

Jesteś seksownym czarodziejem bojowym!

Jako członek Błędnego Uniwersytetu – organizacji mającej siedzibę w magicznym latającym zamku – przemierzasz wszechświat jak długi i szeroki, walcząc z niesprawiedliwością oraz zapobiegając nadnaturalnym katastrofom. Nie popiera cię żadna władza, gliny cię nienawidzą i jesteś poszukiwany w kilku krajach za „wyrządzenie znacznych szkód majątkowych”, oczywiście w trakcie ratowania świata.

MASZ TRZY STATYSTYKI:

Seksowny! Zawróć wszystkim w głowach ekstra stylową i atrakcyjnym ciałem.

Bojowy! Powal innych na kolana (lub inne części ciała) imponującymi umiejętnościami bojowymi.

Czarujący! Oczaruj wszystko i wszystkich, używając uroków nie tylko osobistych.

Przypisz do każdej statystyki wartość 1, 2 lub 3 (każdą tylko raz).



Przygodny Antracyt z Pięścią Niebios



Bicz Impetu z Ostrzami Kryształu

SEKSOWNI CZARODZIEJE BOJOWI

Autor: Grant Howitt
(patreon.com/gshowitt)

Sekcja mistrzów gry

Skrótowno przedstaw graczom problem (ten oczywisty) i spuść ich ze smyczy. Pamiętaj: twoi BN-i muszą być do schrupania, inaczej robisz to źle!

CO SIĘ SP...SUŁO?

(1k6 – rzuć DWA razy: pierwszy problem skrywa drugi, dużo gorszy)

1. Powstanie nieumarłych w katakumbach!
2. Demoniczna inwazja w wewnętrznym sanktuarium!
3. Zbuntowane automaty skonstruowane przez Seksownego Czarodzieja!
4. Animowana terakotowa armia w komnatach grobowych!
5. Szalejące żywioły w bibliotece okultystycznej!
6. Kamienny Behemot zbudzony pod miastem!

MIEJSCÓWKA JEST... (1k6 i wszystko jasne)

1. Duszna, upchana w gorset, z grubsza steampunkowa.
2. Bardzo po wojskowemu. Jest ordnung i mnóstwo parad.
3. Terenem ogromnej świątyni Boga Prawa i... tylko prawa.
4. Ogromnym pałacem pełnym gogusiowatych szlachetków.
5. Jak z poprzedniej epoki, ale jest z tego dumna!
6. Pełna butików, pasmanterii i cukierni.

NA ZAWADZIE STOI?

(1k6 – rzuć DWA razy, bo czemu nie?)

1. Seksowna Naczelniczka Czarującej Policji.
2. Lokalny seksowny Lord przebijający nóżkami, by przejąć władzę.
3. Letnia Monarchia – seksowni, wrózkowi, władcy.
4. Seksowna Czarodziejka lubiąca się w biurakcji.
5. Seksowny bibliotekarz seksownie strzegący potrzebnych wam informacji.
6. Seksowna anielica seksownej bogini, która wolała, abyście tego (czymkolwiek to jest) nie robili.

Gdy wpadasz do Błędnego Uniwersytetu (na ploteczki i koktajle z palmką), usuwasz cały STRES.



ACH, CZEMUŚ TAKI SEKSOWNY? (1k6)

1. Muskuly ze stali.
2. Majestatyczna broda/fryz/wąs.
3. Nienaganny styl/maniera.
4. Ach, te kości policzkowe!
5. Zwiewny, zgrabny i powabny.
6. Buntownik w czadowej kurtce.

BRONIĄ TWĄ STRASZLIWĄ JEST: (2k10)

- | | |
|------------|----------------|
| 1. Młot | 1. Pustki |
| 2. Ostrza | 2. Mogiły |
| 3. Bicz | 3. Cienia |
| 4. Giwera | 4. Niebios |
| 5. Łuk | 5. Ducha Wilka |
| 6. Działo | 6. Wrózek |
| 7. Glewia | 7. Żaru |
| 8. Łańcuch | 8. Kryształu |
| 9. Pięść | 9. Rozdarcia |
| 10. Tarcza | 10. Zagłady |

NALÉŻYSZ DO KATEDRY: (1k6 i wszystko jasne)

1. Klechd Pana Światta.
2. Ścieżki (tu-wstaw-przymiotnik) Bestii.
3. Cieni, Okultyzmu i Tajemnic.
4. Arkanów Najdoskonalszych Wrót (pewnie dziewiątych).
5. Sztuki Hiperwymiarowego Sześciannu Splendoru.
6. Drogi Dziesięciu Tysięcy Zwierciadeł.



Serafin Piekielny z Działem Żaru.

Robienie rzeczy

Gdy chcesz zrobić coś, co da ci przewagę lub rozwiąże problem, rzuć tyloma k6, ile wynosi wartość odpowiedniej statystyki, i wybierz najwyższy wynik. (Przykład: rzucasz 5, 2, 4 – wybierasz 5). Statystyk nie można podmieniać, czyli **seksowny** nie nadaje się do używania magii, a **czarujący** do walenia po pysku. Punkty **determinacji** (o tym dalej) można wydawać w stosunku 1:1 na dodatkowe kostki. Trudność testu zależy od potencjalnych skutków twojej akcji, a nie od stopnia skomplikowania tego, co robisz.

TRUDNOŚĆ

4. Codzienne uczynki Seksownych, Bojowych i Czarujących, z ich zwykłymi konsekwencjami.
5. Zuchwałe lub ryzykowne postęпки z poważnymi konsekwencjami.
6. Czyn, który postawi wszystko na głowie, odwróci kota ogonem, wyliże wszystkim dżem z pączków!

Jeśli twój najwyższy wynik na kościach jest wyższy od **trudności**, dzieje się to, czego chcesz i możesz to epicko opisać. Jeśli najwyższy wynik jest równy **trudności**, zyskujesz jeden punkt **stresu** oraz dzieje się, czego chcesz, a **mistrz gry** opisuje, co przy okazji udało ci się sp...suć. Jeśli zaś najwyższy wynik na kościach jest niższy od **trudności**, ponosisz sromotną porażkę! Zyskujesz po jednym punkcie **stresu** i **determinacji**, a **mistrz gry** opisuje, jak bardzo masz prze...rąbane.

Stres może odzwierciedlać: magiczne sprzężenie zwrotne, nadprzyrodzone zjawiska, urazy, obrażenia, szaleństwo, depresję, złość, zażenowanie, wyczerpanie, zazdrość, etc.

Jeśli w efekcie porażki twój **stres** osiągnie wartość wyższą niż najwyższy wynik w danym rzucie, twoje ciało wybucha w magicznej eksplozji i scala się, po jakimś czasie, w Kaplicy Wieków Błędnego Uniwersytetu. Twoje **determinacja** i **stres** zerują się.