

VOUS ÊTES UN·E MAGE DE BATAILLE SEXY. Vous êtes membre du Collège Errant, une organisation basée dans un château volant magique qui parcourt le monde afin d'éviter des désastres arcaniques et combattre l'injustice. En fait, vous n'avez aucune autorité pour agir de la sorte. La police vous déteste et vous êtes recherché·e dans plusieurs pays pour dommages collatéraux causés alors que vous sauviez le monde.

Vous avez trois statistiques :

Sexy ! Charmez des beautés avec votre style aguicheur et votre corps sublime.

Combat ! Blessez vos adversaires à l'aide de vos puissantes prouesses martiales.

Mage ! Tissez l'art ancestral de la magie.

Répartissez vos stats sur 1, 2 et 3.



QU'EST-CE QUI VOUS REND AUSSI SEXY ? (D6)

1. Muscles saillants
2. Cheveux / Barbe / Moustache majestueux·se
3. Style impeccable, immaculé
4. Impressionnante structure osseuse
5. Ethéré·e, gracieux·se et élégant·e
6. Dangereux·se rebelle avec une veste cool

QUELLE EST VOTRE ARME DE PRÉDILECTION ? (2D10, combinez)

- | | |
|--------------|------------------------|
| 1. Marteau | 1. du Vide |
| 2. Lames | 2. Sépulcral |
| 3. Fouet | 3. Obscur |
| 4. Jézail | 4. Céleste |
| 5. Arc | 5. du Loup Spectral |
| 6. Canon | 6. Fée |
| 7. Glaive | 7. Ardent |
| 8. Chaîne | 8. Cristallin |
| 9. Poing | 9. Fendeur |
| 10. Bouclier | 10. du Destin Tragique |

QUELLE EST VOTRE ÉCOLE DE MAGIE ? (D6)

1. La Tradition de la Lumière
2. Le Sentier des Bêtes
3. Les Secrets de l'Ombromancie Occulte
4. L'Arcane de la Porte Suprême
5. L'Art de la Splendeur Hyperdimensionnelle
6. La Voie des Mille Miroirs

SEXY BATAILLE WIZARDS

UN JEU DE GRANT HOWITT

PLUS DE JEUX GRATUITS
PATREON.COM/GSHOWITT
TOUTES LES ILLUSTRATIONS
SONT DANS LE DOMAINE PUBLIC



SCOURGE MOMENTUM
(AVEC DES LAMES CRISTALLINES)

TRADUCTION ET
MISE EN PAGE
PAR GAËL SACRÉ

SECTION DU MJ

Donnez aux joueuses et aux joueurs une idée assez évidente de ce qui constitue le premier désastre et laissez-les y aller. Si un PNJ n'est pas craquant, pensez "Comment le rendre craquant?"

QU'EST-CE QUI VA MAL ? (Jetez deux fois : un désastre en cache un autre bien plus dangereux)

1. Des morts se relèvent dans les catacombes !
2. Une incursion démoniaque en provenance de l'intérieur même du sanctuaire !
3. Des automates mercenaires inventés par un·e magicien·ne sexy !
4. Une armée de golems en terre dans les chambres funéraires !
5. L'apparition d'élémentaux dans la librairie occulte !
6. Un béhémoth de pierre s'éveille sous la cité !

À QUOI RESSEMBLE CET ENDROIT ?

1. Étouffant, guindé, convenable et vaguement steampunk
2. Militariste et ordonné, beaucoup de défilés
3. Construit autour d'un gigantesque temple du dieu de la Loi
4. Juste un grand palace, empli de nobles élégants
5. Daté, archaïque et fier de l'être
6. Chargé de boutiques, merceries et pâtisseries

QUI VA SE METTRE EN TRAVERS DE NOTRE CHEMIN ? (jetez deux fois)

1. Le·a chef·fe des Mages Policiers
2. Un·e Lord/Lady local·e (et sexy), qui cherche à s'emparer du pouvoir
3. Le ou la Monarque de l'Été, un·e fée royal·e
4. Un·e Mage Sexy qui insiste pour que vous fassiez les choses par les voies officielles
5. Un·e Libraire (sexy) qui garde les informations dont vous avez besoin
6. L'ange sexy au service d'un dieu sexy qui préférerait que vous ne fassiez pas ça

Quand vous retournez au Collège Errant pour prendre des cocktails et compléter, retirez tout votre stress



FAIRE DES CHOSES

Quand vous faites des choses dans l'intention de gagner un avantage ou de résoudre un problème difficile, jetez autant de D6 que la valeur de votre statistique la plus pertinente et prenez le score le plus haut. (MAGE ne peut être utilisé ni pour Charmer ni pour Blesser, utilisez SEXY ou COMBAT respectivement pour cela.)

Dépensez de la détermination (voir plus loin), un point pour un point, pour ajouter des dés supplémentaires à votre jet. La difficulté est liée à l'impact du succès et non à la complexité de la tâche elle-même.

DIFFICULTÉ

- 4 : Des choses standards de mage de bataille sexy, avec des résultats standards
- 5 : Des choses audacieuses ou risquées qui ont un grand impact
- 6 : Des choses décisives, contre toute attente, qui peuvent vraiment changer le cours des événements

Si votre plus haut dé dépasse la valeur de la difficulté, vous réussissez et décrivez ce qu'il se passe.

Si c'est une égalité, vous réussissez, mais vous vous notez 1 point de stress et le MJ décrit l'événement pénible qui s'ensuit.

Si le résultat est inférieur, vous échouez. Notez 1 point de stress et 1 point de détermination. Le MJ décrit quelque chose de mauvais qui arrive.

Le stress peut représenter (mais pas uniquement) : un contrecoup arcanique, un phénomène surnaturel, une blessure, de la folie, de la tristesse, de la colère, de la gêne, de l'épuisement ou de la jalousie.

Quand vous échouez, si votre total de stress final est plus haut que le plus haut dé que vous avez lancé, vous explosez dans un éclat de magie et vous vous reformez quelques temps plus tard dans la Chapelle des Âges, à l'intérieur du Collège Errant. Votre détermination et votre stress reviennent à zéro.