



# AIGUA TÈRBOLA

UNA AVENTURA DE CINQUÈ NIVELL PER A D&D 5E  
PRODUÏDA PER MICMIQUEL

## RESUM

Seguint un rastre de corrupció que neix d'una font emmetzinada, els aventurers arribaran a un poblet arrasat per l'origen infernal d'aquest verí. La missió és clara però complexa: usar tots els recursos al seu abast per acabar amb la criatura que ha portat aquesta destrucció.

## JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 5 jugadors de nivell 5. S'hauria de poder completar en una o 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 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.

## UN VERMUT INTERROMPUT

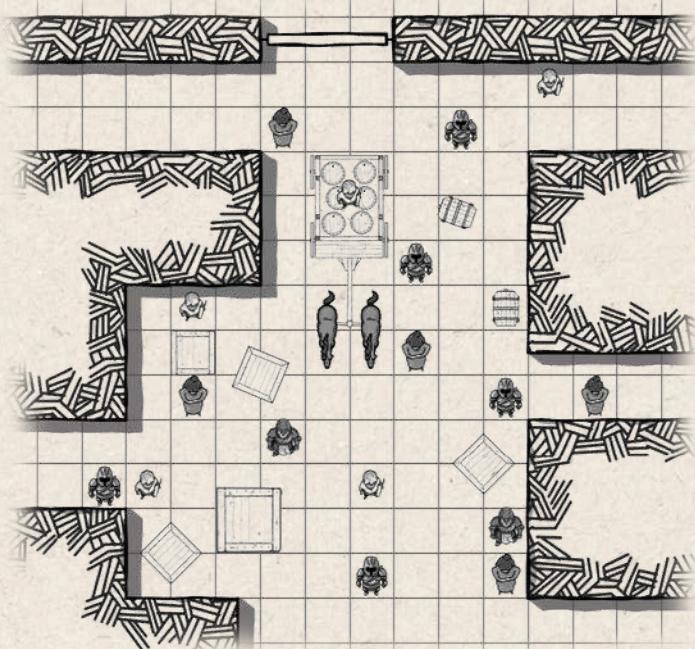
La nostra aventura comença amb el nostre grup d'aventurers gaudint d'un vermut en una terrassa de **Varoda**, la ciutat més important de la zona, on cerquen algun encàrrec. L'ambient és calmat i distés, mentre els carros de llogarets propers arriben a la plaça per a un dia de mercat.

De sobte, els personatges més perceptius sentiran crits i rebombori provinents de la porta est de la ciutat, a dos centenars de metres. Mentre els crits creixen i les corredisses comencen, es demana ajuda, i els jugadors poden acostar-se a la font d'aquesta cridòria, on trobaran una escena de combat.

## GUARDES CORROMPUTS

L'epicentre del caos és un carro ple de barrils, sobre els quals s'amaga un atemorit mitjà. Al seu voltant, diversos guardes de la ciutat perseguen i ataquen els ciutadans més propers. Al acostar-s'hi, els aventurers podran veure que els ulls d'aquests soldats són totalment negres, i denses llàgrimes fosques els hi corren pel rostre. Entre sorolls bestials, atacaran indiscriminadament fins que se'ls hi posi aturador.

Els guardes afectats consistiran en 5 **Guardes** (MM, p347), 1 **Cavaller** (MM, p347) i 1 **Veterà** (MM, p350), i es recomana situar ciutadans innocents al seu voltant, per a que mantenir-los sans i estalvis sigui un repte afegit per als jugadors.



Porta est de Metkova

## SANG TÈRBOLA

Els soldats, igual que altres criatures en aquesta aventura, pateixen d'una maledicció específica. Aquesta els torna malvats, fent que busquin matar aquelles criatures no maleïdes més properes, i no tinguin por de la mort. Físicament, es distingeix pels ulls negres que causa, constantment plorant llàgrimes fosques.

## L'ORIGEN DE LA CORRUPCIÓ

Amb el final del combat, arribaran altres guardes acompanyant l'alcalde del poble, **Darius Grylies**, un gras dracònic daurat, i demanaran explicacions. En aquest moment, es pot interrogar el principal testimoni, el mitjà propietari del carro, que es presentarà com **Oririn Fetgetendre**.

## INTERPRETANT EN ORIRIN

En Oririn és un mitjà esquifit, de pocs cabells i nas vermell. Està constantment "alegre" degut al vi, però és honest i bona persona, i no entén què ha passat. En el seu trajecte no ha vist res estrany, però tampoc s'ha aturat a cap poble.

L'Oririn explicarà que tot anava sobre rodes al principi: al entrar a la ciutat, com sempre els guardes han exigit el seu propi "peatge", tastant els vins amb que comercia. Amb el vi car no hi ha hagut cap problema, però al tastar el vi barat, els guardes han començat a tossir i embogir de la manera que han vist els aventurers. Ell remarca que l'única diferència entre els vins és que aigualeix el barat amb aigua del riu Melós, un afluent del riu major que alimenta la ciutat. També afegeix que ell no n'ha pres, i que l'única cosa que ha begut les últimes setmanes és el vi car.

Davant d'aquestes declaracions, Darius es mostra preocupat, i demana als aventurers que esbrinixin què està passant amb l'aigua del riu Melós, i que hi posin aturador abans de que contamini la de la ciutat. Proposa que facin rumb a **Falguerar de la Riba**, l'únic poblet al costat del Melós, i un bon lloc on investigar aquest misteri. Com a paga, els hi ofereix una **Poció de Curació Menor** a cadascú, a més de 100 peces d'or per cap.

## INTERPRETANT EN DARIUS

En Darius és un dracònic d'avançada edat, pompós i panxacontent. Tot i això, valora molt l'estabilitat de la ciutat, i per tant, farà tot en el seu poder per a intentar solucionar aquest problema el més ràpid possible.

## DE CAMÍ AL MELÓS - OPCIONAL

Falguerar de la Riba està a poques hores de distància de Varoda, però al sortir passat el migdia, els aventurers es veuran obligats a passar la nit al ras. En principi, el trajecte és tranquil i poc transitat, però si es desitja, es pot incorporar un encontre amb bèsties afectades per l'aigua del Melós. D'aquesta manera, es reforça el risc que comporta aquesta maledicció, i dona una nova oportunitat d'estudiar les seves víctimes.

Un proposta té lloc enmig de la nit, quan aquells personatges que facin guarda sentiran un seguit d'udols propers. Aquests udols es multiplicaran, acostant-se ràpidament al grup, i aviat es divisarà una rajada de llops corrent cap a ells. Els animals passaran de llarg el campament, obviant els aventurers amb la cua entre les cames, aparentment aterrits de quelcom que els encalça.

Els seus perseguidors no tardaran en aparèixer, i dos **Ants Gegants** (MM, p325) s'obriran pas entre els arbres, i atacaran als aventurers més propers. Aquestes bèsties, que semblen haver girat la truita als seus depredadors, tenen ulls i llàgrimes fosques, òbviament afectats per la perversió de l'aigua.

## FALGUERAR DE LA RIBA

Poc després de trenc d'alba, els jugadors podran divisar Falguerar de la Riba, el poble construït al costat del riu Melós, que forma un estany en el seu pas per la població.

Fins i tot des de la distància es podrà apreciar que alguna cosa no rutlla bé al poble: els habitants caminen erràticament, gairebé tota porta i finestra està tancada, i al seu voltant hi regna el silenci.

Si s'hi acosten, veuran que aquelles siluetes que es mouen entre els edificis no són camperols normals. A part d'ulls i llàgrimes negres, la seva pell està coberta d'escames translúcides i reliscoses, i els seus rostres han agafat trets que recorden als dels peixos: han esdevingut **Enterbolits**.

## ENTERBOLIT

*Humanoid Mitjà, Caòtic Maligne*

**Armadura (AC)** 12

**Punts Vitals** 27

**Velocitat** 15 u., nedar 30 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

**Sentits** Visió Nocturna 60 u.

**Llengües** Entén Abissal i les llengües que entenia abans de transformar-se, però no pot parlar

**Repte (CR)** 1 (200 XP)

**Bonus de Proficiència** +2

**Esclau de l'aigua** L'enterbolit pot respirar aire i aigua, però necessita submergir-se completament en aigua cada 12 hores o guanyar un punt d'exhaustió.

### ACCIONS

**Multi-atac** L'enterbolit fa tres atacs: dues urpades i una mossegada, o usa Escopir Aigua.

**Urpada** Atac cos a cos: +4 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 4 (1d4+2) tallant.

**Mossegada** Atac cos a cos: +4 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 4 (1d6+2) perforant.

**Escopir Aigua** Atac a Distància: +4 per donar, rang 20/60 u., un objectiu. Dany: 5 (2d6 + 2) impacte. Per a tornar a usar aquest atac, cal que l'enterbolit passi una ronda sencera dins de l'aigua.

Al voltant dels edificis de Falguerar de la Riba hi ha constantment entre 6 i 8 enterbolits, que van i venen del riu proper, sense un rumb clar.

Els enterbolits només atacaran aventurers si aquests criden la seva atenció. Al fer-ho, ataquen en grup i donen caça als aventurers, però es rendeixen ràpidament si aquests intenten escapar o s'amaguen.

Al poble hi ha certs llocs que criden l'atenció dels jugadors: la **posada**, la **forja**, l'**apotecari**, una **torreta**, i una persona a la **teulada** d'una casa humil.

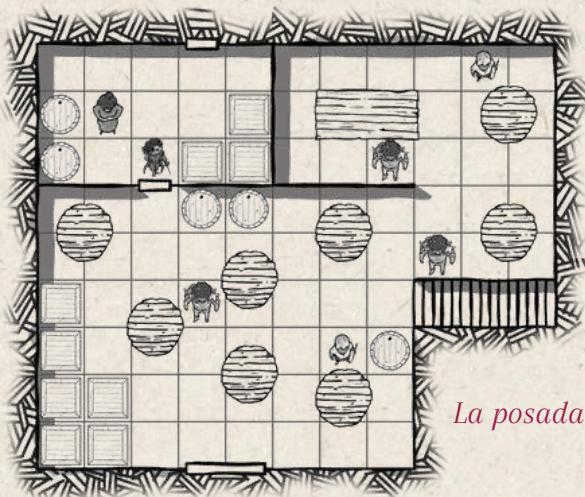


## LA POSADA

La posada és l'edifici més gran de Falguerar de la Riba, ample i de dues plantes. Tant la porta de davant com la de darrere estan obertes, però totes les finestres del pis superior es troben tancades, i d'entre dues penja un llençol amb la paraula “AJUDA” pintada.

La majoria de supervivents del poble es troben tancats a la planta superior de la posada, gairebé sense queviures restants. Sembla que han consumit begudes embotellades durant aquests dies, així que no han sigut afectats per la Sang Tèrbola. El soterrani conté menjars i beure abundant, però la planta baixa està ocupada per diversos enterbolits i altres humanoides afectats per la sang tèrbola. Si s'arriba als supervivents, aquests informaran als aventurers d'aquells llocs d'interès al poble que els poden ajudar en aquesta missió.

A la planta baixa s'hi troben 3 **Enterbolits**, 1 **Espadatxí Fanfarró** (VGM, p218) i 3 **Plebeus** (MM, p345), afectats per la sang tèrbola, que atacaran als aventurers així els vegin.



## INTERPRETANT EL POBLE DE FALGUERAR DE LA RIBA

Tot supervivent del poble mostra certs trets comuns: estan atemorits pels últims dies que han viscut, i desolats pels coneguts que han perdut o que han vist transformats en quelcom monstruós. Tot i això, es mostren disposats a ajudar als aventurers en el que puguin, i compartiran amb ells tota la informació de que disposen, anotada a continuació.

## LA HISTÒRIA DE FALGUERAR DE LA RIBA

Fa quatre dies, una gran caixa arribà a la **torreta** de **Fàrex**, un mag local. Al arribar a la nit, es començaren a escoltar estranys sorolls forts provinents de casa seva, així que el clergue local hi anà a investigar.

Poc després, s'escoltà un gran terrabastall, i alguns vilatans pogueren veure una gran **serp roja** sortint de la casa, arrossegant un gran cristall negre. Un grup decidí perseguir-la, però tornaren aviat, posseïts per la maledicció de la sang tèrbola. Des de llavors, la serp ha tornat alguna vegada, portant altres posseïts amb ella i deixant-los al poble.

## LA FORJA

Els aventurers trobaran la forja apagada, però poden escoltar cert soroll de la casa adosada a aquesta, on viu la família del ferrer. Dins la casa, trobaran a una dona i una filla humanes aterrides en un racó, i un **enterbolit** atrapat sota una prestatgeria caiguda. Ràpidament els hi demanaran que no li facin mal, ja que aquest és el ferrer transformat. Porten dies tancades amb ell, a l'espera d'ajuda.

Si les convencen, els jugadors poden aconseguir que els hi prestin armes i munició adequades per al combat, sigui dins o fora de l'aigua. Entre aquestes, destaca el trident següent:

### TRIDENT GLAÇAVENES

Arma (trident), poc comuna (requereix harmonització)  
Harmonitzant-te a aquesta arma guanyes 10 u. de moviment extra sota l'aigua, i dobles la teva capacitat pulmonar.

Al donar a un enemic amb aquesta arma, un cristall de sang congelada es forma al voltant d'una de les seves tres puntes. Pots usar el trident per fer un atac de rang, llençant tots els cristalls de gel que tinguis acumulats a un enemic a 80 u. Cada cristall causa 1d4 dany de fred. Els cristalls no usats desapareixen al cap de 10 minuts.

## TEULADA

Sobre una teulada qualsevol, es troba un home jove, molt afeblit, no ha menjat ni begut durant dies, amb massa por com per baixar. Actua com la resta de supervivents del pobles, i si els aventurers l'ajuden, compartirà la mateixa informació que la resta, afegint un detall clau: la serp roja evita els moments més calorosos per anar al poble, així que sembla la calor i el **foc** podrien ser una possible debilitat seva.

## L'APOTECARI

La casa de l'apotecari presenta un estat deplorable. La porta està oberta de bat a bat i l'interior és caòtic, amb prestatgeries inclinades, plenes de vials esquerdat a punt de caure. El cos de l'apotecari es pot trobar en un racó, segurament mort a mans d'enterbolits.

Si els aventurers volen investigar les existències restants, cal que superin un control de Destresa de CD 15, o provocaran que alguns dels vials els hi caiguin a sobre. Si fallen, caldrà que superin un salvament de Destresa de CD 15, o patiran un dels següents efectes aleatoriament:

- 1. Es rep 3d6 de dany àcid, i els cabells de l'aventurer es tornen blancs.
- 2. La pell de l'aventurer es torna de color platejada, i durant 24h suma un +1 a la seva CA.
- 3. L'aventurer envelleix físicament 10 anys.
- 4. L'aventurer es capaç de parlar amb animals durant les properes 8 hores.
- 5. L'aventurer només és capaç de parlar amb frases de cinc paraules o menys durant la propera hora.
- 6. Al rebre un atac, l'aventurer tira un dau. Si el resultat és parell, l'atac erra. Aquest efecte s'aplica sis vegades, i després es dissipa.

Amb una estona d'investigació, poden trobar una **poció de respiració aquàtica** i una **poció de curació menor** per a cadascú. A més, el MM pot escollir afegir altres pocions beneficioses, potser condicionades a un control d'Investigació (Intel·ligència) exitós.

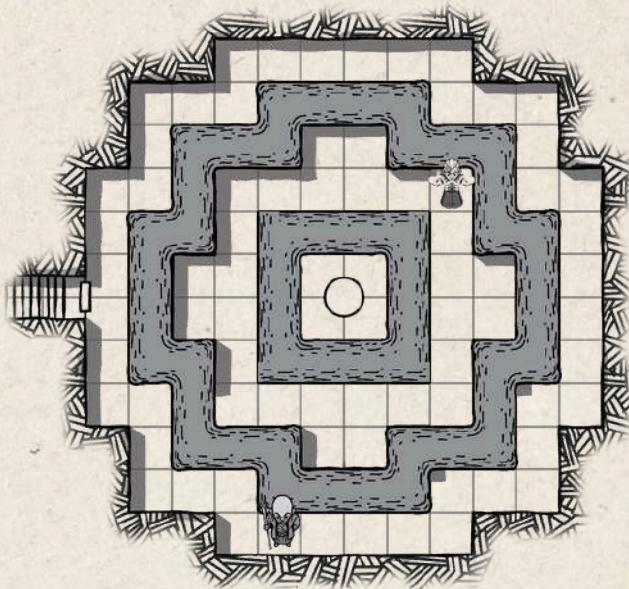
## LA TORRETA

La torreta és una casa estreta de pedra de dos pisos. La porta està destrossada, i la planta baixa és un escampall de mobles trencats i papers molls. Un gran rastre de rascades, com si s'arrosegualés quelcom gran i pesat, surt de les escales d'un soterrani, i sembla dirigir-se al llac. El terra al seu voltant està cobert de llim.

El pis de dalt està intacte, amb diverses prestatgeries plenes de llibres i papers. Al soterrani, en canvi, es poden escoltar certs sorolls guturals, i sembla estar il·luminat per llums màgiques.

Si els aventurers s'hi dirigeixen, trobaran a **Fàrex** i el sacerdot local, afectats per la sang tàrbola, en un soterrani amb piscines d'aigua, destinat per a rituals.

Per al combat que s'iniciarà, es poden fer servir les estadístiques d'un **Sacerdot** (MM, p348) i un **Màgic** (MM, p347). El sacerdot té en seu poder una **poció de curació major**, i en Fàrex un **Perla de Poder**.



*El soterrani de la torreta*

Entre els pergamins i llibres escampats per la casa, s'hi troba informació diversa:

- Els últims apunts del màgic Fàrex: sembla que va aconseguir un gran cristall negre del Pla de l'Abisme, un pla d'existència amb monstruoses criatures, i intentava canalitzar la seva màgia negativa per a proporcionar energia al poble. Clarament, l'experiment va fracassar de la pitjor manera. El cristall no es troba enllloc de la torreta.
- Informació general sobre el poble i els seus voltants. Un passatge que crida l'atenció als aventurers parla d'una **cova submarina** al nord del llac, on en el passat un cocodril fou servir de cau abans de ser mort per la guàrdia.
- Amb un control d'investigació suficient, es poden trobar un parell de **pergamins d'encanterí** que el MM trobi adequat per al grup d'aventurers.

## L'ARRIBADA DE LA SERP

En un moment en que el MM consideri que els aventurers han explorat força el poble, o com a tard al vespre, la "serp roja" de la que parlen els supervivents s'obrirà pas cap a la plaça, acompanyada de dos nous enterbolits. Es tracta d'una llarga figura gelatinosa, amb braços atrofiats i cos serpentí, i un rostre deformé i constantment canviant, on l'únic tret estable és una esmolada dentadura. Es mou lentament i de primeres no detecta els aventurers.

Aquesta criatura, anomenada **Aberració Abissal**, està en el seu estat debilitat descrit al seu bloc d'estadístiques. Si no se l'interromp, deixarà els enterbolits que l'acompanyen a la plaça i tornarà al llac. Si detecta els aventurers, hi combatrà, però si no veu clares les possibilitats de vèncer, buscarà la font d'aigua més propera (el pou al centre de la plaça o el llac) i marxarà cap a la seva cova a través d'aquesta.

## ABERRACIÓ ABISSAL

Esperit Maligne Gran, Caòtic Maligne

**Armadura (AC)** 16

**Punts Vitals** 127

**Velocitat** 20 u., nedar 60 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)

**Salvaments** Constitució +7, Destresa +7

**Resistències** verí, necròtic

**Sentits** Visió Nocturna 60 u., Percepció passiva 13

**Llengües** Abissal

**Repte (CR)** 9 (5000

**Bonus de Proficiència** +4

**Amfibi** L'aberració abissal pot respirar aire i aigua.

**Enverinar Aigua** Si l'aberració passa una hora submergida en un cos d'aigua, aquest queda enverinat durant 1d4 dies. Qui en begui ha de superar un salvament de Constitució de CD15 o patir la maledicció de la Sang Tèrbola.

**Curació Líquida** Si l'aberració comença el seu torn dins d'un cos d'aigua, recupera 10 punts vitals.

**Dependència Humida** Si l'aberració passa més d'un minut fora d'un cos d'aigua, o si rep més de 20 punts de dany de foc en una ronda, s'asseca i entra en el seu estat debilitat. En aquest estat, la seva CA i la CD de les seves habilitats es redueix per 2, i fa les seves tirades d'atac amb desvantatge. A més, la seva característica Curació Líquida no s'activa a l'inici del seu torn. Si el seu cos entra en contacte amb un cos d'aigua durant el seu torn, torna al seu estat original.

## ACCIONS

**Multi-atac** L'aberració abissal constreny, mossega, i escup aigua si té l'atac disponible.

**Constrènyer** Atac cos a cos: +8 per donar, rang 5 u., una criatura Mitjana o menor. Dany: 15 (2d10 + 4) impacte + 7 (2d6) verí. L'objectiu és agafat (escapar CD 12) si l'aberració no està constrenyent ja una criatura, i l'objectiu és restringit fins que aquesta agafada acaba.

**Mossegada** Atac cos a cos: +8 per donar, rang 10 u., un objectiu. Dany: 20 (3d10 + 4) perforant.

**Escopir Aigua (Recàrrega 4-6)** L'aberració escup aigua en una línia de 60 u. i 5 u. d'amplada. Cada criatura dins la línia ha de superar un salvament de Destresa de CD 15, rebent 27 (6d8) dany d'impacte si fallen el salvament i sent empeses 10 u. enrere. Si el superen, només reben la meitat del dany i no són empesos.



## EL LLAC

L'aberració abissal té el seu cau en una cova submarina a la banda nord del llac al costat del poblat. Allà ha amagat i protegeix el cristall abissal que la connecta a aquest pla. Es pot seguir el rastre del cristall sent arrossegat pel fons del llac amb un control de Saviesa (Supervivència) de CD10, que guiarà fins a un túnel subaquàtic que porta a una caverna semi-submergida, on els espera l'aberració, acompanyat de dos enterbolits.

En aquest combat final, l'aberració i els seus servents intentaran acabar amb els aventurers a la vegada que protegeixen el cristall, la font que la lliga a aquest pla. El cristall té una CA 20 i 40 pv, i vulnerabilitat al dany d'impacte i de so. Si es treuca, l'aberració queda permanentment en el seu estat debilitat descrit al seu bloc d'estadístiques.



## 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 (hit points en anglès)
- VGM: En citacions, *Volo's Guide to Monsters*

## CRÈDITS

*Aigua Tèrbola* és Fan Content no oficial permès sota la Política de Fan Content, no aprovat ni avalat per WotC. Porcions dels materials usats son propietat de Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

A més, es fa ús d'un seguit imatges sota una política d'Accés Obert, al estar sota domini públic.

