



DEVIOUS

— THE WHEEL OF FATE —

LOS FRAGMENTOS DE LYSS





Talladores o
mercenarios

Helga

Helmet

Melish'ra

mercenaria, hospedándose en la taberna de Helga situada en la ciudad de la Ceniza. Desde entonces ha resistido bajo la ley de la más fuerte, obsesionada con el miedo vigente a envejecer y la muerte. Sin embargo recientemente unos rumores le han dado algo de esperanza para enfrentar sus miedos: la posibilidad de hacer la vida más longeva al llevar a cabo la práctica gastronómica llamada Delicatessen.

Su empeño la llevó a conocer otros imperiales en su misma situación. No se parará a tener dudas morales cuando se trata de eludir la enfermedad del tiempo. De este modo conoció a Aroga Splen y a Shuan Envi. Junto a ellos, empezó a trabajar en la elaboración de un hechizo que les permitiese llevar a cabo su campaña con mayor facilidad, pero el conjuro era tan complejo que solo un mago experto y con grandes dotes podría formularlo.

Para su fortuna Shuan Envi portaba una extraña y bella joya con la capacidad de imbuir en unos pergaminos he-

chizos dignos de un Mago del emperador. Uno de ellos les permitía extirpar el órgano de la víctima con suma precisión y otro sustituirlo por uno protésico que dejaba seguir con vida a la víctima hasta que decidieran consumir su carne o venderla al mejor postor. Y con ello empezaron un próspero negocio, que no solo les aseguraría la vida eterna, además les aportaría riquezas y poder.

Sin embargo, esta empresa le costó cara a Nora; un día, mientras acechaba a una de las víctimas para llevar a cabo el Delicatessen, su comportamiento sospechoso alarmó a un agente de las 5D. Al ser capturada averiguaron su pasado imperial y se decidió que lo mejor para ella sería un programa de reinserción social bajo la vigilancia del Equipo de reinserción draconida de la organización.

Sin embargo, lejos de buscar un hueco en la sociedad, Nora aún espera a algunas víctimas para llevar a cabo el plan elaborado junto a sus compañeros imperiales.

TRANSCURSO DE LA PARTIDA

Escena 1. Bienvenidos a las 5D

El gran salón

Tras un merecido descanso y unos días de confort en la organización, dará comienzo la fiesta en honor al grupo de aventureros. En el gran salón se escuchará el griterío que harán todos los miembros del departamento A1 de las 5D. Las paredes immaculadas, de pulcro blanco y llenas de cachivaches sofisticados, no podrán evitar vibrar ante el jolgorio; donde, fuera de servicio, muchos de los agentes se relajan para beber e intercambiar aventuras con sus compañeras y compañeros de otros departamentos.

Todos saben que no solo se trata de una cena de empresa para unir más a los diferentes grupos: esa misma noche darán la bienvenida a los nuevos agentes en prácticas. Y como es costumbre, se organiza una pequeña ceremonia para presentarles como es debido.

El aroma ácido de las orugas rojas y los succulentos y amielados filetes de carne de cerdican, recorrerán la sala estimulando las papilas gustativas de los presentes, que no podrán probar bocado hasta que los nuevos miembros tomen asiento.

Mientras los personajes recorren algunos pasadizos adyacentes al gran salón, podrán echar un vistazo fugaz a través de las ventanas a sus compañeros del edificio A1. Mesas llenas de criaturas de toda clase y dimensión, un lugar donde incluso algunos dracóni-

dos de hielo y numachis juegan a cartas mientras comparten el festín.

Andrea les conducirá ocultos a una pequeña sala, detrás del altillo. Mientras les hace una foto de grupo «preceremonial» tendrá una pequeña charla motivacional con ellos en privado. Su superiora no podrá evitar levantar la voz para que la escuchen debido al bullicio de fondo.

«Habéis crecido en vuestra última aventura. Os habéis ganado el respeto de muchos de los que os esperan ahí fuera, pues vuestros logros ya se han hecho eco entre nosotros, y estamos ansiosos de que os unáis a nuestras filas. Sin embargo antes de salir debéis tomar una decisión, una por la cual seréis conocidos.

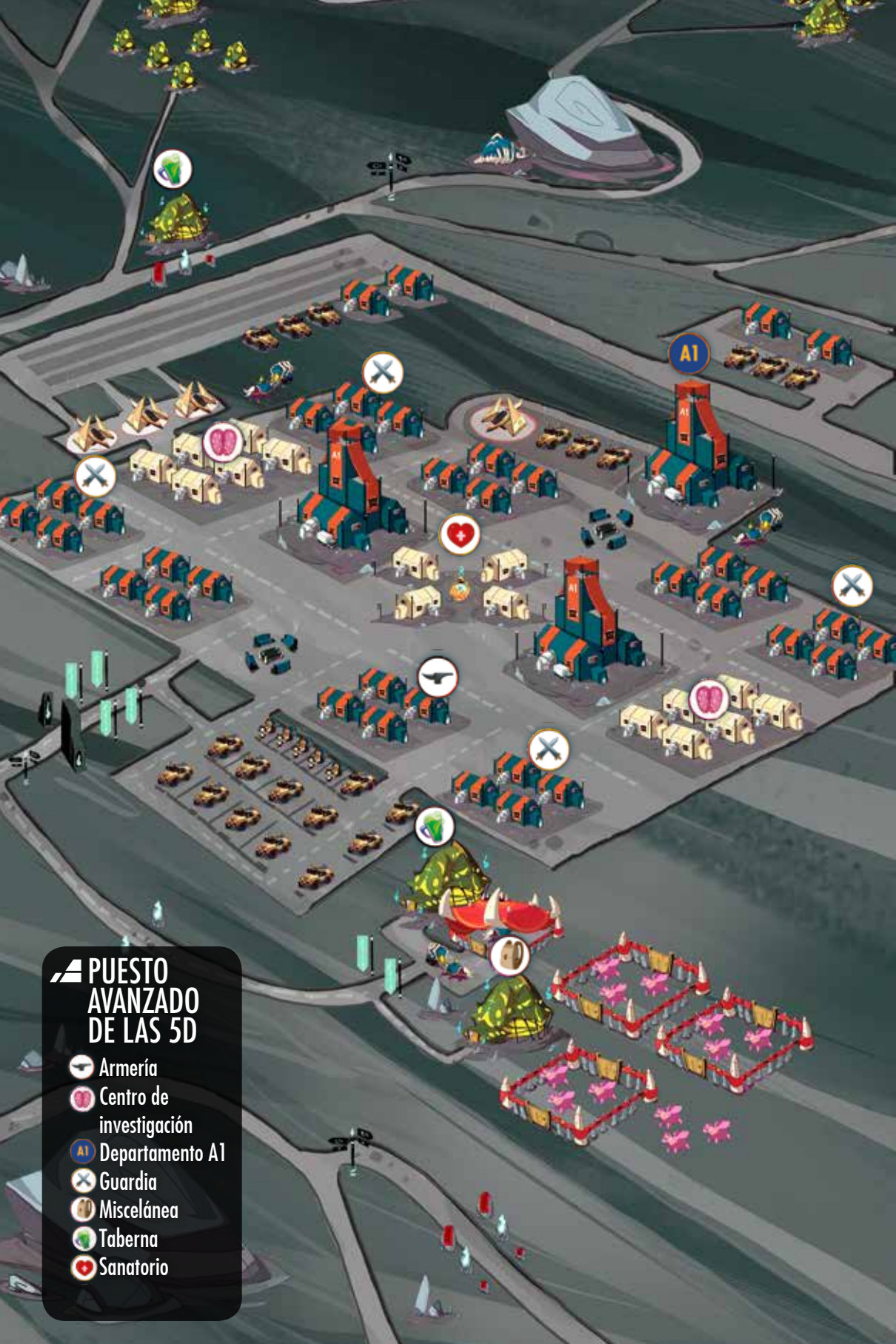
Todos los equipos responden a un nombre de grupo y, como ellos, vosotros debéis tener el vuestro. Yo he pensado uno: Equipo plasma. Aunque podéis elegir el que más os venga en gana».

Siempre y cuando no sea un nombre obsceno o difícil de aceptar por la PNJ, el DJ no tendrá porqué requerirles una tirada de Persuasión Dif 35. Y tras tomar tan importante decisión, Andrea los hará salir a todos al altillo para dar comienzo a su presentación. Con un potente silbido llamará la atención del resto de compañeras y compañeros. Acto seguido empezará su discurso:

«Como ya sabéis nos hemos reunido para algo más que beber orugas rojas y comer cerdican hasta que nos salgan alas. Hace unos días, en el pueblo de Moku, recogimos a un grupo de polluelos desorientados que parecían haber vivido en el propio infierno. Sin embargo, ahora estos pequeños

DIÁLOGO

DIÁLOGO



PUESTO AVANZADO DE LAS 5D

-  Armería
-  Centro de
investigación
-  Departamento A1
-  Guardia
-  Miscelánea
-  Taberna
-  Sanatorio

han crecido al igual que sus habilidades. En su última misión sobrevivieron en lo que para muchos podría ser un cuento de terror con el que asustar a los niños. Por ello, vamos a recibirlos como agentes en prácticas, pues poco a poco van a tener que ir acostumbrándose a combatir con lo que antes les parecían leyendas. Codo con codo, nos ayudaremos entre nosotros para fortalecer vínculos entre dimensiones, en busca de un futuro en el que no haya guerra y los portales al vacío no sean más que un mero recuerdo. Una pesadilla que pertenece al pasado.

Equipo plasma, bienvenidos a las 5D.»

Un sonoro aplauso, acompañado de un brindis en el que se romperán algunas jarras, dará comienzo a la

fiesta. La espuma de las orugas rojas ensuciará el suelo hasta hacerlo pegajoso y algunos líquidos y alimentos extraños se pasearán arriba y abajo conforme reclamen platos.

El suelo temblará debido a las pisadas de la dracónida de hielo al pasearse y las lámparas del techo se verán amenazadas por Rag y Puaj, que han decidido utilizar sus cables como lianas. Los personajes al fin podrán ocupar sus asientos y dar comienzo al festín.

Allí se encontrará todo el departamento del edificio A1, formado por tres equipos muy diferentes entre ellos. Ante la escena:



Motocicleta



Vehículo terrestre 5D



Corbeta ligera 5D



Centro militar



Centro de investigación
o sanatorio



Departamento 5D

poción de sanación o algunos uris e ingredientes de alquimia. Si los mercenarios son alertados saldrán a merodear por los pasillos en busca de algún intruso. Aunque también es posible que el DJ propicie que fortuitamente el grupo de personajes tope con su estudio.

Si superan una tirada de Advertir Dif 15 se percatarán de que alguien merodea por los pasadizos, lo cual les dará tiempo a esconderse. Los mercenarios caminarán despreocupados, los animalillos o el craquear de algunas rocas suelen hacer saltar alguna trampa por lo que para ellos, como siem-

pre, será una alerta falsa. Será sencillo aproximarse a ellos en Sigilo (tendrán un +3 a las tiradas de Sigilo para acecharles) y así escuchar alguna conversación entre los hermanos; que por el tono bobalicón de sus voces parecen poco avisados:

—¡Eh, hermano! dame un poco de ese bollo dulce, ¡tengo hambre!

—¡Cállate Gurkl el glotón! Que te comes todas las provisiones y nos dejas sin nada. Aunque nos hayan pagado una buena cantidad de auris por proteger a ese mago enclenque debes controlarte ¡Nos vas a arruinar! Nos mandan trabajos la mar

DIALOGO



de extraños, esa gente está más que loca si piensa vender órganos en esa tienducha de poca monta, ¿quién iba a querer comer el dedo o la oreja de uno de esos mugrientos seres de otras dimensiones? ¡Joder, qué asco! Aunque bueno, mientras me paguen, que cada cual que haga lo que le dé la gana. Al menos tenemos dinero para poder tener una vida tranquila, ¿verdad glotoncillo?

—Hermano... tengo hambre...

En caso de establecer batalla, si los personajes se encuentran en ventaja, los mercenarios no dudarán en rendirse y darles todo lo que porten a cambio de que les permitan vivir. En cambio, si acaban con ellos y deciden saquearles, encontrarán alguna arma de calidad media, 15 uris, y unas cinco ganzúas por cada uno de ellos así como una nota:

CARTA

Vigilad los túneles e impedid que ninguno de los afectados por el Delicatessen llegue al Boticario. La cantidad de auri acordada por vuestro servicio se hallará en una pequeña caja bien resguardada detrás de la tienda donde siempre. Haced bien vuestro trabajo y se os recompensará, fallad y no pararé de buscaros hasta añadirlos a mi colección de ingredientes de alquimia.

Con cariño, Helmet el boticario

Pasadizos infinitos

El túnel tendrá una única dirección durante su primer tramo, oscilando entre zonas ascendentes y descendentes. Incluso llegará un punto en el que las paredes dejarán de contar con aquel hechizo imbuido por el que entraron, dando paso a una excavación hecha por manos dracónidas. Es a esta altura del

recorrido donde empezarán a encontrar bifurcaciones, otros túneles más pequeños e imperfectos que se anexionan a la vía principal por donde ellos se desplazan.

Los pasadizos secundarios seguirán todos el mismo patrón. Con una tirada de Supervivencia o Investigación Dif 15 descubrirán que se trata de recorridos largos que parecen llevar a zonas dispares de la ciudad.

Si deciden internarse en alguna de estas rutas alternativas, invertirán una hora en recorrer uno solo de estos pasadizos estrechos y poco elaborados. Sus pasos se verán un poco más torpes que en la zona principal, aunque por otro lado no habrá trampas que puedan sorprenderles. Con una tirada de Advertir Dif 15, descubrirán algunas formaciones en la roca que simulan una escalera, cuyo final da a una trampilla de madera vieja situada en el techo.

Si superan una tirada de Cerrajería Dif 15, la forzarán sin mucho ruido. Solo serán necesarias un par de ganzúas para ello, en caso de no tener se aplicará un penalizador de -5.

Al otro lado encontraran una despensa de gran tamaño. Polvorienta y sucia, llena de frascos extraños y elixires exóticos entre ingredientes de alquimia (uñas humanas, dedos de Shaliro, corazón de Shorrox...) Les llamarán la atención algunos frascos en cuyo interior flota una pequeña masa cárnica envuelta por un líquido verdoso con cierto toque insano. Con una tirada de Recordar Dif 15 (necesario conocimiento anatómico) reconocerán que los órganos enfrascados pertenecen a



SELLOS

DEVIOUS

THE WHEEL OF FATE



CUATRO SELLOS

A continuación, se incluye la aventura introductoria *Cuatro Sellos* elaborada para un grupo de cuatro jugadores y ambientada en el juego de rol *Devious, the Wheel of fate*.

No es necesario conocer la ambientación de este universo para jugarla, puesto que ha sido escrita con el fin de que jugadores y directores de juego (DJ) puedan descubrir poco a poco el misterioso halo que envuelve la Rueda del Sino más adelante. Ésta es una, de tantas miles de formas, de emprender tu andadura por este rico y exótico mundo dónde poner a prueba tu humanidad, tu moral y tu capacidad de supervivencia.

GANCHO

Inspirada en la dimensión humana, en la época actual, el grupo de personajes protagonistas convive en un pueblo aislado bajo el yugo y normas de los desconocidos «Amos».

Un pequeño trozo de infierno que hace tiempo que acalló los cánticos de la revolución, convirtiendo a sus habitantes en condenados.

OBJETIVOS

Objetivo Principal

- Escapar del recinto y contactar con la civilización para pedir auxilio (Media).

Objetivos Secundarios

- Rescatar al pueblo (Extrema).
- Investigar las instalaciones de los Amos (Media).

Lo que saben los jugadores

Los personajes han nacido en el pueblo de El Tejo, una zona rodeada por cuatro paredes que han limitado siempre su universo. Apenas han visto un recoveco por donde el sol se alza entre las montañas, solo las viejas del lugar cuentan historias sobre tiempos pasados en los que eran libres: cuando en el cielo se dibujaba un enorme lienzo compuesto por infinitas estrellas y cuando las verdes montañas eclipsaban el horizonte. Sin embargo, hace tres generaciones hubo un cambio en el pueblo, un temblor lo sacudió y al instante se alzaron muros que los hicieron presos. Desde entonces el cielo quedó enmarcado: los Amos habían llegado.



Actualmente la población ha menguado, se han perdido familiares y seres queridos. Los experimentos por parte de los Amos cada vez son más agresivos, algunos habitantes incluso han mutado hasta convertirse en verdaderas abominaciones. Ello ha provocado que, entre los más jóvenes, donde se encuentra el grupo de personajes principales, empiecen a arremolinarse los vientos de la revolución.

Lo que los jugadores no saben



El Tejo es un pequeño pueblo alejado de la civilización inspirado en la dimensión humana, en época contemporánea.

Hace tres generaciones se trataba de una zona remota donde la bruma danzaba entre las montañas. Las paredes de las casas estaban hechas de gruesa piedra que aislaba del calor y del frío y donde sus gentes trabajaban el cuero y el esparto siguiendo las tradiciones más antiguas.

El pueblo siempre se ha caracterizado por el tejo milenario que nace de su mismísima plaza central como un gran emblema del poder de la natu-

raleza. Su tronco es tan grueso que necesita cinco hombres para ser rodeado y sus raíces son tan grandes y fuertes que alzan el empedrado del suelo de todas las callejas. Bajo su copa, las viejas del lugar se reunían para tejer cada mañana y cuando llovía los pastores cobijaban a los rebaños de las lluvias torrenciales.

Un lugar alejado y de difícil acceso que, por su situación, llamó la atención de unas criaturas esculpidas por mitos y pesadillas, seres provenientes de otra dimensión y a los cuales los habitantes de El Tejo llamaron Amos en su ignorancia. Estos seres los habían observado en la distancia, hasta que llegó el momento en el que dieron un paso más en su investigación. Querían probar de cerca la resistencia del cuerpo humano, conocer su interior, saber cómo controlarlo e incluso combatirlo en otras zonas donde estaban en guerra con los humanos. El Tejo era perfecto para sus experimentos.

Por ello lo aislaron, levantaron muros de pura magia convirtiéndolo en un búnker infranqueable donde observarlos, seguros de que nadie acudiría, convencidos de que nadie escaparía.

Quemaron sus pertenencias, destruyeron sus hogares y los amaestraron con el miedo. Marcaron sus cuerpos para diferenciarlos pues, a ojos de los dracónidos (los Amos), no había diferencia alguna entre uno y otro humano. Entonces empezaron los experimentos, sobre la piel de los prisioneros grababan runas impregnadas en magia y estudiaban su resistencia y sus efectos. Algunos no lo soportaban, los hechizos fallaban o simplemente se activaban para la desgracia de su portador.

Pronto se amontonaron los cadáveres, al mismo tiempo que aumentaban las necesidades de los humanos que encerraron. Su cuidado requería alimento y eran muchos, así pues, les dieron de comer la carne de los fallecidos mientras los ejemplares más sobresalientes eran destinados a la disección y estudio. De todo se podía sacar provecho.

En su investigación nunca se mostraron ante los cautivos, cegaban sus ojos para que no les vieran intervenir sus cuerpos, conscientes de que el desconocimiento alimenta el miedo y, como si fueran sabedores de su condición, pronto los humanos empezaron a llamarlos Amos.

PERSONAJES (PJ)

Se trata de un grupo de jóvenes que hasta ahora ha sobrevivido a los experimentos. Han crecido como hermanos puesto que sus padres fallecieron debido a las exigencias de los Amos y, aunque el pueblo los ha colmado de amor, entre ellos se formó un vínculo de aquellos que son difíciles de describir. No hacen falta palabras ni gestos,

solo una mirada es capaz de sincronizar sus pensamientos. Años de convivencia les han dado complicidad y está claro que ninguno de los cuatro abandonaría al otro incluso cuando ello significase arriesgar su propia vida.

Los Amos los llaman a todos, además de a su compañera Lucía: un miembro más de la pandilla con la cual sienten la misma complicidad pero que, debido a las últimas circunstancias vividas, se ha alejado un poco.

Desde su tierna niñez, de manera programada, se abre una pequeña sección en la muralla para dejar paso a los cinco. Una vez allí, son absorbidos por la oscuridad de una estancia. Despiertan de nuevo en la misma puerta de entrada. No hay marcas de intervenciones en su cuerpo, ni señal de mutilación alguna. Solo una serie de runas tatuadas en su piel que, con el tiempo, se han convertido en un verdadero lienzo que les cubre incluso el rostro con esa exótica escritura de formas retorcidas. Nuestros protagonistas son:

Roc: es hijo de una familia de curanderos. Su difunta madre, Morgana, curaba las patas de los animales del pueblo y, con el tiempo, empezó a tratar a personas con ningún conocimiento médico: solo el que le otorgaba la experiencia. Era especialista en recomponer torceduras, diferentes heridas y enfermedades con las plantas de la zona. Roc heredó la habilidad de su madre y, pese a disponer de un territorio limitado, ha conseguido hacerse su propio huertecillo y abastecerse del musgo que crece en El Tejo, el cual posee infinitas propiedades curativas. Todos los días visita a las seño-

ras mayores del lugar para mitigar sus dolencias, típicas de la edad, arrancar alguna muela, preparar ungüentos para las pieles agrietadas...

Isaac: uno de los principales problemas es la falta de alimento, los Amos no son generosos en ese aspecto. Por ello algunos jóvenes, entre ellos Isaac, han urdido diferentes artefactos como arcos y ballestas para cazar pájaros y ratones. Sin embargo, Isaac recientemente ha tomado más responsabilidad dentro del pueblo porque su compañera de caza, Lucía, ha caído

enferma debido a los experimentos. Desde pequeños ambos han sido los más instintivos de la pandilla, ágiles y de ávidos reflejos y han pasado muchas horas juntos. Con el tiempo incluso no pudieron evitar que surgiese ese sentimiento poderoso e irrefrenable que los humanos conocemos como amor. No obstante, desde hace unos meses, los experimentos le quitaron toda viveza y agilidad a Lucía, alejándola irremediabilmente de él, pues nadie podía entender realmente por el tormento por el cual pasa la muchacha. Todos los días Isaac com-



Isaac

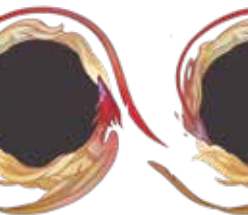
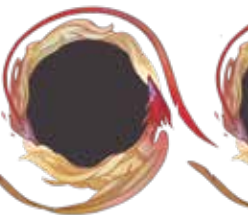
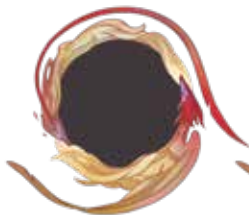
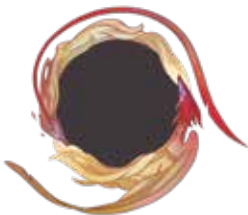
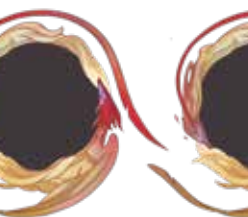
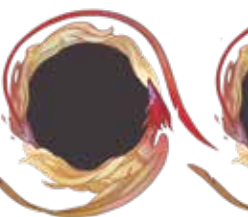
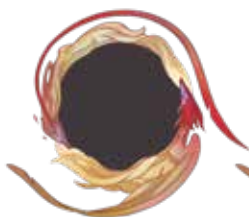
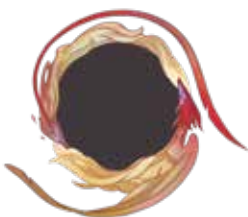
Alba

July

Roc



TIENDAS
INTERDIMENSIONALES





Los dragones no rugen, cantan
Los dragones no luchan, danzan
Ryu'kadra