

TRUCOS HABITUALES

LEER LA MENTE (Espiritista/Percibir)

Base: 3d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)

Mediante el estudio previo y análisis de un objetivo a través de sus hábitos, detalles de la vestimenta, lenguaje corporal, conversación y datos obtenidos de diversas formas, eres capaz de deducir las intenciones de alguien, percibir pistas sobre un secreto o los lugares en donde desarrolla sus costumbres de manera que parezca que un espíritu relacionado te lo ha contado o que eres capaz de entrar en su propio espíritu y leer su mente

Realiza la tirada y suma los éxitos:

- ÉXITO 1** * Puedes fijarte y extraer información de una persona.
* Puedes obtener información sobre actividades que hayan tenido lugar hasta hace dos minutos.
- ÉXITOS 2** * Puedes fijarte y extraer información de hasta tres personas.
* Puedes obtener información sobre actividades que hayan tenido lugar hasta hace una hora.
- ÉXITOS 3** * Puedes fijarte y extraer información de hasta cinco personas.
* Puedes obtener información sobre actividades que hayan tenido lugar hasta hace un día.
- ÉXITOS 4** * Puedes fijarte y extraer información de hasta diez personas.
* Puedes obtener información sobre actividades que hayan tenido lugar hasta hace una semana.
- ÉXITOS 5+** * Puedes fijarte y extraer información de un grupo de más de diez personas. * Puedes obtener información sobre actividades que hayan tenido lugar hasta hace un mes.

VENTANA AL MÁS ALLÁ (Óptica/Modificar)

Base: 1d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)

Dominas la visión fantasmagórica del otro mundo. Conoces cómo trucar espejos y superficies con las aleaciones alquímicas adecuadas y la ayuda de calor, luz de gas y otros factores. Consigues proyectar reflejos imposibles y visiones vaporosas que dejan boquiabierto al más templado.

Realiza la tirada y suma los éxitos:

- ÉXITO 1** * La imagen es creíble para alguien a más de 50 metros. * Puedes modificar la apariencia de algo tan grande como una persona.
* Puedes mantener la ilusión durante un latido de corazón.
- ÉXITOS 2** * La imagen es creíble para alguien a más de 25 metros. * Puedes modificar la apariencia de algo tan grande como un caballo.
* Puedes mantener la ilusión durante medio minuto.
- ÉXITOS 3** * La imagen es creíble para alguien a más de 10 metros. * Puedes modificar la apariencia de algo tan grande como un carromato grande. * Puedes mantener la ilusión durante dos minutos.
- ÉXITOS 4** * La imagen es creíble para alguien a menos de 10 metros. * Puedes modificar la apariencia de algo tan grande como una choza o carbonera grande. * Puedes mantener la ilusión durante una hora.
- ÉXITOS 5+** * La imagen es creíble para alguien en contacto físico con ella.
* Puedes modificar la apariencia de algo tan grande como la casa de un rico comerciante. * Puedes mantener la ilusión durante un día.

NOMBRE DE MAGO

La Sacerdotisa del Misticismo

NOMBRE REAL

Amabel Fae

FAMA

1

INICIATIVA

3

CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES

CONOCIMIENTO
2

Leyendas

PERSONALIDAD
3

Negociar
Empatía

FÍSICO
1

-

DEDUCCIÓN
2

Psicología

PERICIA
2

-

COMBATE
2

ESCUELAS DE MAGIA

MECANICISTA

0

Percepción 0
Comunicación 0
Proceso 0

ESPIRITISTA

1

Leer 3
Influir 0
Prever 0

ESCAPISTA

0

Cerraduras 0
Contorsionismo 0
Entornos hostiles 0

ÓPTICA

1

Mostrar 0
Ocular 0
Modificar 1

FRAGMENTOS DE TRICKERION



Un mago puede utilizar fragmentos de Trickerion en cualquier tirada de truco. Cada fragmento de Trickerion le otorga 1 éxito.

PREPARACIÓN



INCAPACITACIÓN



Un mago de nivel 1 puede usar hasta 2 puntos de Preparación por tirada; tras la tirada, cada resultado de 6 obtenido permite recuperar 1 de los puntos gastados.

VITALIDAD



La Sacerdotisa DEL Misticismo



UN MISTERIO INCREÍBLE

UN VIAJE AL OTRO MUNDO

TRASFONDO

GENERAL

Origen: Magoria (frontera oeste)

Edad: 34

Descripción: Piel pálida, pero castaño; 1,69 m, 65 kg. Apariencia delicada. De mirada perdida y expresión taciturna. Tienes un tatuaje en la espalda de dos trisqueles celtas enfrentados, rodeados de motivos florales.

Marca personal: Tirar tu manto de terciopelo blanco de manera teatral para revelar un corsé blanco con mangas de tul verde. Siempre llevas unos extraños pendientes de cristal blanco.

OCUPACIONES EN MAGORIA

(Pasado o presente):

Fuera del escenario: Comerciante

Afinidad con facción o zona: Pitonisa (Callejón Oscuro)

Del ilusionismo: Manager

Nota: Al menos tres de las Especializaciones deben estar relacionadas con una Ocupación. La Ocupación relacionada con el ilusionismo (compañía de mago) es obligatoria.

EQUIPO Y RECURSOS

Además del equipo de mago, llevas: bolso con óleos aromáticos y sustancias vaporosas, espejo de plata pulida, baraja de tarot.

HISTORIAL

- **Origen:** Hija de un comerciante acomodado.
- **Hecho que te marcó para ser mago:** La muerte de un ser amado.
- **Motivación:** Conocimiento y poder real para acceder al Más Allá.
- **Anhelos:** Contactar con tu esquivo ser amado.

RELACIONES

- Tienes una relación de amor, odio y necesidad con la Vidente. Ella te ayudó inicialmente, pero ahora se niega a mostrarte sus secretos.
- Ayudaste a Frederic White a zafarse de los contrabandistas de Sonrisa Plateada.

◁ RUMORES ▷

«La Sacerdotisa del Misticismo puede maldecirte con sus malas artes. Hizo enfermar hasta la muerte a su prometido por puro odio.»

«Es una estafadora. La han visto en el Callejón Oscuro trabajando para Sonrisa Plateada, usando sus falsas artes de pitonisa para aprovecharse de los pobres corazones rotos.»

HISTORIA



Naciste como hija única en la frontera oeste de la región de Magoria, en el seno de una familia de artesanos de la madera y el mobiliario originaria de Franconia. Vuestra situación era acomodada, enriquecida por el éxito del taller de muebles familiar, que crecía sin aparente fin. Aprendiste a gestionar las cuentas y a observar las negociaciones de tu padre. No tardaste mucho en averiguar que llevabais tiempo perdiendo dinero por malas decisiones y acuerdos que, si bien aumentaban la fama del taller, eran muy poco rentables. Ibais camino del hospicio hasta que tu familia puso sobre tus hombros y tu corazón una pesada carga: salvarlo todo casándote con un cliente, un noble caprichoso que se había interesado por ti. Tu vida cambió para siempre.

Aceptaste casarte con él por deber y piedad, enterrando tus sentimientos hacia tu verdadero amor, el joven herrero local. El día de la boda, el joven herrero se presentó para confesar el amor que os pro-

fesabais y ofrecerte huir juntos. Furioso, el noble se le enfrentó. El herrero lo sometió con su fortaleza y te tomó de la mano. Herido en el orgullo, el noble cogió el revólver de uno de sus guardias y disparó al joven mortalmente. Tú huiste y la boda se canceló.

Una parte de ti murió con el joven herrero aquel día. No has vuelto a ver a tu familia. Pero en realidad te culpas a ti misma por permitir aquello. Llegaste a la ciudad de Magoria, y viviste perdida y sin dinero en los rincones olvidados del Callejón Oscuro. Obsesionada con el espiritismo, tratas de profundizar en el ocultismo para contactar con tu amor perdido. Gracias a la compasión de la Vidente, aprendiste parte de los secretos del espiritismo y cómo ganarte la vida con ellos. Ella te regaló una piedrecita cristalina ambarina y, mientras se deshacía brillando en tu mano, tu mente se abrió para percibir el Más Allá. Tu amado estaba allí, mirándote. Fue un instante, pero fue real.

La Vidente desapareció. Eres incapaz de encontrarla de nuevo. Pero conoces el camino para alcanzar la clarividencia y contactar con el Más Allá, el secreto mejor guardado de los magos: la magia real de los fragmentos de Trickerion. Debes mejorar tus habilidades, aumentar tu fama y tus recursos. Por eso actúas como la Sacerdotisa del Misticismo. Pero te enfrentas a una mancha: han llegado informaciones de que tu exprometido enfermó de una dolencia al poco de que le abandonases. Se fue consumiendo lenta y dolorosamente hasta su reciente muerte. Bastantes veces te culpas de maldecirle en venganza, pero nadie lo sabe realmente.

Como la Sacerdotisa, eres capaz de leer los secretos de las personas y del Más Allá.

TRUCOS HABITUALES

ANILLOS ENLAZADOS (Mecanicista/Proceso)

Base: 3d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)

Con una mezcla de prestidigitación y conocimiento de los metales, puedes realizar esta actuación sorprendente, enlazando y desuniendo aros y otras piezas metálicas trucadas con celeridad. Son ligeras pero sensibles a la manipulación.

Realiza la tirada y suma los éxitos: la cantidad de éxitos lograda se convierte en dados extras que puedes añadir a las tiradas para superar obstáculos que te afecten a ti o a tu grupo y donde el artefacto que hayas preparado pueda resultar de ayuda, o en dados de estorbo que afectan a un grupo opuesto, si procede. Y además:

ÉXITO 1 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como una persona.
* Puedes afectar a una persona. * Puedes mantener el efecto durante un latido de corazón.

ÉXITOS 2 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como un caballo.
* Puedes afectar hasta a tres personas.
* Puedes mantener el efecto durante medio minuto.

ÉXITOS 3 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como un carromato grande. * Puedes afectar hasta a cinco personas.
* Puedes mantener el efecto durante dos minutos.

ÉXITOS 4 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como una choza o carbonera grande. * Puedes afectar hasta a diez personas.
* Puedes mantener el efecto durante una hora.

ÉXITOS 5+ * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como la casa de un comerciante rico. * Puedes afectar a un grupo de más de diez personas. * Puedes mantener el efecto durante un día.

PIANO VIVIENTE (Mecanicista/Comunicación)

Base: 1d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)

Puedes crear, manipular y programar objetos con piezas móviles para que reaccionen a estímulos externos velados, como, por ejemplo, un piano con tecnología de relojería que parece que te obedezca sin tocarlo para sonar como le pides. Impresionante.

Realiza la tirada y suma los éxitos:

ÉXITO 1 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como una persona.
* El efecto provocado dura lo que un latido de corazón.

ÉXITOS 2 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como un caballo.
* El efecto provocado dura hasta medio minuto.

ÉXITOS 3 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como un carromato grande.
* El efecto provocado dura hasta dos minutos.

ÉXITOS 4 * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como una choza o carbonera grande.
* El efecto provocado dura hasta una hora.

ÉXITOS 5+ * Puedes crear y/o modificar algo tan grande como la casa de un rico comerciante.
* El efecto provocado dura hasta un día.

NOMBRE DE MAGO

El Mecánico

NOMBRE REAL

Gerhard von Liebenstein

FAMA

1

INICIATIVA

5

CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES

CONOCIMIENTO
3

Ingeniería

PERSONALIDAD
1

-

FÍSICO
2

-

DEDUCCIÓN
2

Maquinaria

PERICIA
2

Mecánica
Medicina

COMBATE
3

-

ESCUELAS DE MAGIA

MECANICISTA

1

Percepción 0
Comunicación 1
Proceso 3

ESPIRITISTA

0

Leer 0
Influir 0
Prever 0

ESCAPISTA

0

Cerraduras 0
Contorsionismo 0
Entornos hostiles 0

ÓPTICA

0

Mostrar 0
Ocultar 0
Modificar 0

FRAGMENTOS DE TRICKERION



Un mago puede utilizar fragmentos de Trickerion en cualquier tirada de truco. Cada fragmento de Trickerion le otorga 1 éxito.

PREPARACIÓN



INCAPACITACIÓN



Un mago de nivel 1 puede usar hasta 2 puntos de Preparación por tirada; tras la tirada, cada resultado de 6 obtenido permite recuperar 1 de los puntos gastados.

VITALIDAD



EL MECÁNICO

MÁQUINAS MÁGICAS



CUANDO
LAS LEYES
DE LA
FÍSICA SE
ROMPEN

TRASFONDO

GENERAL

Origen: Alemania

Edad: 41

Descripción: Piel bronceada, pelo castaño oscuro y corto, barba incipiente; 1,80 m, 88 kg. Reservado. Manco del brazo izquierdo.

Marca personal: Brazo protésico móvil por relojería. Una pequeña placa de metal adornado cubre tu sien y parte de la mandíbula izquierda para ocultar una quemadura.

OCUPACIONES EN MAGORIA

(Pasado o presente):

Fuera del escenario: Mecánico

Afinidad con facción o zona: Asistente médico de campaña

Del ilusionismo: Ingeniero

Nota: Al menos tres de las Especializaciones deben estar relacionadas con una Ocupación. La Ocupación relacionada con el Ilusionismo (compañía de mago) es obligatoria.

EQUIPO Y RECURSOS

Además del equipo de mago, herramientas y piezas de diferente tipo.

HISTORIAL

Origen: Hijo de una familia de ingenieros ricos.

Hecho que te marcó para ser mago: Perder un brazo en la Guerra Continental.

Motivación: Ser lo suficientemente famoso y respetado tanto en tus actuaciones como en el mundo científico.

Anhelo: Reparar el cuerpo de las personas.

RELACIONES

- Encontraste a una joven delicada en un hospicio en el que servías como enfermero varios años después de la Guerra Continental. Resultó ser Amabel.

- Tus patentes de ingeniería protésica son de las más aplaudidas, y el Banco de Magoria quiere hacerse con los derechos de tus ingenierías.

-
-

◁ RUMORES ▷

«El brazo mecánico es una patraña. En realidad, bajo el metal y los engranajes, tiene su brazo de verdad.»

«Realmente no es Gerhard von Liebenstein, sino un soldado enemigo que le quitó su identidad.»

HISTORIA



Heredaste el amor por las máquinas de tu padre, un rico noble de Alemania. La fama de tu familia te precede, pues son un emblema nacional en la historia de la revolución industrial en Alemania. Cuando estalló la Guerra Continental, los equipos industriales fueron sustituidos por la ingeniería de guerra.

Orgullosos y comprometidos con Alemania, los Liebenstein también contribuyeron a la historia de tu país sirviendo en el ejército. Aunque la mayoría de tus familiares cercanos sobrevivieron, la batalla que marcó el final de la guerra cambió tu destino para siempre.

Una terrible explosión te arrancó el brazo izquierdo y te quemó el lateral de la cabeza. Conociste los hospitales de campaña, los hospicios ocupados por soldados y los niños desplazados, heridos y abandonados. Fuiste licenciado del ejército con unos honores y un orgullo que rechazabas.

Lleno de rabia y negación, pasaste años estudiando medicina y trabajando obsesivamente en una prótesis mecánica que pudiera sustituir al brazo que te faltaba. Recibiste una beca Dahlgaard gracias a una aportación anónima a la Academia y tu vida de iluminación. En los esquemas de la biblioteca del Magnífico estaba la clave para que las piezas de relojería de tu prótesis imposible funcionaran: un extraño fragmento ambarino. Lo conseguiste. Este increíble logro te situó rápidamente entre los mayores inventores de tu época.

Pero tu ambición no se ha detenido. Quieres mejorar, construir intrincadas máquinas de relojería autónomas capaces de funciones maravillosas. Quieres idear la manera de producir prótesis en cadena, a medio camino entre el orgullo y la solidaridad. Necesitas prestigio, recursos y acceder a los secretos de los magos. Así surgió «el Mecánico» y sus máquinas mágicas.



TRUCOS HABITUALES

MARIPOSAS ENCANTADAS (Óptica/Mostrar)

Base: 2d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)

Salir al escenario para contar una historia mientras varias mariposas de brillante añil representan lo que cuentas a tu alrededor es un efecto que siempre deja muda a la audiencia. Impresionan tanto como distraen con su movimiento y su leve brillo. Pueden llevar algo que no pese mucho, como un lazo, una tela o un papel.

Realiza la tirada y suma los éxitos: la cantidad de éxitos lo-grada se convierte en dados extras que puedes añadir a cualquier tirada de Personalidad cuyo objeto sea convencer, tranquilizar, ganarse la confianza, etc. o incluso confundir o intimidar a una audiencia. Dicha tirada de Personalidad puede corresponder a una acción tuya o de un tercero, que se beneficiaría de la misma ma-nera de esos dados extras.

EL CONEJO EN LA CHISTERA (Óptica/Ocultar)

Base: 2d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)

Un lugar imposible. Nada por aquí. Nada por allá. Y haces apare-cer un conejo de una chistera de manera inverosímil. El dominio de las manos rápidas, los huecos inexistentes y los bolsillos secre-tos son parte de tus artes.

Realiza la tirada y suma los éxitos:

ÉXITO 1 ★ Puedes haber escondido o disimulado algo tan grande como una persona.
★ El efecto provocado afecta a una persona.

ÉXITOS 2 ★ Puedes haber escondido o disimulado algo tan grande como un caballo.
★ El efecto provocado afecta hasta a tres personas.

ÉXITOS 3 ★ Puedes haber escondido o disimulado algo tan grande como un carrozato grande.
★ El efecto provocado afecta hasta a cinco personas.

ÉXITOS 4 ★ Puedes haber escondido o disimulado algo tan grande como una choza o carbonera grande.
★ El efecto provocado afecta hasta a diez personas.

ÉXITOS 5+ ★ Puedes haber escondido o disimulado algo tan grande como la casa de un rico comerciante. ★ El efecto provocado afecta a un grupo de más de diez personas.



NOMBRE DE MAGO

El Gran Óptico

NOMBRE REAL

Leo Sanderberg

FAMA

1

INICIATIVA

4

CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES



☞ Cultura general
☞ Arquitectura



☞ Negociar



-



☞ Archivos



-



ESCUELAS DE MAGIA

MECANICISTA 0

Percepción	0
Comunicación	0
Proceso	0

ESPIRITISTA 0

Leer	0
Influir	0
Prever	0

ESCAPISTA 0

Cerraduras	0
Contorsionismo	0
Entornos hostiles	0

ÓPTICA 1

Mostrar	2
Ocultar	2
Modificar	0

FRAGMENTOS DE TRICKERION



Un mago puede utilizar fragmentos de Trickerion en cualquier tirada de truco. Cada fragmento de Trickerion le otorga 1 éxito.

PREPARACIÓN



INCAPACITACIÓN



Un mago de nivel 1 puede usar hasta 2 puntos de Preparación por tirada; tras la tirada, cada resultado de 6 obtenido permite recuperar 1 de los puntos gastados.

VITALIDAD



TRASFONDO

GENERAL

Origen: Suivetia

Edad: 29

Descripción: Pelo negro y largo. Bigote liso largo y perilla larga cuidadas. 1,69 m, 80 kg. Observador y amable.

Marca personal: Peinado y vestuario exótico de color verde, al estilo del lejano país de Zhonghua.

OCUPACIONES EN MAGORIA

(Pasado o presente):

Fuera del escenario: Físico de lentes

Afinidad con facción o zona: Alumno de la Academia Dahlgaard

Del ilusionismo: Protegido

Nota: al menos tres de las Especializaciones deben estar relacionadas con una Ocupación. La Ocupación relacionada con el Ilusionismo (compañía de mago) es obligatoria.

EQUIPO Y RECURSOS

Además del equipo de mago, ropa con bolsillos ocultos, herramientas para tela y papel, lentes y lámpara de gas.

HISTORIAL

- **Origen:** Rico (familia de magos y comerciantes de lentes).
- **Hecho que te marcó para ser mago:** Cuarta generación de magos. Buscaste tu propio camino.
- **Motivación:** Convertirte en el mago óptico más famoso.
- **Anhelo:** Reconciliarte con tu familia.

RELACIONES

- Cuando eras un alumno más joven, ayudaste al Mecánico a encontrar parte de los esquemas que le ayudaron a crear su prótesis de relojería.
- Eres un alumno concienzudo de la Academia Dahlgaard que te entrometes más de lo que debieras.
- _____
- _____

◁ RUMORES ▷

«Realmente es solo un monigote en el escenario, poco más que un asistente con carisma al que le preparan los trucos magos en las sombras a base de talonario.»

«El Gran Óptico es un verdadero oriental proveniente de un culto de monjes de las montañas que difunde su filosofía hipnotizándote con sus trucos.»

HISTORIA



Naciste para heredar los talentos de magia de la dinastía Sandenberg. Como el más joven del linaje, las sombras de tres generaciones de magos caían sobre ti. Siendo magos expertos en las artes de la ilusión óptica, todos esperaban que siguieras sus maneras estrictas y te convirtieses en un mago óptico experto. El camino estaba marcado y no podías salirte de sus límites.

La educación era tan dura en casa, que ser enviado a la Academia Dahlgaard supuso primero un respiro y luego una oportunidad. La academia aportó frescura a tu ambiente. Estabas motivado, te sentías elegido y protegido, pero, en secreto, estabas siendo vigilado por los amigos de tu padre en la academia. La presión era muy grande y nunca parecías ser lo bastante bueno para tu familia. Lo tuviste claro tras actuar ante ellos y las más altas personalidades de Suivetia, durante una celebración nacional. La presión y la ansiedad te llevaron a fracasar en tu primera actuación en solitario, una decepción que tu padre se encargó de subrayar con la vergüenza familiar.

Así fue cómo surgió la oportunidad. Tras discutir con tu padre, cogiste el tren para regresar a Magoria. Pero no te detuviste allí. Continuaste hacia el este, exiliándote de tu familia y del Viejo Continente para encontrar la paz en ti mismo. Durante años estuviste vagabundeando, viviendo de hacer trucos baratos en las calles. Tu viaje acabó llevándote al Lejano Oriente, donde un día conociste el monasterio de los monjes silenciosos de las montañas. Decidiste unirse a ellos en la tranquilidad.

Pasaron cinco años de silencio, contemplación y práctica, hasta que te sentiste preparado para retomar tu anterior vida. Regresaste a Magoria para recuperar tus estudios, pero nadie los pagaría ya. Tus padres habían fallecido en tu ausencia y tu tío no quería saber nada de ti. Ante la tumba de tu padre, le prometiste que honrarías su memoria convirtiéndote en el mago óptico más famoso de todos los tiempos. Con tus ahorros y herencia, creaste tu propio circo de las ilusiones maravillosas y empezaste a actuar como El Gran Óptico.

TRUCOS HABITUALES

ESCAPE DEL ESTANQUE DE AGUA

(Escapista/Entornos hostiles)

Base: 2d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)
El riesgo mortal es un valor seguro a la hora de añadir tensión al espectáculo. Ataduras, grilletes, cadenas y un tanque de agua son una combinación perfecta. Lo dominas, tanto por la preparación de la huida y la manipulación de cerraduras como por un extraordinario aguante bajo el agua.

Realiza la tirada y suma los éxitos: la cantidad de éxitos lograda se convierte en dados extras que puedes añadir a las tiradas para superar obstáculos que te bloquean la salida, así como a las tiradas para aguantar la respiración, cuando proceda.

LA MOMIA EN LLAMAS

(Escapista/Entornos hostiles)

Base: 2d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)
Pocas cosas impactan más en el público que un riesgo mortal, una visión terrorífica o el fuego. Este truco une estos tres elementos mediante el dominio de disfraces especiales y resistentes, creando la visión de una terrible momia en llamas que no se detiene ante nada. Con la aceptación del director de juego, puedes crear una variante con la criatura y otro peligro mortal visualmente impresionante.

Realiza la tirada y suma los éxitos: la cantidad de éxitos lograda es la cantidad de «muestras» que se modifica la predisposición de la audiencia, de acuerdo con la siguiente escala (el director de juego debe determinar el punto inicial de la predisposición de la audiencia):

Aterrado – Asustado – Neutro – Confiado – Envalentonado

Si la situación lo requiere, los éxitos logrados pueden convertirse en dados de penalización que la audiencia impactada recibe en su siguiente acción. Además, la cantidad de éxitos indica cuántas personas se ven afectadas (y su predisposición modificada), y durante cuánto tiempo puedes mantener el efecto:

ÉXITO

1

- * Puedes influir y cambiar la predisposición de una persona.
- * Puedes mantener la ilusión durante un latido de corazón.

ÉXITOS

2

- * Puedes influir y cambiar la predisposición de hasta tres personas. * Puedes mantener la ilusión durante medio minuto.

ÉXITOS

3

- * Puedes influir y cambiar la predisposición de hasta cinco personas. * Puedes mantener la ilusión durante dos minutos.

ÉXITOS

4

- * Puedes influir y cambiar la predisposición de hasta diez personas. * Puedes mantener la ilusión durante una hora.

ÉXITOS

5+

- * Puedes influir y cambiar la predisposición de un grupo de más de diez personas. * Puedes mantener la ilusión durante un día.

NOMBRE DE MAGO

El Maestro de las Cadenas

NOMBRE REAL

Frederic White

FAMA

1

INICIATIVA

5

CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES



Submundo



Actuar



Proezas de fuerza



Bricolaje



ESCUELAS DE MAGIA

MECANICISTA



Percepción 0
Comunicación 0
Proceso 0

ESPIRITISTA



Leer 0
Influir 0
Prever 0

ESCAPISTA



Cerraduras 2
Contorsionismo 0
Entornos hostiles 2

ÓPTICA



Mostrar 0
Ocultar 0
Modificar 0

FRAGMENTOS DE TRICKERION



Un mago puede utilizar fragmentos de Trickerion en cualquier tirada de truco. Cada fragmento de Trickerion le otorga 1 éxito.

PREPARACIÓN



INCAPACITACIÓN



Un mago de nivel 1 puede usar hasta 2 puntos de Preparación por tirada; tras la tirada, cada resultado de 6 obtenido permite recuperar 1 de los puntos gastados.

VITALIDAD



MAESTRO DE LAS CADENAS

LA EMOCIÓN DE RETAR A LA MUERTE



UN SOLO FALLO ES UNA MUERTE SEGURA

TRASFONDO

GENERAL

Origen: Magoria

Edad: 28

Descripción: Piel pálida, pelo rubio oscuro y corto; 1,75 m, 78 kg. Afeitado descuidado. Mirada firme. Enérgico.

Marca personal: Traje azul, bañador azul, varias cadenas para reloj y monedero, y una característica y potente risa.

OCUPACIONES EN MAGORIA

(Pasado o presente):

Fuera del escenario: Superviviente

Afinidad con facción o zona: Mensajero (Sonrisa Plateada, Callejón Oscuro)

Del ilusionismo: Asistente

Nota: Al menos tres de las Especializaciones deben estar relacionadas con una Ocupación. La Ocupación relacionada con el Ilusionismo (compañía de mago) es obligatoria.

EQUIPO Y RECURSOS

Además del equipo de mago, gonzúas y agujas romas ocultas.

HISTORIAL

- **Origen:** Huérfano abandonado. Pobre.
- **Hecho que te marcó para ser mago:** Un mago te salvó la vida cuando te ahogabas en el Mágor y te acogió como aprendiz.
- **Motivación:** Ser tan rico y famoso como para vivir libre y sin ataduras traicioneras y peligrosas con nadie.
- **Anhelos:** Encontrar información de tus orígenes.

RELACIONES

- Has ayudado en varias ocasiones al Gran Óptico a construir varios soportes para sus funciones y le has asistido en alguna función menor. Siempre te ha tratado bien y admiras su conocimiento del mundo.
- La Sacerdotisa del Misticismo te ayudó a esconder tu existencia de Sonrisa Plateada, de manera que piensan que tu cuerpo ahoga aún está en el fondo del Mágor.

◁ RUMORES ▷

«Sabe tanto de huidas porque trabaja como ladrón para varios criminales en el Callejón Oscuro.»

«El Maestro de las Cadenas hizo un pacto con un víznik, un espíritu malvado del río, y no puede morir ahogado ni ser privado de libertad en el agua o cerca de ella.»

HISTORIA



El talentoso escapista conocido como el Maestro de las Cadenas, nació como Frederic White en algún lugar desconocido de Magoria o sus cercanías. Tu origen te es desconocido, cosa que te aflige. La poca información que tienes solo alcanza hasta el postigo de un orfanato ya desaparecido del Callejón Oscuro. Las condiciones eran pobres y las tensiones por la comida y la ropa eran constantes, por lo que escapaste para buscar tu propio camino. Sobreviviste entre portales y ruinas, alimentándote con las migajas de la bondad de otros pobres y de lo que podías robar. Seguías estando en la miseria, pero era tu miseria.

Un día robaste a quien no debías, pero conseguiste escapar varias veces de los dos matones que te perseguían. Su jefe lideraba un grupo de contrabandistas, y quedó impresionado. Te ofreció unirse a Sonrisa Plateada.

Adorabas la buena ropa y la comida, pero detestabas que te obligasen a realizar trabajos como la entrega de paquetes ilegales o de información, o más peli-

grosos, como colarse en mansiones o en comisarías. Siempre que te rebelabas, recibías un correctivo severo. Así que un día decidiste huir. A los 14 años robaste una buena cantidad de dinero que habías generado con tus trabajos, pero al hacerlo viste algo que no debías y te atraparon. Te encadenaron a un bloque de cemento y te arrojaron al Mágor.

Con un esfuerzo increíble, te liberaste de las cadenas y, por puro instinto, llegaste a la superficie. Sangrabas por todo el cuerpo y estabas débil, pero lo peor es que nunca habías aprendido a nadar. Boqueabas hundiéndote una y otra vez hasta que, agotado, te dejaste ir corriente abajo.

Para tu gran fortuna, un mago callejero en decadencia que planeaba saltar al Mágor desde el puente más alto presenció la escena. Te salvó, y ambos encontrasteis un nuevo sentido a vuestras vidas cuando te ofreció ser su aprendiz. Poco a poco fuiste dominando el oficio, mejorando en las artes como escapista. Pronto te convertiste en el Maestro de las Cadenas, el increíble escapista que el mundo conoce hoy.