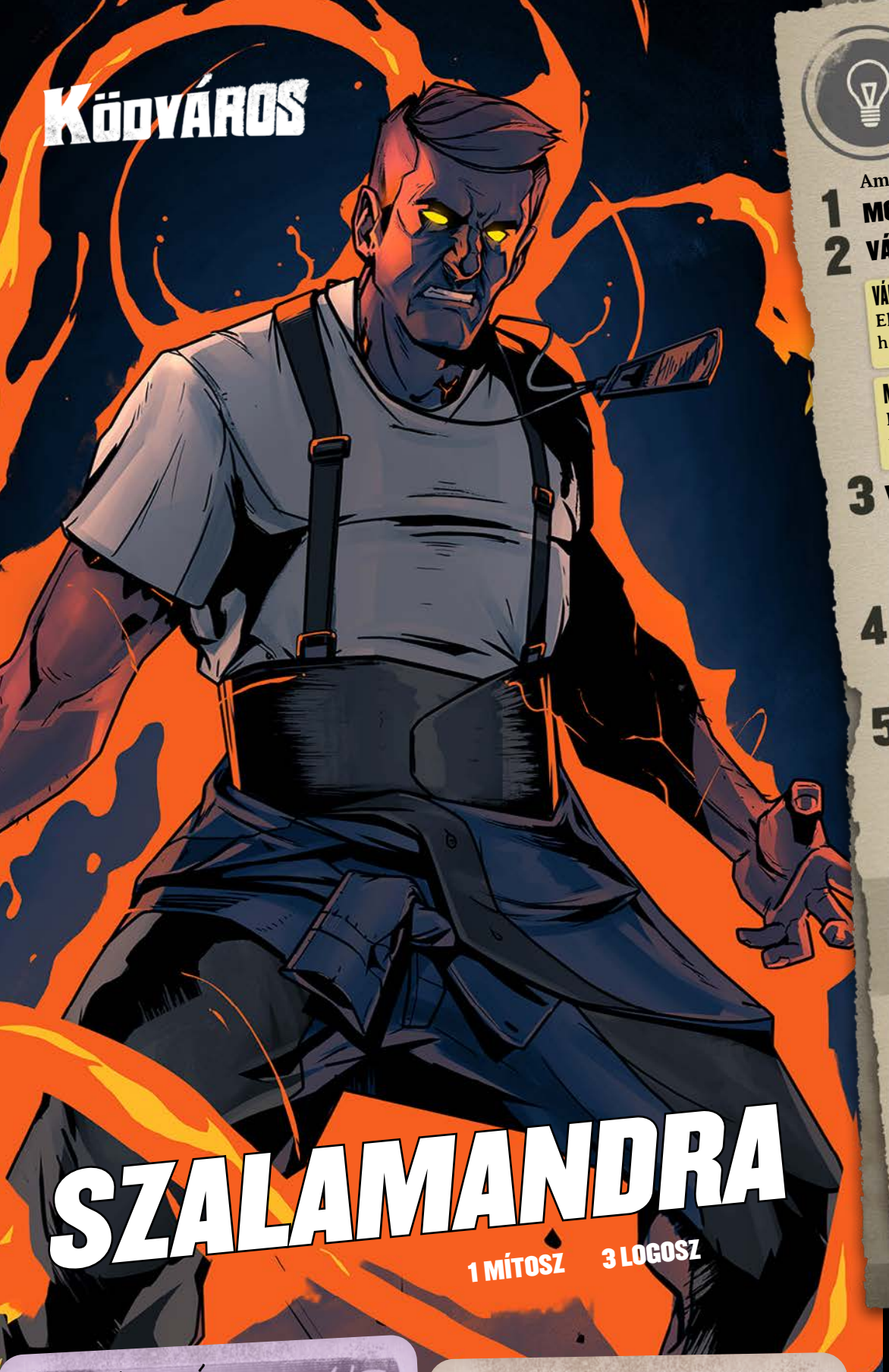
SZALAMANDRA

MINDEN ÉJJEL LÁTOK AZ ÁLMOMBAN EGY LÁNGOKKAL BORÍTOTT KOROMFEKETE, ESŐVÍZZEL ÁZTATOTT, NAGY GYÍKSZERŰ LÉNYT. AZT MONDJA NEKEM, HOGY MINDEN EGY, ÉS HOGY A TŰZ ÉS A VÍZ UGYANAZ.

Amikor végre sikoltva felkelek, szerencsés vagyok, ha nem égetem le az ágyamat. Van egy munkám, amit meg kell csinálni, és nagy szükségem van a fizetésemre. Ráadásul tele van a város segítségre szoruló emberrel, és valakinek meg kell őket védeni. Ezért félreteszem az összes tudatalatti szemetet, felhajtok egy kávét és irány az utca.

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

NIMBUSZ OSTOROKKAL LECSAPNI AZ ESŐBEN
Szemtől szemben vagy Mindent beleadni
égő korbács +
jobb nedves körülmények között
KÉPESSÉG: 2

VALAKIT RÁVENNI A SEGÍTÉSRE
Meggyőzés
sármos +
jóképű +
tényleg jót akar tenni
KÉPESSÉG: 3

TETTES VAGY SZEMTANÚ MEGTALÁLÁSA
Nyomozás
körbeszaglászás +
ismer minden utcát
KÉPESSÉG: 2

KITÉRÉS ÉS PAJZS
Szembeszállni a veszéllyel
plazmagát
kitérés +
KÉPESSÉG: 2

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

TÍPUS Kifejezés

Ősplazma Nimbusza

FIGYELEM — FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Hogyan lehet a tűzés a vízegy?

Szalamandra bőre égő anyagot bocsát ki, ami körülveszi őt, és se nem víz, se nem tűz, hanem valahogy mindkettő.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- Égő korbács
- Plazmagát
- Jobb nedves körülmények között
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ Fényes láng
- ☐ Vízalatti meghajtás
- ☐ Ellenállás a hőnek

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- Száraz körülmények között gyengébb

Ködváros

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **A Mítosz mestere**

Amikor **Mindent beleadsz**, mindig te irányíthatod a járulékos károkat.

TÍPUS Küldetés

Feltörekvő bűnüldöző

FIGYELEM — FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Mindenhol megkürdök a bűnözéssel

Szalamandra már jó ideje csatázik a bandákkal és kisstílű bűnözőkkel. Tud magára vigyázni az utcákon.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- Birkózás
- Kitérés
- Körbeszaglászás
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ Atletikus
- ☐ Utcaismeret
- ☐ Bűnügyi helyszínelés

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- Ismert igazságosztó

Ködváros

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Gung Ho**

Mondd el mindenkinek a csapatban, hogy mi a küldetésed következő célja. Kapsz egy *gung-ho-1* állapotot (az adott cél elérése érdekében tett cselekvéseket támogatja. Ha teljesítetted a célt, távolítsd el az állapotot, és jelölj egy Törést.

TÍPUS Személyiség

Szívdöglesztő

FIGYELEM — FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Segítek a rászorulókon

Szalamandra jóképű, vagány és jószívű. Hősies sármjának kevesen képesek ellenállni.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- Sármos
- Jóképű
- Ténylegjót akar tenni
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ Bátor
- ☐ Híresség
- ☐ Megveszthetetlen

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- Megjegyezhető arc

Ködváros

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Színpadra!**

Válassz ebből a témából egy képességcímkét. Amikor elégeted egy találatért, automatikusan 9-es eredményt kapsz (7 helyett) és 3-as Képességet. Az állapotok a szokásos módon hatnak.

TÍPUS Rutin

Városi vízművek dolgozója

FIGYELEM — FAKULÁS / TÖRÉS

REJTÉLY / IDENTITÁS

Kell a munkám a megélhetésemhez

Szalamandra a mindennapi életben kemény munkásember, a Városi Vízművek alkalmazottja.

KÉPESSÉGCÍMKÉK KIÉGÉS

- Ismer minden utcát
- Bejárás a városi vízművekhez
- Városi hivatalnok
- **Új képességcímke-lehetőségek:**
- ☐ Titkos földalatti rejtekhely
- ☐ Ismeri a vízmozgását
- ☐ Vészhívó rádió

GYENGESÉGCÍMKÉK HASZNÁLAT

- Itt nincs hatalmad

Ködváros

TÉMAJAVÍTÁS

☐ **Jó memória**

Minden ülésen választhatsz, hogy a rutinod területén belül legfeljebb három Nyomot szerezz egy helyszínről vagy személyről. Az első nyom ingyenes. Amikor a második Nyomot kapod, a CM feltehet neked egy kérdést, amire igazat kell válaszolnod. A harmadik Nyomnál veszélynek teszed ki magad (mint a **Nyomozás** lépésnél).