KÖDVÁROS

JÁTÉKOSOK LÉPÉSEI

MEGGYŐZÉS

Amikor **beszéddel, fenyegetéssel vagy csábítással ráveszel valakit egy cselekvésre**, dobj+Képesség. Találat esetén válassz egy releváns állapotot, amelynek fokozata = Képesség. A célpontod választhat, hogy elfogadja-e az állapotot, vagy:

- 7-9 esetén enged egy kicsit, de megvédi a saját elveit.
- 10+ esetén megváltoztatja az elveit, hogy legalább egyelőre a tiédet is figyelembe vegye.

VÁLTOZTATNI A JÁTSZMÁN

Amikor képességeiddel **előnyt szerzel magadnak vagy szövetségeseidnek**, dobj + Képesség. Találat esetén Kakaó=Képesség értéket kapsz. A Kakaó költésével a következő hatásokat szerezheted meg, egy az egyhez átváltva:

- Készíts egy történetcímkét
- Égess el egy képességcímkét vagy egy történetcímkét
- Adj vagy csökkents egy állapotot (Kakaó-pontonként egy szint).

10+-ra legalább 2 Kakaót kapsz, és a Kakaódat is felhasználhatod a választásra:

- Hatás növelése (nagyobb terület vagy több célpont)
- Hatás meghosszabbítása (folyamatossá tétele)
- Hatás elrejtése
- Bármilyen más javítás, amiben a CM-mel megegyeztek.

SZEMBESZÁLLNI A VESZÉLLYEL

Amikor **elkerülsz egy találatot, elviselsz egy sérülést, ellenállsz egy káros hatásnak, vagy kibírsz valamit**, a CM (vagy a játékos) megnevez egy állapotot a címkéjével és a fokozatával együtt. Dobás+Képesség. 10+ esetén elhárítod a hatást, és egyáltalán nem kapsz állapotot. Ha 7-9, akkor megkapod az állapotot, de -1 fokozattal. Hiba esetén a teljes állapotot kapod.

SZEMTŐL SZEMBEN

Amikor a képességeidet **valaki legyőzésére vagy az irányításért folytatott küzdelemben** használod, jelentsd ki a célodat. Az ellenfeled elmondhatja, hogyan reagál. Dobás+Képesség. 7-9-es eredménynél válassz 1-et. 10+ esetén válassz 2-t:

- Sikerül elérned a célodat, pl. elvenni valamit, ami nála van.
- Jól elkapod őt, és az ellenfelednek adsz egy állapotot, amelynek fokozata=Képesség.
- Blokkolod, kitérsz, vagy kivéded a legjobb próbálkozását. Ha nem ezt választod, akkor egy állapotot kényszeríthet rád. Ha ez egy JK, akkor fokozata=a Képessége.

MINDENT BELEADNI

Amikor **tiszta lövésed van**, és a képességeiddel **valakit vagy valamit minden erőddel el akarsz találni**, dobj+Képesség. Találat esetén a célpontnak egy általad választott megfelelő állapotot adsz, amelynek szintje = Képesség. 10+ esetén válassz kettőt. Ha 7-9, válassz egyet:

- Fedezékbe vonulsz, vagy előnyös pozíciót szerzel. Ha nem ezt választod, akkor egy állapotot kényszeríthetnek rád. Ha ez egy JK, akkor a fokozat=a Képessége.
- Ellátod a baját vagy sokuk baját látod el (+1 fokozat).
- Te irányítod a járulékos károkat.
- Lehetőség szerint lekötöd a célpont figyelmét.
- Fölénybe kerülsz. Kapsz egy Kakaót.

NYOMOZÁS

Amikor a képességeiddel **égető kérdésekre keresel választ**, dobj+Képesség. Találat esetén a nyomok=erőt kapsz. A nyomokat egy az egyben elköltheted arra, hogy feltegyél egy kérdést a CM-nek a nyomozásod tárgyáról, vagy egy másik játékosnak a karakterével kapcsolatos releváns kérdést. Vagy egyenes választ, vagy egy biztos nyomot kell adnia neked. 7-9-es eredménynél ő is választhat egyet:

- A nyomozásod veszélynek tesz ki téged.
- A kapott nyomok homályosak, hiányosak vagy részben igazak, részben hamisak.
- Bárki vagy bármi, akinek a kérdés(eke)t feltesszed, szintén feltehet neked egy kérdést. Ugyanolyan feltételekkel válaszolsz.

LOPÓZÁS

Amikor **titkos vagy megtévesztő cselekedetre használod a képességeidet**, dobj+Képesség. Találat esetén mindenki, akinek be kellene dőlnie, bedől neki. 7-9-nél bonyodalom van, és a CM választ egyet:

- Egy jelentéktelen személy észrevett téged, de ettől csak fontos lett, ugye?
- Csak egy másodlagos érzékszervvel érzékelnek (valaki kiszagol, miközben becserkészed; látják, hogy suttogsz egy üzenetet, de az üzenetet nem hallják).
- Valami fontosat kell hátrahagynod – vagy felfedeznek.

KOCKÁZATVÁLLALÁS

Amikor egy **merész, kockázatos vagy egyenesen ostoba mutatványt hajtasz végre**, dobj+Képesség. 10+ esetén valahogyan megcsinálod. Ha 7-9, a dolgok csúnyán alakulnak. A CM kemény alkut vagy kellemetlen választást kínál neked.

KÖDVÁROS

VÉGRE, NÉHÁNY VÁLASZ

Amikor választ találsz a Rejtélyedre, válassz egyet, kettőt vagy mindhármat:

Mélyebben megérted a Mítoszodat, a Rejtélyed tárgyát, vagy a Rejtélyed és a Mítoszod közötti kapcsolatot. Jelölj Figyelmet a Rejtély témájára.

A felfedezés olyannyira megráz téged, hogy megtagadod a Mítoszodat vagy a hétköznapi életed egy elemét. Jelölj Fakulást vagy Törést bármelyik témán.

A kérdéseidre választ kapsz. Válassz egy új Rejtélyt ehhez a témához.

AZ ÚT VÉGE

Ha az Identitásod valaha is megoldódik, ugyanebben a szellemben fogalmazd újra, hogy leírj egy új célt, egy nagyobb léptéket, egy új nézőpontot stb. Alternatív megoldásként, ha életednek ez az aspektusa valóban véget ért, lecserélheted az Identitás témáját.

HOZZ EGY NEHÉZ DÖNTÉST

Amikor **a Rejtélyedre adott válaszok karnyújtásnyira vannak, de te lemondasz róluk,** a Rejtély témáján jelölj Fakulást.

Amikor **az Identitásod megköveteli, hogy egy adott módon cselekedj vagy beszélj,** de te nem teszed, jelölj Törést az adott Identitás témáján.

Amikor **az Identitásod érdekében feláldozol valamit, amit igazán akarsz,** jelölj Figyelmet a Identitás témáján.

MONTÁZS (SZABADIDŐ)

Amikor a karakterednek van egy kis pihenőideje, válassz neki egy időtöltést:

- **Figyelmet fordítasz** a Logosz egyik (vagy extra) témájára. Mondd el mindenkinek a csapatban, hogyan teszed ezt, és jelöld meg a Figyelmet az adott témán.
- **Dolgozol az ügyön.** Mondd el mindenkinek a csapatban, hogyan csinálod, és a leírásod alapján szerezz 3 Nyomot egy módszerrel és egy forrással.
- **Felfedezed a Mítoszodat.** Mondd el mindenkinek a csapatban, hogy melyik Mítoszt fedezed fel, és hogyan teszed azt. A leírásod alapján 1 Nyomot kapsz egy módszerrel és egy forrással. Jelöld meg a Figyelmet az adott Rejtély témáján.
- **Felkészülsz a következő tevékenységedre.** Mondd el mindenkinek, hogyan készülsz, és válassz egyet: visszaszerzed az összes elégetett képességcímkédet VAGY szerzel 3 Kakaót egy módszerrel a leírásod alapján. Választhatsz a **Változtatni a játszmán** hatásjavításai közül.
- **Felépülsz az utolsó tevékenységedből.** Minden egyes folyamatos állapotnál, ami még mindig hatással van rád, a CM megmondja, hogy a szabadidő alatt csökkenthető-e, és ha igen, hogyan, hány szinttel. Alternatívaként a CM engedélyezheti, hogy bármelyik vagy néhány állapotodat egy fokozattal csökkentsd minden egyes releváns címkéd után.

A CM bármelyik montázseseménybe belekapcsolódhat, és jelenetként folytathatja azokat.

VISSZAPÖRGETÉS

Játékülésenként egyszer, amikor rajtad van a rivaldafény, válassz egyet:

Írj le egy, a karaktered által a múltban végrehajtott cselekedetet, és hajts végre egy lépést az adott cselekedettel. A lépés eredménye befolyásolja az aktuális jelenetet.

Írj le most fontossá vált eseményeket a karaktered háttértörténetéből. A CM a leírásod alapján 1 Kakaót vagy 1 Nyomot adhat neked.

NE. TARTSD. VISSZA.

Amikor **új és eddig soha nem látott módon vagy léptékben használod a képességeidet,** mondd el a CM-nek, hogy mit szeretnél elérni. A CM megmondja, hogy milyen áldozatot kell hoznod érte. Ezután dobj+Logosz. Találat esetén pontosan azt éred el, amit el akartál érni, és megfizeted az árát:

Jelentős: Egy 7-9-nél jelölj meg a Fakulást/Törést, és égesd el egy téma összes képességcímkéjét. 10+ esetén jelölj Fakulás/Törést egy témán.

Nincs visszaút: 7-9–nél cseréld le az egyik témát. 10+ esetén jelölj egy témán Fakulást/Törést, és égesd el az összes képességcímkéjét.

Végső: 7-9 esetén megölnek, elpusztítanak vagy (egyelőre) örökre átalakulsz. Kapsz egy 6-os fokozatú állapotot. Nem tudsz **Szembeszállni a veszéllyel**. 10+ esetén cseréld le az egyik témát.

6-os vagy annál kisebb eredménynél a 7-9-es értéknél megadott árat fizeted meg, de elveszíted az irányítást a képességeid felett is, vagy nem tudod azokat terv szerint használni. A CM dönti el, hogyan, és hogy ez milyen következményekkel jár.

BEFEJEZŐ BESZÉLGETÉS (JÁTÉKÜLÉS VÉGE)

A játékülés végén, amikor a stáblista lepereg, vegyetek sorra mindenkit. Minden játékos választhat az alábbi kérdések közül egyre vagy többre:

- **Hogyan fejlődött a csapat ezen az ülésen?** Szerez vissza egy elégetett csapat-képességcímkét, vagy jelölj Figyelmet a csapat témáján.
- **Melyik karakternek volt a legjelentősebb interakciója a karaktereddel ezen a játékülésen?** Adj egy Segítés- vagy egy Bántás-pontot a neve mellé a karakterkártyádon.
- **Melyik témád van a legnagyobb terhelés alatt? Ha összeomlik, milyen új aspektus jelenik meg a helyén?** A választ írd le az adott témakártya CSEREOLDALÁRA.


JELÖLŐKÁRTYA
1 2 3 4 KIÜT 5 CM 6
CÍMKE
KÖDVÁROS © 2022 KALANDHORIZONT KÖNYVEK

KÖDVÁROS

KARAKTERLAP

KARAKTERKÁRTYA

KARAKTER NEVE

JÁTÉKOS

MÍTOSZ

LOGOSZ

CSAPAT | SEGÍTÉS | BÁNTÁS

TÖRTÉNETCÍMKÉK

KÖDVÁROS

KARAKTERKÁRTYA

FEJLŐDÉS ○ ○ ○ ○ ○

- [ ] Válassz egy másik átfogó képességcímkét
- [ ] Szerzel egy extra témát: Szövetséges
- [ ] Szerzel egy extra témát: Műveleti bázis
- [ ] Szerzel egy extra témát: Fuvar
- [ ] A Nemeziseid ügyei lezárást kapnak
- [ ] Átalakuláson mész át
- [ ] Elhagyod a Várost
- [ ] Egy alaplépés maradandóan Dinamit! lesz
- [ ] Egy alaplépés maradandóan Dinamit! lesz
- [ ] Egy alaplépés maradandóan Dinamit! lesz
- [ ] Átlátsz a Ködön

NEMEZISEK

SON OF OAK GAME STUDIO

TÍPUS

TÉMA CÍME

FIGYELEM | FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

KÉPESSÉGCÍMKÉK | KIÉGÉS

GYENGESÉGCÍMKÉK | HASZNÁLAT

KÖDVÁROS

CSAPAT- VAGY EXTRA TÉMAKÁRTYA

JAVÍTÁSOK

SON OF OAK GAME STUDIO

TÉMAKÁRTYÁK (CÍM)

TÍPUS

TÉMA CÍME

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

KÖÖVÁROS

TÍPUS

TÉMA CÍME

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

KÖÖVÁROS

TÍPUS

TÉMA CÍME

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

KÖÖVÁROS

TÍPUS

TÉMA CÍME

FIGYELEM FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

KÖÖVÁROS

TÉMAKÁRTYÁK (HÁT)

TÉMAKÁRTYA

JAVÍTÁSOK

CSEREOLDAL

SON OF OAK GAME STUDIO

TÉMAKÁRTYA

JAVÍTÁSOK

CSEREOLDAL

SON OF OAK GAME STUDIO

TÉMAKÁRTYA

JAVÍTÁSOK

CSEREOLDAL

SON OF OAK GAME STUDIO

TÉMAKÁRTYA

JAVÍTÁSOK

CSEREOLDAL

SON OF OAK GAME STUDIO

KEZDŐÜLÉS

1. SOROZATKONCEPCIÓ ..... 46. OLDAL

A karaktereitek már ismerik egymást és (valamilyen okból) együtt dolgoznak. Döntsetek együtt:

? KIK VAGYTOK CSAPATKÉNT?

- Alkalmi nyomozók
- Céges alkalmazottak
- Összeesküvések leleplezői
- Ködben járó dilettánsok
- Egy esemény túlélői
- Egy banda
- Nyomozó álarcos igazságtevők
- Modern istenek
- Egy rend
- Szakemberek / Zsoldos Rések

? MILYEN A TI KÖDVÁROSOTOK?

- Igazi noir (1930-as évek), Neon Noir (80-as évek), modern
- Képregényváros, izgalmas város, valóságok szövevénye.
- Misztikus köd, realisztikus köd

2. KARAKTERALKOTÁS ..... 54. OLDAL

Lásd a vázlatot a következő oldalon >>>

3. CSAPATKÉSZÍTÉS ..... 144. OLDAL

A csapat témája a közös erőforrásaitokat, meggyőződéseiteket és gyengeségeiteket képviseli.

- Válasszatok egy kész csapattémát a 149. oldalon; vagy
- Készítsétek el közösen a **csapat témakártya** segítségével, kiválasztva 3 képességcímkét, 1 gyengeségcímkét, valamint egy Rejtélyt vagy egy Identitást.

A **Csapat Kapcsolatok** határozzák meg az egyes csapattársakkal való kezdeti **Segítés és Bántás pontjaid** számát.

- Minden játékos felírja a többi csapattag nevét.
- Menjetek körbe az asztal körül, hogy mindenkire sor kerüljön.
- Amikor rád kerül a sor válassz véletlenszerűen egy Csapat Kapcsolat lehetőséget a témakártyák egyikéből, és olvasd fel.
- Döntsd el, hogy használod-e ezt az opciót, és melyik csapattársaddal. Ha a csapattárs elfogadja, dolgozzátok ki a kapcsolatotok részleteit.
- Egy Segítés pontot és/vagy egy Bántás pontot kaptok, ahogy az a választott opcióban szerepel. A csapattársad nem kap pontot a te körödben.
- Addig menjetek körbe, amíg elég részletet nem kaptok.

4. EGY HÉTKÖZNAP TÖRTÉNÉSEI .. 156. OLDAL

Játsszatok egy rövid, kötetlen játékot, hogy mindent összefűzzetek, és kiegészítsétek a hiányzó részleteket.

A CM kezd, hogy kiválaszt egy napszakot, és megkérdezi:

? HOL VANNAK A KARAKTEREITEK ÉS MIT CSINÁLNAK AZ ÉLETÜKNEK EZEN A HÉTKÖZNAPJÁN?

Mindannyian válaszoljatok.

Tegyetek fel minél több érdekes kérdést, és és válaszoljatok, amire csak tudtok:

- A karaktereitekről és az életükről
- A csapatotokról és arról, hogy mit csináltok együtt
- A városotokról
- Bármilyen lehetséges ügyről, amin dolgoztok

Kerüljétek az elvarratlan szálak összekötését.

Végül játsszatok le néhány jelenetet, hogy megismerkedjetek a szabályokkal (a 3. fejezetben találhatók).

KARAKTERALKOTÁS

1. KONCEPCIÓ MEGALKOTÁSA ..... 60. OLDAL

Válaszd ki a MÍTOSZT, a karakteredben felébresztett legendát. Ez lehet egy személy, lény, tárgy vagy helyszín bármilyen történetből, mitológiából, legendából, néphagyományból, meséből, irodalmi műből, városi legendából, vallásos meséből, fogalomból vagy valós eseményből.

Válaszd ki a LOGOSZT, a karaktered mindennapi személyiségét és életét. Ez lehet bármelyik mai életút. Fejleszd ki a koncepciódat a kérdésekre válaszolva:

? MIÉRT NYILVÁNULT MEG EZ A MÍTOSZ A KARAKTEREDEN KERESZTÜL?

? MI A KARAKTERED TITKOS FÁJDALMA?

2. VÁLASSZ TÉMÁT ..... 64. OLDAL

A karakterednek négy témája van, ebből legalább egy Mítosz-téma és legalább egy Logosz-téma. A **Mítosz-témák** legendás képességeket jelentenek. A **Logosz-témák** világi képességeket, tulajdonságokat, erőforrásokat és szövetségeseket jelentenek.

Válaszd ki a kezdeti tudatossági szintedet:

- **Legendás:** 3 Mítosz-téma, 1 Logosz-téma.
- **Határmenti:** 2 mítosz-téma, 2 logosz-téma.
- **Megérintett:** 1 Mítosz-téma, 3 Logosz-téma

Válassz Mítosz-témákat:

- Alkalmazkodás (sokoldalúság) (82. oldal)
- Bástya (védelem) (86. oldal)
- Megérzés (információ) (90. oldal)
- Kifejezés (támadás v. valóság megváltoztatása) (94. oldal)
- Mobilitás (mozgás) (98. oldal)
- Relikvia (erős tárgy) (102. oldal)
- Felforgatás (lopakodás vagy csalás) (106. oldal)

Válassz Logosz-témákat:

- Meghatározó esemény (a múltadban) (110. oldal)
- Meghatározó kapcsolat (114. oldal)
- Küldetés (118. oldal)
- Személyiség (122. oldal)
- Vagyontárgy (126. oldal)
- Rutin (130. oldal)
- Képzés (134. oldal)

A témáidhoz szükséges gyors ötletekhez használd a 70. oldalon kezdődő karaktersablonokat.

3. VÁLASSZ TÉMARÉSZLETEKET .... 74. OLDAL

Az egyes témák címkéinek és Rejtélyének vagy Identitásának elkészítéséhez használd a 82. oldalon kezdődő **Témakártyákat**.

CÍMKÉK .....74. OLDAL

A **címkék** rövid és konkrét, általában 1-3 szavas leírások, amelyek egy külön tulajdonságot, képességet, tárgyat, erőforrást, szövetségest, helyzetet vagy dolgot írnak le a játékban.

A témakártyákon található **címkekérdések** segítenek a címkék létrehozásában. Amikor válaszolsz egy címkekérdésre, a válaszod lesz a címkéd. Nem válaszolhatsz kétszer ugyanarra a címkekérdésre.

A **KÉPESSÉGCÍMKÉK** a lépéseidet erősítik. Mindig valami hasznosat írnak le (kérdezd meg magadtól: milyen cselekvéseket erősítene ez a képességcímke?).

> **Minden téma 3 képességcímkével kezd.** A Témakártyán az első képességcímke kérdésre kell válaszolnod. Ezután válaszold meg a két további, általad választott kérdést.
>
> **Csak egy átfogó képességcímkéd lehet.** Az átfogó képességcímke sokféle helyzetben hasznos lehet.

A **GYENGESÉGCÍMKÉK** rontják a lépéseidet, de Figyelmet érdemelnek. Mindig valami korlátozót írnak le (kérdezd meg magadtól: milyen cselekvéseket akadályozna ez a gyengeségcímke?).

> **Minden téma 1 gyengeségcímkével kezd.** Bármelyik gyengeségcímke kérdésre válaszolhatsz.

Extra címkék: Egy szabadon választott témában egy további képességcímkét és egy további gyengeségcímkét adhatsz hozzá.

REJTÉLYEK ÉS IDENTITÁSOK .....79. OLDAL

A Rejtélyek és az Identitások cselekvésre késztetik a karakteredet.

Minden Mítosz-témának van egy **Rejtélye**, egy kérdés, amelyre a karaktered választ keres.

Minden Logosz-témának van egy **Identitása**, egy állítás, amelyben a karaktered erősen hisz.

SZABÁLYOK

HOGYAN KEZELJÜK A LÉPÉSEKET . . 172. OLDAL

1. Írd le a karaktered cselekvését ÉS nevezd meg a lépést, amit teszel.
2. Határozd meg a Képességedet †
3. Dobj két hatoldalú kockával (2k6), és az eredményt add hozzá a Képességedhez †
4. Kövesd az eredmény leírását a dobásod alapján

ALAPLÉPÉSEK

VÁLTOZTATNI A JÁTSZMÁN (182. oldal), hogy neked vagy szövetségeseidnek előnyt adj (**Kakaót** generálj).

MEGGYŐZÉS (185. oldal), hogy rábeszélj, megfenyegess vagy elcsábíts valakit valamire.

SZEMBESZÁLLNI A VESZÉLLYEL (187. oldal), hogy elkerülj egy találatot, elviselj egy sérülést, vagy ellenállj egy hatásnak. (**Állapot** csökkentése vagy elkerülése)

SZEMTŐL SZEMBEN (188. oldal) legyőzni valakit vagy valamit az irányításért folytatott küzdelemben. (Adj és/vagy vegyél el egy állapotot)

MINDENT BELEADNI (190. oldal), hogy teljes erőddel tiszta találatod legyen valakire. (Adj egy **állapotot**, és esetleg vegyél el egyet)

NYOMOZÁS (192. oldal), hogy válaszokat keress égető kérdésekre, vagy információt szerezz. (**Nyomokat** generál)

LOPÓZÁS (195. oldal) valamit diszkréten vagy megtévesztően tenni.

KOCKÁZATVÁLLALÁS (196. oldal) egy merész mutatványt végrehajtani.

KÉPESSÉG MEGHATÁROZÁSA. . . . . 175. OLDAL

A. **Szedd össze a cselekvésedet közvetlenül segítő címkéket.** Minden címke után +1 Képességet kapsz.

B. **Szedd össze a cselekvésedet közvetlenül akadályozó címkéket.** Minden egyes címke után 1 Képességet veszítesz. Minden gyengeségcímke esetén jelölj meg 1 Figyelmet az adott címke témáján.

C. **A legmagasabb segítő állapot szintjét add hozzá a Képességedhez.**

D. **A legmagasabb akadályozó állapotod szintjét vond le a Képességedből.**

† Egyes lépéseknél vagy opcionális szabályoknál nem érvényes.

CÍMKEHASZNÁLAT SZABÁLYAI

- **Végső szó:** A Ceremóniamesteré a végső döntés arról, hogy mely címkék relevánsak és használhatók.
- **Nincs címke felső határ:** Bármennyi releváns címkét használhatsz a karaktered összes témájából, a csapattémákból vagy a rendelkezésre álló történetcímkékből. †
- **Többször használható:** A címkék újra előhívhatók a következő cselekvésekben †, kivéve:
  - » **Ismétlődő lépések:** Nem ismételhetsz meg egy cselekvést ugyanazokkal a címkékkel, amíg a feltételek nem változnak (178. oldal).
  - » **Kapcsolódó lépések:** Ha a lépésed kapcsolódik az előző lépésedhez, nem használhatod újra ugyanazokat a címkéket (178. oldal).
- **Nulla Képesség:** Ha a cselekvésedhez nem szükséges különleges képesség vagy erőforrás, akkor azt címkék nélkül is végrehajthatod (217. oldal).
- **Minimum egy:** Ha egy lépés egy Képességen alapuló előnyt biztosít, mindig legalább egy pontnyi előnyt kapsz, még ha a Képességed nulla vagy annál kevesebb (181. oldal).
- **A gyengeséged felhasználása:** A CM vagy egy JK, aki a lépésed célpontja, a gyengeséged címkéit is megidézheti (207. oldal).

LÉPÉSEK EREDMÉNYEI . . . . . 177. OLDAL

- **MELLÉ:** 6-os vagy annál kisebb dobás. A CM lépést tesz ellened vagy a csapat ellen.
- **TALÁLAT:** 7 vagy annál magasabb dobás.
  - » A 7-9 gyenge találat, ami bonyodalmakkal járó előnyöket biztosít.
  - » A +10 erős találat, ami többnyire előnyöket biztosít.
  - » Ha a lépésed *Dinamit!*, a +12 rendkívüli találat, és különleges előnyöket biztosít.

Az egyes dobáskategóriák pontos eredményét lásd a lépések leírásainál.

SEGÍTÉS VAGY AKADÁLYOZÁS . . . . . 181. OLDAL

Segítheted vagy akadályozhatod egy csapattársad cselekvését, mielőtt a játékos dobna a kockával. Költsd el a Kakaót (**Változtathatsz a játszmán**), hogy adj neki egy kapcsolódó állapotot vagy történetcímkét.

CÍMKÉK ÉGETÉSE . . . . . 209. OLDAL

A kiégett címkét nem lehet használni. A kiégett címkéket a **Montázs** lépéssel (201. oldal) lehet visszaszerezni.

Égetés egy találatért: Egy lépés során önként elégethetsz egy címkét. Kapsz 3 Képességet, és a kockadobás helyett úgy kezeled a dobást, mintha 7-et dobtál volna (a teljes, módosítatlan eredmény 10). Ebben a dobásban nem használható más címke, de az állapotok rendesen érvényesek.

EGYÉB CÍMKÉK ..... 212. OLDAL

Történetcímkék: a történet szempontjából fontos dolgokat és alapvető tulajdonságokat, például egy *pisztolyt* jelölnek. A történetcímkék létrehozásához Kakaót költesz. Ezek időtartama változhat:

- Az **ideiglenes** történetcímkék egyetlen használat után lejárnak, és nem égethetők el találatért.
- A **folyamatos** történetcímkék addig tartanak, amíg a történet szempontjából le nem járnak, vagy amíg el nem égetik.
- A **maradandó** történetcímkék nem járnak le (és így elégethetők és visszaállíthatók).

A képességcímkék a csapat- és az extra témákban „törékenyek”: egyszeri használat után kiégnek, és nem égethetők el találatért.

A csapat képességcímkéket a **Befejező beszélgetés** lépéssel (202. oldal) tudod visszaszerezni. Az extra képességcímkéket a **Montázs** lépéssel tudod visszaszerezni.

ÁLLAPOTOK ..... 218. OLDAL

Az **állapotok** olyan szerzett vagy átmeneti állapotokat jelölnek, mint például a *fáradtság-2*. Egy állapotnak van egy címkéje és egy szintje:

- Az **1-4. fokozatú** állapotok növelik vagy csökkentik a vonatkozó cselekvések Képességét.
- Az **5. fokozatú (KIÜT)** állapotok cselekvésképtelenné teszik a karaktert, megakadályozva minden, az állapothoz kapcsolódó cselekvést.
- A **6. szintű (CM)** állapotok megölik vagy véglegesen átalakítják a karakteredet, a CM döntése szerint.

Amikor állapotot adsz, a lépésed határozza meg a fokozatot, és te választasz egy, a cselekvésnek megfelelő címkét. A **Veszélyekre (ellenfelekre)** adott állapotok befolyásolhatják a cselekvéseiket, befolyásolhatják a te cselekvéseidet, vagy hozzájárulhatnak a vereségükhöz (a CM dönt, lásd a CM Eszköztár 128. oldalán).

Amikor állapotot kapsz, az állapot csökkentésére **Szembeszállhatsz a veszéllyel** (CM dönt). A hasonló jellegű állapotok összeadódnak:

- A nagyobb fokozat felváltja az alacsonyabbat (2-es fokozat az 1-es fokozatot).
- Egy azonos fokozatú állapot 1-gyel növeli az állapotot (a 2-es fokozatú egy meglévő 2-es szintű állapotot 3-as fokozatúvá emel).
- Egy kisebb fokozat pontokat ad a nagyobb fokozat eléréséhez (a 2-es fokozat egy meglévő 3-as fokozathoz két pontot ad hozzá; ha eléri a 3 pontot, akkor 4-es fokozat lesz belőle).

IDŐTARTAM:

- **A legtöbb állapot Folyamatos**, és addig tart, amíg a történet szerint le nem jár vagy el nem távolítják.
- Az **ideiglenes** állapotok lejárnak, miután egyetlen akcióra vonatkoznak.
- Az **állandó** állapotok nem járnak le.

Helyreállítás: Az állapotok csökkenthetők vagy eltávolíthatók a Kakaó (**Változtatni a játszmán** lépés) vagy a **Montázs** lépéssel.

NYOMOK ..... 227. OLDAL

A **Nyomok** információért elcserélhető erőforrások.

- A Nyomok létrehozásához **Nyomozni** kell.
- Minden Nyommal feltehetsz egy kérdést, és kaphatsz rá választ vagy egy nyomravezetést a válaszhoz (CM vagy a célpont választása szerint).
- A kapott információ a nyomozás **módszerére** és az információ **forrására** korlátozódik.
- A Nyomokat halmozhatod, de azok lejárnak, amikor az általuk képviselt információ elavul.

KAKAÓ ..... 232. OLDAL

A **Kakaó**-pontok a helyszín alakításának képességét képviselik. A Kakaó készítéséhez **Változtatsz a játszmán**. Minden egyes Kakaó-ponttal:

- Létrehozol egy történetcímkét
- Elégetsz egy képességcímkét vagy történetcímkét
- Létrehozol egy 1-es fokozatú állapotot, és minden további elköltött Kakaó-ponttal +1 fokozatot adhatsz neki.
- Csökkentheted egy állapot fokozatát 1-gyel (ha a fokozat nullára csökken, az állapot megszűnik)

A Kakaó csak ahhoz a cselekvéshez kapcsolódó hatásokat hozhat létre, amellyel létrehoztad (a **módszerével**). A Kakaót halmozhatod, de lejár, amint a módszere elavul.

A **Segítés és Bántás** pontok a csapattagokkal való kapcsolataidat jelképező Kakaók. Ezeket ugyanúgy elköltheted a csapattagok segítésére vagy akadályozására, mint a Kakaókat. A Segítés és Bántás pontok nem térnek vissza. Új Segítés és Bántás pontokat szerezhetsz a **Befejező beszélgetés** lépéssel.

FILMES LÉPÉSEK ..... 198. OLDAL

- **Hangalámondásos monológ (199. oldal):** Minden ülés elején az egyik játékos megadja a hangulatot azzal, hogy leírja karaktere gondolatait és érzéseit.
- **Visszapörgetés (199. oldal):** Ülésenként egyszer írj le egy megtörtént eseményt, és esetleg tegyél egy visszamenőleges lépést, vagy szerezz 1 Nyomot vagy 1 Kakaót.
- **Montázs (201. oldal):** A szabadidő alatt válaszd ki a karaktered tevékenységét, és ennek megfelelően szerezz előnyöket.
- **Befejező beszélgetés (202. oldal):** Minden ülés végén készítsetek beszámolót a karakterfejlődésről, a csapat fejlődéséről és a csapaton belüli kapcsolatokról, és szerezzetek ennek megfelelő előnyöket.

KARAKTER-FEJLŐDÉS

FIGYELEM ..... 244. O.

Jelölj Figyelmet egy témán, amikor:

- Bárki használja a téma gyengeségcímkéit (használt címkénként egy Figyelem)
- (Karaktertémákhoz) Válassz, hogy **figyelmet adsz (Logosz)** vagy **felfedezed a Mítoszodat** a **Montázs (Szabadidő** lépéssel
- Válaszokat találsz a téma Rejtélyére
- Feláldozol valamit a téma Identitásának megőrzésére
- (Csapattémához) Egy játékos választ a **Befejező beszélgetés** lépés során

Amikor egy témád Figyelem sávja megtelik, töröld és válassz egy **javítást:**

- Válassz egy új képességcímkét
- Adj hozzá, távolíts el vagy írj át egy gyengeségcímkét
- A témakártyáról válassz egy témajavítást
- Töröld a Fakulást vagy a Törést

CSAPATTÉMA FEJLESZTÉSE ..... 247. O.

Szezonpremier, szezonfinálé: Amikor a csapatnak új átfogó célja van, új, formálódó csapattémát kap. Amikor a csapat elérte a célját, kap egy új, formálódó extra témát.

MÍTOSZ ÉS LOGOSZ LÉPÉSEK

Amikor ezeket a speciális lépéseket teszed, a Képességed helyett ezeket add a dobáshoz:

- **Mítosz érték:** ahány Mítosz témád van
- **Logosz érték:** ahány Logosz témád van

Címkék és állapotok nem számítanak.

- **Ne. Tartsd. Vissza.** ezzel eddig soha nem látott módon vagy hatókörben használod a képességeidet, de ehhez áldozatot kell hoznod (256. oldal).
- **Átnézni a ködön** lépéssel **Nyomozhatsz** a Mítoszoddal való kapcsolaton keresztül (a **Nyomozás** lépésnél elmagyarázzuk, lásd 194. o.).

DRÁMAI PILLANATOK ..... 248. O.

NEHÉZ DÖNTÉST HOZNI ..... 254. O.

Fakulás (Mítosz témák) jelzi a Mítoszod gyengülését, ahogy megadod magad a mindennapoknak.

- Ha nem válaszolod meg a Rejtélyed kérdéseit, jelölj Fakulást.
- Amikor 3 Fakulást jelölsz egy témán, cserélj témát.

Törés (Logosz témák) jelzi a lényed feladását, ahogy megnyílsz a Mítoszod előtt.

- Amikor az Identitásod ellen cselekszel, jelölj Törést.
- Amikor 3 Törést jelölsz egy témán, cserélj témát.

TÉMA CSERÉJE ..... 261. O.

1. **Elveszted a témát:** Eldobod a témakártyát. Többé nem használhatod a címkéit és javításait.
2. **Nemezist szerzel**: A téma elvesztése miatt súlyos bonyodalmaid lesznek. Leghamarabb a következő játékülés elején jelenthet meg.
3. **Fejlődéspontok szerzése** (vagy ha csapattémát veszítesz, Segítés és Bántás pontok):
   - » Egy Fejlődéspont az elvesztett téma három fölötti címkéiért
   - » Egy Fejlődéspont az elvesztett téma minden témajavításáért
4. **Átváltozás:**
   - » Ha ez volt az utolsó Logosz témád, akkor **Avatárrá** válsz (270. o.).
   - » Ha ez volt az utolsó Mítosz témád, **Alvóvá** válsz (276. o.).
   - » Egyébként kapsz egy általad választott **formálódó témát** az elvesztett téma ellentétéből (Mítosz <> Logosz).

FORMÁLÓDÓ TÉMÁK ..... 265. O.

A formálódó témának csak egy címkéje van (a gyengeségcímkék és a Rejtély/Identitás ugyanolyan).

- Amikor először jelölsz Figyelmet egy formálódó témán, akkor újabb képességcímkét kapsz.
- Amikor először jelölöd végig egy formálódó téma Figyelem sávját, újabb képességcímkét kapsz (nem választhatsz újabb javítást). Innentől rendes témának számít.

FEJLŐDÉSI PILLANATOK ..... 267. O.

Amikor bejelölöd az 5. Fejlődéspontot, töröld az eddigi jelöléseket, és válassz egy Fejlődési Pillanatot a karakterkártyádról. Minden pontot csak egyszer választhatsz.