

TRICKERION

EL JUEGO DE ROL



GUÍA DE INICIO





TRICKERION

EL JUEGO DE ROL

Un juego de rol basado en *Trickerion: Leyendas del Ilusionismo* por Richard Amman y Viktor Peter, y publicado por Mindclash Games

para el sistema de juego ESTIRPE

Diseño y desarrollo: Equipo de Shadowlands Ediciones

Textos: David Martín

Sistema de juego: Enrique Camino

Editor: Francisco Javier Valverde

Corrección: Marta de la Serna

Maquetación: Laura Fáilde

Ilustraciones y diseño gráfico: Villő Farkas, László Fejes, Andrés Sáez «Marlock», Alberto Martínez «Kisama»

Mayo de 2024

Trickerion, el juego de rol © Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.
Trickerion: Legends of Illusion © Mindclash Games

Trickerion: Legends of Illusion trademarks are property of Mindclash Games.
All rights reserved.

This material is protected under International Copyright Laws. Reproduction of this work by any means without written permission of the copyright owners, except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.



Este libro se basa en el reglamento para juegos de rol Estirpe, con autoría de Enrique Camino. Dicho reglamento tiene licencia Creative Commons Attribution 4.0 International License, disponible en <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses>.



THE · MAGNUS · PANTHEON ·



Imagina que eres un mago capaz de los trucos más insólitos, de dejar a cientos de personas con la boca abierta en el teatro más grande del mundo. Imagina una ciudad donde la magia es el centro de la vida.

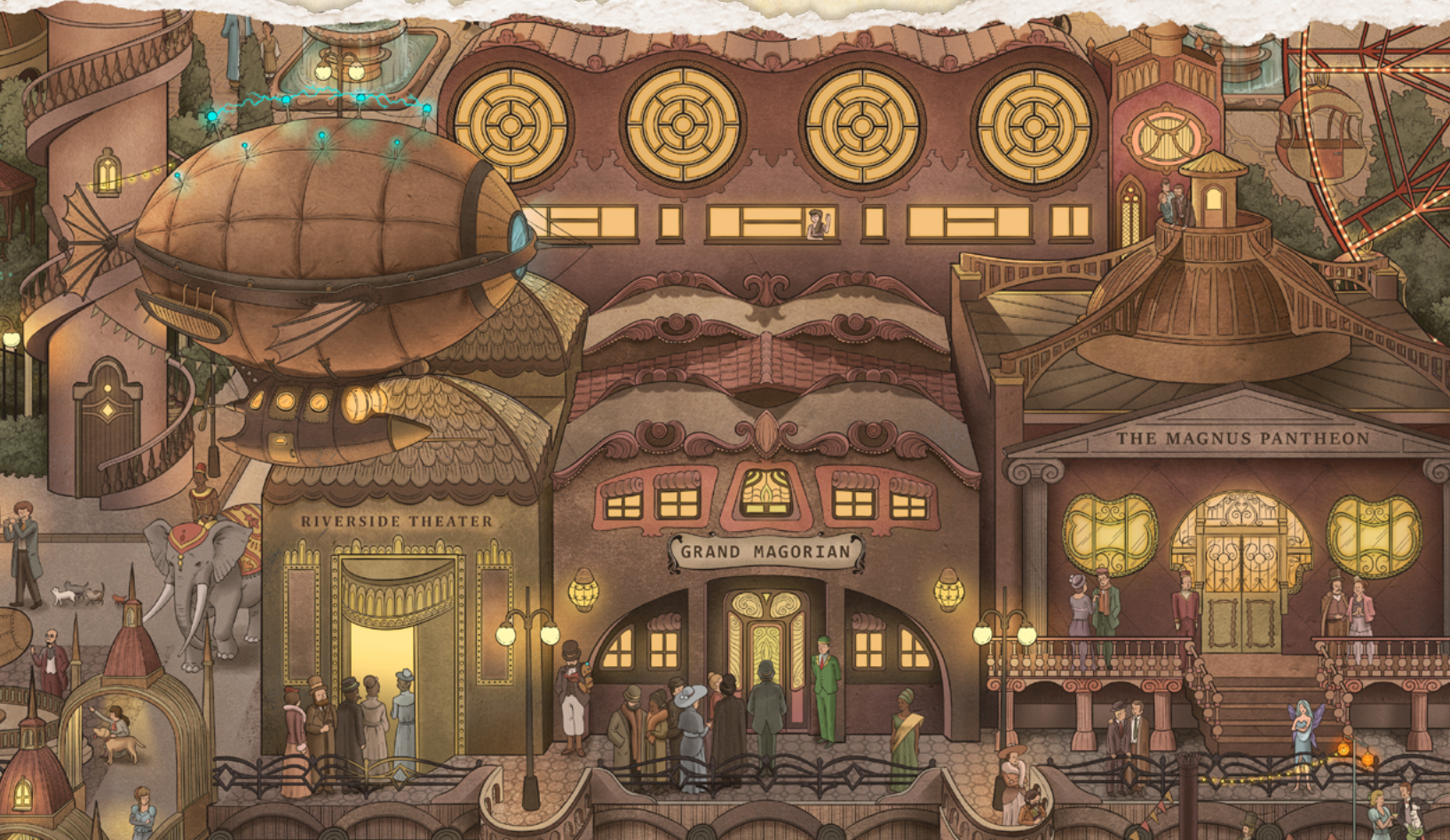
Estás en Magoria, la capital del ilusionismo. Un lugar donde la magia no solo brilla en el escenario, sino que impregna cada rincón de la ciudad y de sus gentes. Un lugar donde existe una misteriosa piedra, el Trickerion, capaz de dotar a su poseedor de cualidades desconocidas. Y muchos están dispuestos a hacer lo que haga falta para descubrir sus secretos y alcanzar la cima de la fama y el poder. Incluidos tú y tu compañía de magos.

Deja de imaginar. Entra en Magoria. Vive Trickerion.

LA NUEVA EDAD DE ORO DE LA MAGIA

Soy un gran admirador de la vida. ¿Por qué? Porque todo lo que nos rodea es mágico. ¿No lo veis? La misma vida que nos rodea está llena de misterio y magia. Solo unas pocas personas tienen el valor y son capaces de hacer el sacrificio para poder percibirlo. ¿Por qué no explorar sus secretos? ¿Por qué no disfrutar utilizando sus misterios? Otra realidad es posible y puede ser maravillosa.

Dahlggaard el Magnífico, durante la actuación inaugural del Festival Ambarino, el primer Gran Festival de la Ilusión de Magoria.



QUÉ ES TRICKERION, EL JUEGO DE ROL

Trickerion, el juego de rol es un juego de rol de mesa ambientado en un mundo victoriano con influencia mágica y *clockpunk*, cuyo eje central son el ilusionismo, sus artilugios y la magia sutil.

Desarrollado por Shadowlands Games, está inspirado en el famoso juego de mesa *Trickerion — Legends of Illusion*, diseñado por Viktor Péter y Richárd Ámann y publicado por Mindclash Games en 2015.

En este juego, los jugadores se ponen en la piel de aprendices de magos ilusionistas en busca de la fama y la gloria en Magoria, la capital de la ilusión, con el objetivo de convertirse en grandes maestros de la magia.

Mientras preparan los trucos para sus actuaciones y avanzan en su conocimiento del ilusionismo, tendrán que enfrentarse a un mundo competitivo, plagado de facciones y personajes que conspiran para monopolizar los secretos de la magia.

UN POCO DE HISTORIA

Hace casi un siglo, bajo el patronazgo de Dahlgaard el Magnífico, el mejor ilusionista de la historia, la ciudad de Magoria floreció con el desarrollo de una nueva filosofía maravillada por los secretos de la vida y una nueva tecnología basada en los artilugios increíbles que las compañías de magos construían para sus funciones. Pero la época dorada de la capital del ilusionismo llegó a su fin cuando Dahlgaard desapareció misteriosamente.

Años después, Dahlgaard regresó a Magoria para revelar el secreto de su Piedra de Trickerion, la cual otorga poderes sobrenaturales a quien la posea. Convocó entonces el Gran Duelo entre los magos más preeminentes de la ciudad, cuyo vencedor heredaría la piedra y su legado para llevar a Magoria de nuevo a la gloria.

El momento de juego de *Trickerion, el juego de rol* se sitúa en la Edad del Heredero, dieciocho años después del Gran Duelo y de la segunda y definitiva desaparición de Dahlgaard el Magnífico.

MAGORIA, CAPITAL DE LA ILUSIÓN

Magoria es una gran ciudad que florece en la región central del Viejo Continente.

Sus puertos, canales y calles se extienden en todas direcciones por una amplia y fértil llanura. La diferencia entre algunos distritos y otros de la ciudad es a veces casi imperceptible, mientras que en otras zonas hay un cambio abrupto tanto en la arquitectura como en las gentes que las habitan. Esto es debido al periodo de prosperidad que desde hace décadas disfruta Magoria gracias a la influencia (directa o indirecta) de los grandes magos maestros.

ZONAS PRINCIPALES DE MAGORIA

- ☞ **Downtown.** El centro de la ciudad contiene parte de la zona más antigua y monumental de Magoria. Los amplios espacios señoriales y las mansiones se alternan con las altas fachadas góticas en la Gran Avenida de Dahlgaard. Por su parte, en la amplia plaza de Magoria, los aspirantes a magos se reúnen para mostrar sus artes junto a la fuente de la Ilusión. Cerca de esta plaza están varios de los edificios más importantes de la ciudad, como el imponente Banco de Magoria, de estilo gótico, o la Academia Dahlgaard, de un esplendoroso barroco.
- ☞ **La Ribera.** También llamada «Orilla de la Magia», ofrece un paseo donde se concentran los principales teatros de la ciudad, como el Riverside Theater, el Grand Magorian y el Magnus Pantheon.
- ☞ **El puerto de Magoria.** Enfrentado a la Ribera, en la llamada «Orilla del Mundo», un enorme puerto fluvial recibe todo tipo de embarcaciones llenas de mercancías y visitantes, sin importar su calado gracias a un ingenioso sistema de esclusas.
- ☞ **Mercado.** Cerca del puerto, multitud de puestos, tenderetes y comercios ofrecen desde alimentos y materias primas a extraños componentes importados desde los confines del mundo por tierra, mar y, a veces, aire. Todo lo que pueda necesitar un mago, lo puede encontrar aquí, incluso los cotizados componentes secretos de algunos trucos (siempre se puede acudir a las oficinas de los Mensajeros del Viento o la Compañía de Importaciones Continentales para llegar a un acuerdo).



☞ **El Callejón Oscuro.** Frente al puerto, desde la «Orilla del Puerto Chico» hasta las fábricas suburbanas del suroeste, se extiende un distrito antiguo y misterioso: el Callejón Oscuro. Antaño fue una pequeña barriada donde se asentaban habitantes de idiosincrasia independiente. Hoy tiene la entidad propia y caótica de un distrito con sus propias reglas internas, de manera que incluso la autoridad evita la zona siempre que puede. Sus casas han crecido unas sobre otras, formando una mezcla arquitectónica única en sus calles húmedas y estrechas, interrumpidas ocasionalmente por ramales menores y canales olvidados del río Mágor.

☞ **Otras zonas:** Magoria es muy extensa, llena de lugares curiosos, calles que ocultan leyendas e intrigas que traspasan los muros de sus hogares. En el manual básico de *Trickerion, el juego de rol*, encontrarás más información sobre los distritos enumerados aquí y muchas otras localizaciones, como las Industrias Hilo Blanco, las fundiciones, las fábricas de los Relojeros Torcidos, los Jardines de Cristal y el Laberinto Sin Fin, los teatros clandestinos, la Casa de la Magia Prohibida, el Bulevar de la Ilusión con los talleres para magos o el orfanato de Isla Perpetua, entre otras.

LAS GENTES DE MAGORIA

Además de los descendientes de las llanuras magorianas, hoy día los habitantes de la capital del ilusionismo conforman un crisol de gentes y culturas que llegan a la ciudad desde todas las partes del mundo. Todos están influenciados en mayor o menor medida por los saberes ocultos de los magos, desde los aristócratas renuentes que tratan de modernizarse o los burgueses que extienden su influencia con sus tratos comerciales, a los artesanos e ingenieros que crean toda clase de artículos basados en los trucos de los magos, los trabajadores de las fábricas que se evaden de su día a día en los teatros callejeros o los más desfavorecidos que buscan maneras alternativas de sobrevivir. La mayoría de los habitantes de la ciudad vive encandilada por los espectáculos imposibles o atrapada por sus sombras.

GRUPOS Y FACCIÓNES

Además de los estratos sociales mencionados, hay otros grupos definidos por sus orígenes, ideales y objetivos. En todas partes pueden encontrarse asociaciones, pactos y grupos que aúnan sus fuerzas para medrar. Así, el Heredero de Dahlgaard tiene mayor influencia de lo que el Grupo de Banqueros quisiera, unas disputas que el archiduque de Magoria y otros nobles miran con diversión, mientras que en secreto recelan del creciente dominio de las finanzas por parte de los burgueses y de las palabras que el Heredero susurra al Consejo Parlamentario.

El Gremio de Relojeros suele pavonearse de su precisión y de la creciente dependencia de la ciudad de sus creaciones, mientras que el Pacto de los Ingenieros sigue mejorando los diseños de sus máquinas impulsadas por vapor. Por su parte, gracias a su dominio velado (o no tanto) de diferentes zonas de la ciudad, los maestros magos actúan de forma independiente y solitaria, aunque aceptan la mediación del gran rector de la Academia Dahlgaard. Este representa los intereses de la herencia de Dahlgaard en materia de enseñanza y gestión del conocimiento ilusionista y, habitualmente, entra en conflicto con la propia autoridad del Heredero.

En el Callejón Oscuro, la complejidad aumenta. Sus callejuelas y pequeñas zonas caóticas tienen su visión particular de las leyes de Magoria, además de las suyas propias. Grupos organizados de contrabandistas, como los Sonrisa Plateada, rivalizan por el control de las importaciones ilícitas con las Mariposas Púrpura, jóvenes ladrones capaces de entrar en donde nadie puede. El Dragón Durmiente prefiere situarse entre aguas con sus pactos y precauciones, pero su cola arrasa desde la oscuridad del Puerto Chico controlando el mercado de secretos. Incluso aquí hay teatro. En el Rincón de las Almas Perdidas se ofrecen peligrosos y macabros espectáculos con algunos de los trucos prohibidos; por mucho que lo hayan intentado, ni la Agrupación de Espectáculos de Magoria ni la Guardia han conseguido acabar con ellos.

Esto es solo una muestra de lo que encontrarás en el manual básico de *Trickerion, el juego de rol* y sus suplementos.

LA TECNOLOGÍA DE MAGORIA

Hace un siglo, el nivel tecnológico del Viejo Continente avanzaba impulsado por el vapor, el acero y la pólvora. Con Dahlgaard comenzó la edad de oro de la magia. Su patronazgo transformó Magoria: llegaron talentos de todo el mundo y empezaron a aparecer aplicaciones insólitas para las intrigantes ingenierías de los trucos ilusionistas —unas veces cedidas y otras robadas—: motores de vapor mejorados, carruajes y vehículos autopropulsados por una mezcla de maquinaria de relojería y combustibles desconocidos, y también embarcaciones submarinas y planeadores en el cielo. Fue solo el comienzo.

En este Amanecer Tecnológico, la aplicación de una energía estrictamente confidencial (estudiada y controlada por los magos) ha permitido recientemente una tecnología capaz de producir prótesis mecánicas autónomas, seres autómatas que reaccionan a su entorno, turbinas capaces de controlar los relámpagos e incluso artefactos que se adentran en la psique de quienes osan mirarlos.

La clave está en manos del desconocido Heredero de Dahlgaard: la Piedra de Trickerion.



ILUSIONISMO Y ESCUELAS DE MAGIA

Los magos están hechos de una pasta especial. Pocas personas tienen la dedicación sacrificada necesaria para desarrollar talentos secretos y abrirse paso en un mundo tan disputado, pero, además, deben demostrar que tienen cualidades especiales. Muchos lo intentan, pero no es suficiente: simplemente no tienen ese algo especial que les hace capaces de evolucionar.

El ilusionismo y las habilidades de los magos han formado parte de la cultura, la vida y las leyendas de las sociedades del mundo. Sin embargo, son pocos los que realmente pueden llegar a llamarse magos, y sus maravillas son un arte secreto, admirado y respetado, a la vez que inspiran desconfianza y temor por el uso que algunos pueden llegar a darle.

Los aspirantes a mago aprenden los secretos de la magia y el dominio de sus trucos en las Escuelas de Magia, a las que acceden mediante una beca de la Academia Dahlgaard, por haber sido aprendices de un mago o por otros métodos.

Pero cuidado. Este es un mundo complicado, y las pasiones desatadas que provoca a veces ofrecen una cara dura y mezquina. Además de los misterios, engaños, sabotajes y traiciones comunes, hay quienes usan también sus artes de maneras poco éticas, beneficiándose en lo personal para conseguir recursos y poder.



ESCUELAS DE MAGIA

En esta guía de inicio encontrarás información de las cuatro Escuelas de Magia básicas, pero no son las únicas.



ESPIRITISTA

Los magos de esta escuela andan por los caminos del espíritu y dicen ser capaces de ver lo invisible. Pueden escudriñar las mentes de sus objetivos, ver el Más Allá e incluso contactar con las almas de los muertos, y tienen la capacidad de convicción y de discernir las intenciones de quienes les rodean, así como de influir en ellos de forma notable.

Sus artes les permiten percibir y relacionar detalles para conocer secretos de los demás, manejar los hilos de lo invisible y hacer ver que lo oculto obedece a su voluntad.

Engloba trucos tales como *Leer la mente* y *Ventana al Más Allá*.



ESCAPISTA

Los adeptos del escapismo desarrollan el control del cuerpo, el aguante y su capacidad para escapar de las ataduras más imposibles. Esto los hace capaces de aguantar la respiración, mantener el control en situaciones tan peligrosas como estar rodeado de fuego y conocer los puntos débiles de materiales como el acero, las cerraduras y las cuerdas.

Por todo esto, sus artes les hacen difíciles de apresar y encerrar, y su aguante puede llegar a ser sobrehumano.

Algunos trucos propios de esta escuela son: *Escape del tanque de agua* y *La momia en llamas*.

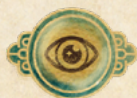


MECANICISTA

Los magos mecanicistas desarrollan conocimientos y habilidades relacionados con la materia y los mecanismos. Suelen acompañarse de artilugios insólitos e ingenierías imposibles, logrando efectos asombrosos.

Sus artes les permiten conocer los materiales y manipularlos, alterar los mecanismos y crear artilugios con sus profundos conocimientos artesanos.

Esta escuela incluye el dominio de trucos como *Anillos enlazados* y *Piano viviente*.



ÓPTICA

Los magos que pertenecen a esta escuela son expertos en la rapidez de sus manos y en el uso de artes visuales para conseguir efectos ópticos inauditos, tanto dentro como fuera del escenario. Son los mejores ocultando algo o haciéndolo aparecer en tus narices, causando apariciones fantasmagóricas o efectos visuales imposibles —incluso en sus propios cuerpos— e incluso controlando animales como parte de sus trucos.

Sus artes les hacen capaces de provocar distracciones y engañar los sentidos como pocos, a veces incluso haciendo realidad sus ilusiones.

Abarca trucos como *Mariposas encantadas* y *El conejo en la chistera*.

TRUCOS

Los magos desarrollan sus artes con los trucos. No obstante, para llegar a hacer las ilusiones más complejas, a menudo se necesita el entrenamiento en diferentes capacidades y el estudio de diversos conocimientos.

Los trucos tienen protagonismo tanto dentro como fuera del escenario, y dependen tanto del talento del mago como de quien le asiste. En ocasiones, los trucos requieren de una preparación, de ciertos componentes especiales y de ensayos previos en un taller debidamente apartado de ojos ajenos.

La fama y la reputación de un mago dependen en gran medida de sus secretos y de los trucos que es capaz de hacer. Esto hace que haya una lucha encubierta para conseguir desarrollar el truco que haga a un mago sobresalir sobre los demás, o incluso invita a transitar por caminos más fáciles, consiguiendo los secretos de los otros o destruyéndolos.

APRENDER TRUCOS

La mayor fuente de conocimiento para un mago es la Academia Dahlgaard, una generosa herencia que el Magnífico dejó a Magoria antes de desaparecer definitivamente. Pero, desde que el Heredero de Dahlgaard se alzó como cabeza del ilusionismo, las condiciones para acceder a la Academia han cambiado, y algunos aprendices y magos no pueden o no quieren cumplirlas.

Al margen de la Academia, otra fuente de aprendizaje son los mecenas, los cuales dotan económicamente o con influencia a sus protegidos. Gracias a ello, estos pueden conseguir esquemas de antiguos magos subastados y componentes raros, así como acceso a ensayos de los espectáculos. A veces, incluso tienen la oportunidad de realizar la prueba de acceso a la Academia Dahlgaard y pagar sus estudios de magia.

Otra buena opción es entrar como aprendiz de un maestro mago, aunque el recelo con que estos tratan su conocimiento sagrado a veces acaba frustrando al ansioso alumno. Este, a menudo, ve dilatado su aprendizaje con interminables trabajos y asistencias a cambio de que el maestro apenas ofrezca una pequeña porción de su conocimiento.

Con menor frecuencia, los magos son capaces de conseguir los medios para poder aprender de manera autodidacta. Y con mucha menor frecuencia aún, un mago enseña a otro uno de sus trucos. Es más habitual el espionaje o la copia.

Nota

Puedes encontrar información sobre la realización de trucos en el apartado «Trucos de Magia» de las reglas del sistema de juego de esta guía de inicio. La descripción de algunos trucos y sus habilidades especiales está resumida en las fichas de los personajes pregenerados.

MAGIA REAL
LA PIEDRA DE TRICKERION

La Piedra de Trickerion es una leyenda. La tradición oral decía que concedía poderes inimaginables a quien la poseyera: eterna juventud, vista sumergida en las líneas del tiempo, control sobre la materia, encantamientos del espíritu, influencia sobre la vida... Durante siglos, académicos y cazadores de tesoros la buscaron. Dahlgaard la encontró en el desconocido valle de Erion y, cuando regresó hace dieciocho años para retar a los magos maestros, la trajo con él. Sin embargo, el Heredero la ha borrado de las leyendas y de la historia, y, ahora, nadie puede recordar su origen, ni tan solo su existencia, ni quién la posee, ni de dónde proceden los fragmentos Trickerion.

Encontrarás más información sobre la Piedra de Trickerion y los orígenes de Dahlgaard el Magnífico en el manual básico de *Trickerion, el juego de rol*.

LOS FRAGMENTOS DE TRICKERION

Los verdaderos magos consiguen ser capaces de efectos mágicos, sutiles en la mayoría de los casos, pero reales. Esto lo consiguen gracias al secreto mejor guardado por el mundo del ilusionismo: los fragmentos de Trickerion.

Estos guijarros translúcidos contienen un extraño éter en su interior. Es una especie de humor vaporoso que se mueve lanzando un leve brillo ambarino.

Su naturaleza aún está en estudio por los maestros magos más capaces. La versión más aceptada es que son energía materializada parcialmente, pero no es el único misterio desvelado sobre su naturaleza.

Los magos han llegado a comprender que pueden alinear la energía de un fragmento de Trickerion con su mente para conseguir cosas increíbles de forma temporal, como convertir sus trucos de ilusionista en algo mágico y real. Así pueden:

- ☞ Aumentar sus capacidades de manera sobrenatural.
- ☞ Potenciar las capacidades de los componentes o artilugios utilizados.

Conseguir estos fragmentos no es fácil, pero todo mago que se precie guarda algunos de ellos en un lugar seguro para cuando llegue la ocasión.



REFERENCIA RÁPIDA DEL SISTEMA DE JUEGO

Trickerion, el juego de rol utiliza el sistema de juego Estirpe. A continuación tienes una muestra de su funcionamiento.

CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES

Las aptitudes, experiencia y, en definitiva, lo que cualquier personaje sabe y puede hacer —y cómo de bien lo hace— viene determinado por sus Capacidades y Especializaciones.

CAPACIDADES

Son rasgos que determinan las áreas del conocimiento, la experiencia y la habilidad de los personajes. Hay cinco Capacidades generales y una separada para el combate. Cada una de estas Capacidades tendrá un nivel asociado, que se expresa con un número, generalmente entre 0 (peor) y 4 (mejor), siendo 2 el valor medio para una persona normal. Este valor será, en principio, el que determine cuántos dados (de seis caras) deben lanzarse para determinar el éxito o fracaso en una tarea que dependa de una de estas Capacidades.



CAPACIDADES GENERALES

- ☞ **Conocimiento.** Implica el saber académico del personaje, pero también su cultura general y su memoria. Ejemplos: recordar una leyenda sobre uno de los viajes de Dahlgard, reproducir una formulación alquímica o memorizar la lista de contactos de un contrabandista.
- ☞ **Dedución.** Todo lo que implique percibir indicios del entorno, identificar patrones, analizar documentos, entender datos y sacar conclusiones. Ejemplos: hallar detalles difíciles de percibir, identificar e interpretar patrones ocultos en el bajorrelieve de un antiguo taller o descifrar el código de un mago para entender sus esquemas sobre un truco.
- ☞ **Personalidad.** Engloba el carisma de un personaje, su influencia sobre otros y su empatía. Ejemplos: atrapar la atención de alguien para distraerlo, desplegar tus artes teatrales para hacerte pasar por alguien o utilizar toda la agudeza mesmerista para adivinar las intenciones de alguien.
- ☞ **Pericia.** Reúne todas las aplicaciones técnicas, la coordinación y habilidad manual. Ejemplos: preparar una mesa flotante, usar un movimiento diestro en una cerradura de seguridad o manipular con coordinación milimétrica los mecanismos de un carruaje autónomo antes de que os precipitéis al vacío.
- ☞ **Físico.** Conlleva sacar el máximo rendimiento al cuerpo, tanto en esfuerzo como en resistencia, agilidad y reflejos. Ejemplos: trepar rápidamente por una cuerda hasta la tramoya o perseguir a alguien saltando entre las plataformas sobre el escenario.

El conflicto entre Conocimiento y Pericia

El uso de Conocimiento y Pericia engloba diferentes saberes y técnicas aplicadas. En bastantes casos, tener éxito en una tarea dentro de estas dos Capacidades parece conllevar tanto teoría como práctica. Por un lado, un académico que quiera aplicar lo que sabe puede carecer de la experiencia de campo necesaria para tener éxito. Por otro, parece imposible que un mecánico mañoso sepa manipular el complejo mecanismo de relojería de una libélula autómatas si desconoce su funcionamiento. En estos casos, el director de juego es quien tiene en cuenta la situación, así como el pasado y concepto de personaje para determinar si entra dentro de sus capacidades y puede realizar la tarea.

CAPACIDAD DE COMBATE

Aunque la mayoría de los magos evitan este tipo de confrontación directa, intentando vencer antes con sus artes y sus trucos, hay ocasiones en las que no queda otra opción que remangarse y pelear.

☞ **Combate:** no siendo las peleas unas de las actividades principales ni preferidas de los magos, esta Capacidad engloba todas las destrezas relativas a luchar, con o sin armas, o incluso disparar.

ESPECIALIZACIONES

Son competencias concretas de un personaje dentro de una Capacidad. Indican en qué ha concentrado su formación el personaje, en qué ha adquirido mayor experiencia.

Cada personaje comienza con cuatro Especializaciones. Se indican entre paréntesis a continuación de la Capacidad.

Cuando realice una tarea relacionada con una Especialización, el jugador puede decidir volver a tirar los dados que no hayan resultado en éxito (es decir, aquellos en que no se haya logrado un resultado de 5 o 6, como se explica en la siguiente sección). Esto representa que es más probable que un personaje tenga éxito, pero, además, que tiene mayor probabilidad de obtener ventajas adicionales debido a su mayor competencia.

Nota

En el manual básico de *Trickerion, el juego de rol*, encontrarás varias Especializaciones para cada Capacidad, de modo que sea más fácil relacionar la experiencia del personaje con su profesión e historial.

RESOLUCIÓN DE TAREAS

Cuando un personaje quiera realizar una tarea cuyo resultado pueda acarrear consecuencias (no hay tiempo suficiente, se enfrenta a un público difícil, hay un peligro cercano) se realiza una tirada de dados.

LA TIRADA BÁSICA

Se lanzan tantos dados de seis caras (d6) como el valor de la Capacidad relacionada con la tarea a realizar. Para determinar si se tiene éxito, se miran los resultados de los dados lanzados (sin sumarlos). Cada 5 contará como un éxito, y cada 6 como dos. Si se obtiene al menos un éxito, se consigue lo que se proponía, mientras que los éxitos extras se pueden emplear para mejorar el resultado de la tarea (ver más abajo).

Ejemplo: Frederic White, el Maestro de las Cadenas, ha sido apresado por la guardia del archiduque de Magoria. Tiene atados pies y manos por cuerdas de hilo de acero y tres sofisticados candados. Frederic quiere liberar uno de sus brazos para alcanzar la ganzúa que esconde en el tacón de su bota e intentar forzarlos. Se retuerce arriesgándose a las abrasiones y la dislocación. Lanza sus 3 dados de Físico y obtiene 2, 2, 5. ¡Éxito! Aunque duele, es capaz de estirar y doblar su cuerpo de forma imposible para alcanzar la ganzúa.

DIFICULTADES

Si el director de juego considera que existe algún factor externo que pueda alterar las posibilidades de éxito, puede sumar o restar dados a la tirada. Para ello, puede tener en cuenta, entre otras cuestiones, el tiempo disponible, la dificultad de la acción o la actitud de la persona con la que interactúe, por ejemplo.

Tarea fácil = Lanza +1d / +2d
Tarea difícil = Lanza -1d / -2d
Tarea extremadamente difícil = Lanza -4d

Cuando la dificultad reduce tus dados a 0d o inferior, puedes intentarlo igualmente, aunque vas a necesitar suerte. Lanza 2d y quédate con el peor resultado.

Ejemplo: A pesar de la tensión y del dolor en el cuerpo, Frederic está intentando forzar el candado complejo que mantiene las cuerdas de acero atrapándolo. Como tiene una pequeña ganzúa, puede intentarlo, pero está inmobilizado (salvo su mano) y la situación es desfavorable. El director de juego le dice que la poca movilidad, la complejidad de la tarea y las prisas le imponen un modificador de -4d a una tirada de Pericia. Frederic tiene Pericia 3 y la especialización de Cerrajería. Los penalizadores bajan a Pericia -1. Frederic tiene que arriesgarse. Como su valor es inferior a 0, coge 2d. El resultado es de 2 y 3. Falla, pero al ser Cerrajería precisamente una de sus Especializaciones, tiene derecho a volver a tirar hasta 3 dados... aunque pudiendo tirar solo 0d en esta situación, está limitado a repetir la tirada tal cual. Vuelve a lanzar los dos dados y mira el resultado: 1 y 3. Esta vez su Especialización no le ha servido para nada.

ÉXITOS EXTRAS Y SUS BENEFICIOS

Cuando un personaje obtiene más éxitos de los necesarios en una tirada, puede mejorar el resultado de la tarea realizada. Dependiendo de la tarea y de la situación, consensuado con el director de juego, puede beneficiarse de uno de los siguientes efectos por cada dos éxitos extras obtenidos:

- ☞ Se lleva a cabo mejor de lo esperado.
- ☞ Se lleva a cabo más rápido.
- ☞ Se lleva a cabo sin dejar rastro.
- ☞ Se consigue información adicional.
- ☞ Se modifica la actitud del interlocutor a futuro.
- ☞ Facilita una tarea inmediatamente posterior.
- ☞ Otros efectos especiales posibles (relacionados o no con trucos). Puede definirlos el director de juego según la situación o proponerlos el jugador en consenso con el director de juego.

Nota

En el manual básico de *Trickerion, el juego de rol*, encontrarás ejemplos concretos para cada Capacidad y beneficios especiales relacionados con la Escuela de Magia y los trucos que tu personaje domine.

En el caso de combate, los éxitos extras funcionan de manera algo diferente (ver más adelante).



TAREAS ENCADENADAS

Hay ocasiones en las que la situación o el arrojo de un personaje le llevan a hacer diferentes tareas consecutivas, de manera que el resultado de una influencia el de la siguiente.

Hay cuatro casos principales en los que se pueden encadenar tareas dependiendo del objetivo:

- ☞ **Calidad:** Los éxitos de la primera tirada se suman como dados extras en la segunda. Por ejemplo: averiguar cómo manipular un artefacto con Deducción para luego sabotearlo con Pericia, o bien ganarse la confianza de un interlocutor con Personalidad y tener más tiempo para revisar su oficina con Deducción.
- ☞ **Velocidad:** Cuando un personaje necesita realizar más de una tarea en menos tiempo, los éxitos de la primera tirada son el máximo de dados que puedes tirar en la segunda. Por ejemplo: dos acciones en un mismo turno de persecución, como esquivar a la gente en una calle antes de saltar una verja, o alcanzar al autómatas lo suficientemente rápido como para que te dé tiempo a bloquear su mecanismo.
- ☞ **Estorbo:** Los éxitos de la primera tirada restan dados a la segunda. Por ejemplo: distraer a un vigilante con Personalidad para entorpecer su acción de Combate contra un aliado, o romper la tubería de gas con Físico para limitar la movilidad de los perseguidores y sus tiradas de Físico.
- ☞ **Encadenar tareas entre personajes:** Cuando el éxito en la tarea de un personaje pueda facilitar la tarea posterior de otro personaje. De esta manera, los éxitos extras de la tarea del primer jugador ayudan en la tarea del segundo jugador. Por ejemplo: distraer al secretario del presidente del Banco con Personalidad para que otro personaje se adentre en el despacho del presidente con Pericia.

LIMITACIÓN DE ENCADENAR TAREAS

El número de tareas que puede encadenar un personaje depende del valor de su Físico, con un mínimo de dos. Es decir, que un personaje con Físico 3 podrá encadenar hasta tres tareas. Alguien con Físico 2 o 1 podrá encadenar dos tareas.

TIRADAS EXTENDIDAS

Puede que una tarea no se pueda realizar «de una vez», por su volumen o complejidad. En ese caso, el director de juego debe determinar cuántas tiradas exitosas diferentes son necesarias para considerar la tarea finalizada. En este supuesto, los éxitos extras permitirían acabarla más rápido de lo supuesto.

Nota

Si te resulta más sencillo, puedes pensar en las tiradas extendidas en términos de «requiere TANTOS éxitos», y que el jugador vaya tirando durante tantos turnos sucesivos como sea necesario para acabar obteniendo esa cantidad total de éxitos.

FALLAR Y SUS CONSECUENCIAS

Cuando el resultado de una tirada sea un fallo, la resolución de la tarea puede discurrir por dos derroteros:

- ☞ Si fallar no compromete la trama, ya que hay alternativas u otra manera de conseguir lo que el personaje pretende, puede suponer que no consigue lo que quería y que tiene que encontrar otra vía.
- ☞ Si fallar compromete la trama, el director de juego puede considerar que el personaje ha tenido éxito pero asumiendo una consecuencia. La consecuencia puede ser inmediata o retrasarse en el tiempo, y puede ser material o narrativa (daño físico, pérdida de recursos, dejar huellas de sus actos, afectar o romper algo importante del escenario, perder equipo importante, ser descubierto por alguien no deseado, activar una reacción antagonista).

En el manual básico de *Trickerion, el juego de rol*, tendrás disponibles más ejemplos de consecuencias posibles al fallar tiradas, tanto para tareas mundanas como para la realización de trucos.

TAREAS PASIVAS Y SU RESOLUCIÓN

Hay ocasiones en las que el director de juego puede medir la capacidad de los personajes para tener éxito en una tarea intuitiva o en el uso no voluntario de una Capacidad. A esto lo llamamos Tareas Pasivas.

Por ejemplo: un personaje está leyendo un relato escrito por un mago por diversión, pero en el que ha escondido pistas de un secreto para quien sepa darse cuenta. O está caminando distraído por el mercado y un ladrón a sueldo intenta robarle. En ninguno de estos casos el personaje está utilizando sus Capacidades de manera activa. Pero el director de juego puede decidir si el personaje deduce las pistas ocultas o percibe el intento de robo según el valor de sus Capacidades.

A veces es arriesgado para la ficción pedir una tirada, ya que se puede poner en riesgo la historia y además se pone en alerta a los jugadores. Es por ello que el director de juego puede hacerse estas preguntas: ¿Qué tiene más sentido para la trama? ¿Qué aportaría mayor interés o valor dramático?



COMBATE

Hay ocasiones en las que ni la diplomacia ni las artes ilusorias de un mago son capaces de evitar un enfrentamiento. Cuando esto ocurre, entran en juego las reglas de combate.

TURNOS DE COMBATE

Durante un combate, los turnos para actuar cobran un mayor peso. Un turno de combate suele durar apenas unos segundos, en los que cada combatiente realiza una tarea de combate. Cuando todos los implicados han actuado, empieza un nuevo turno hasta que el combate finalice.

TURNOS DE INICIATIVA

Los personajes combatientes actúan por orden, teniendo en cuenta su valor de Iniciativa.

La Iniciativa es la suma de los valores de Físico más Combate. Si el personaje no va a realizar ningún ataque o no está enzarzado en uno, su Iniciativa es igual a su Físico $\times 2$.

Ser el más rápido y golpear primero tiene sus ventajas, y hay situaciones que ayudan a conseguirlo. Si se dispone de armas de fuego preparadas, el personaje se beneficia de +2 a la Iniciativa. Al contrario, quienes luchan desarmados o con objetos que no están creados para ser armas —objetos no equilibrados o aparatosos por su forma, como una botella o una banqueta— sufren -1 a la Iniciativa.

Adicionalmente, la maniobra elegida también determina cómo de rápido se va a poder participar en la refriega. Como se explica en detalle más adelante, un personaje que pretenda Dañar a un oponente suma +2 a su Iniciativa, uno que pretenda Ganar Ventaja suma +1, y uno que se vaya a centrar en Defenderse no suma nada más.

LA SECUENCIA DE COMBATE

En cuanto un personaje decide atacar a otro, comienza el combate. Se ponen en orden los valores de Iniciativa (en función de lo que cada jugador declare que pretende hacer su personaje) y se determina quién es el primer personaje en actuar.

Cuando a un personaje le llega su turno, si aún no ha actuado (por haber recibido un ataque de otro combatiente), y de acuerdo a lo que hubiera declarado al determinar la Iniciativa, puede:

☞ Moverse hasta 7 metros y realizar una acción, que puede ser una maniobra de combate o no. Puede realizarla en el orden que quiera: moverse y realizar la acción, realizar la acción y moverse o moverse mientras realiza la acción.

☞ Correr. El personaje centra su acción en el movimiento para desplazarse más. Realiza una tirada de Físico para añadir 4 metros a los 7 metros iniciales, más 1 metro por cada éxito extra.

Si un personaje está a más de 5 metros de distancia de cualquier oponente cuando le llega su turno de Iniciativa, y aún puede actuar, puede optar por realizar un Ataque a distancia como su acción de combate.

Si un personaje está a menos de 7 metros de cualquier oponente (sin obstáculos) cuando le llega su turno de Iniciativa, y aún puede actuar, puede elegir moverse hasta su objetivo y realizar un ataque Cuerpo a cuerpo como su acción deliberada.

Un personaje al que todavía no le haya llegado su turno de Iniciativa, y que sea el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo enemigo (ver más abajo), debe reaccionar ante la agresión y queda enzarzado con su enemigo para el resto del turno, **perdiendo su turno de Iniciativa** (a efectos prácticos, la acción de un personaje que es atacado es concentrarse en defenderse, reaccionando a los ataques cuerpo a cuerpo que reciba).

Un personaje involucrado en un combate que elija concentrarse en una tarea que no sea de combate —cortar los contrapesos de la tramoya, forzar la cerradura de seguridad— solo puede responder a ataques cuerpo a cuerpo con la maniobra Defenderse. Al estar más concentrado en la tarea que en defenderse, sufre la penalización de no poder repetir ningún dado (ver más adelante), pero puede seguir intentando la tarea cuando le llegue su turno de Iniciativa. Esta penalización se le aplica durante todo el turno.

Un personaje involucrado en un combate que opte por centrarse en utilizar un truco solo puede responder a ataques cuerpo a cuerpo Defendiéndose, con la penalización adicional de no poder repetir ningún dado (véase más adelante).

ATAQUES A DISTANCIA

Para impactar se lanzan tantos dados como el valor que se tenga en Combate. La dificultad para impactar puede sufrir penalizadores dependiendo del movimiento del tirador y el objetivo, la distancia, la visibilidad, etc. Los detalles se explican en el manual completo, pero en términos generales podéis aplicar una bonificación de +2d para tiros sencillos, y una penalización de -2d para tiros difíciles.

CUERPO A CUERPO

Cuando un personaje ataca cuerpo a cuerpo, elige una maniobra de combate y se enzarza con su objetivo, que elige una maniobra de combate como reacción. Lo que ocurre se resuelve inmediatamente mediante una tirada enfrentada de Combate, sin esperar a otros turnos de Iniciativa. Es decir, puede ocurrir que un personaje con poca Iniciativa tenga un plan de acción, pero acabe no pudiendo ponerlo en práctica porque antes de poder hacerlo ha recibido un ataque de un oponente y ha tenido que limitarse a reaccionar a este.

Las maniobras de combate son:

☞ **Dañar:** Un personaje que declara pretender Dañar a un oponente recibe +2 a la Iniciativa. Se debe elegir un objetivo concreto al que se pretende dañar.

Si cuando llega su turno de Iniciativa, el personaje que ha elegido Dañar no ha actuado todavía (por haber necesitado reaccionar al ataque cuerpo a cuerpo de otro personaje), se enzarza con el oponente elegido (si aún está disponible; si no, puede cambiar de maniobra u objetivo, pero sufriendo una penalización de -2d). El objetivo debe decidir inmediatamente con qué acción reacciona (puede intentar Dañar él también, Ganar Ventaja o Defenderse).

Si un personaje que ha elegido Dañar vence en un lance, puede realizar una tirada de daño, sumando a esta tantos dados como la diferencia de éxitos por la que haya ganado la tirada enfrentada.

☞ **Ganar Ventaja:** Un personaje que declara pretender Ganar Ventaja recibe +1 a la Iniciativa. Se debe elegir un objetivo concreto sobre el que ganar ventaja.

Si cuando llega su turno de Iniciativa, el personaje que ha elegido Ganar Ventaja no ha actuado todavía (por haber necesitado reaccionar al ataque cuerpo a cuerpo de otro personaje), se enzarza con el oponente elegido (si aún está disponible; si no, puede cambiar de maniobra u objetivo, pero sufriendo una penalización de -2d).

Si un personaje que ha elegido Ganar Ventaja vence en un lance, recibe tantos puntos de Ventaja como diferencia haya logrado en la tirada enfrentada. Los usos de estos puntos de Ventaja se describen más abajo.

☞ **Defender:** Un personaje que declara pretender Defender no recibe bonificación a su Iniciativa.

Un personaje que ha elegido Defender recibe el derecho a volver a tirar (una vez) todos los dados en los que no haya obtenido éxito en la tirada enfrentada de Combate. Si un personaje que ha elegido Defender vence en un lance, evita ser impactado y, por tanto, recibir daño.

Una vez los dos personajes han elegido sus maniobras, ambos lanzan los dados, tantos como sus respectivas Capacidad de Combate. Un personaje que Defiende puede volver a lanzar una vez los dados fallados.

Si un personaje logra más éxitos que el otro, resuelve el lance en función de la maniobra elegida, como se explica más arriba. Si hay un empate, los combatientes continúan enzarzados y deberán decidir qué hacer cuando llegue el turno siguiente.

OPONENTES MÚLTIPLES

Un personaje que ya haya actuado y reciba un ataque cuerpo a cuerpo solo puede reaccionar con la maniobra Defender. Si esa maniobra es su segunda acción del turno recibe una penalización de -2d; si es la tercera, la penalización es de -4d, etc.

PUNTOS DE VENTAJA

Los puntos de Ventaja pueden usarse para:

- ☞ Ganar la Iniciativa contra el mismo oponente para el siguiente turno.
- ☞ Sumar 1d a la siguiente tirada enfrentada de Combate contra el mismo oponente. Puede declararse justo antes de realizar la tirada.
- ☞ Permitir a un compañero sumar 1d a su tirada enfrentada de Combate, si también se está enfrentando en cuerpo a cuerpo en ese turno al mismo oponente al que se ha vencido obteniendo puntos de Ventaja. Debe declararse justo antes de que el compañero realice la tirada.





DAÑO

Hay dos registros que miden el estado de un personaje: Vitalidad e Incapacitación. Cuando se realiza una tirada de daño, el resultado de cada dado se lee independientemente para determinar si se tachan casillas de uno o los dos registros.

REGISTRO DE VITALIDAD

Consta de ocho casillas, numeradas según el resultado de dado que las marca (1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6). Así, si en la tirada de daño contra un personaje los resultados son 1, 3 y 5, la víctima debe tachar la casilla 1, una de las que muestran 3 y la 5. En el caso de que no queden casillas sin tachar de un número concreto, se ignora el resultado (ese impacto no causa más daño al objetivo; por ejemplo, se ha golpeado en un brazo que ya estaba inmovilizado).

Penalización por heridas. El daño sufrido por un personaje le causa heridas, que afectan a su concentración y actividad física. El mayor número sin tachar de entre las casillas de Vitalidad indica el número máximo de dados que se puede lanzar en cualquier tirada.

Ejemplo: Carla ha disparado a Kieran acertándole en una pierna. Tras tirar el daño (3d, con resultados 5, 6 y 6), Kieran debe tachar el 5 y el 6 de su registro de Vitalidad. El segundo 6 se ignora, ya que solo hay una casilla numerada como 6 en el registro de Vitalidad. A partir de ahora

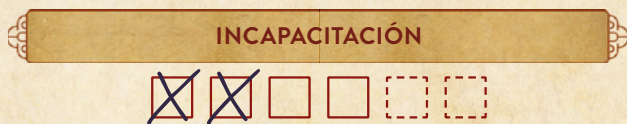
Kieran no podrá lanzar más de cuatro dados en ninguna tirada (ya que 4 es el número sin tachar más alto que queda visible en sus casillas de Vitalidad).



REGISTRO DE INCAPACITACIÓN

Consta de cuatro casillas sin numerar. Por cada dado con un resultado de número par en una tirada de daño se tachar una casilla del registro de Incapacitación, independientemente de si también se ha tachado una casilla de Vitalidad. Un personaje con todas sus casillas de Incapacitación tachadas está fuera de combate. Según dicte la narrativa, esto significará que ha quedado inconsciente, inmovilizado, reducido, etc.

Ejemplo: Continuando el ejemplo anterior, el daño causado por el balazo ha sido un 5 y dos 6. Kieran se ha tachado un 5 y un 6 en su registro de Vitalidad y, además, debe tacharse dos casillas de su registro de Incapacitación, una por cada resultado par (fíjate que el segundo 6, aunque se ignore para el registro de Vitalidad, sigue implicando tachar una casilla de incapacitación).



TRUCOS DE MAGIA

La magia en *Trickerion* se compone de trucos preparados. En estos trucos no hay nada de sobrenatural, salvo en las contadas excepciones en las que toma parte la sustancia conocida como *Trickerion*. El efecto del *Trickerion* es ampliar las capacidades naturales del mago o de los materiales que utiliza. Adicionalmente, en el mundo de *Trickerion* existen ingenios mecánicos que no se corresponden con la tecnología histórica propia de la era victoriana, pero que no operan de manera sobrenatural en sí... salvo cuando lo hacen.

ESCUELAS DE MAGIA

Cada PJ mago tiene acceso a trucos propios de una (o en ciertas ocasiones varias) Escuela de Magia:

- ☞ **Espiritista:** Todo lo relacionado con (supuestamente) contactar con los espíritus y que estos den información sobre personas, lugares o eventos, incluida tanto información del pasado, como del presente e incluso del futuro.
- ☞ **Escapista:** Todo lo relacionado con liberar ataduras o salir de lugares donde se ha sido confinado, así como manejarse con cerraduras, llaves, esposas, etc.
- ☞ **Mecanicista:** Todo lo relacionado con ingenios mecánicos y autómatas.
- ☞ **Óptica:** Todo lo relacionado con trucos de luz, espejos, sombras e incluso, como extensión de los anteriores, sonido.

Nota

Cuando a continuación se habla de «víctima», nos referimos al personaje que es el objeto del truco.

DISCIPLINAS

Cada Escuela de Magia contempla trucos vinculados a una o más Disciplinas, propias de dicha escuela:

- ☞ **Escuela Espiritista:** Leer (percibir información de una persona, lugar o evento), Influir (sobre una persona; puede usarse para ganarse su confianza o para intimidarla), Prever (el futuro de una persona, lugar o evento).
- ☞ **Escuela Escapista:** Cerraduras, Contorsionismo, Entornos hostiles (como sumergido en agua, en un tanque lleno de gas, atrapado en hielo...).

☞ **Escuela Mecanicista:** Percepción (ingenios que reciben datos y hasta pueden grabarlos, con las limitaciones lógicas de la tecnología del mundo de juego; por ejemplo, se puede grabar sonido, pero no imagen), Comunicación (ingenios que emiten información, bien hablada, bien mediante imágenes proyectadas —a lo «linterna mágica»—, recreando sonidos, humo, etc.), Proceso (ingenios que al recibir un tipo de material lo procesan para obtener un resultado predeterminado; por ejemplo, se aplaude y el ingenio enciende sus luces).

☞ **Escuela Óptica:** Mostrar (hacer ver u oír algo que no está ahí), Ocultar (hacer desaparecer de la vista o los sentidos algo que la víctima debería poder percibir), Modificar (hacer que algo que la víctima puede percibir se le aparezca como algo diferente).

TIRADAS DE TRUCO

A la hora de ejecutar un truco, el jugador debe describir el efecto deseado al director de juego, y este determinará qué Disciplina es la que corresponde utilizar.

Por ejemplo, convencer a un guardia para que les franquee el paso podría lograrse mediante la Disciplina «Influir» (de la Escuela Espiritista); convencer a un grupo de personas en una habitación de que ha llegado la noche podría requerir de «Mostrar» (de la Escuela Óptica).

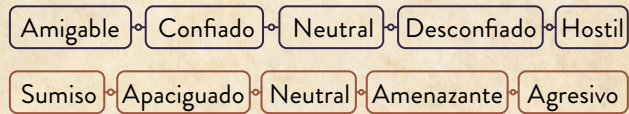
A la hora de ejecutar un truco, el jugador debe lanzar tantos dados como el nivel del mago en la Disciplina que corresponda. A esto lo llamamos «tirada de truco». Cada resultado de 5 otorga un éxito, y cada resultado de 6 otorga dos éxitos. La suma de estos éxitos determina el grado de precisión con que se ejecuta el truco.

FACTORES RELEVANTES

La dificultad de lograr el efecto deseado vendrá determinada por hasta un máximo de cuatro factores relevantes, que se explican a continuación (rara vez necesitaréis valorar más de dos). El uso de estos factores se explica en el manual completo. Los personajes pregenerados disponen de toda la información necesaria para ejecutar sus trucos en su ficha.

☞ **Distancia/Visibilidad:** Cómo de lejos está la víctima del truco de los componentes utilizados (por ejemplo, a qué distancia tiene que resultar convincente el maniquí que representa a la señora Fawthorne) o a qué distancia quiere provocarse el efecto. En este caso, la cercanía es una penalización. Cuanto más cerca, más difícil es que parezca real.

☞ **Predisposición del objetivo:** En los casos en que haya que influir sobre un ser vivo, cuánto se quiere cambiar su forma de pensar o actitud. Este factor se expresa en «muestras» dentro de una escala de cinco pasos, por ejemplo:



☞ **Tamaño/Número de objetivos:** Cómo de grande es el objetivo del truco, el efecto que quiere provocarse o el objeto que quiere mostrarse u ocultarse. O cuántas víctimas deben crearse el truco.

☞ **Duración:** Durante cuánto tiempo está activo el truco o durante cuánto tiempo debe mantenerse influidas a las víctimas.

PIFIAS

Si no se logra ningún éxito y además al menos uno de los resultados es un 1, se considera que se ha pifiado la ejecución del truco. No solo no se logra el objetivo previsto, sino que, además, la víctima se da cuenta del truco, encuentra el equipo usado, reconoce que el fantasma es una persona disfrazada, etc., con las consecuencias narrativas que esto conlleve, a determinar por el director de juego. Narrativamente, el maniquí que debía representar a la señora Fawthorne se cae, la grabación con la voz del alcalde entra en bucle o el sonido se deforma, o los hilos que debían hacer levitar las velas se enmarañan.

PREPARACIÓN

Cada PJ cuenta con un registro de seis casillas de puntos de Preparación. Estos representan el tiempo y los recursos empleados en preparar el truco. Recordemos que en **Trickerion, el juego de rol** los trucos no son (generalmente) magia real y, por tanto, requieren de materiales y, muy a menudo, planificación y preparación previa a la ejecución. Si un mago logra hacer creer a los matones que le amenazan en un callejón que cuenta con la protección de un fantasma, —al que los matones ven moverse tras unas cortinas a la vez que ulula—, los puntos de Preparación representan el trabajo realizado por el mago y su equipo la tarde anterior instalando un autómatas tras la ventana, al prever que al llegar al callejón iba a ser «recibido» por los secuaces de su enemigo.

Cada punto de Preparación utilizado permite añadir 1d a la tirada de truco.

Un mago de nivel 1 puede utilizar un máximo de 2 puntos de Preparación en cada tirada. Un mago de nivel 2 puede utilizar un máximo de 4 puntos de Preparación en cada tirada. Un mago de nivel 3 puede utilizar un máximo de 6 puntos de Preparación en cada tirada. Todos los personajes pregenerados de esta guía tienen nivel 1.

Una vez realizada la tirada, independientemente del resultado de la ejecución del truco, un mago puede borrarse 1 punto de Preparación usado por cada resultado de 6 obtenido en dicha tirada.

TRICKERION

Cada mago puede acumular hasta 4 «puntos» de Trickerion por nivel. Utilizar 1 punto de Trickerion en un truco otorga un éxito automático (simplemente, suma un éxito al resultado de la tirada de truco).

TRUCOS Y CAPACIDADES

Algunos trucos no son más que extensiones de las propias Capacidades del mago (como usar la información supuestamente facilitada por un fantasma para intimidar a alguien... en el fondo el objetivo es lograr intimidarle). En estos casos, y a discreción del director de juego, una vez realizada la tirada de truco, un jugador puede volver a lanzar, una vez, tantos dados en los que no haya obtenido éxito como su nivel en la Capacidad asociada:

- ☞ Espiritista = Personalidad
- ☞ Escapista = Físico
- ☞ Mecanicista = Pericia
- ☞ Óptica = Conocimiento

EL FANTASMA DEL MAGNUS PANTHEON

UNA AVENTURA DE INICIO PARA **TRICKERION, EL JUEGO DE ROL**
POR DAVID MARTÍN

El fantasma del Magnus Pantheon es una aventura introductoria para **Trickerion, el juego de rol**. Está diseñada como una intriga entre magos en una localización importante pero contenida, el teatro Magnus Pantheon, lo que facilita su lectura y su juego. Se recomienda jugarla con un grupo de 2 a 4 jugadores con los personajes pregenerados y las reglas resumidas contenidas en esta guía.

INTRODUCCIÓN

Hace veinticinco años, durante la II Feria Continental de Magia, la gran maestra escapista Libertas Aeterna realizó una de las funciones más espectaculares del certamen. Durante toda una tarde llenó el teatro Magnus Pantheon con increíbles actuaciones escapistas cada vez más arriesgadas. Sin embargo, Libertas Aeterna sería recordada por su fatídica última función: La Doncella de Hierro envenenada.

En una tenebrosa variante de este truco, su asistente y esposo Tobías Malfatti y su aprendiz, Giovanna Berti, protegidos con máscaras de gas, debían mantener entreabiertas las dos tapas mortales del sarcófago de acero mientras se llenaba de gas venenoso. Libertas Aeterna aguantaba la respiración, encadenada en el interior de la Doncella de Hierro.

Dejaron caer las tapas de golpe. Nadie podría sobrevivir a eso. El sarcófago tembló. Un foco de luz de gas iluminó una explosión de

humo blanco en el otro lado del patio de butacas. La admiración murió en las gargantas del público cuando el humo se disipó.

Libertas Aeterna no había salido. Y el telón cayó pesado.

Hay varias versiones de lo que ocurrió después. Algunos dicen que Tobías gritó de dolor, se arrancó la máscara desesperado y abrió la Doncella de Hierro para morir envenenado abrazado al cuerpo de Libertas. Otros aseguran que Tobías recriminó a Giovanna un error intencionado. Ella le abrazó y besó, pero Tobías la rechazó llorando y ella corrió para nunca volver a ser vista. La historia menos contada es la de que Tobías y Giovanna desaparecieron del teatro para ser apresados por los «galgos» del sargento Varga mientras huían en un piróscabo ligero con los secretos y el dinero de Libertas.

Pero hay algo en lo que todos los relatos concuerdan. Desde entonces, en la víspera y durante la Feria Continental de Magia, las penumbras del Magnus Pantheon dejan ver la figura vaporosa del fantasma de Libertas Aeterna buscando venganza indiscriminada.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Las siguientes líneas sintetizan la trama y acontecimientos de la aventura. Este apartado es solo para los ojos del director de juego. Si piensas jugarla, te recomendamos que no sigas leyendo.

Los *personajes jugadores* son invitados al I Certamen para Talentos Emergentes de Magoria gracias a sus relaciones con la Academia Dahlgaard. El evento tendrá lugar en el Magnus Pantheon, donde medirán sus habilidades escénicas con los mejores jóvenes talentos de la ciudad. El premio, además del prestigio del vencedor, es el acceso durante un trimestre a los secretos de la Academia Dahlgaard y un lote de recursos de mago de la colección del Magnus Pantheon.

Los magos deben disputar la fecha de su función frente al director del gran teatro, por lo que los *personajes jugadores* tienen que pugnar con sus rivales para actuar en el mejor horario del día.

A las 21:00 del sábado, durante ese turno de actuación, algo sale mal y el mago es herido de muerte. El fantasma de Libertas Aeterna ríe con crueldad en el patio de butacas antes de desaparecer en la oscuridad del techo entre vapores y éter. El presagio de su venganza se ha cumplido. En ese mismo momento, en la tramoya y entre bastidores parece haber sombras que se mueven: da la sensación de que el Magnus Pantheon está realmente encantado. El público se alborota y llaman a la policía. El certamen se cancela inmediatamente.

Los experimentados ojos de un mago son capaces de encontrar pistas de un sabotaje en la actuación. La sospecha apunta a la rivalidad acérrima de los *personajes jugadores* con la víctima. ¿Ha sido realmente el fantasma quien ha matado al mago?

Las pistas en las diferentes partes del escenario, las declaraciones de los testigos, la investigación de las estructuras ocultas y la sucesión de eventos fantasmales apuntan tanto al fantasma como a los *personajes jugadores*. El personal del teatro quiere retenerlos, mientras que el público tiene miedo del fantasma de Libertas. Los *personajes jugadores* tienen que decidir entre ser apresados o luchar por su inocencia encontrando la verdad a través de los lugares secretos del gigantesco teatro antes de que sea tarde.

LO QUE ESTÁ OCURRIENDO REALMENTE

Un mago enmascarado ha contratado a Sonrisa Plateada para que robe el premio del certamen. El mago enmascarado realiza un ingenioso truco con su asistente para revivir la leyenda del fantasma de Libertas Aeterna, ayudado por la manipulación de las luces que hacen dos de los criminales. Esta es la distracción inicial para que los mafiosos actúen. Pero hasta los mafiosos ignoran que los están utilizando como una distracción mayor desechable.

En realidad, el mago enmascarado quiere acceder a la caja de seguridad secreta del Magnus Pantheon para robar un pequeño cofre con tres fragmentos de Trickerion y un ingenioso artefacto de tecnología mágica que se creía destruido: el hipnotizador. Debe ser suyo a toda costa, y no duda en atentar contra un inocente y traicionar a Sonrisa Plateada para desviar la atención y cubrir su golpe.

UNA OPORTUNIDAD ÚNICA

LA INVITACIÓN

La mañana del primer miércoles de junio, el cartero hace sonar la campanilla del taller de la compañía de magos de los *personajes jugadores*. Les entrega una carta certificada dirigida al protegido de la compañía.

Nota

El protegido es una figura que se beneficia de tener un mecenas o custodio que se hace cargo de los costes de asistir a la Academia Dahlgaard. Esta ocupación se indica en el historial de algunos personajes pregenerados. En el caso de que no hayáis seleccionado ningún personaje Protegido, la carta puede llegar a nombre de quien estiméis oportuno.

La misiva está adornada con el lazo azul y el lacre de la Academia Dahlgaard. Tras firmar la entrega, el mensaje es todo suyo.



Estimado alumno:

Durante la próxima semana tendrá lugar la XXVII Feria Continental de Magia. Es un placer para mí informarle de que la Academia Dahlgaard ha llegado a un acuerdo con el director del teatro Magnus Pantheon para celebrar un certamen para los talentos emergentes de la ciudad en la víspera.

Como parte de dicho acuerdo, la Academia Dahlgaard puede proponer hasta cuatro compañías de magos de entre sus alumnos. Es un placer comunicarle que su nombre y el de su compañía de magos han destacado por su dedicación y aptitudes prometedoras.

El certamen tendrá lugar los próximos viernes y sábado en el Magnus Pantheon. El premio para la actuación vencedora es acceso gratuito para toda la compañía a la Academia Dahlgaard durante un trimestre —o compensación económica similar— y un valioso lote de componentes especiales de la colección del teatro. Ruego me disculpe la premura. Las negociaciones y trámites han sido tan tediosos como repentina la resolución del acuerdo.

Creo que no será necesario decir que es una gran oportunidad, tanto por actuar en el Magnus Pantheon como porque algunos magos maestros invitados a la feria ya están en la ciudad.

Esperando que usted y su compañía estén interesados, les cito mañana jueves en el despacho del director del Magnus Pantheon a las 11:00 de la mañana.

Un cordial saludo.

Profesor Bernard,
Rector Magnífico de la Academia Dahlgaard.

Los *personajes jugadores* deberán ser rápidos y eficientes a la hora de decidir cómo será su actuación, qué papel tomará cada uno y prepararlo todo.



LA MIRADA DEL DIRECTOR

El despacho de Alexander Krafner, director del Magnus Pantheon, está en la extensión trasera del complejo del teatro. Se accede desde la calle del Descanso, una estrecha calle que serpentea uniendo la parte menos glamurosa de los teatros de la ribera del Mágor. Se la llama así porque antiguamente era habitual ver aquí a los artistas y magos salir a tomar el aire entre actuaciones.

El director es un hombre de mirada severa. Muestra tan poco sentido del humor como gusto por que le hagan perder el tiempo. Recibe a los nueve representantes de las compañías de magos candidatas. Explica que:

- ☞ Los candidatos actuarán por turnos con una función de una hora de duración. El profesor Bernard y él evaluarán la técnica y espectacularidad de la actuación, pero, por supuesto, también la reacción del público.
- ☞ Las actuaciones se reparten en cuatro el viernes y cinco el sábado. La primera función es a las 19:00 (cada día).
- ☞ El horario se discute ahora, por turnos. Los candidatos defienden su horario y exponen qué tienen que ofrecer al honorable público del Magnus Pantheon.

Forma parte del saber popular que la mejor hora para actuar son las 22:00 del sábado. El público suele ser más exigente y una buena actuación se ve más recompensada. El principal rival de los *personajes jugadores* es Julian Neitini, el habilidoso pero mezquino Caballero Escurridizo, con quien compiten habitualmente en la Academia.

Solo se permite hablar a una persona por compañía. Tras exponer sus méritos y actuaciones, los candidatos que más probabilidades tienen de actuar en las mejores horas de la noche del sábado (21:00 y 22:00) son Julian Neitini y los *personajes jugadores*. Un enfrentamiento de Personalidad (Empatía, Negociar) entre ellos ayuda al director Krafner a decidir quién actúa a la mejor hora, las 22:00.

El alcance de Personalidad quedará fijado por la predisposición del objetivo. Esto se explica en el manual básico, pero en esta aventura un éxito en una tirada enfrentada determina quién impresiona más al director. Un personaje con dotes especiales para examinar a la gente, como un espiritista que domine *Leer la mente*, puede usar su tirada de truco en lugar de la de Capacidad para influir en el director. En el caso de usar un fragmento de Trickerion, además de los éxitos, el *personaje jugador* percibe fugazmente un esfuerzo por ocultar un pensamiento, como un muro oscuro con una puerta de seguridad de acero.

LA VENGANZA DE LIBERTAS

Desde el mediodía del sábado, los magos jóvenes podrán acceder por la calle del Descanso a las salas de preparación. Son espacios cerrados de la planta baja para que las compañías preparen sus trucos, y están distribuidos por los pasillos laterales que rodean la sala de bastidores. Se le entrega una llave a cada compañía para guardar sus secretos.

Los magos también tienen acceso a la sala de bastidores y al escenario para preparar sus funciones. Si lo necesitan, también pueden acceder a la tramoya y la rampa de la antesala trasera, que permite bajar materiales o decorados pesados al almacén subterráneo, al foso bajo el escenario y a sus trampillas ocultas. En estos casos, siempre es con el permiso y ayuda del discreto cuerpo técnico del teatro a su disposición (escenógrafo, iluminadores, utileros, tramoyistas, bedeles).

ENTRE BASTIDORES

La sala de bastidores es un caos ocupado por los magos y asistentes de las compañías. Es una zona amplia de treinta metros de altura llena de marcos, lonas, telones, ropas, cajas, escenarios, cuerdas, poleas, escaleras, contrapesos y toda la estructura de la tramoya. Se mantiene poco iluminada durante las funciones.

Los *personajes jugadores* pueden ensayar y preparar su función durante toda la tarde. Sin embargo, para mantener una competición limpia, la dirección del teatro no permite a las compañías dejar las salas de preparación una vez comiencen las funciones, y solo la compañía que actúe inmediatamente después puede estar en la sala de bastidores para ultimar preparativos. El personal del teatro vela por que esto se cumpla.

RIVALIDAD DESCARADA

La hostilidad entre Julian y los *personajes jugadores* es evidente. Cuando ambos estén preparando sus actuaciones y moviendo objetos y atrezzo por la sala de bastidores, es un momento perfecto para generar una discusión entre las dos compañías. Acusaciones de entorpecer su preparación, intentos de espionaje y sabotaje son las protagonistas de un alboroto antes de la actuación.

El director Krafner interviene para zanjar el asunto, pidiendo a las partes que controlen sus nervios y se comporten según las normas de participación justa.

UNA TRAMPA FANTASMAL

El teatro está lleno y una curiosidad entusiasmada se extiende por el público. La función de las 20:00 ha sido acogida con un buen aplauso, pero el público aún estaba frío. Pero durante la función de las 21:00 se va a helar.

La actuación de las 21:00

Lo más probable es que los *personajes jugadores* se quedaran con el turno de las 22:00. Es la mejor hora, pues, tras el breve descanso para un refresco y aperitivo nocturno, el público suele estar más animado.

Es por ello por lo que en adelante se considera que es Julian quien sufre el daño durante su actuación de escapismo.

Sin embargo, si los *personajes jugadores* se han quedado con el segundo mejor turno (a las 21:00 h) o si decides que puede ser más interesante así, los sucesos sobre el escenario les ocurren a ellos. Encontrarás cajas de información para ayudarte a adaptarlo de esta manera.

El Caballero Escurridizo está realizando su propia versión del *Escape del tanque de agua*, con el tanque sin cubrir y una iluminación directa que añade dificultad y una arriesgada transparencia. Pero algo sale mal. El mago es incapaz de quitar las últimas cadenas y desbloquear la escotilla desde dentro. Una imagen fantasmal aparece dentro del tanque y abraza al mago. Se está ahogando.

El rumor del público se extiende por el teatro y llega a la sala de bastidores. Si los *personajes jugadores* estaban allí preparándose y no prestaban atención al escenario, son alertados por el sonido y los gestos confusos de los tramoyistas.

Antes de que la asistente del Caballero Escurridizo pueda reaccionar, las luces de gas del escenario estallan con una deflagración terrible. Dos contrapesos caen peligrosamente sobre el escenario, que queda a oscuras.

Una luz tenue surge sobre el patio de butacas. Es la figura fantasmal de una mujer pálida y vaporosa que ríe con crueldad. Flota sobre los espectadores, con sus telas y cabello moviéndose como si estuvieran sumergidos. Lanza un grito aterrador y asciende como una centella blanca para desvanecerse en la oscuridad de la cúpula interior.

Los gritos y el desconcierto recorren el patio de butacas y los anfiteatros: «¡Es el fantasma de Libertas!», «¡Ha sido ella!».



Cuando los iluminadores y bedeles acceden al escenario con linternas de gas, Julian Neitini, el Caballero Escurridizo, flota inmóvil en el interior del tanque. Lo abren y sacan al mago rápidamente. Acto seguido, llaman a un médico y a la policía.

Cae el telón.

Los *personajes jugadores* pueden intervenir con una tirada de Pericia (Mecánica o similar) para abrir la escotilla bloqueada y sacar a Julian del tanque, y otra de Pericia (Medicina) en condiciones muy desfavorables (-2d) para reanimarle. Si consiguen hacerlo, Julian permanece inconsciente. Si no, habrá fallecido.

Nota

Estas tiradas pueden encadenarse, ya que sacarle cuanto antes del tanque es vital. Si uno de los *personajes jugadores* domina *Escape del tanque de agua*, puede realizar una tirada de truco para sacarle.

La actuación de los personajes jugadores

Si los que están actuando en ese momento son los *personajes jugadores*, puedes adaptar el suceso a la función. Aquí tienes algunas ideas:

- La deflagración quema al mago y prende sus ropas.
- El efecto de *La momia en llamas* se deshace y quema al mago.
- Cae un contrapeso o parte de su decorado peligrosamente sobre el mago.
- El truco *Ventana al Más Allá* muestra el ataque de Libertas arrojando un objeto real.
- Las cadenas, cepo o barril ahogan al mago.
- Los objetos de una función mecanicista cortan, asfixian o golpean al mago al romperse o funcionar mal.
- Un asistente *personaje no jugador* es quien recibe el daño mortal.

SOMBRAS EN EL TEATRO

El certamen se cancela inmediatamente y se pide que nadie abandone el recinto. La policía está en camino, mientras los rumores se extienden por el teatro. Unos están aterrados porque el fantasma de Libertas es real y se ha vengado. Otros no pueden o no quieren creerlo, pero no tienen una mejor explicación.

EL DEDO ACUSADOR

La enemistad entre las compañías de Julian y de los *personajes jugadores* aflora. La asistente de Julian les señala como perpetradores del sabotaje mortal. Los tramoyistas y bedeles que presenciaron la discusión entre bastidores se unen a la sospecha. Pero todos han visto al fantasma. El director duda.

Los dos miembros más fogosos de la compañía de Julian no se creen lo del fantasma y quieren agredir a los *personajes jugadores*. Algunos técnicos del teatro quieren rodear a los *personajes jugadores* y atarlos hasta que llegue la policía, mientras que otros desean huir de allí por miedo al fantasma. Por su parte, el profesor Bernard, que se encontraba entre el público, sube al escenario. Aunque bastante afectado, trata de que todos mantengan la calma y quiere interrogar a los *personajes jugadores*. Otros magos jóvenes aspirantes al premio podrían tomar partido para aliviar o crispar la situación.

Además, la tensión aumenta cuando algunos miembros de la policía de Magoria y un puñado de guardias del archiduque de permiso que asistían a la función escuchan las acusaciones y deciden intervenir.

INDICIOS DE LO MUNDANO DESDE EL ESCENARIO

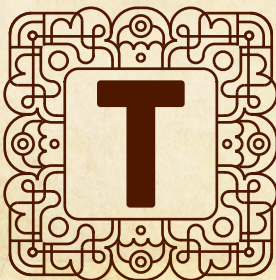
Si están en el escenario, mientras toda la tensión aumenta, los *personajes jugadores* pueden encontrar pistas sobre lo ocurrido.

☞ Un éxito en una tirada de Deducción (Maquinaria), permite saber que las cuerdas de los contrapesos que han caído en el escenario han sido aserradas. No parece obra de un fantasma.

☞ Un éxito en Deducción (Maquinaria) o *Escape del tanque de agua* (puedes permitir otro truco con competencia con los metales) determina que la escotilla fue trucada con una pieza intencionadamente defectuosa para hacer saltar un perno que impedía abrirla desde dentro. La pieza tiene las letras H y C. El candado de

las últimas cadenas que rodeaban a Julian estaba codificado para que no se abriera una vez cerrado. Un éxito en Conocimiento (Submundo) o los éxitos adicionales de las tiradas anteriores (si los hay) que se asignen a obtener información adicional permiten:

- ✦ Saber que el limado de los pernos y manipulado de la escotilla con la pieza defectuosa es reciente y es un trabajo fino. Quien lo hizo sabía lo que hacía
- ✦ Que las letras H y C corresponden a la fundición Hierro y Carbón, en las afueras del Callejón Oscuro. A la distribuidora de sus piezas se la relaciona con el grupo criminal Sonrisa Plateada. (Nota: Esta pista evidente no es un estúpido desliz de los mafiosos, sino obra del mago enmascarado para que la investigación apunte hacia ellos).
- ☞ En plenas acusaciones contra ellos, los *personajes jugadores* ven cómo uno de los puentes de la tramoya se balancea un poco. Unas sombras pasan por los puentes, plataformas y escalas sigilosamente, ascendiendo hacia la parte trasera del teatro.
- ☞ Un éxito en Conocimiento (Leyendas, Submundo, Cultura general) permite recordar los rumores de que el viejo edificio del Magnus Pantheon es complejo y tiene múltiples trampillas y puertas.
- ☞ Si entre los *personajes jugadores* hay alguno con historial relacionado con los mafiosos de Sonrisa Plateada, siente que alguien le clava los ojos desde la pared de la entrada del patio de butacas. Se trata de una figura andrógina alta y delgada, con una gorra negra de visera larga y un traje gris oscuro. Se cubre parcialmente con la sombra de una estatua de Dahlgard y una capa corta negra. Saluda el *personaje jugador* con la visera y sonrío con expresión amenazante y el brillo plateado de sus dientes. Luego parece encogerse tras la sombra de la estatua y desaparece.



Si los *personajes jugadores* son los que han sufrido el daño, el dedo acusador depende de ellos. Los trabajadores del teatro que hayan visto la discusión entre bastidores rumorean sobre la posible implicación de Julian. Si coge fuerza la acusación, Julian hace honor a su nombre de mago y el Caballero Escurridizo desaparece.

Con las puertas bloqueadas por los bedeles y acomodadores, su ruta de escape es acceder al largo almacén subterráneo con la esperanza de encontrar una de las salidas subterráneas al río Mágor. Pero resulta ser una mala idea, ya que algunos de los secuaces de Sonrisa Plateada protegen las lanchas de vapor de huida, a la espera del botín. Persiguen a Julian y lo dejan tirado en los subterráneos, cubierto por un decorado en desuso, tras darle una paliza de muerte.

DESVELAR LO INVISIBLE

En la compañía de magos puede haber un *personaje jugador* que quiera usar la energía mágica de un fragmento de Trickerion con el truco *Ventana al Más Allá*. Puedes ofrecer una pista utilizando una visión espectral. Una capa fantasmal recubre las superficies con aspecto blanquecino. El escenario se volverá frío e inquietante. El espíritu verdadero de Libertas Aeterna, estilizada y vestida para actuar con su toga romana, llora sin lágrimas sobre el cuerpo de Julian (muerto o inconsciente) y le acaricia la cara. Parece triste al ver que el joven ha sufrido su mismo destino.

Si se le pregunta, mira hacia la oscuridad de la tramoya y señala hacia algún lugar en la oscuridad a unos veinte metros del suelo. Luego se desvanece.

PERSEGUIR SU INOCENCIA

Los personajes tienen dos opciones para librarse de quienes les acusan: un alegato a la duda razonable y a su inocencia —éxito en Personalidad (Negociar o similar) con -1d—, o zafarse enfrentándose —esto podría requerir tiradas de acción, trucos e incluso combate—.

Si logran convencer a sus acusadores temporalmente, cuantos más éxitos extras obtengan más tiempo tendrán antes de que cambien de opinión y les persigan o delaten a la policía (15 minutos cada éxito). También pueden utilizar sus éxitos extras para conseguir la ayuda de un tramoyista o bedel que les guíe por el teatro.

Si se escapan haciendo uso de la habilidad o la fuerza, además de la dificultad de encontrar la verdad, sufren el acoso de quienes les creen culpables.

En ambos casos, es una carrera contra el tiempo. En menos de 20 minutos (en la ficción), el mago enmascarado alcanzará el techo del teatro mientras los secuaces de Sonrisa Plateada huyen, y la policía tomará el control del teatro.

Los personajes jugadores son las víctimas

Si los *personajes jugadores* han sufrido el atentado y señalan a Julian, tienen que convencer al personal del teatro, al profesor Bernard y al director de su acusación. Si van en su busca, Julian no está en la sala de preparación que le asignaron. Su compañía no lo ha visto desde que se apagaron las luces. El acceso a la rampa hacia los subterráneos está abierto, sin embargo.

Si llegan lo suficientemente pronto como para ver a los matones arrojar el cuerpo de Julian bajo el decorado abandonado, pueden perseguirlos si lo desean. Los matones huyen por un laberinto de columnas y bóvedas hacia la humedad del desagüe abierto que sale al Mágor, y cierran el enrejado al pasar.

- Si hablan con Julian, este confiesa que tuvo miedo y huyó, sabiendo que le señalarían, pero no tiene nada que ver con lo ocurrido.
- Si atrapan a un mafioso, pueden hacerle confesar que han sido engañados y tienen órdenes de huir. Solo Sonrisa Plateada sabe qué ha pasado, pero ha ido en busca del traidor al despacho del director.

EL RASTRO DE LA MÁSCARA

En este momento, lo más probable es que los *personajes jugadores* estén pensando en tres opciones: atravesar el patio de butacas a por Sonrisa Plateada, huir por los subterráneos o perseguir a lo que sea que esté atravesando la tramoya.

PERSEGUIR A SONRISA PLATEADA

La ayuda del personal veterano del teatro o el éxito en una tirada de Conocimiento (Leyendas, Arquitectura) permite encontrar una pequeña trampilla disimulada en la base de la estatua de Dahlgaard, junto a la pared de la entrada del patio de butacas.

Nota

Mantén vivo el teatro. Mostrar el agobio de abrirse paso por la platea entre las quejas o acusaciones de espectadores nerviosos, y los actos de miembros de la policía de Magoria disfrutando de sus días libres o la guardia del archiduque de permiso es una buena opción.

Una escalera vertical desciende hasta una habitación con olor a rancio. Hay mobiliario podrido, hogar de ratas y cucarachas. La habitación da a una sala que se abre a varios pasillos abovedados que se adentran bajo la platea, escaleras que descienden aún más en el subsuelo y un pequeño pasillo de un metro de alto en dirección a la fachada frontal del teatro.

Oyen el eco de una risa juguetona que se alterna con un «por aquí». Proviene de los subterráneos más profundos. Es complicado seguirla, pero los lleva a una sala húmeda en la que se escucha el ruido de agua corriendo por un canal. Sonrisa Plateada juega con ellos y les hace perder tiempo. Aprovecha las sombras para golpearles y esconderse, moviéndose con rapidez. Si se ve acorralado, puede usar sus estiletes arrojados o utilizar un pasadizo disimulado tras las columnas.

Cuando el botín esté cargado, Sonrisa Plateada los lleva hasta el pasaje que da al canal. Entonces, aparece frente a ellos de pie y les saluda, en especial a quienes hayan tenido relación con los mafiosos.

—*Qué sorpresa, queridos míos. Veo que los peces guardan sus secretos (si está Frederic) / veo que la pitonisa siempre se calla una carta (en el caso de Amabel).*

Les informa de que les han engañado, como a él, y que han jugado su papel como meros peones. Al menos él cuenta con un caballo o una reina para salir de esta torre. Si los *personajes jugadores* intentan atraparlo, acciona una manivela junto a la pared y un rastrillo cae entre ellos. Muestra su sonrisa plateada y se sube a una de las lanchas de vapor que le esperan para huir con el premio del certamen.

Si antes de que esto ocurra, los *personajes jugadores* logran ponerle en un aprieto para atraparlo, Sonrisa Plateada no lucha hasta el final. Se rinde para permitir que sus hombres escapen —tiene otros recursos para afrontar el futuro juicio y evitar la pena—.

HUIR POR LOS SUBTERRÁNEOS

Si son lo suficientemente rápidos, pueden abrir el acceso a la rampa hacia los subterráneos y orientarse para salir del teatro. Se hallan en las mismas dificultades descritas en el recuadro «Los personajes jugadores son las víctimas»: se encuentran con los mafiosos corriendo por el laberinto abovedado hasta el canal que sale al río. Unos cargan el premio del certamen mientras otros se enfrentan a los *personajes jugadores*. Pueden recuperar el premio si les detienen. Si consiguen apresarles y hacerles hablar, confiesan que han sido traicionados, pero que no saben quién ha sido. Sonrisa Plateada lo sabe, y creen que ha ido a rendir cuentas con él al despacho del director del teatro.

Nota

En realidad, Sonrisa Plateada cree que es mejor vengarse en frío. Al ver que su huida por el río está comprometida, utiliza el pasillo pequeño para salir al recibidor del teatro e intentar huir por la puerta principal con su competente persuasión o habilidad escurridiza.

PERSECUCIÓN POR LA TRAMOYA

Para acceder al sistema de plataformas, mecanismos y puentes de la tramoya, pueden utilizar las escaleras y escalas verticales junto a las paredes de la sala de bastidores, o bien intentar la arriesgada pero espectacular tarea de cortar la cuerda de los contrapesos del decorado o la iluminación y ascender sin control hasta la plataforma sobre el escenario.

La tramoya es una telaraña de varios niveles con cuerdas, cadenas, plataformas fijas y puentes móviles que va ascendiendo hasta los treinta metros de altura. Unas figuras oscuras dejan de moverse sigilosamente y comienzan a apresurarse saltando entre plataformas y trepando por las escalas verticales para escapar de sus perseguidores por una de las trampillas superiores.

El riesgo y la velocidad necesarias para alcanzar a esas dos sombras (mafiosos vestidos de negro) requiere una tirada extendida de Físico de 4 éxitos.

- ☞ Si lo consiguen con 1 tirada, alcanzan a ambos secuaces en la tramoya.
- ☞ Si lo consiguen con 2 tiradas, alcanzan a uno en la tramoya, pero otro alcanza la trampilla superior.
- ☞ Si lo consiguen en 3 tiradas, los dos alcanzan la trampilla y la abren.

Si les alcanzan, los mafiosos luchan para herir y huir. El riesgo de luchar en la tramoya no es tanto que tu enemigo te hiera, sino de caer desde esa altura.

Si les atrapan, pueden confesar que iban a huir por el ventanal del despacho del director, en la segunda planta. Según el plan, sus compañeros han dado el golpe en el despacho del director y les han dejado todo preparado para entrar y descolgarse sin ser vistos.

Nota

Si los personajes jugadores han luchado por su huida y el personal y espectadores del teatro piensan que son culpables, ellos son a su vez perseguidos y se encuentran con dificultades en el teatro.

LA TRAMPILLA ENCANTADA

El mago enmascarado ha preparado una zancadilla para los secuaces de Sonrisa Plateada. Al otro lado de la trampilla superior que da acceso a la sala de mantenimiento de la segunda planta (extensión trasera del teatro), todo está oscuro. Un estallido de luz blanca ciega a quien la abra y la aparición de Libertas Aeterna grita terroríficamente. Con una rapidez casi sobrenatural, araña la cara de quien abre y le empuja con fuerza.

| —¡Fuera de mi escenario! —grita. |

El primer mafioso que haya abierto la trampilla cae de la plataforma más alta rebotando en cuerdas, cadenas y puentes móviles hasta golpear una plataforma quince metros más abajo. Es una caída mortal si no consigue agarrarse a algo.

Si los *personajes jugadores* atrapan a los mafiosos y han sido ellos quienes han abierto la trampilla, el fantasma de Libertas actuará de la misma manera. El *personaje jugador* que sufra el ataque (1d de daño) debe realizar una tirada de Físico (Proezas de fuerza o similar) para poder agarrarse o caer. Sus compañeros pueden intentar aferrarle.

Nota

Un *personaje jugador* que domine *Anillos enlazados* podría usar un fragmento de Trickerion para endurecer una cadena y evitar así la caída.

Luego el fantasma cierra la trampilla y la bloquea desde el otro lado. Es necesario un éxito en Físico (Proezas de fuerza) o cualquier arte mágica capaz de quitar el cerrojo al otro lado. Un rápido análisis de la trampilla con Deducción, Conocimiento o una tirada de un truco relacionado con los disfraces evidencia por el olor y la pequeña quemadura dejada en el marco interior de la trampilla que el fognazo ha sido causado por polvo de magnesio.

La trampilla da al cuarto de mantenimiento de la sala superior. La manija de la puerta que da al pasillo tiene un rastro de maquillaje en polvo blanco. A medio pasillo hay un jirón de tela gris brillante con hilos de plata (del disfraz del fantasma de Libertas). Tras ellos, el pasillo termina en una escalera. A ambos lados hay varias puertas cerradas. Al fondo, el pasillo acaba en la puerta del despacho del director Krafner.

Los obstáculos del fantasma

El falso fantasma de Libertas comienza una carrera para alcanzar el tejado del teatro cuanto antes. Al mismo tiempo, entorpece la persecución de los *personajes jugadores*.

Hay cuatro obstáculos: la trampilla bloqueada, la puerta del despacho del director, análisis de las pistas del despacho y la escala secreta. 4 éxitos —o tomar las decisiones correctas— en cada uno de ellos propicia que puedan dar alcance al falso fantasma o incluso que puedan enfrentar al mago enmascarado en el tejado.

En estos momentos, el mago enmascarado ya ha sacado el hipnotizador y el cofre de la cámara secreta, y los está subiendo por la chimenea del torreón sobre la bóveda hacia el tejado.

Con tiempo suficiente, los *personajes jugadores* pueden salvar los obstáculos o encontrar rutas alternativas. Pero la tensa premura requiere tiradas de tarea para no perder tiempo. Aquí los fallos no significan un bloqueo, sino emplear más tiempo para superar el obstáculo o encontrar una ruta alternativa.

- 2 fallos: llegan tarde al tejado. Solo pueden verles marchar (ver sección «A cielo abierto»).

A CIELO ABIERTO

Ya sea por el rastro del falso fantasma o por las pistas conseguidas, es probable que los *personajes jugadores* lleguen al despacho de Krafner.

LOS SECRETOS DEL DIRECTOR

La puerta del despacho del director está cerrada por dentro. La cerradura es complicada (-1d). Un éxito en Pericia (Bricolaje o similar) o el uso de un truco con dominio de las cerraduras permite forzarla.

El interior del despacho es un caos. En el suelo hay un cuadro destrozado, papeles y libros tirados de las estanterías. La caja fuerte que disimulaba el cuadro ha sido abierta. Los cajones del escritorio han sido forzados, y varios objetos y documentos confidenciales están expuestos sobre la mesa. También hay unas largas cuerdas con garfios junto a la balconada de la pared lateral que da a la zona ajardinada trasera del teatro, en la calle del Descanso.

Los mafiosos han reventado la caja de seguridad que guardaba el premio del certamen y bonos del Banco de Magoria, y han dejado las cuerdas para que los saboteadores de la tramoya huyeran. El resto del desorden lo ha causado el mago enmascarado con la intención de distraer a quien pudiera estar siguiendo sus pasos. Para que la investigación del robo apunte a Sonrisa Plateada y sus criminales, ha dejado además un poco de sangre falsa y un diente de plata entre el desorden cerca de la caja de seguridad. Además, quiere evidenciar algunos de los tratos y cuentas nada claros del director Krafner por una antigua enemistad. Un telón suficiente para ojos poco suspicaces.

Si los *personajes jugadores* se entretienen analizando la escena y los documentos, pueden realizar tiradas de Deducción (Archivos, Observación) para obtener información sobre:

- ☞ Registros de algunos acuerdos poco éticos para favorecer a magos en el teatro.
- ☞ Comisiones por mediar en la compraventa ilegal de artefactos de tecnología mágica.
- ☞ Blanqueo de dinero que engorda la asistencia al teatro en día flojos.

Sin embargo, eso hará que pierdan tiempo para alcanzar al mago enmascarado. Si alguno de los *personajes jugadores* obtiene éxitos extras y elige la opción de «hacerlo en menos tiempo» o declara que su interés es seguir el rastro del fantasma, encuentra maquillaje blanco y sudor sobre una estatuilla en la librería tras el sillón del escritorio.

Tirar de ella hace que la librería gire con un ruido mecánico, mostrando una escala secreta que asciende al armazón de madera del tejado de la extensión trasera del teatro. Si se han dado la suficiente prisa —no han perdido tiempo con los mafiosos ni con los obstáculos de la persecución—, pueden ver al fantasma de Libertas correteando sobre las vigas hacia el otro extremo para atravesar una puerta. En caso contrario, pueden seguir el rastro de maquillaje que deja el fantasma con sus descuidadas prisas.

RUTA DE ESCAPE

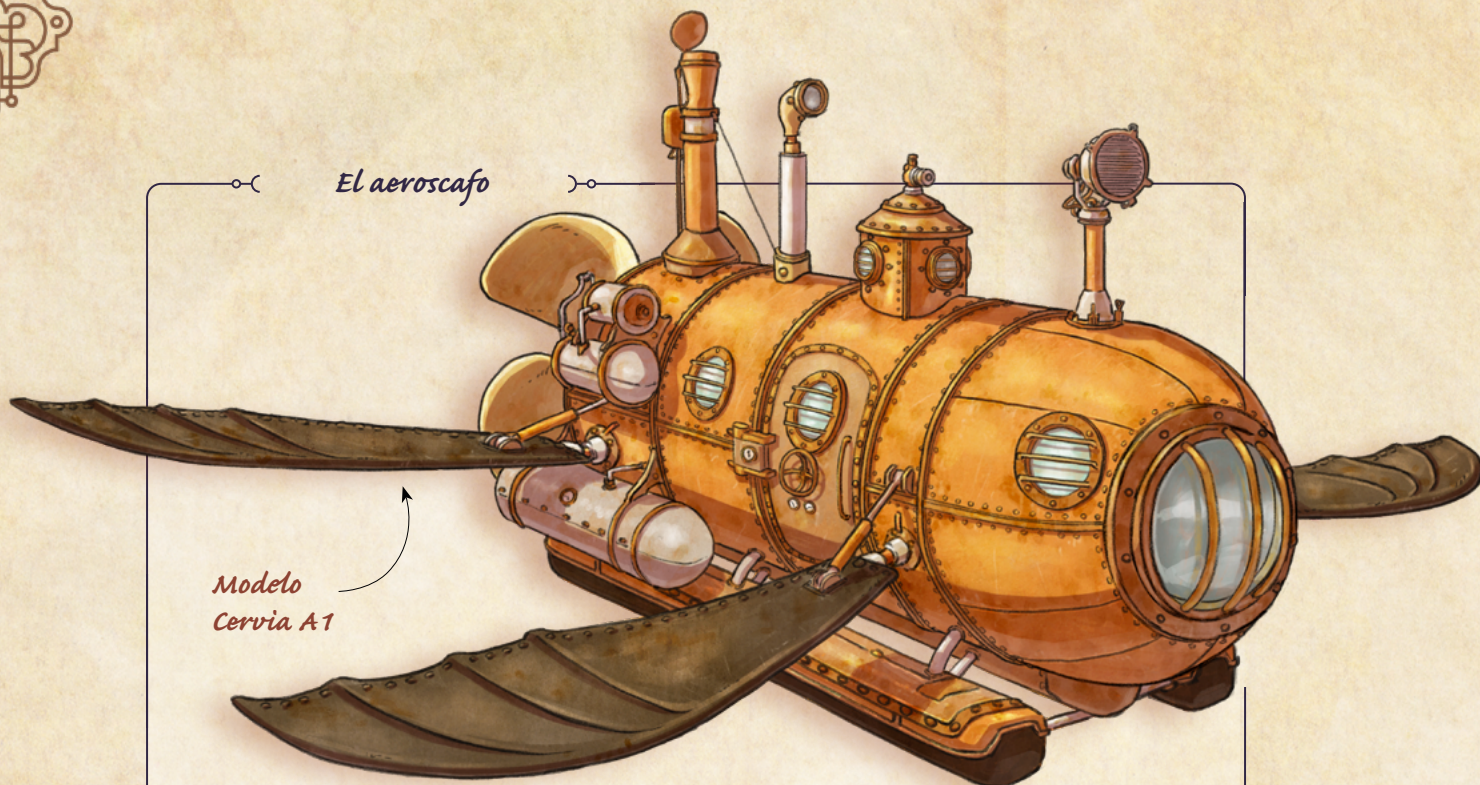
El falso fantasma abre una puerta y entra en una sala muy estrecha con engranajes de las grúas y poleas sobre la sala de bastidores. En ambos extremos hay escalas que ascienden hasta la vigería del tejado sobre la tramoya. Corre y salta por los travesaños para descender por otra escala hasta la pared opuesta. Pasa por una puerta hasta un gran espacio de cuarenta metros cuadrados lleno de columnas, vigas y ventanales que dejan pasar la luz de la luna. Salta a una columna estrecha y resbala por ella hasta una gran plataforma de madera con anclajes a las paredes y al techo.

Una amplia trampilla doble con poleas instaladas desciende a la gran cámara secreta del Magnus Pantheon. El fantasma asoma la cabeza para comprobar rápidamente que el mago enmascarado ya no está allí. Corre hasta el otro extremo para ascender por el armazón de la cúpula interior de la platea hasta su ápice. Allí está la entrada de la chimenea de ascenso al torreón. Un portón abierto permite acceder a la rampa espiral y los estrechos escalones tallados junto a la pared hasta el torreón circular. Una de sus seis ventanas, fijas de techo a suelo, ha sido arrancada del marco.

En el tejado, además de una de las vistas más impresionantes de Magoria, encuentran al verdadero artífice del sabotaje. Dependiendo de la rapidez de los *personajes jugadores*, la situación puede ser:

- ☞ El mago enmascarado dando órdenes a uno de los dos tripulantes de un aeroscafo que se encuentra allí para que suba a bordo con un cabestrante la cesta metálica con el hipnotizador y el cofre (uno o ningún fallo en la persecución).





El aspecto del aeroscafo es el de un pequeño submarino color ocre viejo, con el morro de cristal para que el piloto tenga una amplia visual. Tiene ojos de buey y escotillas laterales para acceder a una pequeña bodega con asientos. Goza de una propulsión híbrida de motor de vapor con relojería avanzada, que mueve sus cuatro alas de murciélago y una hélice trasera.

El costoso modelo Cervia A1 es más ágil y seguro que su predecesor, el Storm A2. Su creador, el mago mecánico Joannes de Cervia III, ha protegido la vejiga de flotación integrándola ingeniosamente en el fuselaje, equilibrando el vuelo, y ha mejorado la maniobrabilidad con el nuevo diseño de cuatro alas.

- ☞ El botín del mago enmascarado está a bordo y él espera a su asistente fantasmal junto a una escala (dos fallos).
- ☞ El aeroscafo está maniobrando para alejarse mientras el mago enmascarado ríe y saluda a los *personajes jugadores* (tres o cuatro fallos).

ATRAPAR AL FANTASMA

Si las acciones de los *personajes jugadores* han sido exitosas (uno o ningún fallo al superar obstáculos), pueden alcanzar al falso fantasma sobre la plataforma de madera o la bóveda interior.

Sabiendo que ya no puede huir, este intenta retrasar a los *personajes jugadores* todo lo que pueda con sus habilidades. Cada turno que lo consiga es equivalente al retraso de un fallo en la persecución.

CARA A CARA CON EL ENMASCARADO

Alcanzar el tejado a tiempo permite enfrentar al mago y a su asistente —si no la han atrapado antes—. Si ambos están presentes, es muy difícil detenerles, ya que sus artes ilusorias y magia son superiores a las de los *personajes jugadores*. Además, el tripulante en bodega, cuando suba el hipnotizador y el cofre o reciba la orden, lanza herramientas y objetos desde el aeroscafo a los *personajes jugadores*.

Sin embargo, si les ponen en un aprieto, el mago enmascarado no duda en dejar atrás a su asistente, el cofre o el hipnotizador —en ese orden— para lograr huir. Si este momento llega, el mago enmascarado usa su último recurso: dos puntos de luz ambarina aparecen entre los dedos de una de sus manos. La luz serpentea entrando en todo su cuerpo, desaparece rápidamente y crea una copia suya de energía translúcida en la bodega del aeroscafo. Primero la cabeza, luego el torso, los brazos y las piernas: su cuerpo se tele-

transporta físicamente a su copia y la energía desaparece. Ordena la marcha inmediata, alejándose de allí veloz hacia el noreste de la ciudad.

Si algún *personaje jugador* intrépido se lanza a la escala de mano antes de que se aleje el aerostafo, debe afrontar un futuro peligroso. El mago suelta los enganches de la escala, enfrentando al *personaje jugador* a una larga caída hasta ¿el río Mágor?, ¿el tejado de otro edificio alto?, ¿una zona ajardinada?, ¿el pavimento? Depende de ti.

ATRAPAR AL MAGO ENMASCARADO

Si los *personajes jugadores* usan bien sus recursos y la suerte los acompaña, es posible que lleguen a arrinconar tanto al mago enmascarado que puedan impedirle usar sus dos fragmentos de Trickerion. En ningún caso, el mago enmascarado lucha hasta la muerte. Prefiere dejarse atrapar y confiar en sus habilidades para encontrar la libertad cuando tenga la oportunidad.



EPÍLOGO

Si los *personajes jugadores* no intervienen, cuando la policía toma el Magnus Pantheon les detiene e interroga. Tras oír los testimonios de todos los testigos, no pueden determinar su implicación en lo sucedido ni probar que sean colaboradores del grupo criminal Sonrisa Plateada. La investigación gira hacia los mafiosos.

Por el contrario, si han intervenido con éxito, evidenciando sus habilidades extraordinarias, verán sus actos reflejados en los periódicos de Magoria con titulares como «Duelo de magos fatídico» o «El asesinato del fantasma de Libertas».

El director Krafner también es interrogado, tanto por lo ocurrido como por los documentos encontrados en su despacho. Solo el tiempo dirá si termina siendo juzgado o si sus altos contactos son capaces de aligerar las acusaciones.

El profesor Bernard está afectado por lo ocurrido. Si Julian Neitini ha fallecido finalmente, le declara vencedor del certamen a título póstumo. Todos los jueces están de acuerdo. Él se refugia un tiempo en la Academia Dahlgaard, sintiéndose culpable por exponer a los jóvenes talentos.

Si el mago enmascarado solo ha dado el primer paso en un plan mayor, nadie conoce cuáles serán sus próximos movimientos, ni su naturaleza.

PERSONAJES NO JUGADORES

PROFESOR BERNARD

Rector magnífico de la Academia Dahlgaard

Es un famoso maestro escapista con un extenso conocimiento de la artesanía del metal. Su seriedad y sus buenos modales son tan respetados como aplaudida es su dedicación.

☞ **Descripción:** 50 años. Escasa estatura (enanismo). Piel clara enrojecida. Abundante cabello castaño claro, corto, con enormes patillas de lince y un gran bigote que sobrepasa sus mejillas. Lleva anteojos de cristal rojo, fuma en pipa y viste de manera elegante con traje, chaleco, camisa y pañuelo corto.

☞ **Motivación:** Promover un alto nivel de futuros magos a través de un exigente plan de selección y estudio en la Academia Dahlgaard.

☞ **Capacidades:** Las estadísticas de este *personaje no jugador* no son importantes. Si es necesario que tire, considera que tiene 3d.

JULIAN NEITINI, EL CABALLERO ESCURRIDIZO

Mago joven y aprendiz en la Academia Dahlgaard

Extrovertido y vistoso como un pavo real humano. Mirada interesada y sonrisa picarona. Trabaja duro para convertirse en el mejor escapista de Magoria. No tiene mecenas, y compagina actuaciones, entrenamiento, estudio y trabajo a tiempo parcial en una acería al suroeste de la ciudad.

☞ **Descripción:** 21 años. Estatura media. Ojos verdes. Pelo castaño oscuro, media melena recogida en una coleta corta. Piel bronceada enrojecida por la fragua. Bigote fino y perilla recortada. Oculta el hollín de las grietas de sus manos y sus uñas con guantes.

☞ **Motivación:** Ser el mejor alumno para salir de la suciedad. Su rivalidad con los *personajes jugadores*.

☞ **Capacidades:** Físico 3, Personalidad 3. El resto en 2.

ALEXANDER KRAFNER

Director del Magnus Pantheon

Está a medio camino entre hombre de negocios y crítico de espectáculos. Tiene acuerdos poco claros con el Banco de Magoria y con algunos proveedores, nobles y maestros magos. Es poco accesible, no le gusta perder el tiempo. Poco sentido del humor.

☞ **Descripción:** 45 años. Alto. Piel oscura (etnia afar). Mirada severa, ojos negros, cejas canosas y pelo trenzado blanco. Va bien vestido a la moda de la clase alta (chaqué negro, chaleco azul oscuro, camisa blanca, pañuelo rojo, sombrero de copa). Afeitado preciso. Bastón.

☞ **Motivación:** Admirador de la magia pero no la practica. El Magnus Pantheon es su proyecto para alcanzar la riqueza y la notoriedad.

☞ **Capacidades:** Destaca en Deducción 3 y Conocimiento 3.

PÚBLICO DEL TEATRO

Una mezcla dispar de asistentes de clase alta, burgueses y unos pocos de clase baja. Hay un puñado de policías y guardias del archiduque disfrutando de su día libre. La mayoría ha oído o visto demasiadas cosas extraordinarias como para ser escépticos ante lo sobrenatural y la magia.

☞ **Capacidades:** 2 en todo, salvo en aquello que destaquen: Policía (Físico 3), Guardias (Combate 3).

PERSONAL DEL TEATRO

Trabajadores de servicios y técnicos del teatro: taquilleros, acomodadores, camareros de restaurante, tramoyistas, bedeles, iluminadores, escenógrafos, mantenimiento.

☞ **Descripción:** Hombres y mujeres de entre 18 y 50 años.

☞ **Motivación:** Valoran su trabajo como sustento. Cada uno puede tener su propia visión del mundo y creencias. La mayoría ha visto las entrañas de la magia y piensa que solo unos pocos pueden hacer verdadera magia.

☞ **Capacidades:** 3 en la Capacidad en la que destaque su trabajo (Deducción para administrativos, Pericia para técnicos, Personalidad para servicio, Físico para bedeles); 2 en lo demás.

CRIMINALES DE SONRISA PLATEADA

Matones y ladrones dedicados a actividades ilegales, como el contrabando, la falsificación, el robo y la extorsión.

- ☞ **Descripción:** Hombres y mujeres de entre 16 y 35 años. Clase baja. Traje de *tweed* gris oscuro o ropas negras. Gorra negra de visera larga. Fundas dentales o piezas completas de plata, tantas como estatus tengan en la organización.
- ☞ **Motivación:** Leales a Sonrisa Plateada por conveniencia, respeto y miedo.
- ☞ **Capacidades:** 3 en su especialidad (Pericia para ladrones, Combate para matones); 2 en lo demás.

SONRISA PLATEADA

Jefe del grupo criminal homónimo

El misterioso jefe de la banda criminal tiene un aspecto tan difícil de definir como de olvidar. Su rostro es especialmente anodino y andrógino. Su cuerpo tiene unas formas y movimientos esbeltos pero sinuosos. Se desconoce su identidad.

- ☞ **Descripción:** Andrógino. Unos 40 años. Clase baja. Gorra negra de visera larga. Ropas oscuras. Dentadura completa de plata.
- ☞ **Motivación:** Riqueza y poder a través de actividades ilegales.
- ☞ **Capacidades:** 3 en todas, incluso en Combate.

FANTASMA DE LIBERTAS

Asistente del mago enmascarado

Laura Argnac es una especialista del disfraz y la puesta en escena. Ha trabajado por todo el Viejo Continente asistiendo al mago enmascarado desde hace diez años. Su lealtad con el enmascarado tiene un límite difuso entre la admiración, la necesidad y la atracción.

- ☞ **Descripción:** 34 años. Piel clara y pecosa. Maquillaje blanco brillante. Ropas sueltas de gasa y tul trucadas. Uso de preparados alquímicos para generar vapores.
- ☞ **Motivación:** Seguir al mago enmascarado.
- ☞ **Capacidades:** Destaca por Pericia (Alquimia, Disfraces) 3, Físico 3 y Personalidad 3.

MAGO ENMASCARADO

Mago maestro desconocido

Misterioso mago que oculta su rostro. Se desconoce su origen y su motivación general.

- ☞ **Descripción:** Unos 40 años. Estatura media. Máscara blanca con una lágrima azul pintada bajo el ojo derecho. Piel bronceada. Traje azul oscuro cómodo y abrigo largo negro. Ojos azules. Risa divertida.
- ☞ **Motivación inmediata:** Robar el hipnotizador. Huye antes de que le atrapen. Ser atrapado antes de que le hieran de gravedad. Deja atrás a su asistente si es necesario.
- ☞ **Capacidades:** Destaca por Deducción 4, Personalidad 3, Pericia 3 y Conocimiento 3.

