

TRUCOS HABITUALES

EL PAN TELEPORTADOR (Óptica/Mostrar)

Base: 2d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)
Alza tu mano vacía, haz un pase mágico y un panecillo aparecerá en ella. Haz otro pase y el pan estará en otro lugar que elijas. Útil para asombrar mentes y llenar estómagos.

Tira y suma el número de éxitos. Por cada éxito puedes invocar y teleportar una pieza de pan o bollería. Como alternativa, puedes usar las delicias panaderas para congraciarte con una audiencia hambrienta, compartiendo con ella el alimento. Por cada éxito, puedes mover un paso la predisposición de la audiencia en la siguiente escala (el DJ debe determinar el punto del que partes).

Hostil - Fría - Neutral - Amistosa - Te aman

¡TUESTE INSTANTÁNEO! (Óptica/Modificar)

Base: 2d (puedes añadir hasta 2d de tu reserva de Preparación)
Invoca el calor del horno para tostar cualquier pan que sostengas... o para quemar las posaderas de tus enemigos. Es tu decisión.

Tira y cuenta el número de éxitos:

ÉXITO 1 * Puedes tostar una pieza de pan o bollería. * Puedes causar quemaduras a un rival e imponerle un penalizador de -1d durante un latido de corazón.

ÉXITOS 2 * Puedes tostar hasta tres piezas de pan o bollería. * Puedes causar quemaduras a hasta 3 rivales e imponerle un penalizador de -2d durante medio minuto.

ÉXITOS 3 * Puedes tostar hasta cinco piezas de pan o bollería. * Puedes causar quemaduras a hasta 5 rivales e imponerle un penalizador de -3d durante dos minutos.

ÉXITOS 4 * Puedes tostar hasta diez piezas de pan o bollería. * Puedes causar quemaduras a hasta 10 rivales e imponerle un penalizador de -4d durante una hora.

ÉXITOS 5 * Puedes tostar más de diez piezas de pan o bollería. * Puedes causar quemaduras a hasta 10 rivales e imponerle un penalizador de -5d durante un día.

NOMBRE DE MAGO

La Panadera de la Magia

NOMBRE REAL

Ginny Du Baghette

FAMA

1

INICIATIVA

4

CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES



2

-



3

Persuasiva



2

Habilidosa
Resistente



1

-



3

Panadería



2

-

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	0
	Modificar	2

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



GINNY DU BAGHETTE

TRASFONDO

GENERAL

Origen: Magoria

Edad: 31

Descripción: Bajita, cara redonda, larga melena. Extrovertida. Ropa formal.

Marca personal: Su pelo teñido de verde llama la atención. Siempre lleva pajarita.

OCUPACIONES EN MAGORIA

(Pasado o presente):

Fuera del escenario: Panadera

Afinidad con facción o zona: Trabajadores industriales

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 magia, herramientas de panadería y una aparentemente inagotable reserva de bollitos.

HISTORIAL

- **Origen:** Heredera de una larga estirpe de panaderos.
- **Hecho que te marcó para ser mago:** Conocer al mismísimo Daahlgard.
- **Motivación:** Llegar a ser conocida y respetada en los escenarios.
- **Anhelo:** Ganarte el respeto de tu familia.

RELACIONES

- Frederic White era un cliente fiel de la panadería Du Baghette antes de llegar a ser mago.
- Tu padre, ahora retirado, es un hombre muy respetado en el distrito industrial. Y tiene sentimientos encontrados sobre tu carrera como ilusionista.

- _____
- _____
- _____

◁ RUMORES ▷

«Su constante obsesión con el pan ha provocado que la expulsen de la Academia Daahlgard.»

«Su negocio no va bien y ha tenido que recurrir a un préstamo mafioso de Sonrisa Plateada.»

HISTORIA



Magoriana de pura cepa, nacida y criada en la Capital de la Ilusión, eres la hija mayor de una familia de orgullosos y honrados panaderos. Tu padre era panadero, como lo fue su madre antes que él, y así sucesivamente. Cinco generaciones de panaderos Du Baghette han alimentado a los habitantes del Distrito Industrial mucho antes de que Dhaalgaard el Magnífico aprendiera su primer truco. Por eso tu destino estaba ya decidido cuándo naciste: aprender a amasar, fermentar, cocinar y vender el mejor pan de toda Magoria. Y los mejores pasteles, cruasanes y bollitos de leche ipara estar a la altura del insuperable dominio de los hornos del clan Du Baghette!

Disfrutas de ese destino. Te encanta el ambiente cálido de los hornos y las sonrisas de los clientes. Conoces el valor de la tradición, pero... También tienes otra pasión que compartes con mucha gente en Magoria: te encanta la magia. Te encanta el glamour de

los teatros, los milagros que conjuran sobre el escenario los maestros magos, y el asombro del público.

Quieres estar ahí, quieres brillar en el escenario, desde el día en que el mismísimo Dhaalgaard visitó tu panadería, compró un cruasán y lo hizo desaparecer ante tus ojos. Te regaló un diminuto fragmento de Trickerion, y cuando lo miraste tu mente se abrió. Descubriste que tus manos fuertes y hábiles, entrenadas para amasar harina, son también excelentes para los trucos ópticos. Ahora ves el pan, ahora no.

Con nuevo entusiasmo, y a pesar de las dudas de tu familia, cambiaste el enfoque del negocio familiar y desarrollaste un nuevo estilo de magia. Ahora no sólo vendes comida, sino que distribuyes pan aderezado con un buen espectáculo de ilusionismo. ¡Hop! El pan desaparece y reaparece en la bolsa del cliente, perfectamente tostado y así lo desea. Eres Ginny Du Baghette, la Panadera de la Magia.