KICUNE

HELLÓ, A NEVEM [TEDD IDE A LEGJOBB BARÁTOD NEVÉT], KICU LEGJOBB BARÁTJA. AZÉRT ÍROK KICU NEVÉBEN, MERT NEKI GONDJAI TÁMADTAK A BESZÉDDEL ÉS ÍRÁSSAL.

Kicu leginkább firkálni szokott az osztályban. Ha még nem találtad volna ki, Kicu se nem fiú, se nem lány. Kicu azt mondja, hogy ő egy róka, de nem hinném, hogy rendes róka lenne. Nagyon vicces figura, és mindig van a tarsolyában valami menő trükk. Kicu úgy parkourozik, amit még soha nem láttam, csak úgy pattog a falak között. Néha aggódom érte, mert van, amikor napokig nem látni. Kicu mindenféle bajba szokott keveredni, miközben keresi a származási helyét, és megpróbálja kitalálni, hogy mitévő legyen.

Kicu egyedül Kaito, az egyik osztálytársunk miatt tér vissza mindig az iskolába. Kicu Kaito társaságában mindig szótlanná és hevessé válik, de én ennek nagyon örülök, mert nélküle nem tudom, hogy mi lenne Kicuval.

KÖDVÁROS

ÁTLAGOS EMBEREK • LEGENDÁS KÉPESSÉGEK



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

PARKOUR AKÁRMILYEN AKADÁLYON KERESZTÜL
Kockázatvállalás
parkour-művész +
fürge, mint a róka +
merész
KÉPESSÉG: 3

MÁST HIPNOTIZÁLNI
Meggyőzés
hipnotikus transz okozása +
hipnotikus parancsolás +
KÉPESSÉG: 2

MÁSNAK ÁLCÁZNI MAGAD
Lopózás
illúzió megjelenés +
hipnotikus transz okozása +
merész
KÉPESSÉG: 2

ISKOLÁBAN KÉRDEZŐSKÖDNI
Nyomozás
középiskolás pletykák +
legjobb barát +
KÉPESSÉG: 2

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

TÍPUS Kifejezés

A JÓSZERENCSE HÍRNÖKE

FIGYELEM ○○○ FAKULÁS / TÖRÉS ○○○

REJTÉLY / IDENTITÁS

HOGYAN SEGÍTHETNÉL AZ EMBERISÉGEN?

Kicune egy másik világ hírnöke, akit azért küldtek, hogy segítsen a Város szerencsétlenjein. Legalábbis ezt állítja magáról.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- JÓSZERENCSÉVEL ÁLD MEG
- ELVESZI A JÓSZERENCSÉT
- GYÓGYÍTÓ ÉRINTÉS
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ ARANYAT CSINÁL
- ☐ MINÉL TÖBB, ANNÁL JOBB
- ☐ SZERENCSÉS LEHETŐSÉG MEGÉRZÉSE

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- A KÉPESSÉGEK NEM MŰKÖDNEK ISTENEKEN ÉS SZELLEMEKEN ☐
- ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ Áradat uralása

Amikor Ne. Tartsd. Vissza. lépést teszel a Kifejezés Mítosszal, a 6 vagy kisebb dobás 7-9-nek számít.

TÍPUS Mobilitás

STÍLUSOS NINJA

FIGYELEM ○○○ FAKULÁS / TÖRÉS ○○○

REJTÉLY / IDENTITÁS

HOGYAN TÉRHETEK VISSZA AZ ISTENEKHEZ?

Kicunének az utcák olyanok, mint az erdő. Gyorsan és csendesen eljut akárhová, és ha kell, bárhol levágja az utat.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- PARKOUR-MŰVÉSZ
- FÜRGE, MINT A RÓKA
- RÖGTÖNZÖTT KATANA
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ MOZGÁS AZ ÁRNYAKBAN
- ☐ KÁBÍTÓ DARTSNYILAK
- ☐ KATANA FORGÓSZÉL TÁMADÁS

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- TÖRÉKENY ☐
- ☐
- ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ Pörgesd fel

Ülésenként egyszer, ha fel tudsz készülni egy olyan cselekvésre, amely a mozgékonysági képességeidet érinti, választhatsz egy megfelelő 2-es fokozatú állapotot.

TÍPUS Felforgatás

CSÍNYTEVŐ RÓKASZELLEM

FIGYELEM ○○○ FAKULÁS / TÖRÉS ○○○

REJTÉLY / IDENTITÁS

A VALÓSÁG VAGY A FANTÁZIA A JOBB?

A rókaszellemekre jellemző színes aurája megbabonázza a halandókat, másnak látva Kicut, vagy végtelenül bámulják őt.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- ILLÚZIÓ MEGJELENÉS
- HIPNOTIKUS TRANSZOKOZÁSA
- HIPNOTIKUS PARANCSOLÁS
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ GONDOLATOLVASÁS
- ☐ BUTÁK ELLEN ERŐSEBB
- ☐ RÓKASEGÍTŐK IDÉZÉSE

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- A KÖRMÖNFONT TRÜKKÖKET KÖNNYŰ LELEPLEZNI ☐
- ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ Settenkedő

Amikor a téma képességcímkéivel Lopózol, és találatot kapsz, 1 nyomot is kapsz. Amikor ebből a témából származó képességcímkékkel Nyomozol, 7-9 esetén a CM vagy a célpont játékosa nem kérdezhet vissza.

TÍPUS Meghatározó kapcsolat

KAITO

FIGYELEM ○○○ FAKULÁS / TÖRÉS ○○○

REJTÉLY / IDENTITÁS

MINDENKINÉL JOBBAN SZERETEM ŐT

Kicune szereti a Kaito nevű halandót. Ezért hajlandó minden nap középiskolába járni és diáknak kiadni magát, de ritkán szólal meg.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- KÖZÉPISKOLÁS PLETYKÁK
- MERÉSZ
- _____ LEGJOBB BARÁT
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ JOBB KIFOGÁSOK
- ☐ NÉPSZERŰ
- ☐ MINDIG REJTETT ARC

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- LEFAGY, HA MEGLÁTJA KAITÓT ☐
- ☐
- ☐

KÖDVÁROS

TÉMAJAVÍTÁS

☐ Megvédem minden áron

Amikor találatod van a **Szembeszállni a veszéllyel** lépésben, mindig választhatod, hogy az eredményt kiterjeszted a meghatározó kapcsolatodra, ha ennek nagyjából van értelme.