

## PARTE I

### Escena I: La podredumbre de Athas

*¡El rey Kalak ha muerto! ¡La ciudad de Tyr es libre! ¡Viva la libertad! ¡No más esclavitud! ¡No más luchas de esclavos! ¡No más torturas! ¡No más represión de los templarios! ¡Busquemos venganza! ¡Apoderémonos de lo que es nuestro! ¡Vayamos a saquear a los mercaderes y a los templarios! ¡Viva la Libertad!*

Estas son las palabras que llevan escuchando los PJ desde hace dos días, La calle es un caos, los robos y asesinatos se han multiplicado. Cada pocas horas se organizan esporádicamente grupos de gente armada para atacar a los barrios de templarios y mercaderes, hasta ha habido un elfo que practicaba magia por la calle. La ciudad está a sometida a un saqueo continuo... y los jugadores se podrían aprovechar de ello.

Esta mañana, calurosa donde las haya la estáis sufriendo en la escoria de la escoria, las madrigueras de Athas. El complejo residencial con mayor número de muertos, malolientes, borrachos y basura humana. Parece que el cambio de gobierno no afecta mucho a la vida cotidiana de las madrigueras si en cambio en los barrios de los templarios, pues muchas de sus casas se están incendiando.

Los PJ pasan por una casa en ruinas, es de una sola planta hecha del típico adobe del que se hacen las casas en Tyr, no tiene techo, ni puerta, adentro solo hay arena, y piedras... y un varón apoyado en una pared, está extrañamente pálido y con los ojos ensangrentados, es alto y delgado, lleva un traje de cuero de inix de un color verde oscuro moteado de negro. Parece que hace señas a los PJ como para que se acerquen. Si se acercan el hombre al que reconocerán como un semielfo les dice con una voz de moribundo:

- Hey amigo, agghhh.... escucha, necesito que me hagas un favor agghhh.... venga date prisa agghhh... escucha necesito que me traigas *Adipocere*, en el suelo agghhh... hay algunas monedas tendrás suficiente... te contaré algo cuando me la consigas agghhh... pero date prisa.

Parece que ese hombre se encuentra mal. Cada vez insistirá a los PJ con más ansia. En el suelo habrá unas veinte monedas de cerámica, ese *Adipocere* parece bastante caro, ¿Que puede ser? ¿Que será en realidad el *Adipocere*? ¿Por qué está tan mal aquel hombre? ¿Que le contará a los jugadores después de darle el *Adipocere*? Sin duda ya son motivos para investigar.

### Escena II: Adipocere

Ahora los jugadores han de encontrar algo que se llama *Adipocere*. ¿Pero que puede ser? ¿Como encontrarlo? sin duda es algo caro, y muy vital para aquella cosa que se hace llamar semielfo.

Los Jugadores pueden preguntar al primero que pasen sobre que es el *Adipocere*, pero ninguno sabrá lo que es, incluso es la primera vez que escuchan esa palabra. Si logran una tirada de Carisma, una simpática muchacha llamada *Zenya* tampoco sabe lo que es pero en la plaza de las sombras se puede encontrar cualquier cosa y les guiará de grato. Si algún jugador le devuelve el favor recibe **200 p.e.** en caso de fallar la tirada haciendo pifia un semigigante se sentirá insultado y atacará al jugador.

En la plaza de las sombras del barrio elfo se encuentra el mercado elfo, otro tugurio de mala muerte de Tyr, aquí no llega el poder de los templarios no hay mas que peleas y violencia. Esta lleno de ladrones, pero aquí se puede encontrar de todo. Hay tiendas de todo tipo: artesanía, armas, cosas raras, comida... ¿Decoración? Objetos de todo tipo. Los jugadores pueden

empezar a preguntar en todos los tenderetes, pero ninguno sabe lo que es, pero algunos de los comerciantes hacen mala cara y despacha rápidamente a los jugadores. Quizá los jugadores son estafados y les venden cualquier cosa por Adipocere.

Mientras estén en alguna tienda, el jugador con menos carisma será robado por un niño elfo, pero el PJ se dará cuenta. Si siguen al niño conseguirán atraparlo en un callejón y se opondrá incluso con una daga de piedra a los jugadores. Si le perdonan, el niño les dirá que les puede ayudar en lo que quieran, que se conoce al dedillo la ciudad. El niño sabe lo que es Adipocere, en realidad conoce a una persona que sabe lo que es y puede llevar a los PJ por 2 monedas de cerámica.

Los PJ son llevados a una taberna, el Inix Mellado, la misma donde una vez fueron asaltados por los templarios. Allí en una mesa apoyada en una pared se encuentra un fornido mul de tez bronceínea, vestido con una ajustada ropa de color granate. El mul se mostrará simpático ofrecerá bebida gratis a los jugadores y le dará una moneda al niño para que se vaya. El Mul empezará a decir:

-¿Me han dicho que queréis Adipocere?

*Que los jugadores vayan contestando.*

-¿Cuanto queréis?, veinticinco por cada una, el precio ha subido

- Ya veréis es de buena calidad, seguro que querréis más.

Si los jugadores compran el Adipocere, el mul les dará una mísera planta de raíz a ramas, por 25 monedas. El mul no engaña el Adipocere es una planta, mas bien una droga.

Cuando los jugadores vuelvan a las madrigueras encontrarán al individuo en la misma posición que antes, cuando le den la planta, se la comerá entera con un ansia inhumana. De repente el individuo se levanta con tremenda facilidad y parece encontrarse de forma excepcional, fuerte y vigoroso, diestro y ágil. Y empieza hablar con gran lucidez mental.

### **Escena III: Una Sorpresa desagradable**

El semielfo se hace llamar Cyrip, y parece totalmente cambiado, empieza a hablar a los PJ de una casa de un templario en la que hay muchos tesoros, puede que armas de hierro, obras de arte, dinero y agua. En la casa no vive nadie a excepción del templario que solo aparece en casa por la noche. Cyrip dice que se podría ir por la noche. Parece fácil.

A medianoche los PJ y Cyrip se dirigen a la casa del templario. Para llegar ahí podrían hacerse paso yendo con una batida antitemplarios que se efectúa y después desviarse a la casa. Para entrar por la casa se accede por una ventana que se encuentra en la parte posterior de la casa que da a un callejón. Ahí mismo si se supera una tirada crítica de DES se localiza una trampilla, pero por mucha fuerza que tengan los PJ no se puede abrir desde fuera. La casa por dentro está decorada con gran cantidad de tapices y alfombras. Si se busca se puede encontrar como mucho alguna espada larga de hierro, pero lo importante es una trampilla que da a un sótano. La descubrirá Cyrip que la abrirá y entrará invitando a los PJ. Los PJ bajan a un húmedo pasillo que a banda y banda está lleno de jaulas, seis a cada lado, en cada una se encuentran de izquierda a derecha, en la primera hay un halfling robusto totalmente tatuado, en la segunda un delgado Kirre, en la tercera un Belgoi sin su campanilla, en la cuarta dos Sloths en la sexta un Jerbo, en la séptima hay dos humanos medio muertos de inanición, en la octava un semigigante al que le faltan las piernas en la novena están tres enanos en una condición parecida a los dos humanos. En la décima y onceava hay un Thri-kreen tumbado en el suelo. Y en la doceava aquella chica llamada Zenya. Todos se encuentran en un estado lamentable a

excepción de los Sloths, el Jerbo y la chica, están tirados en el suelo como Cyrip por la mañana. Cuando vean a Zenya, estará totalmente demacrada y dirá:

-Dadme más, por favor, quiero más....

No parece acordarse de los PJ. Y no se puede abrir las puertas. Los demás de las celdas ni siquiera miran a los PJ. Si alguien se fija en el Jerbo, le parecerá recordar a uno que vio en unas ruinas, y parece que está bien de salud. Esta puerta se puede abrir. Quien se fije en los Thri-kreen se dará cuenta que son los que en una estado peor se encuentran.

Al final del pasillo, hay una puerta a la que Cyrip se dirigirá sin demora y abrirá con sus artes, cosa que activará una trampa del que saldrán dos dardos, uno por delante y otro por detrás y se clavarán en los PJ causando 1d6 de pg. La habitación es un despacho lleno de papeles. También hay unas estanterías detrás. En ellas hay un cofrecillo con 300 monedas de cerámica, hay también dos espadas largas de hierro. Pero Cyrip hará caso omiso y solo buscará algo que al final encuentra parecen plantas pero ups dos sloths han aparecido por detrás y tienen hambre, Han escapado de la celda y quieren su ración de desayuno. Por cierto hay unas escalerillas que llevan a arriba.

## PARTE II

En la primera parte de Adipocere no se explica detalladamente la planta de Adipocere, ahora en la segunda aventura incluyo una ficha técnica de la planta en cuestión y de sus efectos, por si algún PJ desea probarlo, nada difícil ya que una de sus misiones es encontrar dicha droga (En realidad el Adipocere es un tejido adiposo que crece en los recién muertos pero el nombre era atractivo para el nombre de una droga athasiana).

### Adipocere

Descripción: El Adipocere es una planta que se encuentra en al norte de Draj, en las cercanías del mar del polvo. La planta mide entre 30 y 40 cm. y es de un color grisáceo, ni sus hojas ni su tallo son comestibles aunque tampoco son venenosos. Lo que tiene de especial son sus raíces que crecen forma de bulbos que alcanzan el tamaño de una palma de la mano, cuando alguien come un bulbo sufre los efectos narcóticos de esta planta, son muy peligrosos.

Efectos: Los efectos del Adipocere son inmediatos, tras la ingestión de un bulbo, el cuerpo es estimulado y se desarrolla un estado de lucidez mental y de rápida memoria, acompañado de un estado de euforia y autoconfianza además un sentido de falsa fuerza y bienestar físico. Los efectos duran entre 10 y 16 horas.

*A efectos de juego, cuando alguien toma un bulbo de Adipocere, suma a todas sus características 1d6+2, una tirada por cada característica. Y la duración es de 1d8+8 horas.*

Pasado el tiempo de subidón llega el llamado bajón o depresión que es cuando el cuerpo se resiente de la droga, que dura entre uno y dos días. Durante este periodo el cuerpo se encuentra extenuado, sin capacidad de pensar y de mover un solo dedo, los consumidores de Adipocere, cuando les llega el bajón caen al suelo y se quedan tumbados, delirando durante uno o dos días, sin poder hacer otra cosa.

*A efectos de juego los consumidores de Adipocere no pueden realizar acción alguna durante 1d20+20 horas, aparte de que las características bajan durante este tiempo 1d10+2, no pueden bajar de 1.*

Adicción: Para ver si un jugador necesita probar otra vez el Adipocere, tras la primera ingestión, realiza una tirada de CON (sin modificadores) y si la pasa no necesita probarlo pero si falla

hará todo lo posible para tomarla. Por cada vez que se prueba el Adipocere el jugador realiza una tirada de CON con un modificador de -1 acumulativo, es decir la segunda vez tirará CON-1, la tercera vez tirará CON-2 y así sucesivamente hasta llegar a un mínimo de 1.

#### **Escena IV: Un Anciano en peligro.**

Cuando los jugadores salen del despacho del templario salen a un callejón y ven como dos hombres atacan a un anciano que se debe haber perdido, nada más falso, los dos hombre son dos preservadores de la alianza del velo que intentan acabar con Tim el Profanador, un mago al servicio de Tithian, antes de Kalak, pero eso los PJ no tienen porqué saberlo. Durante el combate intentarán no usar magia además los preservadores creerán a los PJ que son amigos de Tim y no dudarán en atacarles.

Si los jugadores ayudan a Tim, él se lo agradecerá aunque no les dirá que él es un profanador y los otros dos eran de la alianza del velo, se inventará una excusa como que le querían atracar. Tim a partir de ahora podrá ayudar alguna vez a los PJ apareciendo de improviso sobretodo cuando tengan algún problema con la ley, de paso la alianza del velo de Tyr se pondrá en contra de los PJ y les intentarán atacar.

Por otro lado si los PJ atacan a Tim, los PJ se ganarán la confianza de la alianza velada, pero no tardarán en recibir la visita del discípulo de Tim.

#### **Escena V: Investigaciones en la ciudad del caos.**

Desde hace algunos días el agua escasea en Tyr, los templarios la reparten más escasamente que antes, el calor aprieta y la gente se deshidrata, han empezado a ver demasiados a demasiados individuos afectados por el adipocere.

Los PJ pueden buscar información sobre que sucede,

-Tirada de SAB/2 o Herbalismo. O preguntando a algún druida o herbalista. Sabrán que el adipocere provoca una fuerte pérdida de agua en el cuerpo. **100 p.e.**

- Si intentan saber quien es el mul, con un poco de búsqueda por las cantinas y las madrigueras, sabrán que trabaja la casa mercantil Venetia, cuya sede se encuentra en la ciudad de Draj. **400 p.e.**

- Si algún jugador relaciona la casa Venetia de Draj con el origen del Adipocere recibe **100 p.e.**

-Quien lea los papeles que estaban en la casa del templario sabrá que pertenecen al templario Karkamal, y por lo que dice parece estar en tratos comerciales con una casa mercantil, aunque no dice cual de ellas, parece que el rey Tithian está involucrado en todo esto. **100 p.e.**

Este episodio tendría que ser por parte del máster de crear una pequeña subtrama para que los PJ lleguen a encontrar la información, es decir, que de una cantina le enviaran a hablar con cierto sujeto que a la vez tampoco sabe nada, y a la vez que fuera fácil que se metieran en algún lio, que se pensarán que son templarios o los atracan. Al fin y al cabo están en Athas, donde una vida vale mucho menos que un trozo de cerámica.

Tras este tiempo al final Cyrip vuelve a dar con ellos, y lo encuentran drogado, justo acaba de tomarse un bulbo de Adipocere. Les ofrecerá un trabajillo a los PJ, dice saber donde hay una antigua cisterna donde poder encontrar una gran cantidad de agua, además no está vigilada. Si los PJ aceptan tendrán que comprar bolsas o un barril para llenarlo de agua, así que al cabo de una hora Cyrip los lleva a un pequeño descampado y tras espolvorear un poco encuentra una tapa circular de hueso y la abre con sus malas artes. Dentro se oye el rumor del agua...

## Escena VI: Reunión en el agua.

Cyrip lleva a los jugadores a una escalera que baja a una antigua cisterna de agua, el edificio en cuestión es de ladrillos lleno de columnas, solo se puede andar por unos pasillos que hay pegados a las paredes, no hay ninguna fuente de luz, así que los PJ las tendrán que traer de fuera.

Mientras llenan sus recipientes con agua, oirán voces en otra sala, si se acercan verán a 6 individuos, tres templarios, uno de ellos de más alto rango es el que habla y del otro bando hay un mercader y dos guardias armados. Si algún jugador, preferiblemente un ladrón oye la conversación oirá lo siguiente:

Templario: La prueba experimental va bien, empezamos a tener dominado el pueblo, el supremo rey Tithian I de Tyr se encuentra muy satisfecho por los resultados obtenidos aunque creé que el precio es algo abusivo.

Mercader: Me alegro que Tithian esté satisfecho, eso honra a la casa Venetia en particular a su matriarca, en cuanto al precio, es más que justo, es un viaje largo, la planta ha de ser recolectada y la ciudad está sumida en un caos.

Templario: De acuerdo, no discutamos más por el precio, pero ¿cuando traeréis una nueva remesa de Adipocere?

Mercader: Enviaremos un mensaje a la casa madre y mañana mismo los recolectores empezarán a trabajar y dentro de un mes llegará la caravana a los puertos de Tyr.

Templario: Está bien, trato hecho a cambio toma, este título tu casa puede instalarse por 25 años más en Tyr, el resto del título os lo daré cuando llegue... espera me parece oír algo.

El alto templario que en realidad es Karmakal, enviará a inspeccionar a los otros dos templarios, el mercader hará lo mismo con sus guardias, mientras él y Karmakal huyen por otra salida.

A la vez que ocurren estos acontecimientos lo más lógico es que no todos hayan oído la conversación y estén cogiendo agua pues estos serán atacados por un espíritu de las cisternas que surgirá de improviso del agua. El máster puede ser bueno y permitir que ataque primero a Cyrip y después a los PJ.

Cuando PJ se libren del espíritu de las cisternas y de los templarios y secuaces, tendrán bastante agua para vender.