DECLAN L'ESTRANGE

TUDOM, HOGY VALAHOL MAJD MEGTALÁLOM A VÁLASZT. LENNIE KELL EGY VÁLASZNAK, EGY KULCSNAK, AMI FÉNYT DERÍT MINDEN KÉRDÉSÜNKRE.

Megmagyarázhatom, hogy miért alszunk mindnyájan, és miért vagyunk vakok az igazságra: körülöttünk minden csupán egy álom. Lehet, hogy egy kéziratban, egy lezárt urnában, vagy egy törött kardban, de érzem, hogy a válasz valahol ott van.

Azért tudom, mert én már megtaláltam – aztán elvesztettem. De maradt valami, egyfajta iránymutatás, ami a legváratlanabb pillanatokban jelenik meg, és amikor megjelenik, mindent megváltoztat. Ha láttad volna azokat a dolgokat, amiket én láttam, akkor nem törődnél a pénzzel, hírnévvel, családdal. Csupán egyetlenegy dologra koncentrálnál: az igazság megtalálására.

KÖDVÁROS

ÁTLAGOS EMBEREK • LEGENDÁS KÉPESSÉGEK



DECLAN L'ESTRANGE

1 MÍTOSZ 3 LOGOSZ

HOGYAN JÁTSSZUNK

Amikor a karaktereddel cselekszel:

1 MONDD EL, MIT TESZEL

2 VÁLASSZ EGY LÉPÉST, ami illik a cselekvésedhez

- **VÁLTOZTATNI A JÁTSZMÁN** Előnyt adni vagy hátrányt levenni
- **SZEMBESZÁLLNI A VESZÉLLYEL** Sérülés vagy káros behatás elkerülése
- **MINDENT BELEADNI** Valakit a lehető legjobban megsebezni
- **LOPÓZÁS** lopva, megtévesztően cselekedni
- **MEGGYŐZÉS** Rávenni valakit olyasmire, amit nem akar
- **SZEMTŐL SZEMBEN** legyőzni valakit az irányításért
- **NYOMOZÁS** válaszokat keresel vagy információt nyersz
- **KOCKÁZATVÁLLALÁS** Merész mutatvány

3 VÁLASSZ CÍMKÉKET, amik illenek a cselekvésedhez

MINDEN KÉPESSÉG- = CÍMKE → +1 KÉPESSÉG

MINDEN GYENGESÉG- = CÍMKE → -1 KÉPESSÉG ☑

MINDEN TÖRTÉNET- = CÍMKE → +1/-1 KÉPESSÉG

4 ALKALMAZD AZ ÁLLAPOTOKAT

LEGMAGASABB **SEGÍTŐ** ÁLLAPOT → FOKOZATÁT ADD A KÉPESSÉGHEZ

LEGMAGASABB **AKADÁLYOZÓ** ÁLLAPOT → FOKOZATÁT VOND KI A KÉPESSÉGBŐL

5 DOBJ+KÉPESSÉG Dobj két hatoldalú kockával és add hozzá a Képességedet. Ha az eredményed:

- **6 VAGY KISEBB › HIBA** — CM LÉPÉS KÖVETKEZIK
- **7-TŐL 9-IG › TALÁLAT** — SIKER, DE VANNAK BONYODALMAK
- **10-V. JOBB › TALÁLAT** — NAGY SIKER!

A pontos eredményt nézd meg a lépések leírásánál.

☑☑☑ **JAVÍTÁS** Amikor egy témán három **Figyelmet** jelölsz, töröld a jelzéseket, és válassz egy témajavítást

☒ VÁLASSZ EGY ÚJ KÉPESSÉGCÍMKÉT ☒ OLDJ FEL EGY TÉMAJAVÍTÁST

CÍMKEKOMBÓK

VALAKIT A FALHOZ SZEGEZNI
Szemtől szemben vagy **Mindent beleadni** lépéssel
egy jó lövés + *ragasztó gumilövedék* + *fegyverforgató mutatványok*
KÉPESSÉG: 3

ILLEGÁLIS ÜGYLETEKRŐL NYOMOT SZEREZNI
Nyomozás
megérzések + *csempészet* + *üzleti kapcsolatok*
KÉPESSÉG: 3

MEGÉREZNI A VESZÉLYT, MIELŐTT MEGTÖRTÉNNE
Szembeszállni a veszéllyel
tudatalatti reakciósebesség + *megérzések*
KÉPESSÉG: 2

VEZETÉS ÁTVÉTELE
Meggyőzés vagy Játszma megváltoztatása
szívós *tekintélyes* + *jó emberismerő*
KÉPESSÉG: 3

DECLAN L'ESTRANGE EGY KÖDVÁROS KARAKTER. A KÖDVÁROST MEGVÁSÁROLHATOD: KALANDHORIZONT.HU

TÍPUS Alkalmazkodás

Álomban élni

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Ki irányítja az álmokat?

Declan körül a világ álomszerűen változik: kinyit otthon egy ajtót, és egy piacon találja magát, vagy hirtelen láthatatlanná változik.

KÉPESSÉGCÍMKÉK — KIÉGÉS

- Rejtélyes valósággörbítés
- Tudatalatti reakciósebesség
- Megérzések

Új képességcímke-lehetőségek:

- ☐ Asztrál projekció
- ☐ Tárgyak megolvasztása
- ☐ Mások álmába lépni

GYENGESÉGCÍMKÉK — HASZNÁLAT

- Álmait nem irányíthatja ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Kreatív löket**

Amikor kreatív módon használod a téma címkéit, kérdezd meg a CM-et (vagy a befolyásolt játékost), hogy számított-e erre. Őszintén kell válaszolnia. Ha nem számított rá, kapsz egy ideiglenes állapotot: *kreatív-löket-1* (vagy hasonló).

TÍPUS Rutin

Gyanús régiségkereskedő

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Az ősök tudtak valamit, és én kiderítem

Declan ősi műtárgyakat vagy szövegeket keres, amik magyarázatot adnak az őt vezérlő rejtélyes erőre. Ezért nyitott egy régiségkereskedést.

KÉPESSÉGCÍMKÉK — KIÉGÉS

- Régész
- Csempészet
- Üzleti kapcsolatok

Új képességcímke-lehetőségek:

- ☐ Történelem
- ☐ Jó alkudozó
- ☐ Riasztók hatástalanítása

GYENGESÉGCÍMKÉK — HASZNÁLAT

- Feketepiaci körözés ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Mindennapos meló**

Ha a rutinoddal foglalkozol, és a rutinod részeként teszel egy alaplépést, jelenetenként egyszer választhatod, hogy ez legyen *Dinamit!*

TÍPUS Képzés

Fegyverforgató

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Nincs olyan veszély, ami visszariaszt

Declant sokszor sodorta veszélybe a munkája, ezért mindig van nála egy-két pisztoly, és azokhoz egyedi lőszer.

KÉPESSÉGCÍMKÉK — KIÉGÉS

- Jó lövész
- Ragasztó gumilövedék
- Fegyverforgató mutatványok

Új képességcímke-lehetőségek:

- ☐ Robbanólövedék
- ☐ Zsineglövő kiegészítő
- ☐ Taktikai koordinálás

GYENGESÉGCÍMKÉK — HASZNÁLAT

- Beragadó pisztoly ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Szakértői tanács**

Jelenetenként egyszer megengedheted egy másik játékosnak, hogy használja az e témához tartozó képességcímkédet. Ehhez nincs szükséged a **Változtatni a játszmán** lépésre.

TÍPUS Személyiség

Sokat látott

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Mindigcsak magamra számíthatok

Declan megtanulta az árulás és veszélyek világának csízióját. Szüksége van másokra, de mindig figyeli a társait.

KÉPESSÉGCÍMKÉK — KIÉGÉS

- Szívós
- Tekintélyes
- Jó emberismerő

Új képességcímke-lehetőségek:

- ☐ Éber alvó
- ☐ Jó vezető
- ☐ Gyakorlatias

GYENGESÉGCÍMKÉK — HASZNÁLAT

- Bizalmatlan ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Ez az én pillanatom**

Amikor ennek a témának a címkéit használod, ülésenként egyszer +1 fokozatot okozhatsz, amikor **Meggyőzöl**, vagy +1 Kakaót kaphatsz, amikor **Változtatsz a játszmán**.