



RUNES SERPENTINES

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

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

RESUM

Un grup d'aventurers cansats s'ha compromès a acabar amb una hidra que ha sigut vista en una jungla propera. Aviat veuran que l'encàrrec serà més complex del que esperaven, mentre descobreixen les restes d'una civilització perduda, i els seus perillosos habitants.

JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 4 jugadors de nivell 9, i hauria de suposar repte moderat. S'hauria de poder completar en una 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 capsos fosques.

Aquesta aventura està construïda al voltant dels **Yuan-Ti** (MM, p307, i VGM, p202), així que familiaritzar-s'hi ajudarà a conduir-la.

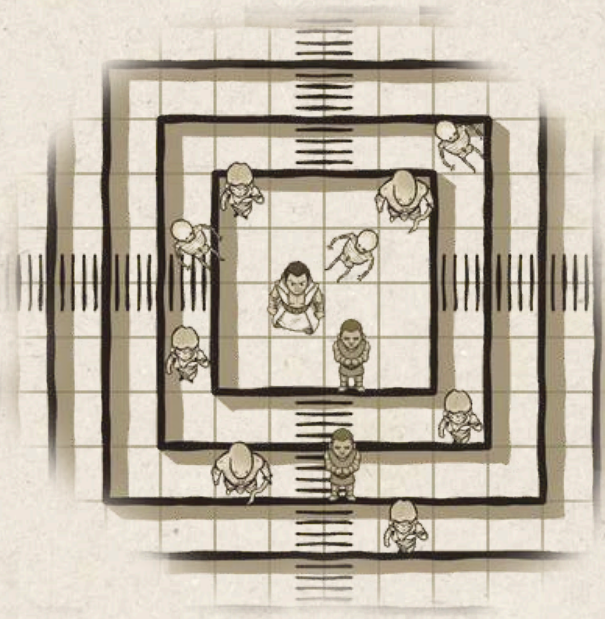
Tot i que és possible fer servir aquesta aventura sense preparació, es recomana llegir-la sencera per a obtenir-ne la millor experiència possible.

PREÀMBUL - CERCA EN LA JUNGLA

L'aventura comença amb els aventurers a la caça d'una criatura: un gremi de caçadors fa temps que buscava una hidra per a completar un encàrrec, i recentment han arribat rumors d'una gran criatura amb múltiples caps de serp en una selva propera.

Els exploradors han agafat l'encàrrec, i han fet camí fins al centre de la selva, on busquen aquesta criatura.

A més, el gremi els hi ha prestat un objecte màgic per a ajudar-los a rastrejar la bèstia: un **penjoll brúixola**, que apunta cap a la criatura més propera que compleixi la descripció donada, en aquest cas la que apunten els rumors anteriors.



ARRIBADA A LA SELVA

Aquesta aventura comença a la selva, però ets lliure d'iniciar-la a la civilització. Com arriben els aventurers a la selva? Per aire, per terra? Han d'enfrontar-se a criatures salvatges per a obrir-se camí?

A més, aquesta aventura no dona els noms de certs elements, com el gremi, la ciutat on està, la mateixa selva... Sigues lliure de donar més profunditat al teu món batejant-los.

ENTRADA ACCIDENTADA

Després de mig dia de viatjar per la selva, seguint la guia del penjoll, els aventurers arriben a una clariana. Pel camí han vist diverses espècies de serp, que s'han tornat més abundants a mesura que ha progressat el dia. Al acostar-se al centre de la clariana, el penjoll deixa de senyalar endavant, i passa a assenyalar cap al terra, mentre que el terra cruix sota els seus peus, esfondrant-se.

Tots els aventurers cauran 20 u., i hauran de superar un salvament de Destresa de CD 15 o rebre el dany de caiguda i caure estirat, la resta cauran drets i rebran la meitat del dany. Pel que veuen, la clariana realment eren les copes d'arbres gegants, que havien creat un sostre de terra i fulles sobre una gran caverna vertical, una selva subterrània plena d'antigues runes.

Els aventurers han caigut sobre el cim d'una piràmide esglaonada, i acaben d'interrompre una mena de ritual d'unes criatures serpentines, que enfadades es llençaran a sobre seu. Es tira iniciativa.

En aquest encontre hi ha 4 **Yuan-Ti Purasang** (MM, p310), 2 **Yuan-Ti Malison** (MM, p309) i el seu líder, un **Yuan-Ti Mestre del Fossar** (VGM, p206). A més, tenen a tres presoners humanoides inconscients, i sembla que ja n'han sacrificat a dos més.

Els esglaons de la piràmide fan 5 u. d'alçada, i aquesta mesura uns 80 metres. El terra del cim està ple de petits forats (1 cm) per on s'escola la sang dels morts i els sacrificis. Des de la piràmide es poden veure altres edificacions, on destaquen un palauet i una torre.

En el combat, els Yuan-Ti celebraran cada mort, fins i tot la dels seus, i lluitaran sense preocupació per les seves vides. Quan s'acabi amb ells, és fàcil veure entre els seus cossos un **ou de pedra tallada vermell** d'aparença veluosa, a més d'un flascó de ceràmica. Aquest conté un **poció de forma ofídica**.



Poció de Forma Ofídica

Al consumir aquesta poció, pots transformar-te en una **Serp Verinosa Gegant** (MM, p327) o una **Serp Constrictora** (MM, p320). La transformació dura fins a una hora o fins que usis una acció per a tornar a la teva forma original o caiguis a 0 punts vitals. Mentre estiguis transformat, mantens les teves puntuacions de Saviesa, Intel·ligència i Carisma, però uses la resta d'estadístiques de l'animal.

HISTORIADORS HISTÈRICS

Els presoners, adormits, poden despertar-se si reben dany o s'usa una acció per a despertar-los. Alliberats, avisaran amb alarma que cal amagar-se de la resta de Yuan-Ti que habiten aquesta runa, i si els aventurers ho permeten, els guiaran a un edifici proper. El penjoll, per això, sembla apuntar cap a l'interior d'aquesta piràmide.

Si els deixen els presoners porten als jugadors a un edifici que s'havia usat com a comuna en el passat i ara resta abandonat, on l'olor ajuda a ocultar el seu rastre.

*Aquests presoners es presenten com a les restes d'un equip d'arqueòlegs i historiadors, que exploraven unes runes Yuan-Ti properes quan van trobar-se aquesta ciutat oculta, encara habitada per una petita població de la raça. El líder d'aquesta expedició es un atractiu i fibrat humà de cabells castanys, que es presenta com a **Catzel**.*

INTERPRETANT EN CATZEL

En Catzel és en realitat un **Couatl** (MM, p43), que té un honest interès en la història Yuan-Ti, sobre els quals té un extens coneixement, i viu una segona vida com a arqueòleg. És bondadós i intel·ligent, i intentarà ajudar als aventurers en el que pugui, usant la seva màgia i compartint el seu coneixement. Si pot, intentarà no revelar la seva veritable naturalesa, per a evitar qualsevol confusió o conflicte.

Quetzal explica que coneixen una sortida propera d'aquestes runes, per on van entrar en un inici. És una de moltes escales excavades a la roca, i assegura que els seus companys estaran segurs a la selva superior.

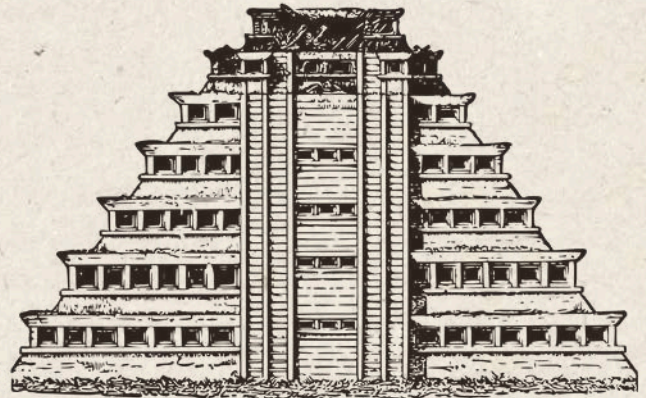
*També informa de que altres membres del seu grup encara són presoners en una **masmorra propera**, i que pot guiar als aventurers fins a ella si volen ajudar-los, però que si pot, no combatrà.*

Si li pregunten per l'ou de pedra, dirà que li sona haver vist gravats similars a l'ou a l'entrada de la piràmide.

Si en canvi es pregunta pel sacrifici, en Catzel afirmarà que sembla que els Yuan-Ti estan intentant crear una criatura serpentina a base de sacrificis, prou poderosa com per a conquerir civilitzacions properes.

L'ENTRADA DE LA PIRÀMIDE

A l'entrada d'aquesta piràmide, a nivell de terra, hi ha dues grans portes de pedra massissa, adornades amb belles sanefes de serps. Al seu centre, hi ha **quatre forats** en forma d'ou. Al seu costat, cada forat té representada el que sembla ser una deïtat Yuan-Ti



Per a obrir aquesta porta, cal trobar els quatre ous de pedra que l'obren, identificar correctament a cada deïtat corresponent, i col·locar en el seu forat l'ou de pedra del color associat a la deïtat. En Catzel pot identificar correctament a les deïtats, igual que qualsevol aventurer amb un control d'Intel·ligència (Religió) de CD 15. Les quatre deïtats són les següents:

- *Dendar la Serp Nocturna: representat per una gran serp, sota la lluna. (Cal l'ou negre)*
- *Merrshaulk, l'Ombra Verda: representat per una cobra. (Cal l'ou verd)*
- *Sset, el Riu Sibilant: serp alada entre la pluja. (Cal l'ou blau)*
- *Zehir, Pluja de Sang: representat per un punyal en forma de serp. (Cal l'ou vermell)*

Els aventurers poden deduir que els ous estaran repartits entre els líders Yuan-Ti, com el que han trobat.

Un cop passada aquesta porta, s'arribarà a una cambra amb encara una altra porta tancada, amb una serp cargolada d'un pam tallada al seu centre. A banda i banda d'aquesta, dues estàtues gegantines de serps guarden l'entrada, mig enrunades. Una té un ull trencat, i a l'altra li falta la cua.

Un estudi de les estàtues revelarà que no semblen trencades, sinó tallades d'aquesta manera a propòsit. A més, un estudi de la serp cargolada revelarà que està dividida en seccions, que es poden prémer.

Per a obrir aquesta porta, cal prémer l'ull i la cua de la serp cargolada a la vegada, imitant les estàtues que la rodegen. Un cop oberta, portarà al combat final d'aquesta aventura, a l'Interior de la Piràmide.

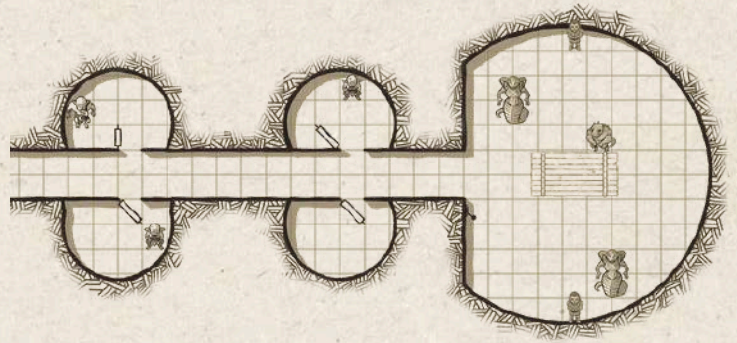
AVENTURERS INADVERTITS

Durant aquesta aventura, els aventurers sovint es desplaçaran entre edificis, faran descansos o simplement buscaran evitar ser descoberts en general. Aquestes runes no estan molt poblades, i els Yuan-Ti es concentren en les edificacions principals, però MM pot decidir com d'important és aquest aspecte en el joc, demanant controls de Destresa (*Sigil*) al desplaçar-se o descansar.

LES MASMORRES

Prop de les restes d'un antic carrer principal es pot veure un gran cap de serp de pedra amb la boca oberta, a través de la qual s'accedeix unes escales de cargol que porten a una construcció subterrània, que allotja les masmorres i cambres de tortura.

Un llarg passadís, amb celes a cada banda, portarà fins a la cambra principal, d'on s'escolten gemecs agònics i xiuxiejos esborronadors. Allà, dues **Yuan-Ti Parlants del Malson** (VGM, p205), assistides per una **Yuan-Ti Mainadera** (VGM, p203), torturen els somnis de dos presoners, part del grup d'arqueòlegs d'en Catzel. A les celes s'hi poden trobar dos **Ghasts** i un **Ghoul** (MM, p148), que no atacaran als aventurers a no ser que siguin molestats o les Parlants els hi demanin.



En combat, les Parlants del Malson preferiran fer ús dels seus encanteris i habilitats màgiques, deixant el combat cos a cos a la resta de criatures, que les obeeixen. A més, així que s'iniciï un combat, intentaran activar la palanca al costat del passadís.

Aquesta palanca provoca que baixi una reixa a l'extrem esquerra del plànol, bloquejant la sortida, i cal superar un control d'Atletisme de CD 15 per a aixecar-la. A més, un vapor verinós sorgeix durant 1 minut de tres forats a les parets, situats a la punta superior, inferior i dreta de la cambra principal. Bloquejar-los requereix un control de Destresa de CD 13 amb quelcom capaç d'obturar un orifici circular de 5 cm. Al passar el minut, la reixa torna a pujar i el verí cessa. Un cop activada la palanca, no es pot desactivar fins que passi aquest minut.

Mentre hi hagi verí, les criatures exposades han de superar un salvament de Constitució de CD 10 a l'inici del seu torn, o rebre 2d6 dany de verí, la meitat si es supera. Per cada ronda després de la primera en segueixi sorgint verí, el CD augmenta en 2 i el dany augmenta en 1d6. Si es deixa d'emetre verí, el vapor desapareix al cap de 3 rondes.

Els presoners tenen 15 punts vitals i un modificador de +2 en els seus salvaments de Constitució.

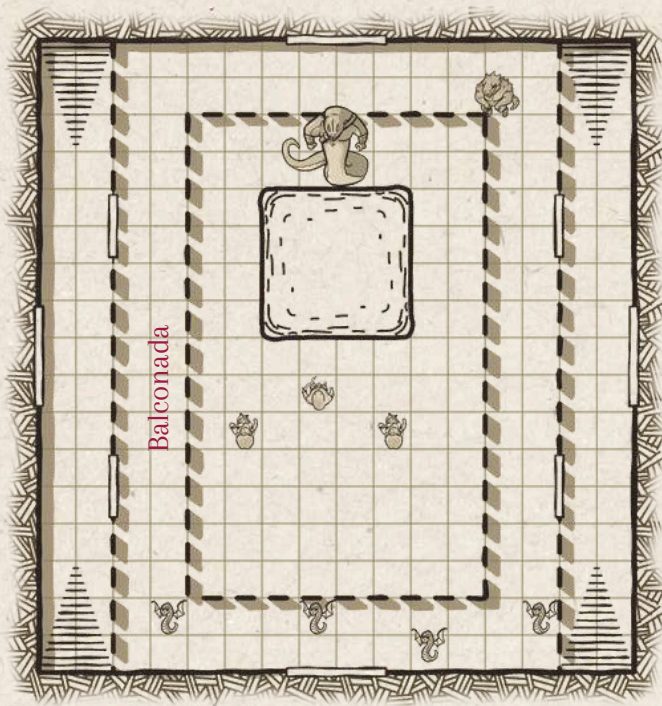
A la cambra es pot trobar l'equipament dels exploradors, que compten amb tres *Pocions de Curació menor* i dos pergamins d'*Amistat Animal*. A més, les Parlants posseeixen un **ou de pedra tallada negra**, a més d'una poció capaç de transformar humanoides en Mainaderes si s'usa en conjunció amb els seus instruments de tortura. Sembla haver sigut el destí de part dels arqueòlegs.



EL PALAU

Aquest palauet és un dels edificis més notoris d'aquesta ciutat abandonada. Es tracta d'un edifici de dues plantes, separat de la resta de runes, i mig envoltat de vegetació, a un radi de 30 u.

Es pot escoltar cert moviment provenint del seu interior, i hi ha dos Yuan-Ti Purasang vigilant les dues portes de l'edifici. A més, hi ha finestres i balcons a la segona planta, si els aventurers hi arriben.



Les dues plantes són similars, amb habitacions abandonades als laterals connectades per un passadís quadrat, que envolta el mapa superior. Aquest passadís connecta amb la cambra principal i amb escales que connecten els dos pisos. Al pis superior, la cambra principal consisteix en una balconada sobre el pis principal, indicada amb la línia de punts.

A la planta baixa s'hi troba la resta dels Yuan-Ti, al voltant d'una antiga piscina d'aigua verdosa, liderats per un **Yuan-Ti Abominació** (MM, p308). Estan forats per dos **Yuan-Ti Purasang**, un **Yuan-Ti Mainadera** i un **Yuan-Ti Malison**. A la planta superior hi descansen quatre **Serps Voladores** (MM, p322), que quan siguin alertades també atacaran els intrusos. El Yuan-Ti Abominació es troba donant instruccions als seus seguidors en la seva llengua, avisant-los de que s'han detectat intrusos a la ciutat, i que es mantinguin en guàrdia. A més, els Yuan-Ti Purasang disposaran de dos *pergamins de serp flamant*, que usaran en el combat.

Pergamí de Serp de Foc

Pergamí escrit en Yuan-Ti. Si es llegeix o s'hi usa l'encanteri *Identificar*, s'aprèn la seva paraula d'activació. Al dir-la usant una acció, el pergamí es torna cendres i conjura una **Serp de Foc** (MM, p265), que apareix a un lloc escollit a 30 u. de l'usuari i l'obeeix fins morir o fins que hagi passat una hora, moment en el que desapareix en una flamarada.

El líder d'aquest grup de Yuan-Ti posseeix un **ou de pedra tallada blau**, i si s'investiga la sala es podrà trobar un pergamí de serp de foc sense usar, a més d'aquells que no hagin usat els Yuan-Ti.

LA TORRE

La torre és l'últim edifici destacable d'aquesta ciutat en ruïnes. Es tracta d'un edifici estret, de tres plantes, on la planta superior és més ampla que la resta, donant-li una lleugera forma de bolet. La torre no està guardada, i en el seu interior abandonat no s'hi trobarà cap Yuan-Ti, només alguna serp esmunyedissa.

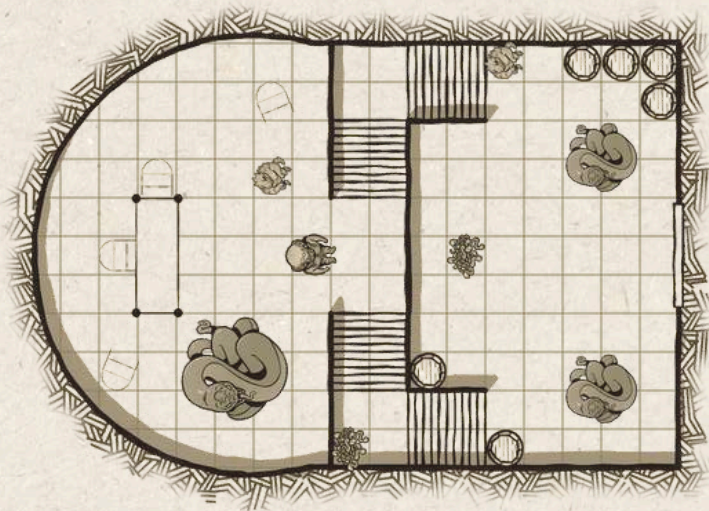
Quan els aventurers entrin a la torre, escoltaran mentalment una veu serpentina, que xiuxiuejarà: *"Què veniu a buscar, estrangers? Per què entreu a la ciutat oblidada sense conèixer la seva història? Per què esclafeu un poble aixafat?"*. No obtindran cap mena de resposta si contesten a aquestes preguntes, però la veu seguirà qüestionant-los a mesura que pugen pisos. Durant l'ascens, trobaran diverses estàtues Yuan-Ti, i murals desgastats que representen l'edat daurada d'aquesta civilització, quan fou rica i pròspera.

Al entrar a la cambra superior, els aventurers veuran un **Yuan-Ti Xiuxiuejador Mental** (VGM, p204) dalt d'una escalinata, que els donarà la benvinguda amb un somriure i els braços oberts. Abans de res, però, caldrà que els aventurers superin un salvament de Saviesa de CD 18 o seran encantats per ell, que també és el causant dels missatges telepàtics.

Aquí el MM narrarà primer l'experiència d'aquells que han fallat l'anterior salvament, ja que quedaran sota els efectes d'una al·lucinació:

Aquells jugadors encantats veuran com la polsosa habitació on es troben es va tornant sumptuosa, amb bells tapissos i ornaments. Diversos Yuan-Ti hi conversen, i poden entendre les sofisticades filosofies que intercanvien, mentre agradables servents els hi ofereixen el millor vi. Ràpides imatges passaran per davant dels ulls dels aventurers, on aniran presenciant com aquesta bucòlica ciutat poc a poc es transforma en la realitat actual: guerres, plagues, desastres naturals... La mort i destrucció, i posterior corrupció, d'una avançadíssima societat.

*Seguidament, el MM tornarà la narrativa als jugadors que han superat el salvament, els quals es troben lluitant contra el **Yuan-Ti Xiuxiuejador Mental** i les seves aliades: dues **Yuan-Ti Mainaderes**, dos **Eixams de Serps Verinosos** (MM, p338), dues **Serps Constrictors** (MM, p320) i una **Serp Constrictor Gegant** (MM, p324).*



Les serps constrictors estan envoltant els jugadors encantats, als quals sagna el nas. Per a afegir urgència, cada criatura i jugador haurà rebut 2d8 de dany en aquest període de batalla omès. Al inici de cada torn, els jugadors encantats poden repetir el salvament per a recobrar els sentits. També ho aconseguirien si algú usa una acció per a despertar-los o si el Xiuxiuejador perd la concentració.

El Xiuxiuejador intentarà combatre des de la distància, intentant escapar usant una **Poció d'Invisibilitat** si el combat es decanta en contra seva. Té tres d'aquestes pocions, i es recomana equipar-lo certa armadura per a que no desaparegui massa ràpid del camp de batalla.

Sobre l'única taula de la cambra els jugadors podran trobar un **ou de pedra tallada verd**.

ACOSTANT-SE AL FINAL

A mesura que els aventurers han anat derrotant els líders Yuan-Ti i obtenint els seus ous, la desesperació i resignació davant el futur de la ciutat ha anat cobrint les runes ensorrades. Davant l'impossibilitat d'arribar a conquerir les races properes, els últims Yuan-Ti escullen dipositar les seves últimes esperances en la criatura que ha crescut dins la piràmide esglaonada. Dirigint-se al seu cim, es sacrifiquen en el seu honor, dessagnant-se en els seus esglaons.

Això és especialment visible després d'aconseguir tots els ous, doncs els Yuan-Ti deixen de parar cap atenció en els intrusos, fixats en solament aquesta tasca.

L'INTERIOR DE LA PIRÀMIDE

Després d'obrir les portes corresponents, els aventurers podran contemplar una gran sala de forma romboide i sostre piramidal, aguantat per l'estàtua massiva d'una cobra amb la boca oberta. El terra està cobert de tolls de sang, que goteja des del sostre esglaonat des dels sacrificis Yuan-Ti. Entre les ombres rere l'estàtua, apareix la criatura que ells jugadors han estat cercant, la seva presa, i l'esperança d'una raça corrompuda: un **Yuan-Ti Anatema** (VGM, p202). Cal tirar iniciativa.

En el combat, l'Anatema usará tots els seus recursos per a acabar amb els intrusos abans de sortir de la piràmide. A més de les seves habilitats habituals pot usar tres accions llegendàries, al final del torn d'altres criatures, i d'una en una. Només pot fer servir una vegada cadascuna abans del seu torn, moment en el que en recupera els usos.

*Dues d'aquestes accions funcionen en relació als bassals de sang que ocupen la sala, i s'anomenen **Ira del Sacrifici** i **Força del Sacrifici**. La tercera s'anomena **Cursa Ondulant**. Es detallen a continuació:*



- **Ira del Sacrifici:** l'Anatema xarrupa amb un dels seus múltiples caps un bassal de sang a 10 u. d'ella. Al fer-ho, recupera un nombre de pv igual a tants 1d6 com caselles ocupi el bassal. Fer ús d'aquesta habilitat drena el bassal, que desapareix.
- **Força del Sacrifici:** l'Anatema xiula amb tots els seus caps, causant que la sang dels bassals bombollegi i prengui forma. Aquelles criatures que esculli a 10 u. d'un bassal han de superar un salvament de Destresa de CD 15 o rebre dany necròtic igual a 1d8 + el nombre de caselles que ocupi el bassal.
- **Cursa Ondulant:** l'Anatema es desplaça una distància igual o menor a la seva velocitat de moviment.

L'ÚLTIMA RUINA

Si els aventurers aconseguixen derrotar l'Anatema, aquesta usará les últimes forces que li queden per a abalancar-se contra l'estàtua central que aguanta la piràmide, esberlant-la.

Mentre comencen a caure grans fragments de roca del sostre i les parets, és aparent que la piràmide sencera s'ensorrarà en qüestió de segons. En aquest moment comença un repte de perícia.

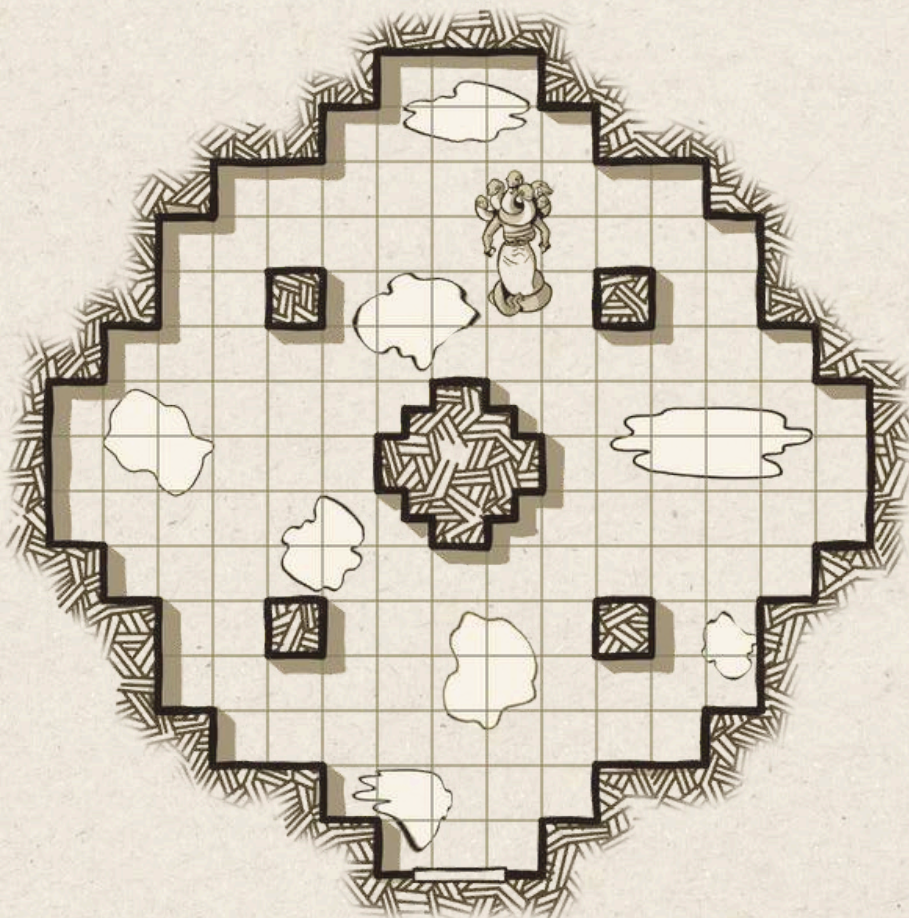
Per a superar el repte, cal que els aventurers assoleixin 4 èxits abans de 2 fracassos. Cada jugador pot proposar una acció que ajudi al grup a eixir de la piràmide a temps, mitjançant un control de perícia. Per exemple, un control de Força (Atletisme) per a aguantar una columna a punt de caure mentre el grup avança. La CD és 15, i si el control es supera, es compta com a èxit.

Si s'arriba als 4 èxits, el grup sorgeix de la piràmide sense problemes. Si no, cal que cada aventurer faci un salvament de Destresa de CD 15. Si no es supera, rep 8d6 de dany d'impacte, quedant sepultat.

En tot cas, l'amenaça Yuan-Ti ha sigut suprimida, i han acabat amb la seva presa original, acabant amb l'aventura.

LES RESTES D'UNA CIVILITZACIÓ

Si aquesta aventura s'usa en el context d'una campanya major, es poden omplir els edificis i piràmide amb objectes útils o de valor, recompensant l'exploració dels aventurers. Aquesta antiga ciutat podria tenir grans quantitats d'electrum o altres monedes o metalls preciosos. Altrament, objectes decoratius amb motius de serps poden encaixar perfectament en aquesta aventura, aportant riquesa a la narració.



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*.
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)
- *VGM*: En citacions, *Volo's Guide to Monsters*.

CRÈDITS

Runes Serpentine 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.

