



DEVIOUS

THE WHEEL OF FATE

INSIDE THE SCALES



REFUGIADO

CRÉDITOS

Autora: Lucía Cerverón	Ilustradora: Lucía Cerverón
Cordinación editorial: Ismael de Felipe y Juan Emilio Herraz	Maquetadora: Lucía Cerverón
Editorial: Holocubierta Ediciones, S.L.	Corrección: Mª José Pérez

Devious, the Wheel of Fate
ha sido editado por Holocubierta Ediciones, S.L.
© Holocubierta Ediciones, S.L. 2017
Todos los derechos reservados
www.holocubierta.com
ISBN: 978-84-15763-43-7
Depósito Legal: GU 195-2017
Impreso en España.

ÍNDICE

Armaduras metamorfos	2
Vestimentas ciudades refugiadas.....	4
Uniforme organizaciones refugiada...	5
Forja refugiada	6
Casas refugiadas	8
Interiores	13
Transporte refugiado	14

A lo largo de este apartado se exponen sus armaduras, armas, hogares refugiados y vestimentas. Mientras los imperiales dedican su inmortalidad a la vida cortesana, los refugiados luchan por sobrevivir en la periferia. Por ello combinan el uso de la magia con lo que les brinda el desierto de roca y los bosques. Trabajan elementos de aspecto más tosco y sólido que sus vecinos imperiales.

ARMADURAS METAMORFAS

Las armaduras refugiadas metamorfos se han diseñado para proteger algunas de las zonas más vulnerables del dragón. A la parte material de la armadura se le ha imbuido un hechizo que le da la capacidad de adaptarse al cuerpo del metamorfo cuando produce el cambio.

Armadura del guerrero dragón: (3 Con, 6 Fil, 4 Pen, 3 Ene) protección en forma de placas capaz de adaptarse al cuerpo del metamorfo:	
▲ Mala: -2 Fil	40 (ur)
▲ Media	80 (ur)
▲ Buena: +1 Con, +1 Fil	160 (ur)
▲ Excelente: +1 Con, +1 Fil, +2 Pen, +4 Intimidar	240 (ur)





Umbral

Ceniza

Narth

Alesha'ra

VESTIMENTAS CIUDADES REFUGIADAS

A continuación se ilustran las diferentes vestimentas típicas de las ciudades más importantes de la sociedad dracónida refugiada:

Umbral, la ciudad del hielo

Compuestas por gruesas pieles, huesos de animales y grandes bestias.

Armadura de escarcha: (5 Con, 10 Fil, 10 Pen, 4 Ene) adornan sus vestimentas con algunos trofeos de caza:

- **Mala:** -1 Con, -1 Ene65 (ur)
- **Media**130 (ur)
- **Buena:** +1 Con, +1 Ene260 (ur)
- **Excelente:** +1 Con, +1 Fil, +1 Pen, +1 Ene, +4 Supervivencia390 (ur)

La ciudad de la Ceniza

Visten con ropas de tinte oscuro, cómodas y compuestas por cuero y tela. Idóneas para el pillaje y el subterfugio.

Ropas de ceniza: (4 Con, 3 Fil, 3 Pen, 0 Ene) reafirman la mala fama de estafadores y ladrones de sus ciudadanos.

- **Mala:** -1 Fil, -1 Pen25 (ur)

- **Media**50 (ur)
- **Buena:** +2 Ocultarse100 (ur)
- **Excelente:** +4 Ene, +4 Ocultarse150 (ur)

Narth

Ejemplifica a la perfección la sociedad de Narth, compuesta en su mayoría por comerciantes, exploradores y viajeros.

Indumentaria del superviviente: (2 Con, 4 Fil, 4 Pen, 2 Ene) cueros adornados con plumas y pieles.

- **Mala:** -1 Fil, -1 Pen30 (ur)
- **Media**60 (ur)
- **Buena:** +2 Supervivencia120 (ur)
- **Excelente:** +4 Con, +4 Supervivencia180 (ur)

Alesha'ra

Habitada por estudiosos cuyas ropas son cómodas y elegantes, espléndidas para pasar largas horas en bibliotecas y salas de encantamiento.

Vestuario del estudioso: telas de gran calidad y bellos estampados:

- **Mala:** +2 Etiqueta4 (ur)
- **Media:** +4 Etiqueta16 (ur)
- **Buena:** +6 Etiqueta32 (ur)
- **Excelente:** +8 Etiqueta, +4 Persuadir48 (ur)

UNIFORME ORGANIZACIONES REFUGIADAS

Dharma

Organización secreta que actúa en todas las dimensiones urdiendo varias estrategias con el objetivo de sabotear los planes del Imperio.

Sus miembros solo hacen uso del uniforme oficial en ocultas reuniones e incursiones donde realmente desean que la víctima reconozca la implicación de Dharma.

Resistencia dracónida: (4 Con, 8 Fil, 6 Pen, 4 Ene) es característico portar una máscara propia de cada uniforme que oculta la identidad del agente.

- **Mala** +2 Ocultarse100 (ur)
- **Media** +4 Ocultarse200 (ur)
- **Buena:** +6 Ocultarse400 (ur)
- **Excelente:** +2 Pen, +2 Ene, +8 Ocultarse600 (ur)

5D

Actúa abiertamente en todas las dimensiones, en la sociedad dracónida aporta apoyo político, militar y social a los refugiados. Es común ver a agentes en activo lucir sus uniformes oficiales por las zonas de la ciudad de la Ceniza y Narth.



Dharma

5D

Mor

Uniforme 5D: (2 Con, 3 Fil, 2 Pen, 2 Ene) este mono es una excepción a las armaduras normales. Se trata de una armadura que protege todo el cuerpo (excepto la cabeza) y que no puede subdividirse en piezas. Además, permite equipar partes de otras armaduras encima sumando los valores de protección. El estorbo de esta armadura es 3 y aplica un -3 a la REA, que se suman a los de cualquier otra armadura que pudiera portarse.

- **Mala:** -2 Fil88 (ur)
- **Media**175 (ur)
- **Buena:** +2 Ene350 (ur)
- **Excelente:** +1 Con, +2 Fil, +2 Pen, +3 Ene525 (ur)

Mor

Organización compuesta por xerontes y puntualmente criaturas de otras dimensiones. Sus uniformes están adaptados al cuerpo del xeronte, los únicos capaces de entrar en simbiosis con elementos mecánicos característicos de su tecnología. Por este motivo su exoesqueleto no pueden utilizarlo otras especies, así que se ha elaborado un símil adaptado para sus integrantes de otras dimensiones".

Exoesqueleto Mor: (7 Con, 4 Fil, 6 Pen, 5 Ene) exoesqueleto biomecánico capaz de adaptarse al resto de implantes que otorgan al xeronte las capacidades cambiantes propias de su especie.

- **Mala:** -1 Con, -1 Pen60 (ur)
- **Media**120 (ur)
- **Buena:** +2 cargas de energía al día240 (ur)
- **Excelente:** +4 cargas de energía al día, +4 Mecánica Xeronte360 (ur)



FORJA REFUGIADA

Construida con elementos de la periferia, las forjas refugiadas distan de la elegancia y sinuosas formas que caracterizan las estructuras imperiales. Esculpida en madera y piedra, su apariencia es más robusta y sólida.

Aunque los utensilios y herramientas de trabajo son los mismos que en el Imperio, están dotados de menor influencia mágica; de igual modo sucede con las armas y armaduras resultantes. Toda forja debe constar de:

- Cápsulas, estanterías y baúles donde guardar documentos, ingredientes, herramientas...
- Mesa de encantamiento donde imbuir hechizos.
- Mesa de trabajo.
- Herramientas de trabajo para modelar mineral y éter.
- Yunque.

Armas y escudos

Este es un listado de las armas y equipo de uso típico entre los refugiados. El número que precede cada entrada hace referencia al dibujo de la página siguiente.

■ Armas cortas

- ① Punzón: 2 [Pen]30 (ur)
- ② Daga afilada: 3 [Fil]50 (ur)
- ③ Machete: 5 [Pen]35 (ur)

■ Armas a una mano

- ④ Lock de brazo: 7 [Fil]65(ur)
- ⑤ Lock de choque: 9 [Fil]150 (ur)
- ⑥ Lock místico: 7 [Ene]220(ur)
- ⑦ Lock alado: 15 [Fil]125 (ur)
- ⑭ Escudo ornamentado: 5 [Con]220 (ur)
- ⑮ Escudo arcano: 7 [Ene]400 (ur)

■ Arma a dos manos

- ⑧ Guadaña: 13 [Fil]150 (ur)
- ⑨ Doble hacha: 14 [Fil]200 (ur)
- ⑩ Cetro ligero: 9 [Con]55 (ur)
- ⑪ Cetro hechizado: 11 [Con]70 (ur)
- ⑫ Cetro ritual: 12 [Con]85 (ur)

■ Arma larga de proyectiles

- ⑬ Arco: 8 [Pen]120 (ur)

Armaduras

Indumentarias típicas que pueden encontrarse normalmente en las diferentes ciudades refugiadas.

- ⑯ Escamas de guerra: 4 Con, 6 Fil, 6 Pen, 3 Ene (Protecciones, Intimidar)65 (ur)
- ⑰ Atuendo del brujo: 2 Con, 0 Fil, 0 Pen, 3 Ene (Forma mágica, Persuasión)95 (ur)
- ⑱ Ropa del caminante: 3 Con, 5 Fil, 5 Pen, 0 Ene (Supervivencia, Sigilo)80 (ur)
- ⑲ Manto sombrío : 3 Con, 4 Fil, 5 Pen, 2 Ene (Ocultarse, Disfraz)80 (ur)



CASAS REFUGIADAS

Las casas refugiadas se construyen con materiales propios de la periferia, lo cual les da un aspecto más sólido y robusto que las bellas y volubles construcciones de éter características del Imperio.

Los materiales usados se extraen de las inmediaciones del lugar de construcción, ya sean bosques o desiertos rocosos. Los materiales de mayor calidad y belleza son recursos escasos que marcan la diferencia entre los diferentes escalafones sociales más allá del Imperio.

Al igual que las casas imperiales, esta sección marca los precios predeterminados para su edificación. Sin embargo los diferentes espacios que dispondrá la casa deben ser adquirirse individualmente más adelante.

Choza

Precaria vivienda común en algunos distritos de la ciudad de la Ceniza, donde la desigualdad social es evidente. Barrios y guetos de dracónidos pobres que han perdido todo debido a algún tipo de adicción, robo, o trato desfavorable se aglomeran a las afueras de la ciudad.

Apenas dispone de espacio para una cama y un pequeño cofre para las pertenencias. El precio de venta es de 450 uris.



Hogar humilde

Construidas con restos de escamas de diferentes animales, roca y madera, la gran mayoría de familias humildes opta por adquirir un hogar de estas características. No poseen lujo alguno, sin embargo pueden ser una morada perfecta para albergar de 2 a 4 dracónidos.

Una construcción de estas características puede llegar a ser realmente acogedora, con capacidad para disponer de un pequeño salón con cocina y dos aposentos. Debido a la falta de luz y otra serie de recursos en la periferia, toda buena casa dracónida debe ir equipada con hechizos imbuidos de luz y hogueras. Estas moradas no gozan de excesiva decoración aunque suelen estar repletas de objetos preciados para la familia, recuerdos, juguetes...

Normalmente las habitan por dracónidos de clase obrera que dedican su vida a realizar diferentes labores: empleados de un pequeño negocio, tareas de limpieza y mantenimiento, reparto... El precio de venta es de 18.000 uris.



Hogar noble

Robustas edificaciones destinadas a albergar una familia numerosa o un negocio medio. Normalmente se trata de construcciones de dos plantas; en la planta baja los dracónidos suelen instalar un negocio de diversa índole: armería, venta de productos alimenticios, remiendos y apaños, pequeño dojo, zona de estudios, taberna... Por este motivo la gran mayoría de propietarios de estos recintos son comerciantes o dracónidos que poseen algún tipo de negocio.

A diferencia de los imperiales, sus estructuras son construidas y esculpidas al combinar la magia con herramientas manuales. Por ello el resultado obtenido es más sólido y no requiere de un hechizo imbuido que deba ser reactivado para conservar el edificio como ocurre en el Imperio.

Pueden albergar de 5 a 10 dracónidos, 4 de ellos suelen ser residentes y el resto empleados o alumnos. Podría poseer un gran salón, 4 aposentos y una sala de encantamiento, alquimia o forja, según la profesión del propietario. El precio de venta es de 22.000 uris.



Mansión

Edificio de grandes dimensiones cuya construcción ha sido llevada a cabo por arquitectos y decoradores de renombre.

Muchas de estas construcciones han sido elaboradas con el fin de albergar a una familia numerosa y un negocio de prestigio: la posada principal de una población, tienda de abalorios, armería de grandes dimensiones, escuela de magia, dojo de combate metamorfo... Están cuidadosamente decoradas con esculturas en madera y trofeos de caza, además de algunos hechizos de luz que las embellecen. Poseen abundante y variado material.

Podrían albergar hasta 20 dracónidos, habitualmente no más de media docena de habitantes permanentes, y el resto empleados o alumnos.

El recinto tendrá espacio para 8 aposentos, 1 gran salón, 3 zonas de trabajo que podrían ser ocupadas por salas de estudio, encantamiento o alquimia, unas pequeñas caballerizas y una forja. El precio de venta es 34.000 uris.



Palacio refugiado

Estas edificaciones suelen albergar un gremio de magos, metamorfos, mercantes... Que por motivo de estudio o distintas conveniencias ha decidido construir un hogar de gran envergadura donde convivir y aprender unos de otros. Estos centros gozan de inmensa fama y muchos son los que desean optar a formar parte de ellos, por lo que normalmente se les hace una criba antes de aceptarlos en la congregación.

Sus fundadores gozan de inmensa fama y prestigio y sus méritos pueden llegar a ser conocidos a lo largo de toda la periferia.

Poseen capacidad para alojar unos 300 dracónidos, aproximadamente dos tercios de los cuales suelen ser residentes (alumnado, integrantes del gremio...) y el resto encargados de la seguridad y distintos servicios.

Poseen espacio suficiente como para más de un centenar de aposentos, una gran caballeriza, en torno a medio centenar de salas de encantamiento, estudio o combate y un par de grandes salones. El precio de venta es 60.800 auris.

Personal

Al igual que los imperiales, los dracónidos refugiados pueden contratar empleados y servicio que atiendan diferentes quehaceres mientras los residentes de la casa dedican su tiempo al estudio, negocio...

Y también como en el Imperio, los salarios se ajustan a las capacidades del individuo (que aquí regularemos en base a su nivel de alma). Estas profesiones son buenos puntos de partida para personajes iniciales.

Bardo: llevan a cabo espectáculos que embellecen con magia y cánticos, estos normalmente versan sobre el exilio y la ruptura de los refugiados con el Imperio.

■ **Joven:** 60 uris mensuales.

■ **Experimentada:** 110 uris mensuales.

■ **Sabia:** 190 uris mensuales.

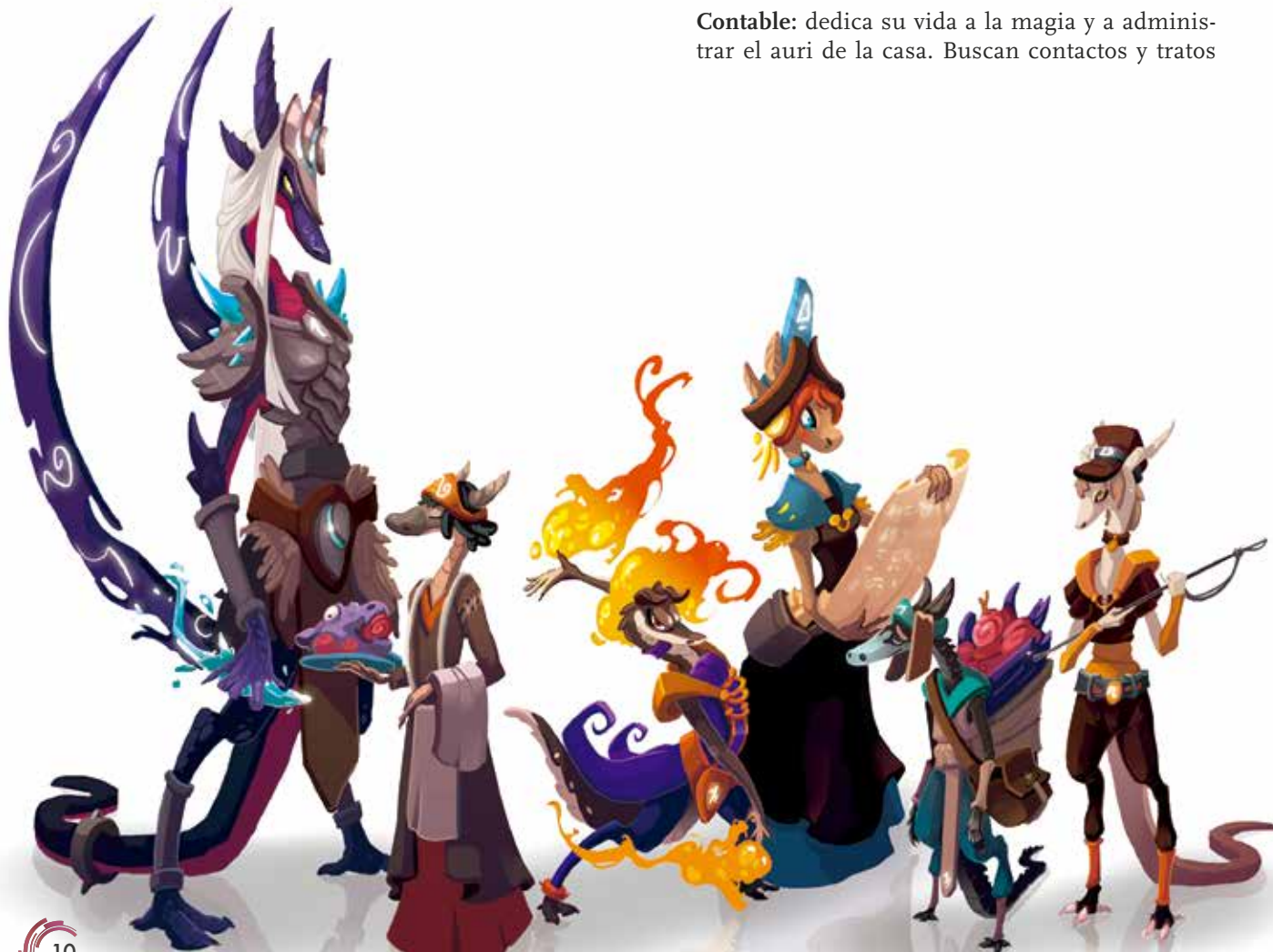
Cochero: realizan cualquier tarea relacionada con el transporte.

■ **Joven:** 50 uris mensuales.

■ **Experimentada:** 110 uris mensuales.

■ **Sabia:** 170 uris mensuales.

Contable: dedica su vida a la magia y a administrar el auri de la casa. Buscan contactos y tratos



Guardia

Sirviente

Bardo

Contable

Mercader

Cochero



que favorezcan la prosperidad del hogar donde han sido empleados.

■ **Joven:** 65 uris mensuales.

■ **Experimentada:** 130 uris mensuales.

■ **Sabia:** 200 uris mensuales.

Guardia: encargado de la protección de la casa y sus moradores: seguridad, vigilancia, exploración...

■ **Joven:** 50 uris mensuales.

■ **Experimentada:** 100 uris mensuales.

■ **Sabia:** 150 uris mensuales.

Mercader: son los encargados de proveer el hogar y transportar el correo. El comercio es uno de los pilares principales de la sociedad refugiada.

■ **Joven:** 60 uris mensuales.

■ **Experimentada:** 120 uris mensuales.

■ **Sabia:** 240 uris mensuales.

Sirviente: cocina, limpieza, servicio...

■ **Joven:** 45 uris mensuales.

■ **Experimentada:** 95 uris mensuales.

■ **Sabia:** 130 uris mensuales.



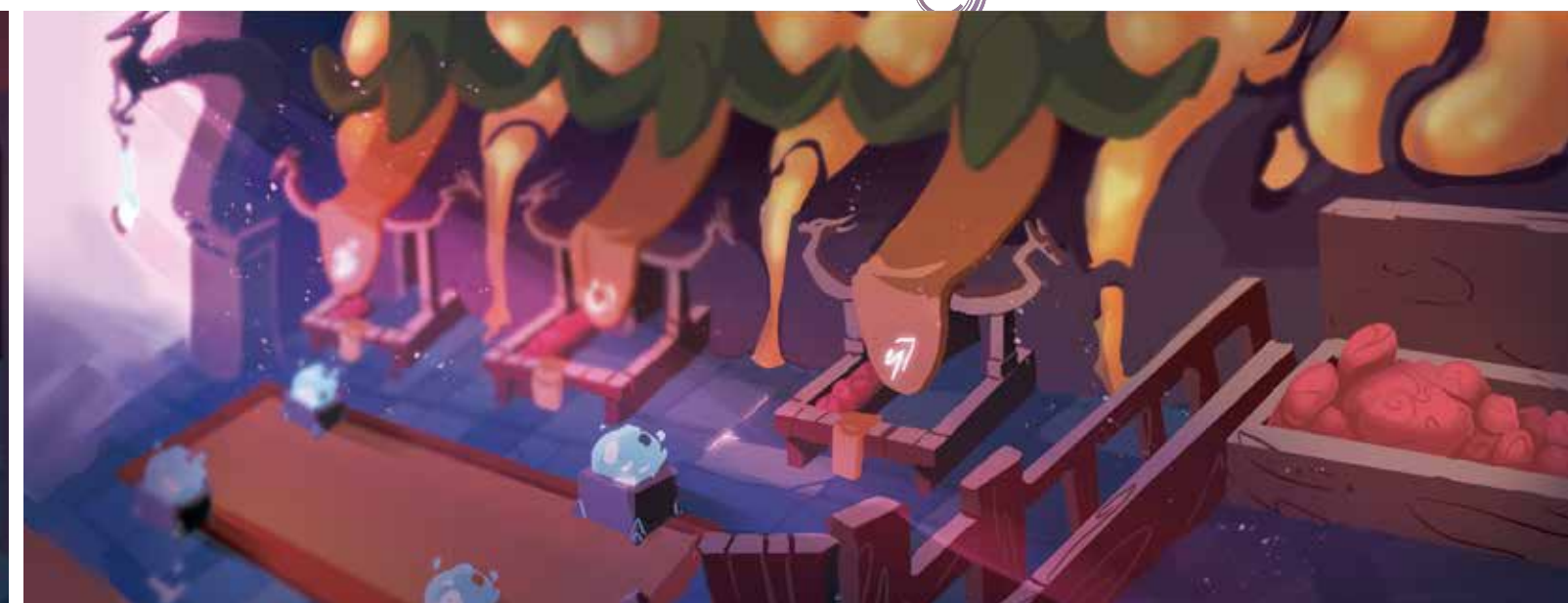
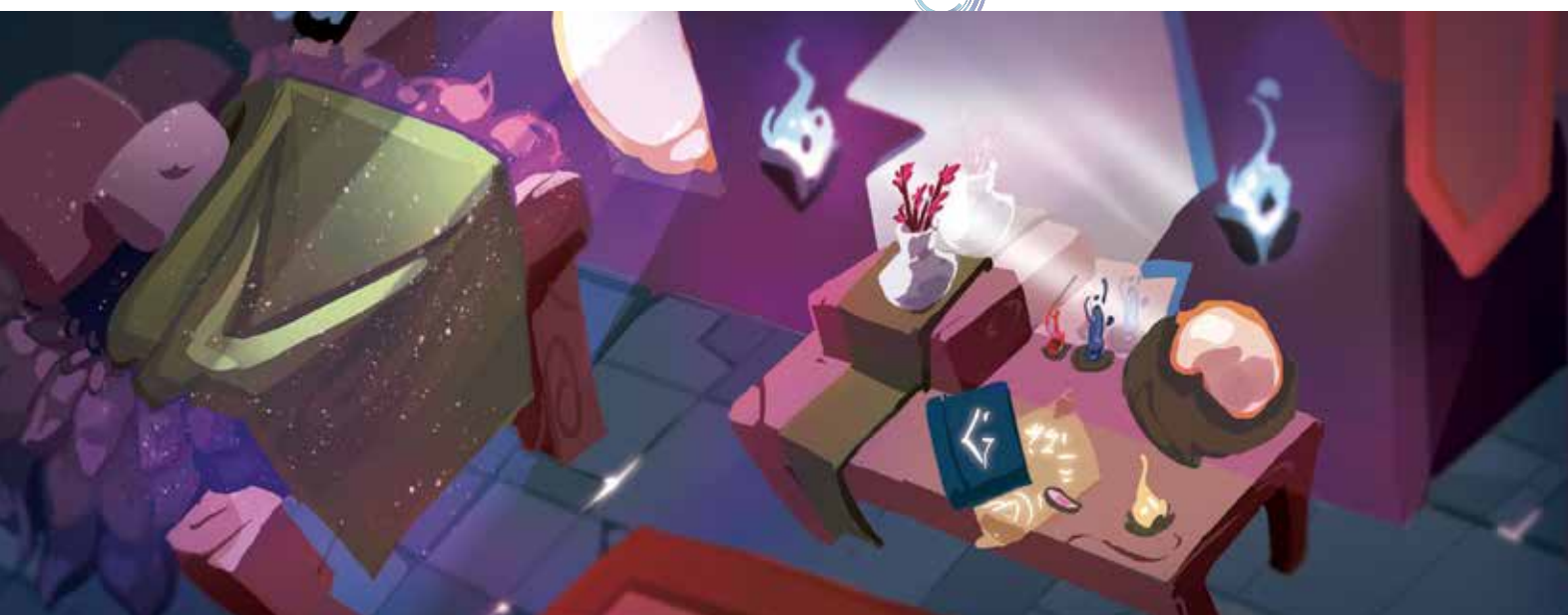
Gran Salón

Aposento



Calabozo

Caballerizas



Aposento

Sala de encantamiento y alquimia

INTERIORES

En esta sección estipulamos el coste de las diferentes espacios que puede albergar un hogar dracónico refugiado.

Gran Salón: lugar de reunión y festejo.

- **Mala:** muebles precarios220 (ur)
- **Media:** escaso mobiliario440 (ur)
- **Buena:** mobiliario de calidad880 (ur)
- **Excelente:** posee incluso piezas de arte1.320 (ur)

Forja: puesto de trabajo.

- **Mala:** mobiliario de mala calidad840 (ur)
- **Media:** escueto mobiliario y material1.680 (ur)
- **Buena:** lujosa y con todo lo necesario3.360 (ur)
- **Excelente:** posee incluso recursos exóticos5.040 (ur)

Aposento: espacio de descanso.

- **Mala:** apenas una cama y un cofre240 (ur)
- **Media:** escritorio, cama y armarios480 (ur)
- **Buena:** mobiliario de calidad960 (ur)
- **Excelente:** variado mobiliario de calidad1.440 (ur)

Sala de encantamiento y alquimia: zona de estudio.

- **Mala:** mobiliario de mala calidad650 (ur)
- **Media:** escueto mobiliario y material1.300 (ur)
- **Buena:** lujosa y con todo lo necesario2.600 (ur)
- **Excelente:** posee incluso recursos exóticos3.900 (ur)

Caballeriza: lugar donde estacionar el transporte.

- **Mala:** cabida para 1 transporte95 (ur)
- **Media:** hasta 3 transportes190 (ur)
- **Buena:** hasta 7 transportes380 (ur)
- **Excelente:** hasta 10 transportes570 (ur)



TRANSPORTE REFUGIADO

Los dracónidos refugiados requieren vehículos y monturas que hagan confortables los largos caminos que recorren la periferia. Para ello, han amañado algunos animales e imbuido hechizos sobre peñascos flotantes con el objetivo de propulsarlos a modo de vehículos.

En esta sección se ilustran y tasan los distintos medios de transporte refugiados. En el caso de los peñascos, si se desean adquirir aposentos u otros espacios deberá seguirse el mismo procedimiento que en los hogares refugiados. Deberán comprarse individualmente teniendo en cuenta los precios presentados en la página anterior:

① **Montura biplaza:** criatura terrestre capaz de recorrer grandes distancias. Alcanza los 80 km/h a todo rendimiento, puede llevar hasta 2 individuos y soportar hasta 200 kg. El precio de venta es 220 uris.

② **Montura de carga:** criatura terrestre destinada a transportar mercancía o a un grupo de dracónidos. Alcanza los 60 km/h, puede llevar hasta por 15 individuos y soportar hasta 10 toneladas. El precio de venta es 1.100 uris.

③ **Peñasco encantado (ver página 336 del libro básico):** pequeña superficie rocosa que tiene imbuido el hechizo impulsar. Apenas cuenta con espacio



para un asiento y un par de alforjas. Alcanza los 200 km/h, puede transportar hasta 2 individuos y soportar una tonelada. El precio de venta es 1.800 uris.

④ **Peñasco de transporte:** superficie rocosa que posee espacio para albergar un aposento y un pequeño almacén. Alcanza los 160 km/h, puede desplazar hasta 15 individuos y 24 toneladas. El precio de venta es 4.775 uris.

⑤ **Islote hechizado:** gran superficie rocosa preparada para recorrer largas distancias. Posee espacio para albergar hasta 100 aposentos, 25 salas de trabajo (almacenes, sala de encantamiento, cocinas,

alquimia, dojo...), 2 grandes salones, peñascos de transporte adicionales a modo de botes salvavidas... Alcanza los 120 km/h, puede transportar hasta 5000 individuos y 20.000 toneladas. El precio de venta es 80.000 auris.



Dracónidos refugiados e imperiales, dos maneras de entender y construir una sociedad.

Inside the scales es un muestrario completamente ilustrado que forma parte del universo *Devious, the wheel of fate*. Donde se recopilan armamentos, alojamientos, ropajes y demás elementos cotidianos de la sociedad dracónida, para acercar a jugadores y DJ a lo mágico y exótico de esta dimensión.

Este libreto está centrado en los dracónidos refugiados, encontrarás uno similar que acompaña a la pantalla del director de *Devious*.

