DEGENESIS
LA DOTE
Por: Jorge González

SINOPSIS

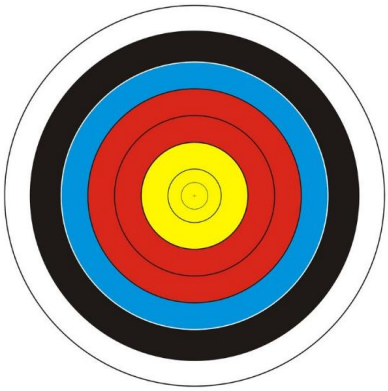
Un mercader, antiguo amigo de los PJ, se casa de nuevo tras fallecer su mujer años atrás. Los PJ están invitados. La boda finalmente no se lleva a cabo porque la dote que entregan los padres de la novia no llega. El novio y los PJ van al pueblo de su futura mujer a averiguar qué se sabe de lo suyo. De camino a la aldea ven una caravana que ha sido atacada. En la aldea conocen a muchos PNJ e interactúan. Salen a buscar la dote y descubren que la ha robado la supuestamente difunta mujer del comerciante para atraer a este a una trampa. Esto es porque en el pasado el comerciante la entregó a un miembro de una tribu de cucarachas para salvar el pellejo y ella quiere vengarse. La aventura acaba de una forma u otra en función de las acciones y decisiones de los PJ.

BODA

La boda se celebra en el jardín de la casa de Gaveta en Justiciano.

Tiro con Arco: competición de tiro contra varios invitados. Se tienen 3 tiros cada uno contra Dificultad 1. Blanco/Negro: 1pto. Azul: 3 puntos. Rojo: 5 puntos. Amarillo: 7 puntos. Bullseye: 10 puntos. Ganador se lleva 10LC.

Paisano 1 consigue: 9 puntos. Paisano 2 consigue: 11 puntos.



1 + 4

1 + 3

1 + 2

1 + 0

Peleas de Boxeo: Dentro de la fiesta de la boda también se celebran pequeños combates de boxeo en una esquina de la terraza, principalmente entre paisanos un poco bebidos. En cuanto alguien sufre 1 o más puntos de trauma se para la pelea y el otro gana.

Paisano típico bebido

Iniciativa: 3D

Cuerpo a Cuerpo: 3D

Heridas: 4

Trauma: 4

¡La novia está, pero la dote no! Gaveta se niega a casarse y pide a los PJ que le acompañen y ayuden en su viaje al noreste donde está el pueblo de origen de su nueva mujer, Yul.

VIAJE A TIERRÓN (8 días a pie)

En el viaje van Gaveta, Yul y 2 matones (Sax, el chico y Mara, la chica). Sax y Mara son dos matones a sueldo que ha puesto el padre de Yul para protegerla hasta la boda. La protegerán hasta que se case. Folbar y Finx son los padres de Yul y disponen de cierto patrimonio gracias a sus abundantes tratos comerciales con gente de Franka y de alguna base de Hellveticos a los que surten de víveres, etc. De hecho, Gaveta ve este enlace como un braguetazo en toda regla.

Mara le tira los trastos a Bob (PJ) y Sax parece enamorado de Yul aunque Gaveta no se dé cuenta.

Gaveta lleva, además, a un chico de unos 20, Tirty, que le lleva los trastos y comida. Es bastante callado y no contará prácticamente nada a menos que alguien saque muchos DT en sus tiradas para interaccionar con él.

Ruinas

Una de las noches se acampa cerca de unas ruinas. Los PJ pueden ir a saquear a ver qué encuentran. Si lo hacen, un combate contra una pareja de Gendos. Mara acompaña a los PJ y protege a Bob Sacamano.

Restos del ataque

Durante el viaje, a 2 días de llegar, se encuentran con los restos de lo que parece ser una caravana que venía de Tierrón. La caravana ha sido atacada y destruida. Los atacantes parecen ser cucarachas (por las flechas). Yul dice que no recuerda que hubiese ningún refugio de cucarachas cerca de su pueblo. Si los PJ quieren seguir el rastro de las cucarachas Gaveta les invita a primero llegar al pueblo a descansar y aprovisionarse, sería imprudente adentrarse en lo desconocido sin comida.

1. TIERRON

Es una ciudad amurallada en su gran parte con una vieja torre de vigilancia dentro del recinto protegido. Fuera del recinto hay un edificio bajo abandonado. **Hay un bar (Bumbling Bell)** que tiene también camas (un 20% más caras que lo que ponga en el libro). Gaveta paga solo la primera noche a todo el mundo. Una tienda de ultramarinos que vende un poco de todo (nada de precio superior a 200LC y todo con un recargo del 15% sobre los precios del libro).

PNJ de Tierrón:

Familia de Yul: la familia es muy respetada. La madre es un poco salvaje, como su hija Yul. Folbar, el padre, está muy cabreado porque él envío la dote junto a sus mejores hombres y han desaparecido. No tiene a quien enviar, está mayor y no piensa pagar y hasta cierto punto cree que Gaveta le engaña. Su mujer se llama Finx.

Juez Demér: gordo, dejado, sudoroso y sucio. Vive en la Torre de Vigilancia. Tiene una mujer de 12 años, medio salvaje llamada Euphoria. Puede ser que Lev Preto (PJ) quiera matarlo. En ese caso, de entrada, el pueblo le apoya a Lev pues el gordo y sudoroso juez solo genera rechazo. Si Lev lo mata es posible que deba enfrentarse a amigos de Demér que busquen venganza y a una investigación por parte del Protectorado. En cualquier caso, gana un 35% de renombre (con 100% de renombre, sube su Renombre en 1 punto). Además puede que le elijan como nuevo juez de Tierrón.

Max, orgiástico Anabaptista: Se mantiene al margen de la historia. Trata de convencer a los más jóvenes del lugar para que dejen la aldea y viajen con él a Ciudad Catedral dentro de 1 semana (desde que los PJ llegan) para entrar en la verdadera fe. Convencerá a Boer ya que este busca el perdón.

Spitaliano que vela por el pueblo: Dr Hësse. Se mantiene al margen de la historia hasta que vuelvan de la guarida de las cucarachas. Si alguien tiene infestación de esporas y se cruza con él, da aviso a los Spitalianos de Justiciano (futuras aventuras).

Boer, viejo camarada borracho de Gaveta: Se mantiene al margen, aunque Gaveta le saluda efusivamente. El borracho se siente mal por el destino al que condenaron a Mia cuando la entregaron a las cucarachas. Desde entonces calma su conciencia con alcohol. Si se le tira de la lengua cuando está bien pedo dice cosas medio incoherentes para alguien que no sepa de qué va la historia (con suerte los jugadores lo relacionarán con Mia cuando esta aparezca).

VIAJE A LA GUARIDA DE CUCARACHAS

Gaveta, llegados a este punto, les dice a los PJ que si le ayudan a recuperar su dote les pagará con un 30% de la misma para que se la repartan ("¡es mejor un 70% que nada!").

Una vez aprovisionados pueden salir hacía los restos de la caravana que encontraron en la ida. Gaveta, ya que le están ayudando, financia la compra de provisiones con 50LC que descontará del total de la dote antes de hacer la repartija.

Los restos de la caravana estarán como los dejaron y podrán encontrar y comenzar a seguir el rastro de la banda de cucarachas con una tirada combinada de **Percepción y Supervivencia.** Con 2 DT se llegará a saber que el grupo de atacantes estaba compuesto por alrededor de 8 individuos de peso medio más un individuo más ligero.

GUARIDA DE CUCARACHAS

Los rastros de la banda de cucarachas les llevará hasta la entrada de un viejo túnel. El túnel está totalmente a oscuras y requiere que los PJ lleven consigo luz. De no tener luz suficiente se contará un penalizador de -2D a todas las tiradas.

Tras unos minutos avanzando por el túnel este morirá en unas escaleras que tanto bajan como suben (pudiendo parecer las escaleras del metro).

Si bajan las escaleras: llegarán a una zona laberíntica de suelos y paredes de hormigón llena de humedad. Tras horas vagabundeando llegarán a la zona de la que salieron sin haber encontrado nada. Una tirada de **Percepción** será necesaria para no perderse. Una pifia en esa tirada (más unos que éxitos) hará que la persona que haya fallado caiga por un agujero del suelo casi invisible. Podrá hacer una tirada de Destreza para agarrarse a algo (o alguien) o sino caerá durante 3 metros produciéndose el daño correspondiente (ver "Muchas formas de morir")

Si suben las escaleras: llegan a una zona a cielo abierto con las ruinas y restos de una vieja fábrica. Samwise reconocerá las runas de los chatarreros que hay por doquier como muy antiguas. En esta zona hay luz, aunque a medida que exploren las ruinas una fina llovizna comenzará a caer y el cielo se oscurecerá.

En un momento dado una flecha arrojada desde un alto romperá la cortina de lluvia clavándose en el pecho de Gaveta. El ataque lo realiza Turbina, la hija de Gaveta, quien por supuesto no recuerda ni ha reconocido a su padre. El ataque lo realiza la niña con 5D. Tirar el ataque para comprobar el daño. Tras realizar el ataque la niña echa a correr por las ruinas, saltando y huyendo en plan parkour. Una tirada de Percepción de

Dif2 revelará que el atacante es una niña con un arco. Correr detrás de la niña implica tiradas durante 4 turnos de:

1. Percepción y Movilidad: localizar a la niña y salir pitando por unas escaleras de mano.
2. Percepción y Atletismo: localizar a la niña y saltar entre pasarelas suspendidas en el aire
3. Atletismo y Vigor: Saltar de azotea en azotea.
4. Percepción, Vigor y Atletismo: localizar a la niña, mantener carrera intensa y luego saltar desde una azotea al suelo que está 5m más abajo.

Hay que sacar: 11 éxitos en total. Cada 2 DT cuenta como 1 éxito extra.

Si la atrapan: Se defenderá, tratando de morderles las manos. Apenas habla un idioma inteligible y tampoco les entiende mucho cuando hablan. Bajo los adecuados medios, entenderá que quieren ir a la guarida de las cucarachas y accederá a llevarles. Mía, habrá notado la falta de su hija y saldrá con un grupo de cucarachas a buscarla, encontrándose con los PJ.

Si no la atrapan: Tras atender las heridas de Gaveta podrán plantearse seguir el rastro de la niña. Sea cual sea su plan, cuando llegue la noche y acampen recibirán una visita….

RESOLUCIÓN

Los PJ de una forma u otra se encuentran con Mia y sus cucarachas, 8 guerreros bien armados. Bob Sacamano reconocerá perfectamente a Mia y se quedará estupefacto al observar que no está muerta.

Si cuando los PJ se encuentren con Mia y sus hombres; Gaveta se encuentra con ellos la banda atacará a un grito de Mia y durante el combate Gaveta se quedará helado cuando Mia le atraviesa el pecho con una espada de hueso (“¡Me abandonaste a mi suerte! ¡Me entregaste a aquella bestia! ¡y estando embarazada además!).

Si cuando Mia se encuentre con el grupo; si no está Gaveta con ellos, les dirá que quiere la sangre de “esa alimaña”. Bob reconocerá a Mia como la antigua mujer de Gaveta. Mia les contará su historia:

¿Qué ha pasado? Gaveta y su caravana fueron emboscados por cucarachas hace años. Para conseguir salir con vida del asunto, Gaveta ofreció a su mujer, Mia, como regalo al líder de la banda. El líder aceptó y dejo marchar a Gaveta. Mia fue a la guarida de la tribu y tras mucho llorar decidió sobrevivir. Engatusó al líder de la banda, lo mató y ahora se ha hecha la líder de la banda. Se ha

enterado del bodorrio de Gaveta y ha robado la dote como medio de atraer a Gaveta a su guarida para acabar con él.

De aquí en adelante el devenir de la historia depende mucho de lo que quieran hacer los PJ. Si deciden traicionar a Gaveta y entregárselo a Mia, esta se lo agradecerá dejándoles marchar sin matarlos y entregándoles la mitad de la dote de Yul como símbolo de agradecimiento (3500LC). En ese caso, además, obtendrán un aliado medianamente poderoso en el noreste de Borca como es Mia, la que ahora llaman Reina de Sangre.

Si los PJ deciden no traicionar a Gaveta, tendrán que matar a Mia y sus cucarachas. Si lo consiguen, tendrán que escapar a todo correr para volver a la seguridad de Tierrón. Una buena secuencia de persecución a través de las ruinas y llanuras de Borca de camino a Tierrón. Si no hay buenas tiradas de Vigor, para resistir la maratón, un grupo de cucarachas les dará alcance y les atacará desde un túnel.

CUCARACHA

AGI + Movilidad: 5D

CUE + Cuerpo a Cuerpo: 4D (Pifia = se rompe el arma)

Daño: 6 (espada de hueso)

Protección: 3 (armadura de cuero)

Heridas: 6

Trauma: 4