

EGY CSINI CSATAMÁGUS VAGY, aki a Kóbor Kollégiumba tartozik - a szervezet egy mágikus repülő kastélyban lakik, és tagjai a felszínen kóborolnak, hogy elhárítsák az arkan katasztrófákat és hogy az igazságtalanság ellen küzdjenek. Erre pontosan zéró felhatalmazással rendelkezel, vagyis a zsaruk utálnak, és számos országban körözés alatt állsz a világmegmentés közben elkövetett járulékos károk okozásáért.

Három statisztikával rendelkezel:

CSINI! Bájold el a kukipofákat a dörzsölt dumáddal és a döngős testeddel!

CSATA! Tekintélyes harci képességeiddel árts az ellenfeleidnek!

MÁGUS! Szódd a mágia veszedelmes művészetét!

Értékeld a statjaidat 1-el, 2-vel, és 3-mal.



*Kockázta Antracita
(és menyei öklei)*



*Lendülia Istencsapása
(és kristálypengői)*

CSINI CSATA- MÁGUSOK

JÁTÉKMESTERI SZEKCIÓ

Adj a játékosoknak valami sejtetést az első, nyilvánvaló katasztrófáról, és hagyd, hogy a nyomába eredjenek. Ha egy NJK-t nem lehet megcsókolni, gondolkozz el azon: "megcsókolhatóvá tehetem őt?"

MI A PROBLÉMA? (dobj kétszer; az egyik elfedi a másik, sokkal veszélyesebb katasztrófát)

- 1: Élőholtak támadnak fel a katakombában!
- 2: Démonok törnek ki a legbelső szentélyből!
- 3: Egy csini mágus elszabadult automatákat épített!
- 4: Egy sírkamrában megelevenedik a terrakotta hadsereg!
- 5: Elszabadulnak az őselemek az okkult könyvtárban!
- 6: Egy kőóriás támad fel a város alatt!

Amikor visszatérsz a Kóbor Kollégiumba, a koktélozás és eszszövések közben vonj le minden stresszt



HOGY NÉZ KI EZ A HELY?

- 1: levegőtlen, mesterkelt, egyfajta steampunk-szerűség
- 2: militarista és rendezett, sok parádéval
- 3: a törvény egy hatalmas temploma köré épült
- 4: csak egy nagy kastély, tele nyegle nemesekkel
- 5: elavult, archaikus, és büszkék rá
- 6: tele van butikokkal, ruhaboltokkal, cukrászdákkal

KI ÁLL AZ UTUNKBA? (dobj kétszer)

- 1: a Mágusrendőrség csini főnöke
- 2: egy helybeli, hatalomra éhes (csini) úr/úrnő
- 3: a Nyár Királynője, egy csini tündéri fenség
- 4: egy csini mágus, aki ragaszkodik a hivatalos ügyintézéshez
- 5: egy szükséges infót őrző (csini) könyvtáros
- 6: egy csini istenség csini angyala, aki nem szeretné, hogy ezt tedd

MIÉRT VAGY ANNYIRA CSINI? (k6)

- 1: szoborszerű izomzat
- 2: fenséges haj/szakáll/bajusz
- 3: kifogástalan, hibátlan stílus
- 4: lenyűgöző csontozat
- 5: éteri, keccses elegancia
- 6: veszedelmes lázadó egy menő dzsekiben

MI A JELLEGZETES FEGYVERED? (2k10 és kombináld)

- | | |
|------------------|----------------|
| 1: űr | 1: kalapács |
| 2: síri | 2: pengék |
| 3: árnyék | 3: korbács |
| 4: angyali | 4: hosszúpuska |
| 5: szellemfarkas | 5: íj |
| 6: tündéri | 6: ágyú |
| 7: parázsló | 7: kard |
| 8: kristály | 8: lánc |
| 9: hasadék | 9: ököl |
| 10: végzet | 10: pajzs |

MELYIK MÁGIKUS ISKOLÁBA TARTOZOL? (k6)

- 1: A Fény Tudománya
- 2: Szörnyek Útja
- 3: Okkult Árnológia Titkai
- 4: Legfőbb Átjáró Arkánuma
- 5: Hiperdimenzionális Pompa Művészete
- 6: Tízezer Tükör Módszere

*Pokoliusz Szerafina
(és egy parázsgyú)*



MEGTENNI VALAMIT

Ha valamit cselekszel azzal a céllal, hogy előnyös helyzetbe kerülj, vagy megoldj egy nehéz problémát, dobj annyi kockával, mint a megfelelő statod értéke, és válaszd a legmagasabb értéket. (A MÁGUS nem használható bájolásra, vagy károkozásra; erre a CSINI és a CSATA szolgál, ebben a sorrendben.) Költs annyi eltökéltséget (l. alább) még, ahány kockát hozzá akarsz adni a dobáshoz. A nehézség a siker kihatásával van kapcsolatban, és nem kizárólag a feladat komplexitásával.

NEHÉZSÉG:

- 4: Szokásos csini csatamágus tevékenység szokásos eredménnyel.
- 5: Vakmerő, vagy rizikós dolog, ami komoly kihatással jár.
- 6: Kritikus, minden-esély-ellenére dolog, ami tényleg megváltoztathatja az események folyását.

Ha a legnagyobb kockád meghaladja a nehézséget, sikerrel jártál és írd le, mi történt. Ha egyenlő vele, jelölj be 1 stresszt, és a mesélő ír le valami rosszat, ami megtörténik. Ha alacsonyabb nála, elrontottad, kapsz 1 stresszt és 1 eltökéltséget, és a mesélő ír le valami rosszat, ami megtörténik.

A stressz a következőket jelképezheti (de akár mást is): arkan visszahatás, paranormális jelenség, sérülés, elmebaj, szomorúság, düh, szegény, kimerültség, és irigység.

Ha elbuksz, és az összes végső stresszed nagyobb, mint a legnagyobb érték, amit dobtál, megsemmisülsz egy mágikus robbanásban, majd egy kis idő múlva újraformálódasz a Kóbor Kollégiumban, a Korok Kápolnájában. Az eltökéltséged és a stresszed visszaáll nullára.

Grant Howitt játéka | további ingyenes szerepjátékok: patreon.com/gshowitt
a képek Public Domain forrásokból származnak
fordította: Petrus (2020) v1.0 | további mini-rpgk: <https://zistenz.github.io/mini-rpgk/>