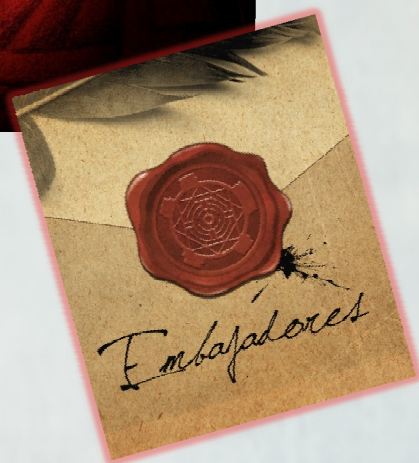


Operación Colmena



Sendel





Nadie tiene claro su origen, unos dicen que es un antiguo néctar que usaban chamanes y sacerdotes para tener visiones del futuro, otros que salió por error mientras un galeno preparaba la medicina de su señor. Sea cual fuera su origen, sólo unos elegidos lo saben. Es un secreto que muchos se han llevado a la tumba y será complicado robárselo a quien lo posea, pues suelen temer algo mucho peor que la muerte.

Mis pasos resuenan como clavos astillando la madera mientras avanzo por el callejón que uno de mis recientes contactos me indicó. Sólo hayo sombras. Tocaré esperar. Decido encender mi pipa y colocarme en una posición de observación mientras recuerdo cómo he llegado aquí repaso el informe mentalmente...

Los síntomas de esta sustancia son bien sencillos. Las primeras dosis te conceden visiones, sueños, fantasías muy reales para el que las toma; nada más lejos de la realidad. El caso es que es una sustancia adictiva que vuelve a la gente que la toma muy violenta, ida de todo razonamiento y, dependiendo del espécimen que la tome, con una fuerza sobrehumana fruto de la adicción, la necesidad de una nueva dosis y movido todo por un disparo continuo de adrenalina. A veces incluso eliminando otros sentimientos como dolor, tristeza o remordimientos que convierten al individuo (con dosis excesivas) en auténticos autómatas sobrehumanos fácilmente manipulables si se les da sus dosis correctas.

Me llaman Alacrán Nesbit, aunque mi nombre completo es Kenelm Horal Nesbit, agente del rey. Esta es mi última misión, averiguar el núcleo y naturaleza de la última sustancia aparecida en el reino, el Néctar de Éter, la cual esta causando estragos en los barrios medios y bajos. Operación Colmena.

Su composición no está clara. Por más eruditos y alquimistas que contactamos no hay forma de averiguarla y los que saben algo no quieren hablar. Tampoco hay un remedio conocido para contrarrestar sus efectos aparte de encerrar el sujeto al menos dos semanas sin comida ni

alimento... y que sobreviva en el proceso de desintoxicación.

Llevo deambulando de un lado a otro casi dos meses, siguiendo miguitas de pan. Realmente no tengo nada, pero tras codearme con lo peor he conseguido el chivatazo de un adicto en una taberna portuaria: "Ve al callejón detrás del almacén y espera". Tal vez he hecho demasiadas preguntas, tal vez debía haber aceptado ayuda, pero no es mi estilo, sería una carga, mi vida vale poco si yo caigo vendrá alguien peor que yo y eso me hará sonreír en mi tumba, sea la que sea.

Me impaciento y decido tirar el tabaco de mi pipa con un golpe en seco cuando un crujido resuena por todo el callejón. Una puerta tras de mi se abre. Veo mi sombra en el suelo. Me giro despacio y un hombre me encara. Su aspecto es el de un marinero enjuto de cabellos rubios y ojos claros, con unas profundas ojeras y barba de varios días, viste con ropas holgadas, va descalzo. No parece que vaya armado.

—¿Cuántas dosis quieres? —me espera directamente sin quitarme un ojo de encima. Me gusta, va al grano, pienso para mis adentros.

—Hola amigo, quiero cinco dosis —intento permanecer impasible.


—¿Tienes el dinero? Enséñamelo rápido —sus ojos se bizcan cuando me habla. Este tipo no está bien, aunque eso no hará que me tiemble el pulso si pasa algo.

—Toma y dame lo mio —tiro una pequeña bolsa de dinero al suelo. Ni siquiera la mira y sigue mirándome así.

—No es suficiente por vuestra vida —una mueca se marca en su rostro mientras avanza hacia mi, rápido como un rayo.

Rápido como él, desenvaino mi rapier dándole una estocada en el estomago. El tipo no se inmuta y me embiste como un animal, su fuerza no corresponde a su musculatura, hasta que tropezamos contra una de las paredes y consigue cogerme con fuerza del cuello. Me mira y me sonríe mientras me dice: "Haces muchas preguntas, ¿quién eres?".





Intento resistirme, mi rapier sigue clavada y está sangrando, pero no pierde la sonrisa. ¡Maldita sea! Uso mis manos para estrangularle yo también. Es mucho más fuerte que yo y empieza a levantarme del suelo, no hay tiempo para pensar. Utilizo el estilete escondido en una de mis mangas y con un último esfuerzo se la clavo a un lado de la garganta. El tipo me tira hacia un lado y como una rata salgo corriendo, intentando tomar algo de aire mientras escucho risas desde el callejón.

NÉCTAR DE ÉTER

Antecedentes.

Hace unos seis meses, una joven rata de la ciudad de Veritia (Valniriah) mientras se ocultaba en un alcantarillado de la guardia de la ciudad encontró una vieja y olvidada habitación o almacén en el subsuelo, realmente tropezó con ella. Aquella habitación estaba muy bien disimulada y oculta por una gruesa puerta negra de acero oxidado por el tiempo y con una extraña cuádruple cerradura. La cerradura estaba estropeada por el oxido, debía de llevar décadas allí y el que la había diseñado debió de ser un buen ingeniero. Allí encontró, entre diversas riquezas, varios textos olvidados y uno de ellos fueron los antiguos estudios alquímicos del Néctar del Éter.

Esa rata se llamaba Julian Moller. El joven no perdió la cabeza y se guardó su secreto, el cual sólo se lo contó a su pareja sentimental, una bella camarera de la taberna “El Tritón Azul” llamada Sue Mariott. Sue en realidad era una estudiante de alquimia venida a menos por sus malas compañías y cuya familia la había dado por muerta.

Cuando Julian enseñó a Sue lo que había encontrado, no podían creérselo y, llevado por el amor que procesaba a Sue, se dejó llevar montando una pequeña red de fabricación de Néctar del Éter para no sólo poder controlar y dominar un pequeño sequito de fieles guardaespaldas, sino ir poco a poco creándose un emporio de extorsión en la ciudad Veritia.

Ya han pasado seis meses y la célula está totalmente enraizada en la ciudad y pensando ya incluso en la exportación a otras ciudades gracias a la situación privilegiada de la ciudad. Pero no son invisibles y esto es algo que ha llegado a importantes oídos del gobierno, que ha iniciado

una operación para intentar averiguar y dismantelar lo que esta pasando.

Elaboración.

Su origen viene de viejos documentos olvidados en bibliotecas de los antiguos agentes de seguridad de la corona. Intentaban buscar una sustancia que hiciera a sus hombres más eficaces en situaciones de alto estrés o situaciones desesperadas donde fueran heridos gravemente. Tras mucho experimentar, no se consiguió lo que buscaba, ya que la sustancia generaba una gran y peligrosa adicción, además de no conseguir exactamente lo que se estaba buscando. El proyecto fue desechado y enterrado en los viejos subterráneos. Pero hace no mucho tiempo alguien regresó a esos subterráneos buscando algo. ¿Sería esos informes u otra cosa?


Esta sustancia es un compuesto obtenido alquímicamente mediante la combinación de varias sustancias más un elaborado proceso de destilación y filtrado. Su elaboración requerirá un laboratorio altamente equipado, con varios alambiques y contenedores estabilizadores de presión, además de disponer los materiales necesarios:

Breldir: Es una planta trepadora, adaptada para crecer entre los troncos de arboles de hoja caduca. Su tallo y flores son negras. Las flores tienen el centro blanco y brotan en primavera. Sus hojas tienen forma de corazón y son de color verde oscuro. Toda la planta puede tener varios metros de largo. Se suele encontrar en bosques de hoja caduca, normalmente creciendo en el lado sur de claros o en los márgenes.

Debe tenerse cuidado al recoger las flores, porque si la planta resulta dañada, su savia puede entrar en contacto con la piel y arder como ácido.

Banyán: Es una pequeña hierba que tiene 3-4 hojas y docenas de finos y brillantes zarcillos dorados que salen de su tallo de 2.5cm., que le dan el aspecto de mechón de cabello rubio tirado en el suelo. Florece al principio del año, incluso antes de que hayan desaparecido las nieves; su pequeña flor es de color azul claro. Suele crecer en zonas montañosas por encima del límite forestal.

Propóleos: Es una sustancia que adquieren las abejas de las yemas de los arboles y que luego procesan en la colmena, convirtiéndola en un potente antibiótico con el que cubren las paredes de la colmena, con el fin de combatir las bacterias, virus y hongos que puedan afectarla.



La recolección de ambas plantas es muy dispar, ya que el *banyán* es muy común mientras que el *brelidir* es más dificultoso, aunque también es posible cultivarlo en invernadero con grandes resultados. El *propóleos* también puede resultar muy peligroso sino se lleva un equipo adecuado, también puede recogerse de colmenas de apicultura. Sea cual sea el método de recolección, para empezar con el proceso necesitaremos aproximadamente unos 50gr de cada una de las plantas y unos 100 gr. de *propóleos*.

Mediante el alambique y 200 ml. de *etanol*, destilaremos por separado las plantas durante 18h. Una vez obtenidas ambas sustancias, obtendremos aproximadamente un total de 50 ml. de cada una, ahora deberemos dejarlas en dos contenedores especiales de presión aparte durante 48h, ya que en este estado son altamente inestables. Mientras tanto, en un recipiente común, se deberá hervir agua en una relación de 10:1 junto con 20 gr. de *nuez moscada* y los 100 gr. de *propóleos*. Para acabar se mezclará todo y se dejará reposar.

Efectos dentro del juego.

Los personajes que están bajo los efectos de esta droga entran automáticamente en un estado similar al de la **dote de Furia de Combate** (pág. 124) y que durará hasta que se pase el efecto de la dosis o agoten el triple de sus puntos de Aguante. Si esto ocurriera, el personaje sufrirá un ataque epiléptico y perderá la conciencia entre cinco y siete horas. Al despertar, el síndrome de abstinencia se sumará a una fatiga física y mental que le impedirá realizar acciones complejas y mantener ningún tipo de concentración.

Al ser una sustancia altamente tóxica, su consumo se clasifica con la **desventaja de Adicción III** (pág. 98).

OPERACIÓN COLMENA

Datos de la misión.

Localización: La ciudad de Veritia, ubicada en Valniriah, es el epicentro de la célula criminal, especialmente los barrios bajos que corresponden con una parte de la zona portuaria, así como sus alrededores o zonas periféricas de la ciudad. Los jugadores deberán visitar varios locales de mala fama como “El Tritón Azul”.

Requisitos: Un grupo discreto de espadas de alquiler o personajes con buenas habilidades callejeras y conocimientos de los bajos fondos. Nunca vendrá mal otro tipo de habilidades poco usuales aunque en cualquier caso siempre se pedirá mucha discreción.

Ayudas: Alacrán Nesbit contratará al grupo para ayudarle en sus investigaciones, después del último percance vivido, no sólo será un acuerdo verbal, sino que habrá un contrato de por medio para asegurarse no sólo no poner en peligro la operación sino la total confidencialidad del asunto que les tocará tratar.

Recompensas: Una suma sustancial de 300 monedas de plata al principio para que compren lo que vean necesario y una suma mayor entre una y cuatro monedas de oro (para cada uno) al final el trabajo según los resultados finales y lo satisfecho que haya quedado Alacrán con el trabajo realizado. Además de todo esto, conseguirán un aliado fiable y leal para futuros trabajos con buenos contactos en las altas esferas.

Bajo ninguna circunstancia se debería permitir que el grupo acabara con el documento de la sustancia.

La misión.

El grupo será contratado por Alacrán Nesbit en una taberna de confianza donde estén hospedados, el grupo debería buscar trabajo y el posadero les concertará una cita con Alacrán.

No habrá demasiadas pistas, sólo el lugar del encuentro donde tuvo ese percance Alacrán. Que no será otro lugar que el callejón del “Tritón Azul”. Ese será el punto de partida. Hay varios establecimientos involucrados con Julian: la taberna “El Tritón Azul”, tienda de menaje variado el cual suministra todo lo que necesita a Julian y Sue para la preparación del Néctar y la granja de Greg Aiven. Además de los dueños de dichos negocios hay también involucrado uno de los líderes de la milicia local: Andrew Balta y todos sus hombres, los cuales son los que controlan las zonas de la taberna y la tienda de menaje.

Las dificultades son varias y las variables o posibles líneas de aventura puede tener tantos giros y cambios que he preferido dejar esta idea abierta para que el Narrador que la lea estimule su imaginación y la organice como mejor crea, con líneas más o menos estructuradas según sus gustos y su mesa de juego.

Antagonistas.

Alrededor de Julian y Sue se ha forjado un grupo de nutridos matones y personalidades de la ciudad que hará dificultosa, a la vez que estimulante, la investigación de este fenómeno que está corrompiendo la prospera ciudad.

Es por ello que os dejamos las estadísticas de varios PNJs para que los situéis como mejor creáis.

Julian Moller: Es una persona confiada que se suele dejar llevar por los demás. En este caso por Sue, por la cual siente un gran amor.

Sue Mariott: Es una joven muy atractiva. La vida no la ha tratado muy bien, juntándose siempre con malas compañías, lo que le llevó de una vida acomodada de estudios a ser una simple camarera de taberna, pero Sue siempre ha sido una mujer muy inteligente y ha sabido aprovechar muy bien su belleza para sacar todo lo que ha podido a todo aquel que se le acercaba. Lo único que le importa a Sue es Sue.

Andrew Balta: Es un sub capitán de la guardia. Bajo su mando tiene a un pelotón de 25 hombres fieles, que controlan y vigilan la zona de los bajos fondos. Balta es un hombre muy ambicioso y no tiene demasiada paciencia para ascender por méritos propios. Atraído por los encantos de Sue, le ha convencido de que la ayude. Está metido de lleno en el caso y recibe un buen dinero para mirar hacia otro lado e incluso hacer algunos trabajos extras tanto él como sus hombres.

Greg Aiven: Es un agricultor y ganadero de los exteriores, lo único que le interesa es el dinero. Tiene una granja de caballos y algunos animales de tiro que vende en su rancho. Conoce a Julian, el cual le paga para que cultive algunos de los ingredientes de la sustancia.

Michael Bram: Es un mercader de Veritia cuyo negocio no floreció hasta que Julian se puso en contacto con él. Michael tiene graves problemas con el juego y el alcohol... y más de una deuda que no puede pagar. Es por ello que Julian, conocedor de esto, rápidamente convenció a Michael para que le suministrara todo lo que necesitará sin demasiadas preguntas.

Ejemplo de matones 1.

Salud: 7

Aguante: 6

Iniciativa: +5

Movimiento: 12

Atributos: Fuerza 4, vitalidad 3, resistencia 4, agilidad 2, coordinación 1, velocidad 2, memoria 2, lógica 1, inventiva 1, carisma 2, voluntad 3, apariencia 2, percepción 3, intuición 3, concentración 1, potencia 1, sentido 1, ímpetu 1.

Tocado: 3

Salvaciones: Fortaleza 3, Reflejos 1, Voluntad 2.

Dotes: Pelea I y presa superior.

Armas:

- Sin armas; PA 0, daño 1d3+4 / x2, ataque 6, esquiva 5, parada 6, tipo C1.

Ejemplo de matones 2.

Salud: 2

Aguante: 3

Iniciativa: +6

Movimiento: 14

Atributos: Fuerza 4, vitalidad 3, resistencia 4, agilidad 3, coordinación 2, velocidad 3, memoria 2, lógica 2, inventiva 1, carisma 2, voluntad 4, apariencia 2, percepción 2, intuición 3, concentración 2, potencia 1, sentido 2, ímpetu 1.

Tocado: 3.

Salvaciones: Fortaleza 3, Reflejos 2, Voluntad 3.

Dotes: Pelea I, amor de masas, presa superior.

Ataques:

- Cachiporra; PA 0, daño 1d4+4 / x2, ataque 4, esquiva 3, parada 3, tipo C1.
- Puñal; PA 3, daño 1d4+4 / x3, ataque 5, esquiva 4, parada 4, tipo C2 o P.
- Sin armas; PA 0, daño 1d3+4 / x2, ataque 6, esquiva 5, parada 5, tipo C1.

Protecciones:

- Coletó de cuero; RD 2/2/2 en pecho y abdomen.