



# CAÇADORS DE BOLETS

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

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

## RESUM

Una plàcida vila no és el que aparenta ser. En arribar a un poblet, els aventurers descobreixen que els seus vilatans han sigut afectats per un fong parasitari, que controla el seu comportament. Al ser infectats, han de trobar la cura abans de que sigui massa tard, seguint el rastre del seu origen a través de coves subterrànies.

## JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a 5 jugadors de nivell 5, i està enfocada en l'exploració i el combat. S'hauria de poder completar en dues o tres sessions de 4 hores.

## 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.



## ESCALFANT MOTORS

Aquesta aventura conté un inici opcional. Aquest serveix de preàmbul de la trama principal, compta amb un combat, i ofereix més opcions per a la interacció entre personatges abans que l'aventura agafi velocitat.

Si per preferència personal o per qüestions de temps es vol prescindir d'aquest preàmbul, podeu saltar directament a l'apartat "Retorn a Noumolí".

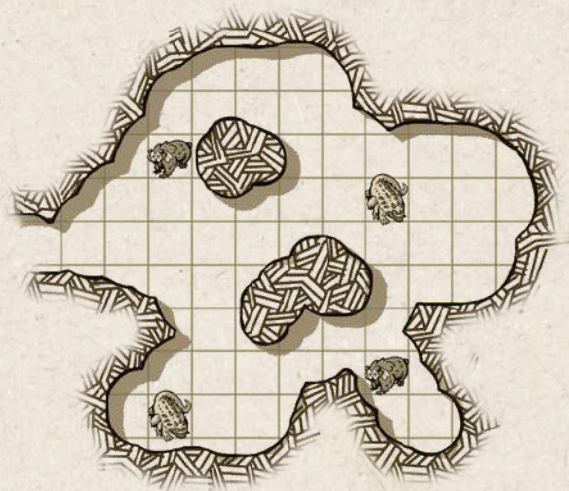
## PREÀMBUL - FINAL DE LA CACERA

El MM presenta els jugadors, un grup d'aventurers als que el petit poble **Noumolí** ha encarregat acabar amb una petita infestació de **Basiliscs** (MM, p24). Després d'acabar amb tots els nius menys un, encara disposen d'una **Poció de Curació** per cap, a més d'una sola poció de despetrificació que reverteix els efectes dels ulls dels basiliscs.

La tarda és clara i daurada en aquest dia de tardor, però amenaça amb enfosquir aviat. Cal que trobin l'últim cau i acabin amb els basiliscs ràpidament. Per a localitzar-lo, cal superar un control de Saviesa (Supervivència) de CD 12, però el MM pot acceptar altres mètodes.

El cau consisteix en un gran forat sota un castanyer, mig ocult per arbustos secs. L'entrada és clarament excavada, i una criatura mitjana hi pot passar sense ajupir-se. Si s'ha superat el control per 5 o més, també hi trobaran petjades de basilisc i **Teixó Gegant** (MM, p323).

En entrar, el forat s'eixampla ràpidament en una gran cambra fosca. Del sostre pengen arrels, i dues columnes de terra aguanten la bóveda. Dins seu s'hi troben dos basiliscs i dos teixons teixons gegants, que atacaran tan bon punt detectin els aventurers. En el combat, els basiliscs preferiran mantenir la distància i intentar petrificar els jugadors, mentre que els teixons s'enfrontaran cos a cos, bavejant per la boca.



### *Cau dels basiliscs*

Si un dels jugadors és petrificat en el combat i ja s'ha fet ús de la poció despetrificadora, un control de Saviesa (Medicina) o Intel·ligència (Natura) de DC12 revelarà que els ulls frescos de basilisc poden ser usats com a remei per aquest efecte.

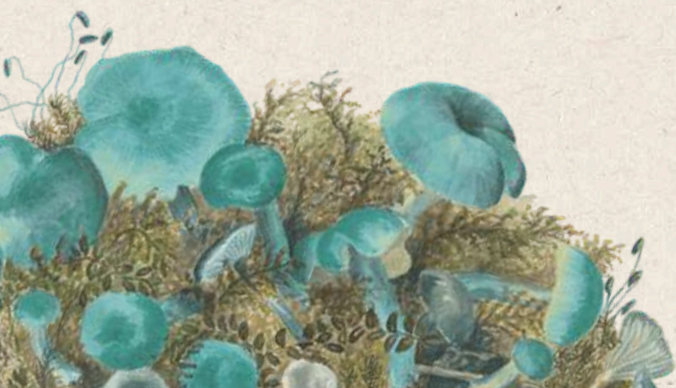
Si investiguen els cadàvers, un control de Saviesa (Medicina) de DC15 revelarà algun petit bolet blau cel al clatell de les criatures, possiblement algun paràsit. Això podria explicar el seu comportament violent i la estranya convivència entre les dues espècies.

Un cop s'ha acabat amb l'amenaça dels basiliscs, els jugadors poden tornar a Noumolí per a recollir la seva recompensa. Amb la foscor a sobre i el poble a mig dia de viatge, el més segur és acampar al bosc, i la nit passa sense problemes,

## RETORN A NOUMOLÍ

Els aventurers retornen exitosos cap al poble de Noumolí, per a rebre la recompensa d'una missió completa. El trajecte és tranquil, i una pluja de pol·len i fulles acompanya el sol daurat de tardor que banya el seu camí. Abans del migdia, arriben al poblet.

Els jugador ja coneixen Noumolí. El poble s'ha construït al voltant d'un gran molí de riu, que es regula amb una presa propera. Les cases són escasses, al ser un assentament jove, i a banda del molí només hi ha una posada i quatre residències. Totes les edificacions són modestes, de fusta i pedra, i formen un cercle entre elles. Noumolí és un llogaret tranquil, i amb només tres guardes i **Jonàs**, el moliner i alcalde, la calma es manté sense problemes.





Tot i això, la calma que impera avui al poble té un deix diferent, més apagada. Hi ha algun veí al carrer, però no paren atenció als nouvinguts, i es mouen sense massa esma fent les seves tasques habituals. L'alcalde Jonàs, qui ha contractat els jugadors, seu a l'ombra del porxo de la posada, al costat del seu os bru ensinistrat, **Rodolf**. En Jonàs té els cabells blancs i llargs, i normalment és agradable i xerraire, però no s'aixecarà ni iniciarà la conversa.

## ELS HABITANTS DE NOUMOLÍ

Si els jugadors intenten parlar amb altres vilatans, aquests els ignoraran, o respondran monòtonament "En Jonàs us volia veure, tinc feina". Tots ells tenen una aparença cansada i absent.

Al ser adreçat, en Jonàs aquesta aixeca lentament el cap, amb la mirada vidriosa. La seva veu sona cansada i feble, però diu que no hi ha cap problema, i que ja poden rebre la recompensa, entregant-los una bossa. Dins aquesta, els aventurers només troben una pila de bolets blau cel, amb trossos de carn enganxats a les arrels. És llavors que els jugadors s'adonen de que els vilatans han anat creant un cercle al seu voltant. Dins el cercle, en Jonàs, l'os Rodolf i els tres soldats s'alcen amenaçadors, i diuen a l'unísó i repetidament: *respireu fort i uniu-vos*.

*En aquest punt és probable que es doni un combat, i caldria tirar iniciativa. Tot i això, l'enfrontament és completament opcional, i si els jugadors intenten fugir, els agressors no els perseguiran més enllà del poble si els perden de vista.*

Per a l'enfrontament s'usarà un **Pinxo** (MM, p350) per al Jonàs, un **Os Bru** (MM, p319) i tres **Guardes** (MM, p347), alterats segons el model del **Servent d'Espores** (MM, p230). Aquests atacaran els jugadors si no es mengen els bolets immediatament. El cercle està format per **Plebeus** (MM, p345) homes, dones i infants, que només intentaran que els jugadors no escapin.

Durant el combat, es pot veure que alguns dels residents tenen ferides obertes, i fongs i bolets blaus creixen sobre seu. Amb els bruscos moviments de l'escomesa, espores cauen dels seus cossos, semblants al pol·len que els ha acompanyat tot el matí. Els aventurers s'adonen que han estat respirant aquestes espores, així que segurament ja s'han infectat de l'estranya aflicció que afecta el poble.

Quan els aventurers aconseguixin sortir del cercle, sentiran una veu bavosa i aguda que crida des del riu proper: "Psst, aquí, a l'aigua!"



## L'ESTRANY MOOLOWIK

La veu prové d'un gran cap de peix, que sobresurt a la superfície del riu, d'uns 8 metres d'amplada. El desconegut els demana amb la mà que s'acostin, i sembla ser un membre de la furtiva raça kuo-toa, humanoides-peix. Amb un pobre accent Comú, barboteja: "Aquí, no poden creuar l'aigua".

Al creuar el riu, es dirigeix a un fangar sec, on sembla tenir el seu cau excavat al terra. Sense entrar-hi, conversarà amb els jugadors, posant-los al dia de l'estat del poble.

## INTERPRETANT EN MOOLOWIK

Moolowik és un personatge de comportaments estranys però d'aparença i actitud amistosa. La seva veu és aguda i bavosa, i sovint es llepa els llavis al parlar. En realitat, això és una façana per a semblar simple i guanyar-se la confiança dels aventurers.

En Moolowik és el causant real de la infestació de Noumolí, com a venjança per la construcció d'una presa que va assecar la seva llar. Intentarà dirigir als aventurers cap als micònids subterranis, a qui també veu com a enemics. Per a fer-ho, proporcionarà tota la informació que pugui, amagant sempre el secret de les seves accions i enemistats.



Aquesta és la informació que en Moolowik comparteix:

- Fa dues nits, van venir uns “bolets grans” (amb els braços imita el capítell d'un bolet) i van portar els bolets blaus que fan “PUF!”. Diu que fins a primera hora no havia vist canvis en els vilatans, així que els efectes de les espores tarden entre 24 i 36h en aparèixer. Respecte als efectes, i terminis, diu la veritat. Pel que respecta als “bolets grans”, un control de Saviesa (Intuïció) de DCD 21 revelarà que amaga alguna cosa més, però no dirà res més, intentarà canviar de tema i defugirà el conflicte si pot.
- Sap d'on van venir els bolets, d'un forat a pocs minuts d'aquí. Els hi pot guiar, però ell no hi vol entrar i seguir a prop de l'aigua. Tot això és cert.
- L'aigua s'endú les espores, per això ell està sa i estalvi. Esmenta que si no s'hagués construït la maleïda presa per a dirigir el riu al molí del poble, els vilatans haurien estat segurs. Ara el terra està sec degut al nou curs estret del riu, i la resta dels seus companys kuo-toa marxaren a buscar noves terres humides. Tot això també és cert.
  - Si els jugadors prometen fer res per ajudar-lo amb la presa o li fan cap altre servei, Moolowik els hi oferirà una vella **poció** que va trobar fa temps al riu. El MM pot escollir quina poció entrega, com per exemple una poció d'escalada, una poció de curació major, un verí...

## SENSE TEMPS A PERDRE

Per a crear una sensació d'urgència, el MM pot narrar com els jugadors troben bolets creixent al seu cos després d'un descans llarg, o com petites taques cobreixen els seus braços després d'un descans curt.

## DESCENS A LES GRUTES

En Moolowik guia als aventurers fins a un bosquet proper, on troben un forat rodejat per bolets blaus i rosats. L'obertura és prou gran com per que hi passi un cavall, però és gairebé vertical i coberta de líquens i fongs relliscosos. Fa unes 15 u. de profunditat fins a aplanar-se, i baixar-hi requereix un control de Destresa (Acrobàcies) o Força (Atletisme) de CD 15, o rebre 2d6 de dany d'impacte. Com ja ha remarcat abans, en Moolowik es quedarà a la superfície.

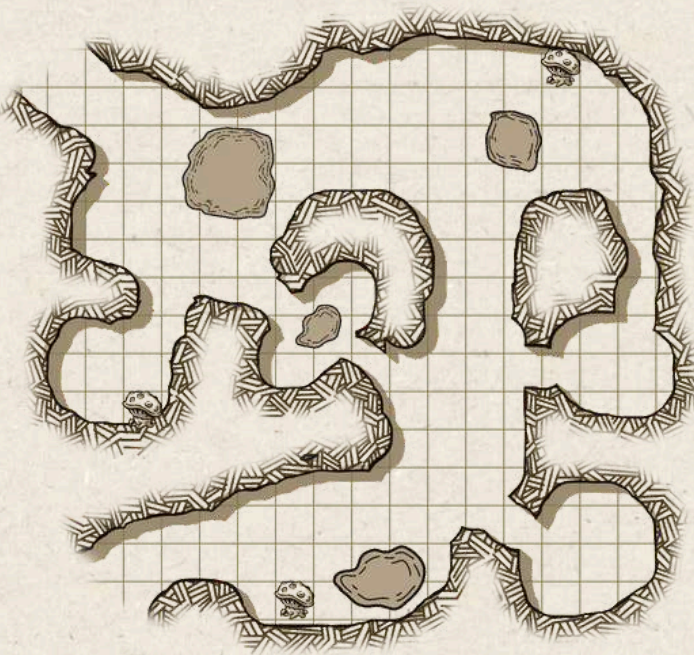
Un cop fet el descens, un curt passatge porta fins a una cambra fosca, amb el terra cobert de pedretes blanques. A les parets hi creixen bolets rosats d'un metre d'alçada.

Si es para atenció a les pedretes blanques, serà fàcil esbrinar que es tracta de fragments d'ossos d'animals o humans, devorats fins a polir-los totalment.

Els causants d'aquest terra macabra són els cinc grans bolets als laterals del túnel, uns **Fongs Violeta** (MM, p138), i si els aventurers no són prou sigil·losos, seran atacats fins que arribin a la propera cambra. Malauradament, tots els fragments d'ossos imposen desavantatge en controls de Destresa (Sigil) al caminar-hi.

## LES RESTES D'UNA CIVILITZACIÓ

El túnel descendent des de la cambra anterior s'allarga en la foscor, amb parets llises i humides i una frescor agradable. Al cap d'uns minuts, però, aquesta és substituïda gradualment per una calor seca, fins que els aventurers arriben a una gran caverna. Aquesta sembla ser l'origen de la temperatura, doncs diverses piscines de lava il·luminen lleument la sala. A més, diverses estalactites decoren la cambra, indicant que en el passat la humitat també imperava en aquest entorn. Més que això, però, el que crida l'atenció dels aventurers són diversos **caus** excavats a les parets, amb **pintures** rupestres malmeses al seu voltant.



*Gruta dels xiscladors*

A més, en aquesta cambra també s'hi troben tres **Xiscladors** (MM, p138), que es poden identificar correctament amb un control d'Intel·ligència (Natura) de CD 12. Si aquests xisclen, una **Bulette** (MM, p34) que habita les rodalies atacarà al grup. Si això no passa i el grup és prou silenciós, no seran detectats, doncs sembla que la lava afecta al seu *sentit del tremolor*.



- **Els caus:** aquest forats excavats estan clarament deshabitats, però semblen ser les restes d'una població humanoide. En aquestes petites cambres s'hi troben toscos mobles tallats a la roca. Un control d'Intel·ligència (Investigació) de DC 10 descobrirà una antiga pila de brossa orgànica dessecada, que indica que aquesta caverna porta deshabitada tan sols uns pocs anys.
- **Les pintures:** si s'estudien els pictogrames amb atenció, es poden distingir siluetes d'humanoides amb caps de peix, identificables com a kuo-toa. A més, l'aigua és omnipresent en els dibuixos, indicant la seva presència en el passat. Sí els jugadors no lliguen caps, el MM poc recordar les paraules de Moolowik, amb les que dedueixen que el canvi del curs del riu causat per Noumolí va assecar aquesta gruta i donar pas a l'activitat geotèrmica.



## EMBOSCADA DES DE DALT

Sortint d'aquesta caverna i seguint avançant pel sistema de túnels, el passatge es torna estret, i poc a poc es deixa enrere la calor del magma. Amb el retorn de la humitat, petits fongs i bassals tornen a aparèixer aquí i allà, i la remor d'aigua es fa present més endavant. La remor esdevé un rugit, que creix fins que el túnel s'obre en una nova gran cambra fosca, coronada per una cascada i un riu subterrani que la creua, abans de desaparèixer altre cop entre la roca.

Aquesta caverna fa unes 60u d'alt, i està coberta d'estalagmites i estalactites. El riu sembla córrer amb força, i fa uns 5 metres d'ample en els trams més estrets. Si un jugador hi cau, ha de superar un control de Força (Atletisme) de CD 15 o ser arrossegat fins a l'altre extrem de la cambra i rebre 2d6 dany d'impacte.

En aquesta cambra s'amaguen tres **Pescadors de Coves** (VGM, p130). Dos pengen del sostre, i un més s'aferra a la paret roca dins del riu. Cal recordar que, degut a les dimensions de la cambra, els personatges amb visió nocturna només arriben a veure el sostre just sobre seu, no la seva totalitat.

Els dos primers pescadors s'acostaran sigil·losament als aventurers, i intentaran atacar-los amb el seu filament adhesiu. Un cop s'iniciï el combat, el pescador restant atacarà en el seu torn a aquell jugador que entri dins el seu rang de moviment.



*Cova d'en Bidul*

Un cop creuin el riu, els aventurers trobaran un capoll de mida mitjana a mig formar, d'on sobresurten uns ulls bulbosos implorant ajuda. Sota inspecció, aquests pertanyen a un kuo-toa atrapat pels pescadors de coves. Si l'alliberen, aquest es presentarà com a **Bidul**, i els convidarà a menjar i descansar al seu cau rere la cascada, un refugi modest il·luminat per inofensius bolets luminescents.

## INTERPRETANT EN BIDUL

En Bidul es mostrarà extremadament servicial amb els seus salvadors, a qui tractarà amb excessiu respecte i ajudarà en allò que pugui. Té una veu força aguda, i parla el Comú amb un fort accent. Al fer explicacions, fa grans moviments amb les mans, i quan calla, sovint es queda amb la boca oberta fins que se n'adona.



Aquesta és la informació que en Bidul pot oferir:

- En el passat, una tribu de kuo-toa habitava aquestes cavernes, fins que fa uns anys es van assecar i tornar inhabitable. Ell n'era un membre, igual que en Moolowik, el sacerdot del poble. Explica que aquest sempre guardà rancor als humans, però des de que abandonà les cavernes que no l'ha vist.
- Sap que en grutes més profundes existeixen micònids, bolets humanoides, però ell no hi vol anar ni els ha vist de prop, per si de cas. També els adverteix que vagin amb compte amb un **minotaure** que va veure fa temps pels túnels inferiors
- Si els aventurers li demanen ajuda de cap mena, pot treure d'entre les seves pertinences un objecte que assegura haver trobat en unes antigues tombes negades pel riu. Aquest objecte pot ser un ítem màgic comú o poc comú que el MM consideri que els jugadors poden apreciar.

## EL BOSC SUBTERRANI

Seguint el descens a les profunditats, els aventurers travessen túnels de petits fongs fosforescents que il·luminen el camí amb una lleu llum blavosa. Aquests bolets creixen en mida i nombre a mesura que avancen, i quan acaben arribant a una caverna gegantina, sembla que un Sol blavós la il·lumini completament. Des de la porta del túnel, uns quants metres per sobre el terra de la cambra, es pot veure un gran bosc d'enormes bolets, de la mida d'arbres. Al seu centre s'hi troba una clariana, on sembla haver-hi cert moviment.

Si s'acosten a la clariana, ho faran amb la sensació constant de ser observats. En aquesta s'hi divisen bolets humanoides (**micònids**) de diverses mides, asseguts en cercle. Al costat més proper als aventurers, es troba un **Minotaure** (MM, p223) Servent d'Espores, al qual li creixen bolets per tot el cos, i un **Brot Micònid** (MM, p230) sembla jugar amb les seves peülles.

Si el minotaure o el brot adverteixen de la presència dels aventurers, s'hi acostaran, i el brot els intentarà llençar les seves espores comunicadores. Si els jugadors decideixen atacar-los, s'entrarà en iniciativa i **combat**. Si no, podran iniciar una **conversa** amb el brot i els micònids, que els dirigiran al seu líder al conèixer els seus problemes.

**COMBAT:** si s'entra en combat, quatre dels bolets gegantins es començaran a moure, i juntament amb el minotaure atacaran als aventurers. Aquests bolets usen les estadístiques d'un **Arbre Despertat** (MM, p317). A més, diversos **Micònids Adults** (MM, p232) de la clariana s'aniran acostant als jugadors, intentant comunicar-s'hi igual que el brot. Si ho aconseguixen i els jugadors deixen de lluitar, els micònids no atacaran i amansaran les altres criatures.

**CONVERSA:** els micònids, que no semblen fer ús de noms propis, intentaran mantenir una conversa honesta i pacífica. El seu sobirà portarà la veu cantant, i parlarà amb honestedat. Aquesta és la informació que poden compartir:

- La infecció d'espores que pateixen els personatges prové de les espores particulars d'un altre micònid sobirà, i només aquest pot posar-hi remei. Les espores provenen del germà del sobirà present, que va desaparèixer fa uns dies amb un visitant kuo-toa, aparentment a través d'un nou túnel, excavat per un Mastodont Ocre servent d'espores. Temen que hagi sigut raptat per l'home peix.
- El kuo-toa visitant es va presentar com a un sacerdot estudiós, de nom Moolowik.
- Sobre els atacs a Noumoli, neguen haver usat la violència, i només han sortit de nit per a buscar el sobirà desaparegut.



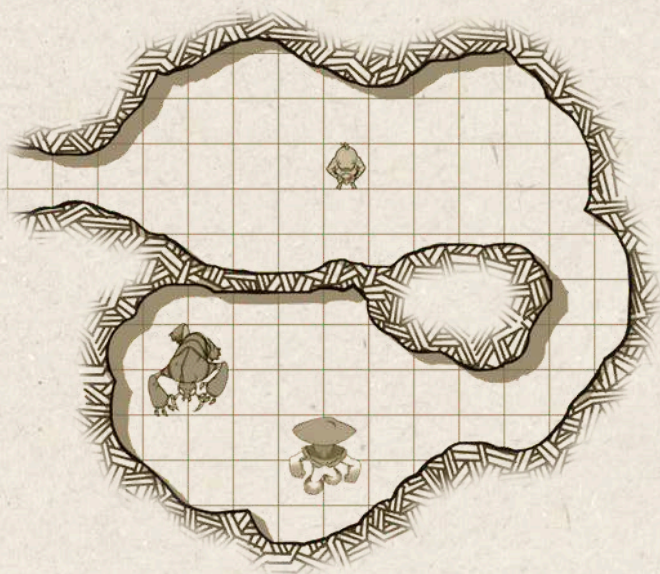
Després de la conversa, els micònids guiaran als aventurers fins a l'entrada de l'ample túnel a través d'on aparentment van desaparèixer el sobirà i en Moolowik. Aquest és molt més directe que el que han utilitzat per al descens, i ràpidament es troben de nou a la superfície.



## CONFRONTANT EN MOOLOWIK

Al arribar a l'exterior, els aventurers es troben a prop del molí i del fangar on resideix en Moolowik. Un control d'Intel·ligència (Investigació) o Saviesa (Supervivència) de CD 15 descobrirà un rastre de petjades d'humanoide i d'una gran criatura bípeda, que es dirigeixen al fangar.

Moolowik es trobarà a l'interior del seu cau, representat en el plànol següent. Dins aquest, també hi té lligat el micònid sobirà segrestat, i el **Mastodont Ocre** (MM, p292) **servent d'espores**, a qui té sota control.



*El cau d'en Moolowik*

Si Moolowik és confrontat o amenaçat directament, lluitarà des de la distància, mentre que el Mastodont combatrà cos a cos. Si en canvi els aventurers intenten convèncer-lo amistosament per a que els deixi entrar al seu cau, ho permetrà, i tot seguit el Mastodont iniciarà el combat travessant la fina paret del cau.

Per al bloc d'estadístiques d'en Moolowik es pot usar un **Kuo-toa Arxisacerdot** (MM, p200), i es recomana que tingui punts vitals superiors a la mitjana, i potser una túnica que li atorgui un +1 de bonus a la seva CA.

A més, la seva naturalesa combativa fa que conegui encanteris més orientats per a la lluita individual que els habituals, com per exemple els següents:

- 4t nivell: *Ostracisme*
- 5è nivell: *Cura Massiva, Plaga d'Insectes*

## EL VERTADER MOOLOWIK

Un cop descobert, la veu i actitud d'en Moolowik canvien radicalment. La seva veu es torna articulada i freda, la seva postura recta i amenaçadora. Durant el combat, insultarà als aventurers i acusarà als humans de la destrucció de la seva antiga llar, clarament embogit per aquest fet.

## OBTENINT LA CURA

Quan el combat hagi acabi, el micònid sobirà presoner estarà més que disposat a curar als aventurers i vilatans de Noumolí de la seva aflicció, abans de retornar a les profunditats. Si en canvi ha mort en el combat, els jugadors poden intentar executar un control de Medicina (Saviesa) de CD 15 per a obtenir les espores necessàries per a la cura, a no ser que el MM vulgui garantir un final feliç.



## 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.
- VGM: en citacions, *Volo's Guide to Monsters*. Per a referenciar-ne les pàgines, es fa ús de la versió en anglès.
- Pv: punts vitals, (hp en anglès)
- U.: unitats (ft. 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 fa ús d'un seguit imatges sota una política d'Accés Obert, al estar sota domini públic. En aquells casos que no és així, s'ha especificat al peu de foto.

