD15).

Per altra banda, hi ha coneixement que es pot adquirir dels habitants de Bounegre:

- Fa una setmana, diverses criatures van atacar el poble de nit, quan tothom dormia. Se'ls va rebutjar, però després es va veure que havia desaparegut en Pignes.
- En Pignes dormia sovint al paller, i era el neci del poble, amb prou feines parlava.
- En Durcal vivia sol, sense gaire contacte amb el poble. El va trobar mort l'Evandrill al portar-li vi.

Els vilatans no descriuran a les criatures atacants, a part de dir que eren mitjanes, excusant-se amb que no les van veure bé degut a la foscor. També amagaran que aquestes van sorgir del paller, ja que la Sisela vol veure si els aventurers ho poden deduir per si sols.

EL GUARDABOSC

La cabana del guardabosc està a una hora del poble, dins el bosc. Al arribar-hi, es veuen signes evidents de combat: la porta trencada, les finestres esberlades... Una forta pudor de putrefacció omple els voltants. Si Evandrill ha acompanyat als aventurers, avisarà que no han tocat res, per a que puguin fer la seva investigació el millor possible.

El cadàver del guardabosc encara es pot trobar dins de la cabana, en estat avançat de putrefacció. Tot i això, només presenta una ferida aparent: un gran forat a la cara,

que gairebé arriba fins a l'altra banda del crani, deixant l'interior buit.

Respecte a la cabana, no sembla que s'hagi robat res.

Si s'investiguen els voltants, es poden trobar diverses pistes, de diferent dificultat segons el resultat d'un control d'Investigació (Intel·ligència):

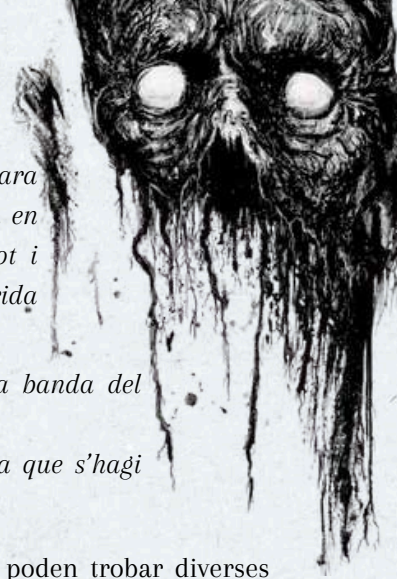
- CD 5: El cadàver d'un **Troglodita** (MM, p290) entre uns matolls, amb una fletxa al cor. Sembla mort pel guardabosc en l'atac de la casa. Va descalç i té marques de grillets als turmells i canells.
- CD 10: Petjades de rèptil (Troglodita) i un rastre llefiscós de mida mitjana.
- CD 15: Darrere d'uns arbustos, es pot trobar un forat, similar al del paller. Si els jugadors volen entrar-hi en presència d'en Elvandrill, aquest avisa que el millor seria informar primer a la Sisela, i si no els pot fer canviar d'opinió, l'avisarà.

ERMITA

El camí a l'ermita dura uns 30 minuts. Allà es troba troben en **Zermot**, un nan ancià de túniques blanques. És un adorador de *Torm*, déu del coratge i sacrifici, i viu a la senzilla ermita. Es mostra afable i disposat.

En conversa, fa saber als jugadors que no són els primers aventurers que venen a investigar el misteri, i que un grup anterior jo ho va intentar sense èxit. A més, té coses concretes a dir sobre certes temàtiques:

- **Població:** la Sisela és una bona mestressa del poble, i la fe del poble és més forta que mai. Des de fa un temps que les famílies senceres venen a l'església els festius, quan abans ni un terç del poble s'hi acostava. Llàstima de la pudor a sofre que deixen.
- **Guardabosc:** li sap greu pel Durcal. Ha demanat enterrar-lo, però la Sisela sosté que és vital per a que l'examinin els investigadors.
- **Pignes:** també li sap greu, però com que viu lluny del poble, quan hi va arribar ja no quedava rastre de res.
- **Res estrany o nou:** no és destacable, però la Sisela es va canviar de nom fa un temps. Sembla que va deixar el nom de Carla per el d'una avantpassada.



EL TÚNEL DELS NEOGI

Si abans d'entrar al túnel del paller o del guardabosc els aventurers ho comuniquen a Sisela, aquesta els recompensarà amb el preu promès per haver resolt el misteri, i els instarà a trobar el culpable i acabar amb ell per a la segona recompensa.

Al baixar per qualsevol d'ambdós túnels es farà un descens important. Les marques i petjades que es podien veure a l'exterior també s'aprecien dins del túnel, i després d'una bona estona s'arribarà a una gran caverna, on s'escolta a un individu xiulant. Aquesta caverna sembla tenir desenes d'entrades i sortides, totes amb túnels idèntics al que han utilitzat els aventurers per a arribar-hi.

Al acostar-se al xiulet es pot veure una casa excavada en la roca, amb portes i finestres. Al seu davant hi ha un petit hort de fongs, il·luminat amb làmpades de pedra luminescent. Allà, assegut en una roca i xiulant es pot veure un **Neogi Mestre** (VGM, p179). A sobre de la porta, s'hi llegeixen unes runes gravades, que en *Parla Profunda* i *Sotacomú*, llegeixen "Túnels Prissith". Al costat de la casa, amb una cadena al voltant del coll i un bol de menjar buit davant seu veuran un **Mastodont Ocre** dormisquejant.

*Si s'aproximen amistosament, el neogi **Prissith**, que amb l'ajuda del seu mastodont ha excavat aquests túnels, estarà disposat a comerciar per un preu just, sigui amb informació o altres serveis. Voldrà 200 po a canvi d'informació sobre els seus antics clients, i serà un dur negociador, i ni tan sols intentarà aparentar afabilitat.*

- Prissith pot oferir la següent informació: el va contractar un **Flagellaments** ferit acompanyat d'uns pocs esclaus troglodites per a excavar un túnel fins a l'humà més proper (el túnel que va arribar fins al guardabosc). Més tard, li va demanar que el portés fins al poble més proper, pagant també, i van tornar amb només un humà (El Pigues), i no gaire ferits, així que és estrany que tornessin amb les mans gairebé buides d'un poble de plebeus.

Per un preu o un oferiment prou interessant en Prissith pot indicar el túnel que porta al flagellaments entre la multitud que surten d'aquesta caverna. (Si no, caldrà trobar-lo un control d'Intel·ligència (Investigació) o Saviesa (Supervivència) de DC18).

RESCAT SOTA TERRA

Seguint pel túnel correcte (la resta acaben en culs de sac), els aventurers arribaran a una caverna natural, formada per llargs passadissos i cambres de diverses mides. Al final d'un llarg passadís, es divisarà una cambra lleugerament il·luminada per un braser. Si els jugadors s'hi acosten, es podran escoltar certs sorolls, i una forta pudor a troglodita.

*En aquesta cambra hi haurà un flagellaments, acompanyat de 1 **Quaggoth** (MM, 256) i 3 troglodites que vigilen les entrades. L'illithid està en una plataforma envoltada d'estaques clavades al terra. Encadenats a una paret hi haurà un **Githyanki** (MM, 160) sense braç i semiconscient, i un humà amordassat, plorant. El flagellaments estarà en intentant sotmetre a l'humà al procés de ceremòrfosi, buscant insertar-li un capgròs de flagellaments al cervell.*

Si s'inicia el combat, els esclaus del flagellaments lluitaran fins la mort, doncs estan controlats mentalment. El seu líder intentarà escapar si es veu acorralat, però preferirà morir a revelar formació vital.



El githyanki, **Ed'a'nus**, explicarà que ell ja ha estat sotmès al procés de ceromorfosi, i que en unes hores començarà a perdre la seva personalitat i a tornar-se un flagellaments. Al Pigues encara no havien arribat a perforar-li el crani, així que si els aventurers ho han interromput, estarà indemne.

INTERPRETANT A ED'A'NUS

Ed'a'nus s'ha resignat a la seva mort propera, i vol morir lluitant. Intentarà aliar-se amb els aventurers per a acabar amb l'últim flagellaments abans de perdre el control, i està disposat a explicar com va ser capturat si això l'ajuda a fer-ho. Si tot i així no apresca als aventurers, intentarà acabar amb ell tot sol.

El grup de githyanki d'Ed'a'nus van ser contactats al seu pla natal per una veu misteriosa, revelant-los l'existència de la colònia de flagellaments. Portats per la seva ancestral enemistat amb aquesta raça esclavista, van venir a exterminar-la, causant la mort de gairebé la totalitat dels dos bàndols. Ell, un dels pocs supervivents, va ser capturat per un flagellaments, però fins fa poc no van aconseguir crear capgrossos per a començar la ceromòrfosi. Sap que encara hi ha un altre flagellaments, l'actual líder, que protegeix les restes del cervell ancià més endins de les cavernes.

INTERPRETANT AL PIGUES

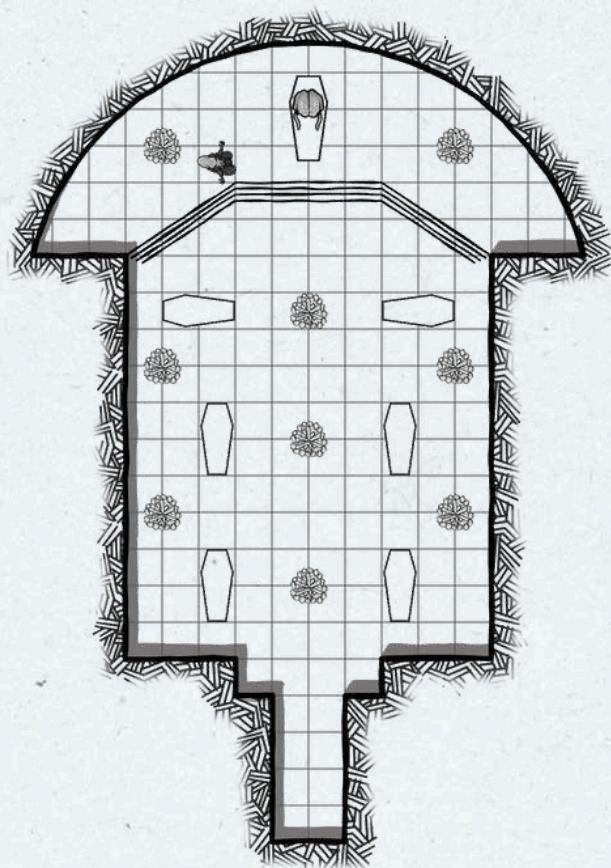
Degut a alguna discapacitat mental, és un noi lent i de poques paraules. Sap que passa alguna cosa estranya al poble, i vol marxar. Diu que els amics del "pop" el van capturar.

L'ÚLTIM FLAGELLAMENTS

Seguint el túnel, aquest acaba connectant amb un antic mausoleu nan abandonat, on es pot trobar una gran porta de pedra tancada. Es pot obrir empenyent, i dona a una cambra semi-rectangular.

En aquesta cambra es trobaran diverses tombes nanes, i a l'altre extrem una gran tomba oberta, que conté les restes d'un cervell ancià. Al costat d'ella, un **Ulitharid**, (VGM, p175) les vigila. En un racó, hi haurà flascons amb mostres de llims, i un dietari que crida l'atenció.

*En el combat, l'ulitharid actuarà de manera similar a l'anterior flagellaments. Si els aventurers van bé de punts vitals i recursos, pot haver-hi **Zombis** (MM, p316) i **Esquelets** (MM, p272) en les tombes restants, a les ordres de l'ulitharid. A més, les restes de cervell ancià, tot i que no prenen torns, si que tenen les següents accions de cau, que usa aleatòriament, a més d'una CA de 10 i 40 punts vitals.*



Accions de Cau:

- Conjura *Alentir* (CD 15) sobre una criatura enemiga aleatòria.
- Dona avantatge en el proper tir de d20 a una criatura amigable aleatòria a 40 u. .
- Conjura *Confusió* (CD 15) sobre una criatura aleatòria a 40 u.

En acabar el combat, els aventurers pararan atenció en el dietari, que aparentment es remunta anys enrere, i on cada paràgraf és una entrada mensual. El contingut del dietari es pot trobar al final d'aquest document, per a poder-lo entregar físicament als jugadors,



TORNADA A BOUNEGRE

Després de derrotar els flagellaments, els aventurers poden escollir com prosseguir. Si llegeixen el diari, hauran après la veritat, i segurament hauran lligat caps amb la Sisela (6-L) i les víctimes de Bounegre.

Potser els aventurers volen recollir la recompensa i marxar, que és una opció. Possiblement prefereixen retornar a la superfície i confrontar els òblex. Si demanen ajuda a l'ermità, aquest els ajudarà sempre que siguin prou convincents.

Si arriben al poble, la població es mostrarà expectant dels resultats que porten, i els encomanaran que parlin primer amb la Sisela. Si els aventurers inicien el combat, els òblex del poble primer intentaran escapar, però si no poden, mostraran la seva forma veritable. Tot i això, no tardarà gaire en arribar la Sisela per a interrompre el combat i intentar parlar amb els aventurers a la seva biblioteca, prometent explicar la seva banda de la història. En aquest cas, la resta d'òblex es retiraran a les seves cases.

EL FINAL DE L'AVENTURA

Abans de res, la Sisela preguntarà per l'amenaça que va causar la mort del guardabosc i el segrest del Pignes, i si s'ha acabat amb ella oferirà la recompensa corresponent.

Per altra banda, si els aventurers confronten la naturalesa vertadera de la Sisela/6-L, aquesta estarà disposada a explicar la seva història:

Des de la seva creació, igual que tots els seus germans, va ser torturada de mil maneres en un seguit de proves. Al obtenir els seus nous poders psíquics, va usar-los immediatament per a buscar ajuda. Va poder escapar de la batalla, i quan va arribar a la superfície, extremadament afamada i sense control sobre si mateixa, va atacar al poble indiscriminadament.

Després d'això, processant els seus nous records i personalitats, va penedir-se de la matança, decidint adoptar una nova personalitat al poble i mantenir el poble tal com l'havia trobat. Tot i això, sabia que a les profunditats hi havia amenaces que la buscaven, i també que hauria d'alimentar-se en algun moment.

Per a solucionar aquests problemes va crear un anunci buscant aventurers. Si eren capaços, acabarien amb els flagellaments, i si no, els segrestaria per a devorar els seus records periòdicament.

El primer grup d'aventurers van oferir solucions falses al misteri buscant una recompensa ràpida, i han sigut empresonats tal com planejava 6-L per a servir d'aliment indefinidament.

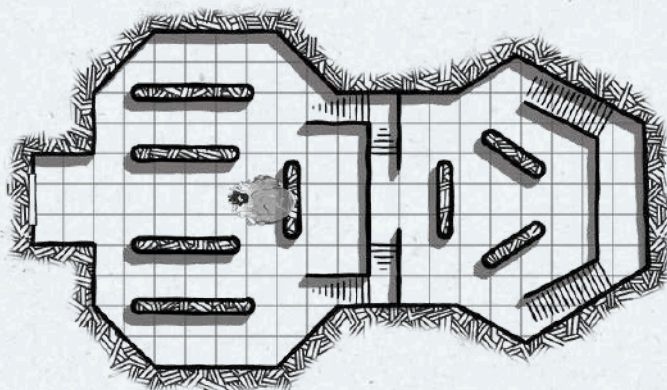
INTERPRETANT A 6-L

6-L comparteix la personalitat que ha mostrat la Sisela. Vol evitar la violència, i honestament no busca fer mal a ningú més. Entén que els suposats aventurers que té segrestats són un mal necessari per la seva existència, que no pateixen i que s'ho mereixen per a aprofitar-se del patiment d'un poble, però jura no expandir-se fora dels límits de Bounegre, ni capturar ningú més.

UN COMBAT AGREDOLÇ

Aquí els aventurers poden decidir acabar amb l'aventura, o intentar derrotar a 6-L. En combat, 6-L té les estadístiques d'un **Òblex Ancià** (MTF, p219), però al usar *Suplantació Sulfurosa* pot generar fins a dos simulacres, i pot crear els 4 membres de la família Desllor i en Norelf. A més, té 3 accions llegendàries, que recarrega a l'inici del seu torn, i pot usar al final del torn d'una altra criatura. Són les següents:

- *Sacrificar Simulacre*: un dels simulacres esclata, forçant aquelles criatures a 10 u. d'aquest a superar un salvament de Destresa de CD 15. Si no es supera, causa 4d6 dany d'àcid.
- *Coneixement Perillós*: fragments de 6-L sorgeixen d'una llibreria a 5 u. d'una criatura, forçant-la a superar un SLV-D de CD 15 o ser restringida fins a l'inici del torn de l'òblex.
- *Desplaçar Consciència*: l'òblex desplaça el seu cos principal a un dels seus simulacres. Es pot usar una acció per a fer un control d'Investigació de CD 15 per a determinar el cos principal de l'òblex.



DIARI D'EXPERIMENTACIÓ Nº5 - LLIMS I MOCS

HEM COMENÇAT EXPERIMENTS EN ELS LLIMS LOCALS, BUSCANT TROBAR UNA UTILITAT PER ELLS PEL BÉ DE LA COLÒNIA. SÓN PROU FÀCILS DE TROBAR I CAPTURAR DEGUT A LA SEVA NUL·LA INTEL·LIGÈNCIA. EL CERVELL ANCIÀ CREU QUE ES PODEN USAR PER A CAPTURAR HUMANOIDES USANT ELS LLIMS COM A TRAMPES. JO TINC ALTRES PLANS PER A ELLS.

LA MEVA EXPERIMENTACIÓ EN AQUESTS MOCS PROGRESSA. DESPRÉS DE DIVERSES GENERACIONS D'EXPOSICIÓ ALS NOSTRES PODERS PSIÒNICS HAN COMENÇAT A DESENVOLUPAR RESISTÈNCIA A AQUESTS. SEGUIREM INVESTIGANT.

PER FI UN PROGRÉS NOTABLE. ENTRE LA GENERACIÓ 2-R HEM ADQUIRIT DIVERSOS EXEMPLARS CAPAÇOS DE GENERAR ONES PSIÒNIQUES. TOT I AIXÍ EL SEU COMPORTAMENT NO HA CANVIAT I LA SEVA INTEL·LIGÈNCIA SEGUEIX ESSENT NUL·LA, PERÒ PLAUSIBLEMENT ELS PODRÍEM USAR ALMENYS COM A MECANISMES DE DEFENSA.

CAP AVENÇ AQUEST MES. HEM PROVAT DE CREMAR-LOS, CONGELAR-LOS I SUBMERGIR-LOS EN ÀCID. CAP NOVETAT. CONTINUEM

HEM DECIDIT PROVAR ELS NOUS MOCS CONTRA ESCLAUS SENSE ÚS, PER ALMENYS COMPROVAR EL SEU RENDIMENT EN COMBAT. NO HAN TINGUT PROBLEMA DERROTANT DOS TROGLODITES ANCIANS, PERÒ EL MÉS INTERESSANT HA PASSAT DESPRÉS: AL DEVORAR-LOS, ENCARA VIUS, HAN CRESCUT DE MIDA. EL QUE ÉS MÉS ENCARA, AL TORNAR-LOS A CONTENIR HE NOTAT COM SI EM MIRESSIN, UNA EXPRESSIÓ TRANSLÚCIDA DINS LA MUCOSITAT. FASCINANT.

L'EXPERIMENTACIÓ CONTINUA, HEM SEGUIT ALIMENTANT ELS MOCS AMB VÍCTIMES VIVES I SEMBLA QUE AJUDA A AGILITZAR LA SEVA MUTACIÓ. ÀLGUNS D'ELLS DESPRÉS D'ALIMENTAR-SE S'AIXEQUEN, AIXECANT-SE EN FORMA DE COLUMNES DE MUCOSITAT, PER DESPRÉS TORNAR A CAURE EN UN BASSAL. DEDICARÉ ELS MEUS ESFORÇOS A CONTINUAR AQUESTA LÍNIA DE RECERCA A NIVELL DIARI, PURGANT AQUELLS MENYS RECEPTIUS AL CANVI I MULTIPLICANT ELS QUE MOSTRIN AQUEST TRET.

A AQUESTES ALÇADES JA ESTEM EXPERIMENTANT AMB LA GENERACIÓ 4-X, I AVIAT TORNAREM A PUJAR UN NOMBRE. L'EVOLUCIÓ ARA MATEIX ÉS CONSTANT, NOTO QUE ESTEM A PROP D'UN NOU PROGRÉS. COMENÇO A TEORITZAR QUE AQUESTS MOCS HAN ADQUIRIT LA CAPACITAT D'ABSORBIR PART DEL SEU ALIMENT, QUELCOM IMMATERIAL, PERÒ NO ACONSEGUeixEN EMMAGATZEMAR-HO.

JA HI SOM. GAIREBÉ UNA NOVA ESPÈCIE. EN L'ALIMENTACIÓ D'AVUI UN DELS MOCS S'HA AIXECAT, COM SOLEN FER DESPRÉS D'ALIMENTAR-SE, PERÒ HA FET MÉS QUE LA RESTA. HA COMENÇAT A AGAFAR FORMA, A MODELAR EL SEU COS. ABANS DE DESPLOMAR-SE JURARIA QUE HA IMITAT LA FORMA DEL GRIMLOCK QUE HA DEVORAT, NI QUE SIGUI PER UN SEGON. EL DIVIDIREM EN PROVETES I CONTINUAREM EXPERIMENTACIÓ AMB ELS SEUS DESCENDENTS.

INCREÏBLE. FASCINANT. LA DESCENDÈNCIA DEL PRIMER SUBJECTE ESMENTAT EN L'ANTERIOR ENTRADA ÉS FORTA I VARIADA, I LA IMITACIÓ DE LES VÍCTIMES S'HA NORMALITZAT. ÀLGUNS FAN ALGUNES PASSES O MURMUREN UNA PARAULA ABANS DE DESPLOMAR-SE. EL QUE MÉS HA AGUANTAT EN FORMA D'HUMANOIDE HA DURAT 5 MINUTS EN SILENCI, OBSERVANT-NOS. A MÉS, LA SEVA TRANSPARÈNCIA HA RESCINDIT, I SÓN CAPAÇOS D'IMITAR LA TEXTURA I COLOR DE LA CRIATURA DEVORADA. LLÀSTIMA DE LA PUDDOR QUE SEMBLA ORIGINAR AQUESTA TRANSFORMACIÓ.

CREC QUE ENS APROXIMEM A LA VERSIÓ FINAL D'AQUEST EXPERIMENT. ESTEM A LA GENERACIÓ 6-B, I ELS SUBJECTES SÓN CAPAÇOS D'ASSUMIR ALTRES FORMES JA DEVORADES SENSE PROBLEMA. PER A COMPROVAR LA SEVA EFICÀCIA HEM AGAFAT DOS GERMANS NANS, I DESPRÉS DE DEIXAR QUE EL PRIMER FOS DEVORAT HEM FET ENTRAR A LA CAMBRA EL SEGON. HAN MANTINGUT UNA CONVERSA BREU, I NO S'HA ADONAT DE LA SUPLANTACIÓ! AIXÒ ÉS UN GRAN DESCOBRIMENT, QUELCOM QUE PERMETRÀ A LA COLÒNIA UNA FONT D'ESQUERS GEGANT PER NOVES VÍCTIMES! GERMANS, AMICS I MARES BUSCARAN AQUELLS EN QUI MÉS CONFIEI FINS A NOSALTRES! ESTIC ESTÀTIC, I CREC QUE M'ESTIC GUANYANT EL RESPECTE DEL CERVELL ANCIÀ. PD: ÒBVIAMENT EL SEGON NAN TAMBÉ VA SER DEVORAT.

PD 2: RECORDATORI DE TANCAR LES FINESTRES DEL LABORATORI AL EXPERIMENTAR AMB LA IMITACIÓ D'AQUESTES CRIATURES. ARA TOTA LA MEVA CAMBRA FA OLOR A SOFRE. FANTÀSTIC.

AVUI HEM ACABAT L'EXPERIMENTACIÓ. ENS HEM DECIDIT PEL SUBJECTE MÉS PROMETEDOR. ÉS CAPAÇ D'AGUANTAR LA SEVA FORMA, I COM TOTS POT IMITAR A LA PERFECCIÓ CRIATURES DE LES QUE S'ALIMENTA, PERÒ SEMBLA QUE NO NECESSITA ACABAR AMB ELLES PER A GUANYAR EL SEU CONEIXEMENT I APARENÇA. HE CONVERSAT AMB ELL DIVERSOS COPS, I ÉS UNA CRIATURA DEFINITIVAMENT INTEL·LIGENT, ASTUTA I TOT. LA TENIM CONTINGUDA EN UNA CAIXA DE VIDRE, I SOVINT ENS FA PREGUNTES. NO TINC PROBLEMA EN RESPONDRE-LES, DONCS CONÈIXER ELS SECRETS I LÍMITS DE LA SEVA INTEL·LIGÈNCIA I PERSONALITAT ÉS CLAU. PREGUNTA PER LA NOSTRA SOCIETAT, LA NOSTRA HISTÒRIA, ELS NOSTRES ENEMICS... AQUESTA ÚLTIMA PREGUNTA EM PREOCUPA, PERÒ NO PODRIA USAR CAP INFORMACIÓ PEL SEU AVANTATGE IGUALMENT. LI HE DONAT EL NOM DE LA SEVA GENERACIÓ, LA ÚLTIMA I MÉS PERFECTA: 6-L.

AQUEST MES HA SIGUT CRUENT PER G-L. ARA QUE HEM CREAT UN SUBJECTE PERFECTE CAL MULTIPLICAR-LO. HEM PROVAT A TALLAR-LA A BOCINS, A CREMAR-LA, DISSOLDRE-LA PARCIALMENT... NO HEM ARRIBAT ENCARA A CAP PROGRÉS A L'HORA DE MULTIPLICAR-LA, PERÒ SÍ QUE HEM COMPROVAT QUE COM A PART DELS CANVIS IMPOSATS A AQUESTA CRIATURA GELATINOSA, HA DESENVOLUPAT UNA AVERSIÓ IMPORTANT AL FOC. LA MANCA DE PROGRÉS ÉS FRUSTRANT. PER ALTRA BANDA, HE DEIXAT D'ALIMENTAR-LA TANT SOVINT, DONCS EM FA POR AUGMENTAR LA SEVA INTEL·LIGÈNCIA EN EXCÉS. SEMBLA QUE GENERACIONS DE CRIANÇA EVOLUCIONANT PER A CREAR UNA FAM CONSTANT EN AQUESTS LLIMS HA CAUSAT QUE G-L VISQUI AMB UNA GANA TEMIBLE SI NO ÉS ALIMENTADA CONSTANTMENT. BÉ. JA VEUREM COM EVOLUCIONA ELS PRÒXIMS MESOS.

NO SÉ COM HO HA FET. HA CRIDAT UNA HORDA DE GITHYANKI, SÉ QUE HA SIGUT ELLA. HAN ATACAT DEL NO-RES, APAREIXENT D'UN PORTAL EN TROMBA. HE INTENTAT COMBATRE, PERÒ QUAN HE PERDUT ESPERANÇA M'HE INTENTAT REFUGIAR AL LABORATORI. ALLÀ ESTAVA G-L, DRETA, AMB DOS GITHYANKI DEVORATS AL TERRA DESPRÉS D'ALLIBERAR-LA. M'HA SOMRIGUT, AMB UN SOMRIURE QUE PORTAVA LES COMISSURES DE LA BOCA FINS DARRERE EL CLATELL. HA SIGUT LLAVORS QUAN EL SOSTRE HA CEDIT SOBRE NOSTRE. M'HE DESPERTAT ENTRE RUNES, LA CIUTADELLA CAIGUDA. BUSCANT SUPERVIVENTS HE TROBAT UN ALTRE ILLITHID ATRAPAT ENTRE RUNES, AL QUE HE AJUDAT. ANANT A TROBAR EL CERVELL ANCIÀ M'HE DESPLOMAT DAVANT SEU. NOMÉS EN QUEDAVEN FRAGMENTS SURANT EN LA SEVA PISCINA SALMORRA, RODEJAT DE CADÀVERS DE GITH. TOT I AIXÒ, HI HAVIA VIDA! HE FICAT EL FRAGMENT MÉS GRAN DINS UN GERRO, I BUSCARÉ UN LLOC SEGUR ON REGENERAR-LO. TAMBÉ HE TROBAT OUS DE CAPGRÓS AMB ENERGIA VITAL ENCARA PRESENT, AIXÍ QUE AVIAT PODRÉ COMENÇAR A CREAR NOUS MEMBRES PER LA COLÒNIA.

HEM TROBAT UNES RUNES ON ENS PODEM REFUGIAR. VISC AMB POR DE G-L, DONCS ÒBVIAMENT HA OBTINGUT PODERS ARCANS QUE COM A MÍNIM LI HAN PERMÈS COMUNICAR-SE ENTRE PLANS PER A CRIDAR ELS GITHYANKI. TOT I AIXÒ EL SEU PODER NO POT SER MAJOR AL D'UN ILLITHID, I NOMÉS VA PODER ESCAPAR GRÀCIES ALS SEUS NOUS ALIATS. MENTRE NO SÀPIGA ON SOM ESTAREM SEGURS FINS TORNAR A SER NOMBROSOS, I LLAVORS LI DAREM CAÇA. SEGUINT AQUESTA LÍNIA, HE TROBAT MÈTODES PER A ARRIBAR A LA SUPERFÍCIE A CAPTURAR HUMANOIDES, I EL MEU COMPANYY ILLITHID HA RESCATAT UN GITHYANKI AMB UN FIL DE VIDA. GAUDIEM CONVERTINT-LO EN UN GERMÀ QUAN NEIXIN ELS CAPGROSSOS.

PD: PEL CAMÍ TAMBÉ HEM CAPTURAT DIVERSOS ANTICS ESCLAUS EXTRAVIATS, A QUI HEM RE-ENTRENAT PRESTAMENT.

AQUEST MES HEM FET DUES EXPEDICIONS A LA SUPERFÍCIE. LA PRIMERA VA SER MIG FRACÀS, DONCS NOMÉS VAM TROBAR UN HUMÀ AÏLLAT, A QUI VAIG DEVORAR PER A SACIAR LA MEVA FAM I FERIDES QUE ARROSSEGAVA. LA COLÒNIA PODIA ESPERAR. LA SEGONA VA SER AVUI, I EM VA GELAR ELS TENTACLES. VAM ANAR A PARAR A UN POBLE, AIXÍ QUE ESPERÀVEM PODER ACONSEGUIR UN BON NOMBRE DE PRESONERS. LA VERITAT EM VA DEIXAR GLAÇAT: NOMÉS HI HAVIA UN HUMÀ, LA RESTA D'HABITANTS IMPOSTORS. QUAN M'HE ADONAT DEL MEU ERROR, SENTINT UN RIURE FAMILIAR QUE GLAÇA LA SANG, HEM FUGIT RÀPIDAMENT SOTA TERRA. ESTEM EN PERILL. CAL DEFENSAR LA COLÒNIA.

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*
- *MTF*: En citacions, *Mordenkainen's Tome of Foes*
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)
- Po: Peces d'or
- 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.
- *VGM*: En citacions, *Volo's Guide to Monsters*

CRÈDITS

"*Pudor de Sofre* 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, totes les imatges són obra de l'artista **Kim Holm**, i s'usen sota una política d'Accés Obert, al estar sota una *Creative Commons Attribution 4.0 International License*.

