

Név:

Fajok

- ## Leírás

- ## Viselkedés

- ## Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
☐ Az erdőben
☐ Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- ☐ Az igazságot keresem egész Erdővidéknek
- ☐ Szeretnék sok tisztáson legendává válni
- ☐ Az ellenségeim felégetnek minden otthont, amit megteremtteni próbáltam
- ☐ Megesküdtem, hogy helyrehozok egy veszett vagy kudarcba fulladt ügyet
- ☐ Egy szörnyű titok elől menekülök

Kit hagytál hátra?

- ☐ A házastársamat
- ☐ A mentoromat
- ☐ A legjobb barátomat
- ☐ A pártfogoltamat
- ☐ A parancsnokomat

Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedtséget a megfelelő csoportnál)



VÁLASSZ KETTŐT

□ Igazság

Fejlődj, amikor igazságot szolgáltatasz valakinek, akit egy hatalmas, gazdag vagy magas beosztású személy megkárosított.

□ Alapelvek

Fejlődj, amikor erkölcsi elveidet saját magad vagy szövetségeseid kárára nyilvánítod ki vagy valósítod meg.

□ Hűség

Hűséges vagy valakihez; nevezd meg őt.
Fejlődj, amikor önmagad rovására
engedelmeskedsz a parancsának.

☐ Ambíció

Fejlődj, amikor növeled a
hírnevedet bármelyik frakciónál.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

□ Szószóló

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor szembesítesz vele egy befolyásos NJK-t, hogy rosszul bánt a kiszolgáltatottakkal vagy a gyengékkel.

□ Példakép

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nyilvánosan vállalsz egy kihívást jelentő feladatot az Igazak és az általuk képviseltek nevében.

Kapcsolataid

Védelmezői

_____ egy igazi hős, akire még én is felnézek az erkölcsi tisztasága miatt.
Mit tett, ami meggyőzött a tisztességéről?

- Amikor elérhető közelségbe kerültök, jelöld a
- kimerültséget, hogy egy neki szánt csapást átvállalj.
- Ha ezt megteszed, a jelenet hátralevő részében
- folyamatosan +I-et kapsz a fegyveres akciókra.

Családi

_____ és én többé-kevésbé
testvérek lettünk az egymás társaságában
eltöltött évek alatt.

Miért kellett küzdenünk a múltban azért,
hogy jól kijöjjünk egymással?

- Amikor segítesz neki, eleget tenni a
- jellemének, mindketten töröljétek ki a
- kimerültségsávotokat.

HÍRNÉV

-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3

HÍRHEDTSÉG

-TEKINTÉLY



Vonzerő [+1]

Fortély [-1]

Ügyesség [-1]

Szerencse [+1]

Erő [+2]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG

☐ ☐ ☐ ☐ SÉRÜLÉS
☐ ☐ ☐ ☐ KIMERÜLTSG
☐ ☐ ☐ ☐ FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTTEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| ☐ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☐ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☒ Szélhámoság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZS EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ HASÍTÁS | ☐ Hárítás |
| ☐ Érzékek összezavarása | ☐ KAPÁSLÖVÉS |
| ☐ Lefegyverzés | ☐ LEROHANÁS |
| ☐ Zaklatás | ☐ TRÜKKÖS LÖVÉS |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ Kíméletlen csapás |

A bajnok akciói

(MEGKAPOD A VÁLASZOLJ A HÍVÁSRA AKCIÓT, MAJD VÁLASZS MÉG EGYET)

☒ Válaszolj a hívásra

Nevez meg két nem-lakosság frakciót: az egyiket nyilvánítsd Erdővidék legnagyobb reménységének (az Igazak), a másikat pedig gonosz zsarnoknak (az Ellenség). Kapsz +1-et folyamatosan, hogy megvédd az Igazak tagjait, vagy árts az Ellenség ügynökeinek. Bármelyik játéklés végén megváltoztathatod, hogy melyik frakciót tekinted az Igazaknak vagy az Ellenségnek, azáltal, hogy minden tekintélyedet kitörölöd annál a frakciónál, amelyik már nem inspirál téged; a hírneved mindkét frakciónál változatlan marad.

Az Igazak: _____ Az Ellenség: _____

Válassz egy olyan szerepet, amelyet gyakran töltesz be bajnokként:

- ☐ **Fényhozó:** Amikor **meggyőzől egy NJK-t**, hogy harcoljon az Igazakért vagy álljon ellen az Ellenség bűvöletének, dobj a vonzerő helyett az erővel.
- ☐ **Lovag:** Amikor ártasz az Ellenségnek, 1 további ártalmat okozol; az Igazak védelmében 1 ártalommal kevesebbet szenvedsz el.
- ☐ **Követ:** Amikor tekintélyt jelölsz be az Igazaknál, jelölj be egy további tekintélyt. Amikor hírhedséget jelölsz be az Ellenségnek, jelölj be egy további hírhedséget.

☐ A nép gyermeke

Amikor a csapatod **nyugodt tempóban utazik egy ösvényen**, -1 helyett +1-gyel dobj. Találat esetén barátságos alakokkal találkozol az utazás során, akik élelmet és segítséget kínálnak fel; a csapatod fele annyi fogyatkozást jelöljön be, mint normál esetben tenné. 7-9 esetén azok a karakterek, akikkel találkozol, segítséget várnak tőled. Hibázás esetén egy veszélyes ellenséged váratlanul és felkészületlenül talál rád (és barátaidra).

☐ Képesség a képesség ellen

Amikor **megragadsz egy ellenséget**, és 12+-t dobsz, akkor elviselheted az ütéseit, hogy harcképtelenné tedd; szenvedd el a teljes ártalmát, hogy teljesen kitöltsd a kimerültség- vagy sérüléssávját.

☐ Egy igaz ügy

Amikor az elnyomottak nevében **fenyegetsz meg egy tekintélyes személyt**, jelölj be hírhedséget a tekintély frakciónál, és dobj az erővel. Találat esetén a szembeszegülés ereje elbizonytalanítja őt; kénytelen azonnal engedményt adni az ügyednek, vagy nyíltan támadásba lendülni ellened. 10+ esetén a szavaid lelkesítő hatásúak; te és szövetségeseid +1-et kaptok folyamatosan ellene és szövetségesei ellen, ha megtámad téged. Hibázás esetén a tekintélyes személy rámutat arra, hogy az általad támogatott ügy nem is annyira igaz, mint ahogyan azt elhitték veled.

☐ Nyers erő

Vedd fel a következő fegyveres képességek egyikét: **lefegyverzés** vagy **hárítás** (ez nem számít bele a korlátodba). Amikor ezek közül bármelyik fegyveres képességet használsz, be tudsz jelölni kimerültséget, hogy az erővel dobj.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 11 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): _____

A krónikás

Bölcs vagy, aki tiszteli a történelmet és az írott szót, az elveszett, betiltott vagy titkos szövegek őrzője, olyan igazságoké, amelyeket Erdővidék nagyhatalmai jobban szeretnének, ha feledésbe merülnének.

Név:

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, vidra, egyéb:_____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- igényes, gyűrött, rendes, színes
- régi tekercsek, bemutatkozó levél,
kis szemüveg, mellény titkos zsebekkel

Viselkedés

- ügyetlen, megnyerő, agyafúrt, megfontolt

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
☐ Az erdőben
☐ Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- ☐ Erdővidék titkait kutatom
- ☐ Esküt tettem, hogy az igaz, elfogulatlan történelmet rögzítem
- ☐ A tudást szeretném terjeszteni egész Erdővidéken
- ☐ Célom, hogy megváltoztassam Erdővidéket azáltal, hogy elmesélem a történelmét
- ☐ Kalandra vágyom

Kit hagytál hátra?

- ☐ A szüleimet
- ☐ Egy idősebb testvért
- ☐ Egy öreg mentoromat
- ☐ Egy szeretőmet vagy barátomat
- ☐ A régi iskolámat

Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedtséget a megfelelő csoportnál)

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

□ Igazság

Fejlődj, amikor igazságot szolgáltatasz valakinek, akit egy hatalmas, gazdag vagy magas beosztású személy megkárosított.

□ Felfedezés

Fejlődj, amikor egy új csodát vagy romot fedezel fel az erdőkben.

□ Ambíció

Fejlődj, amikor növeled a hírnevedet
bármelyik frakciónál.

□ Tiszta mancsok

Fejlődj, amikor egy törvénytelen, bűnös
cél valósítasz meg, miközben fenntartod
az ártatlanság hiteles látszatát.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

□ Megfigyelő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor veszélyes helyzetbe keveredsz, amikor megpróbálsz szemtanúja lenni egy jelentős vagy titkos eseménynek, vagy találkozni egy fontos személlyel.

☐ **Aktivista**

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nyilvánosan szembeszállsz egy tisztás vezetőségével a közösség sikere szempontjából szerinted létfontosságú változások miatt.

Kapcsolataid Partneri

_____ és én lelepleztük egy
frakció sötét titkát, amely jelentős
politikai változáshoz vezetett.
Mi volt az? És a frakció mely tagja gyűlölt
minket emiatt?

Amikor kiöltöttek ezt a kapcsolatot, mindketten jelöljétek be 2 tekintélyt annál a frakciónál, amelynek segítettek, és jelöljétek be 2 hírhedséget annál a frakciónál, amelynek ártottatok. A játék során, ha együtt szűnnek ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

Kollegiális

Úgy gondolom, hogy _____ látja
a világ igazságát, és nagyra értékelem a
nézőpontját.

Milyen jellegű információkat vesz észre, amelyek felett én gyakran elsiklok?

*Amikor egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg vele, mindketten kaptok +I-et, amíg a válaszok alapján cseleksztek.
Ha segítesz neki megkísérelni egy csavargóképességet, úgy választhat az a lehetőségek közül, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be, de csak I-et kell bejelölnöd.*

HÍRNÉV

$-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square\square +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square\square +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square\square +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square\square +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square\square +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [-1]



Fortély [+2]



Ügyesség [+1]



Szerencse [0]



Erő [0]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|--|---|
| ☐ Akrobatika | ☒ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☒ Hamisítás | ☐ Zárnyítás |
| ☒ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámoság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZS EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ Hasítás | ☐ HÁRÍTÁS |
| ☐ ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | ☐ Kapáslövés |
| ☐ Lefegyverzés | ☐ Lerohanás |
| ☐ Zaklatás | ☐ TRÜKKÖS LÖVÉS |
| ☐ FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | ☐ Kíméletlen csapás |

A krónikás akciói

(MEGKAPOD AZ EGY KÖNYV ÉRTÉKÉT, MAJD VÁLASSZ MÉG KETTŐT)

☒ Egy könyv értéke

Amikor a könyveidet és tekercseidet tanulmányozod, hogy régi technikákat vagy módszereket fedezz fel egy leküzdhetetlen probléma megoldására – egy halálos betegség orvoslására, a szárazság megszüntetésére, egy vezető törvényes leváltására stb. –, dönts el, mit akarsz elérni, és mondd el a KM-nek.

A KM 1-4 feltételt ad meg neked, amelyeket teljesítened kell ahhoz, hogy rátalálj a megoldáshoz vezető útra, ideértve az ehhez szükséges időt, a hiányzó információk megszerzését, a mentorok vagy fordítók felkutatását, a létesítmények/eszközök használatát vagy a megoldás korlátait. Ha teljesítet a feltételeket, megszerzed azt a tudást, ami után kutattál – rajtad múlik, hogyan használod fel.

☐ A valódi történet megértése

Amikor **egy feszült helyzetet értelmezel**, jelölj be kimerültséget – akár hibázáskor is –, hogy kiszúrj valakit, aki többet tud, mint amennyit elárul. Amikor négy szemközt beszélsz vele, kapsz +1-et folyamatosan, hogy meggyőzd őt, hogy ossza meg veled a titkait.

☐ Kutatás a feljegyzések között

Amikor egy fontos NJK (a saját döntésed szerint) iratait, feljegyzéseit vagy válogatott jegyzeteit vizsgálod, dobj a fortéllal. Találat esetén bizonyítékokat fedezel fel a titkaikról; a KM fogja megmondani, ki fizetne az információért. 10+ esetén ezenfelül a következő alkalommal, amikor megpróbálsz **kiismerni őt**, dobás helyett 12+-t is kapsz. Hibázás esetén a kutatásod szörnyű hírekkel jár – egy számodra váratlan területen valaki ellened vagy az érdekeid ellen dolgozik.

☐ A történetek tudója

Amikor **egy politikai konfliktus megértéséhez a tudásodat hívod segítségül**, dobj a fortéllal. Találat esetén a KM megmondja neked, hogy milyen információra emlékszel, amely kiegészítheti a zűrés helyzet megértését. 10+ esetén feltehetsz egy ellenőrző kérdést; a KM őszintén fog válaszolni. Hibázás esetén a helyzettel kapcsolatban valami nem illik a történethez – a KM fogja megmondani neked, hogy mi az, ami gyökeresen megváltozott.

☐ Jó tanács

Amikor **egy NJK-nak adsz tanácsot egy kényes helyzetben**, a legjobb tanácsodat kínáld fel neki, amit csak tudsz, és dobj a fortéllal. Találat esetén belátják a javaslatod bölcsességét; kimerültséget kell bejelölniük, vagy be kell építeniük a tanácsodat a terveikbe. 7-9 esetén esetén véletlenül elárulsz valamit a saját terveidről vagy lojalitásodról. Hibázás esetén a tanács feldühíti vagy megsérti őt; a KM fogja megmondani, milyen helyi szokást léptél át a beavatkozásoddal.

☐ Elhivatott tudós

Kapsz egy extra kimerültségmezőt. Amikor **megszerzel egy új kötetet vagy tekercset, amely Erdővidék történelmével foglalkozik**, töröld ki a kimerültségsvodát.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 8 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): _____

A száműzött

Név: _____

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, gyík, egyéb: _____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- kopottas, csiricsaré, hivatalos, feltűnésmentes
- becses örökség, az előjog jele, rongyos köpeny régi könyv

Viselkedés

- keserű, óvatos, okos, öntelt

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
- ☐ Az erdőben
- ☐ Egy távoli helyen

Mi okozta a bukásodat?

- ☐ Egy sikertelen puccsot vagy lázadást vezettem
- ☐ Szörnyű bűnt követtem el
- ☐ A legközelebbi szövetségeseim elárultak
- ☐ A riválisom cselszövéseinek áldozatául estem

Miért vagy csavargó?

- ☐ Új otthont keresek Erdővidéken
- ☐ Vissza akarom szerezni a tekintélyemet
- ☐ Szeretném jóvátenni a bűneimet
- ☐ Bosszút akarok állni az ellenségeimen

Miért száműztek (nem pedig megöltek)?

- ☐ Egy bonyolult bírósági eljárás megóvta az életemet
- ☐ Az utolsó szövetségeseim megmentette az életemet
- ☐ Ellenségeim megkegyelmeztek nekem
- ☐ Még az ítélet előtt elmenekültem

Melyik frakciót száműzött téged?

(Állítsd a hírnevedet -2-re náluk)

Melyik frakció törekszik most a hűségedre vagy szövetségedre?

(Állítsd a hírnevedet +1-re náluk)

Egykor egy nagy hatalmú frakció meghatározó tagja voltál, de mára száműztek onnan, és most ez határozza meg, hogy mit teszel azzal a csoporttal kapcsolatosan, amelyet egykor a sajátodnak neveztl.

VÁLASZ EGY JELLEMET

☐ Cselszövő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor értékes erőforrásokat ígérsz egy veszélyes erdővidéki alaknak, hogy megszerezd a segítségét.

☐ Bosszúálló

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nyíltan megtámadod azokat, akik ellened vagy esküdt vazallusaid és pártfogoltjaid ellen vétettek.

Motivációid

VÁLASZ KETTŐT

☐ Hűség

Hűséges vagy valakihez; nevezd meg őt. Fejlődj, amikor önmagad rovására engedelmeskedsz a parancsának.

☐ Bosszú

Nevezd meg az ellenségedet. Fejlődj amikor jelentős kárt okozol neki vagy érdekltségeinek.

☐ Káosz

Fejlődj, amikor megdöntesz egy zsarnoki vagy veszélyesen elnyomó személyt vagy rendet.

☐ Becstelenség

Fejlődj, amikor csökkented a hírnevedet bármelyik frakciónál.

Kapcsolataid

Védelmezői

Olyan nagyságot látok

_____ban/-ben, amelyet táplálni szeretnék... és talán a saját céljaim szolgálatába állítani.

Mi az, ami ennyire inspirál benne?

Amikor elérhető közelségbe kerültek, jelöld a kimerültséget, hogy egy neki szánt csapást átvállalj.
Ha ezt megteszed, a jelenet hátralevő részében folyamatosan +I-et kapsz a fegyveres akciókra.

Családi

_____nyújtott nekem menedéket száműzetésem kezdetén, amikor a legsebezhetőbb voltam. Miért volt olyan kedves velem a szükség idején?

Amikor segítesz neki, eleget tenni a jellemének, mindketten töröljétek ki a kimerültségsávokat.

HÍRNÉV

-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
-3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [+1]



Fortély [-1]



Ügyesség [0]

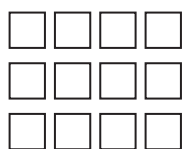


Szerencse [+1]



Erő [+1]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS

KIMERÜLTSG

FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTTEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| ☐ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☒ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☐ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZS EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ HASÍTÁS | ☐ Hárítás |
| ☐ Érzékek összezavarása | ☐ KAPÁSLÖVÉS |
| ☐ Lefegyverzés | ☐ LEROHANÁS |
| ☐ Zaklatás | ☐ Trükkös lövés |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

A számúzott akciói

(MEGKAPOD A MINDENKI ÁLTAL ISMERTET, MAJD VÁLASSZ MÉG KETTŐT)

☒ Mindenki által ismert

Amikor **először találkozol egy fontos NJK-val a korábbi frakciódból**, akkor bejelentheted, hogy ő egy régi szövetségesed – válassz ki és jelölj be egy bejelöletlen lehetőséget az alábbi listából a **találkozni valaki fontossal** akció helyett – és dobj.

- ☐ Megosztottad vele a politikai kapcsolataidat; dobj +1-gyel.
- ☐ Évekig szorosan együtt dolgoztál vele; dobj +2-vel.
- ☐ Hűséges barátod vagy kötelességtudó szolgád volt; dobj +3-mal.

Találat esetén a hűsége nem gyengült; minden segítséget felajánl, amit csak tud, akár a saját hírnevét és biztonságát is kockáztatva. 7-9 esetén csak akkor tud segíteni neked, ha úgy tud tenni, mintha kényszerítetted volna, és el tudja tüntetni a nyomokat, amikor távozol; jelölj be annyi hírhedséget a frakciójánál, amennyit a dobásodhoz hozzáadtál. Hibázás esetén az ismételt kapcsolatfelvételi kísérleted csak a kétségbeesésedről árulkodik; jelölj be annyi hírhedséget, amennyit a dobásodhoz hozzáadtál, és tudd, hogy azok, akik rád vadásznak, hamarosan megjelennek. Amikor **mindhárom lehetőséget bejelölted**, töröld ki mindegyiket; ügynökeid tájékoztatnak egy olyan lehetőségről, amellyel megváltást nyerhetsz a frakciód szemében, most, hogy megtudták, hogy még mindig aktív vagy.

☐ Mindenekfelett

Amikor **átversz egy NJK-t** azzal, hogy magas rangú frakcióvezetőnek adod ki magad, hogy hozzáférést vagy információkat biztosíts neked, dobj a vonzerővel a fortély helyett.

☐ Hoztam nektek...

Amikor **egy tisztas lakóival történő beszélgetéssel időt töltesz**, jelölj be kimerültséget, hogy megtudd, milyen létfontosságú erőforrást vagy szökevényt keresnek a hatalmon lévők. Amikor egy létfontosságú erőforrást vagy foglyot szállítasz le egy frakciónak, a tekintély jelölése mellett úgy **kérhetsz szívességet** a frakciótól, mintha 12+-t dobtál volna. Ha az adott frakciónál lévő hírneved már +2 vagy nagyobb, akkor ehelyett úgy **ingathatod meg azt az NJK-t**, akinek az ügyét a hozzájárulásoddal a leginkább támogattad, mintha 12+-t dobtál volna. dd el a teljes ártalmát, hogy teljesen kitöltsd a kimerültség- vagy sérüléssávját.

☐ A korszak legnagyobbja

Amikor **közelharcba bocsátkozol egy ellenséggel**, 12+ esetén megkapod mind a négy lehetőséget, az egyiket ráadásul dupla hatással.

☐ Királynak született

Kapsz +1 vonzerőt (max+3).

☐ Különleges irat

Vedd fel a hamisítás csavargóképességet (ez nem számít bele a korlátodba). Amikor **megkísérelsz a csavargóképességgel** hamis dokumentumokat készíteni, kihasználva eredeti frakciód politikájának és eljárásainak alapos ismeretét, jelölj be hírhedséget az adott frakciónál, hogy az akciót úgy végezd el, mintha 12+-t dobtál volna.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 11 AKTUÁLIS: ____ TEHER (4+ERŐ): ____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): ____

A küldött

Olyan hivatásos megbízott vagy, aki más hatalmak nevében is felszólalhat, ugyanakkor hitelesen letagadható, így te vagy a legtökéletesebb független ügynök és zsoldos diplomata.

Név:

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, denevér, egyéb: _____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- falusias, dekadens, elegáns, világlátott
- díszes csizma, a megbecsülés jelképe, erős sál, pipa és falevél

Viselkedés

- parancsoló, kedves, szakmai, laza

VÁLASSZ EGY JELLEMET

☐ Közvetítő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor meggyőzől egy befolyásos személyt, hogy engedélyezze, hogy képviseld az érdekeit.

☐ Felesküldött

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor egy sebezhető személy nevében nyíltan elkötelezed magad egy veszélyes konfliktus megoldására.

Kapcsolataid

Figyelői

_____ Erdővidék egyik nagy hatalmú politikai alakjára emlékeztet engem. Kire hasonlít? Miért olyan feltűnő számomra a hasonlóság?

Amikor kiismered őt, mindig kapsz 1 megtartást, még hibázás esetén is.

Amikor esedszel, hogy tartson veled, akkor engedélyezheted, hogy 1 helyett 2 kimerültséget töröljön ki.

Kollegiális

_____ és én az egyik tisztáson tűzszünetet alkudtunk ki két harcoló fél között.

Miért játszott olyan fontos szerepet az egyezség megkötésében?

Amikor egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg vele, mindketten kaptok +1-et, amíg a válaszok alapján cselekszettek.
Ha segítesz neki megkísérelni egy csavargóképességet, úgy választhatsz a lehetőségek közül, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be, de csak 1-et kell bejelölnöd.

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
- ☐ Az erdőben
- ☐ Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- ☐ Egy nemes ügy szolgálatára vagyok hivatott
- ☐ Nevet akarok szerezni magamnak minden frakciónál
- ☐ Nem vagyok hűséges, csak a legtöbbet ajánlóhoz
- ☐ Számos egymással ellentétes hűséggel rendelkezem
- ☐ Keresem az egyik szövetségesem eltűnése mögötti igazságot

Kit hagytál hátra?

- ☐ A parancsnokomat
- ☐ A családomat
- ☐ A szerelmemet
- ☐ A tanáromat
- ☐ A mentoromat

Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedséget a megfelelő csoportnál)

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

☐ Hűség

Hűséges vagy valakihez; nevezd meg őt. Fejlődj, amikor önmagad rovására engedelmeskedsz a parancsának.

☐ Kapzsóság

Fejlődj, amikor komoly fizetséghez vagy kincshez jutsz.

☐ Ambíció

Fejlődj, amikor növeled a hírnevedet bármelyik frakciónál.

☐ Tiszta mancsok

Fejlődj, amikor egy törvénytelen, bűnös célt valósítasz meg, miközben fenntartod az ártatlanság hiteles látszatát.

HÍRNÉV

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [0]



Fortély [+1]



Ügyesség [0]



Szerencse [+1]



Erő [0]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| ☐ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☒ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☒ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☒ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ Hasítás | ☐ HÁRÍTÁS |
| ☐ ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | ☐ KAPÁSLÖVÉS |
| ☐ Lefegyverzés | ☐ Lerohanás |
| ☐ Zaklatás | ☐ Trükkös lövés |
| ☐ FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | ☐ Kíméletlen csapás |

A küldött akciói

(MEGKAPOD A DIPLOMATÁT, MAJD VÁLASZ MÉG KETTŐT)

☒ **Diplomata** ^{+0 +1 +2 +3}

Egész Erdővidéken tapasztalt diplomataként ismernek; **szakmai hírnevedet egy sáv (diplomata) jelzi, amely +1-ről indul.** Amikor növeled a hírnevedet bármelyik frakciónál, növeled a diplomatasávot is; amikor csökkented a hírnevedet bármelyik frakciónál, csökkentsd a diplomatasávot is.

A diplomatasávot nem tudod +0 alá csökkenteni, vagy +3 fölé emelni.

• Jelölj be kimerültséget, hogy a diplomatát használd, amikor **szívességet kérsz** vagy először **találkozol valaki fontossal**, függetlenül a célpont frakciójától.

• Amikor **meggyőzől** vagy **kiismersz** egy fontos NJK-t, miközben más megbízásából cselekszel – nem a saját vagy a csapod képviselőjében –, a vonzerő helyett a diplomatával dobj.

☐ **Örülök, hogy itt találkozunk**

Amikor **egy népszerű szórakozóhelyen mulatozol**, dobj a szerencsével.

Találat esetén találkozol a környék egyik befolyásos frakciójának valamelyik csatlósával – a KM fogja megmondani, hogy mit dolgozik a frakciónak, te pedig elmeséled a KM-nek, hogy mikor és hogyan találkoztál vele a múltban. **10+** esetén hanyaggá válik: elárul egy titkot a frakció terveiről, vagy felajánlja, hogy barátságilag bemutat téged a frakció vezetőinek. Hibázás esetén valaki, aki téged keres, hamarabb talál rád.

☐ **Köponyegforgató**

Vedd fel az **orvtámadás** és a **hamisítás** csavargóképességeket (ezek nem számítanak bele a korlátodba). Amikor az **orvtámadás csavargóképességgel kísérsz meg** rátámadni valakire, aki bízik benned, az ügyesség helyett a fortélyal dobj.

☐ **Ármányok és cselszövések**

Kapsz +1 fortélyt (max+3).

☐ **Bízz bennem**

Amikor **megnyugtatsz vagy kiengesztelsz egy dühös NJK-t**, dobj a fortélyal.

Siker esetén lecsillapítod a dühét. **7-9** esetén válassz 1-et. **10+** esetén válassz 2-t:

- Váratlan sebezhetőséget tár fel
- Dühében tétoázik; lehetőséget teremtesz
- Még inkább a bizalmába fogad téged

Hibázás esetén csak a frusztrációi más irányba terelésével tudod lecsillapítani.

☐ **Fújd meg a gyűrűt**

Amikor **távozol egy gazdag vagy befolyásos emberrel való találkozárról** mondhatod, hogy elvetted néhány dolgát, és dobj a fortélyal.

Találat esetén a KM megmondja, milyen értékes vagy érdekes tárgyat szereztél. **7-9** esetén a tárgy hiánya fel fog tűnni, de csak miután távoztál; jelölj be hírhedséget az adott frakciónál.

Hibázás esetén azonnal figyelj rá; jelölj be 2 hírhedséget az adott frakciónál, és vagy menekülj, vagy találj ki valami jó kifogást.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 8 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): _____

Az eretnek

Olyan eszme vagy ideológia lelkes híve vagy, amelyet a legtöbb erdővidéki lakos és frakció ellenszenvesnek és elfogadhatatlannak tart, még akkor is, ha a hited valóban a lakosság javát szolgálja.

Név: _____

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, egyéb: _____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- fésületlen, fiatal, tisztánlátó, hajlékony
- színes köntösök, arctetoválás, a hit jelképe egyedi ékszerek

Viselkedés

- szenvedélyes, naiv, különc, büszke

VÁLASZSZ EGY JELLEMET

☐ Hívő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nyilvánosan kihívással illetsz egy olyan jelképet vagy hatalmat, amely a tiédde ellentétes hitet vall.

☐ Gyógyító

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor megpróbálsz párbeszédet kezdeményezni két különböző frakcióhoz tartozó ellenség között.

Kapcsolataid

Védelmezői

_____ azért van itt, mert osztozik a hitemben; ki kell állnom mellette, bármibe is kerüljön. Mi történt velünk, ami meggyőzte őt az eszmém helyességéről?

Amikor elérhető közelségbe kerültök, jelöld a kimerültséget, hogy egy neki szánt csapást átvállalj. Ha ezt megteszed, a jelenet hátralevő részében folyamatosan +I-et kapsz a fegyveres akciókra.

Figyelői

_____ egyszer nagyon megbántotta valaki, aki osztotta a nézeteimet. Miért gondolom, hogy még mindig meg tudom győzni? Mit próbáltam már tenni azért, hogy elnyerjem a bizalmát?

Amikor kiismered őt, mindig kapsz I megtartást, még hibázás esetén is. Amikor esedezel, hogy tartson veled, akkor engedélyezheted, hogy I helyett 2 kimerültséget töröljön ki.

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
- ☐ Az erdőben
- ☐ Egy távoli helyen

Melyek az eszméd alapvető tantételei? (Válassz kettőt!)

- ☐ Megdönteni egy hagyományt
- ☐ Felmagasztalni a méltókat
- ☐ Leváltani a korruptakat
- ☐ Felemelni az elnyomottakat
- ☐ Megsemmisíteni egy hazugságot

Miért vagy csavargó?

- ☐ Jóvá kell tennem a múltamat
- ☐ Szeretném mindenkinek elhozni az igazságomat
- ☐ Még nagyobb megértésre törekszem
- ☐ A hatalmasok vadásznak rám

Kit hagytaál hátra?

- ☐ A hívetem
- ☐ A gurumat
- ☐ A családomat
- ☐ A titkos szerelmemet

Melyik frakcióról tudható, hogy gyűlöli azokat, akik egyetértenek az eszméddel?

(Állítsd náluk a hírnevedet -I-re)

Melyik frakcióról tudható, hogy menedéket nyújtanak azoknak, akik egyetértenek az eszméddel?

(Állítsd náluk a hírnevedet +I-re)

Motivációid

VÁLASZSZ KETTŐT

Alapelvek

Fejlődj, amikor erkölcsi elveidet saját magad vagy szövetségeseid kárára nyilvánítod ki vagy valósítod meg.

Védelem

Nevezd meg a pártfogoltadat. Fejlődj, amikor jelentős veszélytől óvod meg őt, vagy amikor az idő múlásával a pártfogoltad biztonságba kerül.

Szabadság

Fejlődj, amikor a lakosok egy csoportját felszabadítod az elnyomás alól.

Káosz

Fejlődj, amikor megdöntesz egy zsarnoki vagy veszélyesen elnyomó személyt vagy rendet.

HÍRNEV

_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3

HÍRHEDSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [+2]



Fortély [0]



Ügyesség [-1]



Szerencse [+1]



Erő [0]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|--|
| ☐ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☒ Hamisítás | ☐ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☒ Szélhámosság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ HASÍTÁS | ☐ Hárítás |
| ☐ Érzékek összezavarása | ☐ KAPÁSLÖVÉS |
| ☐ LEFEGYVERZÉS | ☐ LEROHANÁS |
| ☐ Zaklatás | ☐ Trükkös lövés |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ Kíméletlen csapás |

Az eretnek akciói

(MEGKAPOD A VALÓDI BARÁTOKAT ÉS A HALLGASSATOK RÁMOT, MAJD VÁLASZ MÉG EGYET)

☒ Valódi barátok

Amikor először kutatasz fel olyanokat, akik osztoznak az eszmédben, miután megérkezel egy tisztásra, dobj a vonzerővel. Találat esetén felfedezel egy-kettőt; ők a közös munkátok szolgálatába állítják, amit csak tudnak. 7-9 esetén beszámolnak neked a tisztáson felmerült, a közös ideológiákat fenyegető veszélyről is. Hibázás esetén olyasvalaki kap el a tisztáson, aki nyíltan megveti a fajtádat.

☒ Hallgassatok rám

Amikor egy meggyőzhető tömegnek lelkesítő beszédet tartasz az eszméd szolgálatában, jelölj be kimerültséget, és dobj a vonzerővel. Találat esetén megingatod őket; válassz 2-t.

7-9 esetén a tömeg kegyeire kell bíznod magad, és nyíltan vezetned kell őket, hogy kövessék a szándékodat.

- Lerombolnak egy, a meggyőződéssel szemben álló szimbólumot
- Megdöntenek egy sebezhető zsarnokot
- Elpusztítják a hagyományokhoz kötődő díszleteket
- Felmagasztalnak egy mellőzött személyt
- Ítéletet mondanak a bűnösök felett

Hibázás esetén cselekvésre sarkallod a tömeget, de figyelmen kívül hagyják az útmutatásodat, ami szörnyű következményekhez vezet.

☐ Pusztítsunk el valami gyönyörűt

Amikor szövetségeseiddel együtt **tönkretesz** egy hamis bálványt vagy az elnyomás szimbólumát, dobj a vonzerővel az erő helyett; te és minden szövetségeseid töröljön ki kimerültséget, még hibázás esetén is.

☐ Ördögi vonzerő

Amikor egy olyan **NJK-t versz át**, akit korábban támogattál vagy lenyűgöztél, jelölj be kimerültséget, hogy az akciót dobás helyett úgy végezd el, mintha 12+-t dobtál volna.

☐ A világegyetem középpontja

Kapsz +1 vonzerőt (max +3).

☐ Itt úgyse jössz át!

Amikor ellenségeid útjába állsz, dobj a vonzerővel.

Találat esetén ellenségeid addig nem tudnak átjutni rajtad, amíg le nem győznek téged – készülj a legrosszabbra!

10+ esetén válassz 1-et.

7-9 esetén válassz 2-t:

- +1 ártalmat szenvedsz el az összes ellenséged támadása miatt
- Egyetlen ellenség (a KM választása szerint) elsurran melletted
- Nem tudsz visszavonulni a pozícióból

Hibázás esetén ellenségeid találnak vagy létrehoznak melletted egy új utat, ami sokkal rosszabbá teszi a helyzetedet.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 9 AKTUÁLIS: ____ TEHER (4+ERŐ): ____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): ____

A kalóz

Név: _____

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, patkány, egyéb: _____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- megbélyegzett, tarka, őszülő, vonzó
- feltűnő kalap, szerencsét hozó csecsebecse rumos flaska, mágnes és iránytű.

Viselkedés

- őszinte, rikító, higgadt, különös

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tiszáson
- ☐ Az erdőben
- ☐ Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- ☐ Úgy hiszem, egy hatalmas átok kísért
- ☐ Hallom az arany és ezüst hívását
- ☐ A többi lakos megvet engem
- ☐ Kalózkodásom törvényes következményei elől menekülök
- ☐ Egy hálózatot szeretnék kiépíteni kalóztársakból és szabadúszókból

Mi történt a kapitányoddal?

- ☐ Eltűnt
- ☐ Dicsőséges halált halt
- ☐ Fellázadtak ellene
- ☐ Bebörtönözték
- ☐ Visszavonult

Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedséget a megfelelő csoportnál)

Csavargó hajóskapitány vagy, aki otthonosan mozog az erdővidéki folyók, tavak és öblök vizein, szabadon a szárazföldi élet kötöttségeitől, és aki mindenre hajlandó, hogy megőrizze ezt a szabadságot.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

☐ Szélhámos

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor egy befolyásos vagy veszélyes NJK-t igyekszel duplán vagy triplán kijátszani vagy elárulni.

☐ Kereskedő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor értékes árut vagy kincset szállítasz veszélyen, nehézségen vagy blokádon át.

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

☐ Szabadság

Fejlődj, amikor a lakosok egy csoportját felszabadítod az elnyomás alól.

☐ Bosszú

Nevezd meg az ellenségedet. Fejlődj, amikor jelentős kárt okozol neki vagy érdekeltségeinek.

☐ Bűnözés

Fejlődj, amikor jogosulatlanul szerzel jelentős zsákmányt vagy figyelemre méltó esélyekkel szemben hajtasz végre egy törvénytelen balhét.

☐ Becstelenség

Fejlődj, amikor csökkented a hírnevedet bármelyik frakciónál.

Kapcsolataid

Partneri

_____ és én közösen zsákmányoltunk értékes rakományt egy frakciótól.

Kit raboltunk ki? Miért?

Amikor kitöltitek ezt a kapcsolatot, mindketten jelöljétek be 2 tekintélyt annál a frakciónál, amelynek segítettetek, és jelöljétek be 2 hírhedséget annál a frakciónál, amelynek ártottatok. A játék során, ha együtt szűrnak ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

Családi

_____ és én többé-kevésbé testvérek lettünk az egymás társaságában eltöltött évek alatt.

Miért kellett küzdenünk a múltban azért, hogy jól kijöjjünk egymással?

Amikor segítesz neki, eleget tenni a jellemének, mindketten töröljétek ki a kimerültségsávokat.

HÍRNÉV

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [+1]

Fortély [0]

Ügyesség [0]

Szerencse [+1]

Erő [0]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG

SÉRÜLÉS
KIMERÜLTSG
FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| ☒ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☒ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☒ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZS EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ Hasítás | ☐ HÁRÍTÁS |
| ☐ Érzékek összezavarása | ☐ Kapáslövés |
| ☐ Lefegyverzés | ☐ LEROHANÁS |
| ☐ Zaklatás | ☐ TRÜKKÖS LÖVÉS |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

A kalóz akciói

(MEGKAPOD A KISMÉRETŰ HAJÓT ÉS A VITORLÁZÁST, MAJD VÁLASZS MÉG EGYET)

☒ Kisméretű hajó

A hajódnak egy négy kopásmezőből álló sávja van. Jelölj be kopást, ha komoly sérülést szenved, vagy amikor egy akció miatt erre van szükség. Amikor a hajód kopássávja betelik, a hajó megfeneklik, és a kikötőben kell megjavítani. Ha a hajódon kopást kell jelölnöd, de az egész sáv betelt, a hajód elveszik. Ha bármikor elveszítenéd a hajódat, a KM lehetőséget adhat, hogy újat szerez.

A hajód neve: _____ Kopás ☐☐☐☐

Áldások (válassz 2-t):

- ☐ **Feltöltött:** a hajód 2 fogyatkozásmezőnyi rakomány- és felszerelésávot kap.
- ☐ **Fürge:** +1-et kapsz folyamatosan az **NJK-k átverésére**, amikor a hajód sebességére támaszkodsz
- ☐ **Nevezetes:** +1-et kapsz a hírnévre a választott frakciónál, amíg a hajódon vagy
- ☐ **Gyors:** játékülésenként egyszer jelölj be kopást, hogy leghagyj minden vízi üldözőt

Hiányosságok (válassz 2-t):

- ☐ **Rettegett:** -1-et kapsz a hírnévre a választott frakciónál, amíg a hajódon vagy
- ☐ **Roskatag:** a hajódnak egyel kevesebb kopásmezője van a szokásosnál
- ☐ **Otromba:** -1-et kapsz folyamatosan, amikor a **sorsban bízva** hajózol
- ☐ **Lopott:** egy veszélyes személy üldöz téged, hogy visszaszerezze a tulajdonát

☒ Vitorlázás

Amikor hajóval utazol tisztásról tisztásra, jelölj be kopást a hajón, és dobj a szerencsével. Találat esetén eléred a következő kikötőt; a KM mondani fog neked egy ottani (többnyire) barátságos lakót, akit ismersz. 7-9 esetén haragszik rád – tisztázd a dolgot, vagy ajánlj fel legalább 2 értéket, hogy elengedje a dolgot. Hibázás esetén veszélyes helyzetbe kerülsz az úton, mielőtt a kikötőbe érnél.

☐ Kardforgató

Amikor először rontasz a harcba lengve, vetődve vagy ugorva, hogy **közelharcba bocsátkozz egy ellenséggel**, dobj a szerencsével az erő helyett.

☐ Kincskereső tekintet

Amikor egy kikötőben értékes kereskedelmi lehetőségek után érdeklődsz, dobj a szerencsével. Találat esetén megtudod, hogy van-e a közelben olyan áru, amire érdemes időt szánnod. 10+ találat esetén pontosan megtudod, hol tartják a rakományt, vagy hogyan tudod elcsípní a szállítmányt. Hibázás esetén csak jól őrzött vagy nehezen elérhető rakományról hallasz... és a kérdéseid feltűnést keltenek.

☐ Rengeteg rum

Játékülésenként egyszer, egy játékülésen belül másodszor is **esedezhetsz egy csavargónak** úgy, hogy megosztod vele a rumodat (jelölj be fogyatkozást).

☐ Tengerészlábak

Amikor az orvtámadás, lopakodás, elrejtőzés vagy akrobatika **csavargóképességet kísérel meg** egy hajó fedélzetén, dobj a szerencsével az ügyesség helyett.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 8 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): _____

A herceg

Második generációs csavargó vagy, szüleid mesterfogásainak és tudásának örököse, ugyanakkor beleszületett ebbe a kalandos és független életbe – nem önszántadból váltál csavargóvá.

Név: _____

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, egyéb: _____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- ragyogó szemű, gyakorlatias, hirtelen, egyszerű
- megbízható hátizsák, kényelmes kabát, családi iránytű, sétapálca

Viselkedés

- gőgös, kíváncsi, vakmerő, bátor

VÁLASZ EGY JELLEMET

☐ Leszármazott

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor veszélybe kerülsz, miközben rátámadsz az ellenségeidre vagy megvéded szüleid szövetségeseit.

☐ Úttörő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor vad és kockázatos új irányba indulsz el másokkal együtt.

Kapcsolataid

Kollegiális

_____ az egyik szülőmmel dolgozott együtt, és amikor nagykorú lettem, felkért, hogy csatlakozzam a csapathoz.

Hogyan nyűgöztem le őt a képességeimmel?

Amikor egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg velem, mindketten kaptok +I-et, amíg a válaszok alapján cselekszettek. Ha segítesz neki megkísérelni egy csavargóképességet, úgy választhatsz a lehetőségek közül, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be, de csak I-et kell bejelölnöd.

Családi

_____ -nek/-nek az egyik szülőm volt a tanítója.

Milyen csavargóképességeket tanult a szüleitől, amelyeket nekem mindmáig nehezemre esett elsajátítani?

Amikor segítesz neki, eleget tenni a jellemének, mindketten töröljétek ki a kimerültségsávokat.

Motivációid

VÁLASZ KETTŐT

☐ Védelem

Nevezd meg a pártfogoltadat. Fejlődj, amikor jelentős veszélytől óvod meg őt, vagy amikor az idő múlásával a pártfogoltad biztonságba kerül.

☐ Szabadság

Fejlődj, amikor a lakosok egy csoportját felszabadítod az elnyomás alól.

☐ Bűnözés

Fejlődj, amikor jogosulatlanul szerzel jelentős zsákmányt vagy figyelemre méltó esélyekkel szemben hajtasz végre egy törvénytelen balhét.

☐ Vándorlási kedv

Fejlődj, amikor befejezel egy tisztásra történő utazást.

Háttérkérdések

Miért neveltek a szüleid csavargónak?

- ☐ Elutasították az erdővidéki tisztások hétköznapi életét
- ☐ Attól féltek, hogy ellenségeik megtalálják őket, ha letelepszene
- ☐ Azt akarták, hogy a társadalom befolyásától függetlenül hozzam meg a saját döntéseimet
- ☐ Sosem illettek a lakosság közé
- ☐ Nem tudták, hogyan élhetnének másképp

Mi történt a szüleiddel?

- ☐ Egy befolyásos frakció fogságába kerültek
- ☐ Egy rivális csavargó végzett velük
- ☐ Visszavonultak Erdővidék egyik tisztására
- ☐ Eltűntek az erdőben, és feltételezhetően meghaltak
- ☐ Egy befolyásos frakció ügynökei csatában végeztek velük

Melyik frakciót szolgálták a szüleid a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez a szüleiddel szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedséget a megfelelő csoportnál)

HÍRNÉV

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

-3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [-1]



Fortély [+1]



Ügyesség [+1]

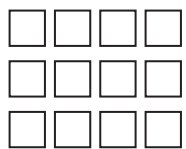


Szerencse [+1]



Erő [0]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS

KIMERÜLTSG

FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKEN TÚL VÁLASZ MÉG KETTŐT.

- | | |
|---|---|
| ☐ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☒ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☐ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☒ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ Hasítás | ☐ HÁRÍTÁS |
| ☐ ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | ☐ Kapáslövés |
| ☐ LEFEGYVERZÉS | ☐ Lerohanás |
| ☐ ZAKLATÁS | ☐ Trükkös lövés |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ Kíméletlen csapás |

A herceg akciói

(MEGKAPOD AZ ÖRÖKÖLT FEGYVERT ÉS AZ ÖRÖKSÉGET, MAJD VÁLASZ MÉG EGYET)

☒ Örökolt fegyver ☐ Kopás ☐☐☐☐☐

A szüleid egy családi örökséggel ajándékoztak meg – ennek 4 kopásmezője van, és bármi is legyen az értéke, számodra felbecsülhetetlen. Ha bármikor tönkremegy, a KM fogja megmondani, milyen feladatokat kell vállalnod a helyreállításához.

- Válassz egy fegyvertípust: tör, fejsze, kalapács, kard, lándzsa, számszerj, íj
- Válassz egy annak megfelelő hatótávolságot: közvetlen, közeli, távoli
- Válassz két sajátosságot:

- ☐ **Megbízható:** +2 kopásmező és egy további hatótávolság
- ☐ **Rettegett:** Morális ártalmat okozol a harcban, ha ellenfeleid felismerik a fegyvert.
- ☐ **Halálos:** Amikor ezzel a fegyverrel ártalmat okozol, +1 ártalmat okozol.
- ☐ **Kétélű:** Az egyik él ártalmat okoz, a másik kimerültséget. A harc kezdetén jelentsd be, hogy melyik oldalát használod.
- ☐ **Rugalmas:** Válassz 2 fegyveres képesség-címkét ehhez a fegyverhez.
- ☐ **Egyedi:** A fegyvered szokatlan kialakítású; játéklésenként egyszer jelölj be kimerültséget, hogy figyelmen kívül hagyd egy támadás neked okozott ártalmát.
- ☐ **Lelkesítő:** Miután sebesülést okoztál egy veszélyes ellenségnek, jelölj be kopást, hogy minden szövetségese, aki látta, kimerültséget töröljön ki.

☒ Örökség ☐☐☐

Amikor először **találkozol valaki fontossal**, jelöld be az örökségásvodat, hogy dobás helyett 10+-t kapsz. Ha az örökségásvod betelt, szólj a KM-nek, töröld ki a sávot, és dobj. Kapsz +1-et a következő kérdésekre adott minden egyes „igen” válasz esetén:

- Egy tisztáson vagy?
- Rendelkezel +2 vagy -2 hírnévvel legalább az egyik frakciónál?
- Keres téged valaki?

Találat esetén valaki, akinek befejezetlen ügye van a szüleiddel, rád talál.

10+ esetén figyelmeztetés nélkül érkezik. Hibázás esetén egy egyszerű lakos arra figyelmeztet, hogy valaki felkereshet téged; jelöld be az örökségásvodat.

☐ Közülünk való

Amikor csavargókat, banditákat, forradalmárokat vagy kiteszítottakat próbálsz **kiismerni** vagy **meggyőzni**, dobj a szerencsével a vonzerő helyett.

☐ Hihetetlen történetek

Amikor egy vad történettel próbálsz lenyűgözni a tömeget, dobj a szerencsével. Találat esetén a tömeg meginog; a csapatodban mindenki +1-et kap folyamatosan, hogy a történetnek megfelelően **meggyőzzön** vagy **átverjen valakit**. 10+ esetén egy ostoba még egy jövedelmező munkával is megkönyörkezik! Hibázás esetén a történeteid odavonzanak valakit, akinek kétségbeesett szüksége lenne olyan segítségre, amit nem tudsz megadni.

☐ Egyetlen börtön sem tarthat vissza

Vedd fel a **zárnyítás** csavargóképességet (ez nem számít bele a korlátodba). Amikor fogságból szöksz, jelölj be kimerültséget, hogy egy hibázást 7-9-re módosíts.

☐ Szerencsés

Kapsz +1 szerencsét (max+3).

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 7 AKTUÁLIS: ____ TEHER (4+ERŐ): ____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): ____

Név:

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, menyét
egyéb:_____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- kopottas, csiricsaré, rendszertelen, flancos, kimerült
- aranyfog, kavargó köpeny, házi készítésű emléktárgy, hangvilla

Viselkedés

- őszinte, szenvedélyes, bőbeszédű, mézesmázos

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
☐ Az erdőben
☐ Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- ☐ Szeretném bejárni egész Erdővidéket
- ☐ Szeretnék egy méltó hőst találni
akiről írhatok
- ☐ Első kézből akarok tanúja lenni egy
legendás pillanatnak
- ☐ Szeretném megtalálni azt a fajta
igaz szerelmet, ami az epikus
költészetben létezik
- ☐ Túl sok tisztáson jártam már ahhoz,
hogy nyugton maradjak

Kit és hogyan bántottál meg?

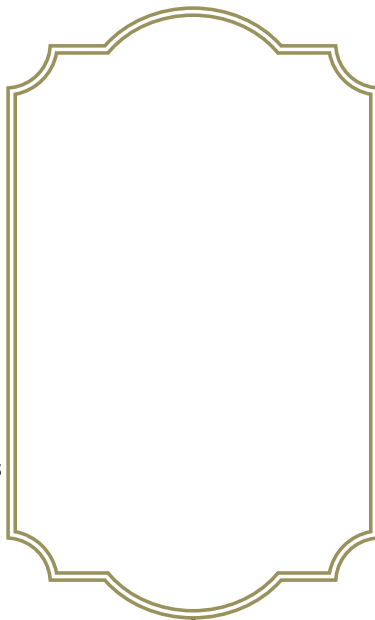
- ☐ Egy szerelmemet, a szavaimmal
- ☐ Egy barátomat, a tetteimmal
- ☐ Egy ártatlant, a hallgatásommal
- ☐ Egy szövetségesemet, a tétlenségemmel
- ☐ Egy testvéremet, számos alkalommal

Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedtséget a megfelelő csoportnál)



Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

□ Felfedezés

Fejlődj, amikor egy új csodát vagy
romot fedezel fel az erdőkben.

☐ **Izgalmak**

Fejlődj, amikor megmenekülsz a biztos halál vagy a bebörtönzés elől.

□ Becstelenség

Fejlődj, amikor csökkented a
hírnevedet bármelyik frakciónál.

□ Tiszta mancsok

Fejlődj, amikor egy törvénytelen, bűnös
célrt valósítasz meg, miközben fenntartod
az ártatlanság hiteles látszatát.

Történetmesélő vagy, aki a tisztások között mozogva keres érméket és vív ki magának bizalmat, miközben olyan történeteket sző, amelyek végeredményben arra tanítják a lakosságot, amit te szeretnél elhitetni velük Erdővidék történeteivel kapcsolatban.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

□ Legenda

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nagy, érdeklődő közönség előtt lépsz fel.

□ Úttörő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor egy befolyásos személy vagy csoport előtt áradozva dicséred egy barátodat.

Kapcsolataid

Baráti

_____ és én a mai napig
beszélünk arról, amikor elzavartak
minket egy tisztásról, pedig azt hittük,
hogy a kalandjaink miatt az illetékesek
hősként kezelnek majd.
Mit tettünk? Hogyan romlott el a dolog?

- Amikor **segítesz** neki, akkor
- megjelölhetsz **2** kimerültséget, hogy **+2-t**
- adj az **I** kimerültségért járó **+I** helyett.

Családi

_____ és én együtt éltünk át csatákat, romok átkutatását, rablásokat és számos más dolgot. Melyik különleges esemény hozott közelebb egymáshoz bennünket? Hogyan tettem híressé?

- Amikor segítesz neki, eleget tenni a
- jellemének, mindketten töröljétek ki a
- kimerültségsávotokat.

HÍRNÉV

_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
	<u> HÍRHEDETSÉG </u>												<u> TEKINTÉLY </u>															



Vonzerő [+2]



Fortély [+1]



Ügyesség [+1]



Szerencse [-1]



Erő [-1]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| ☐ Akrobatika | ☒ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☒ Hamisítás | ☒ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ Hasítás | ☐ Hárítás |
| ☐ ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | ☐ Kapáslövés |
| ☐ LEFEGYVERZÉS | ☐ Lerohanás |
| ☐ Zaklatás | ☐ Trükkös lövés |
| ☐ FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | ☐ KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

A történetmondó akciói

(MEGKAPOD A MESTERSÉG ESZKÖZEIT, MAJD VÁLASZ MÉG KETTŐT)

☒ A mesterség eszközei

Kopás ☐☐☐☐

Van egy (számokra) értékes szimbóluma a tehetségednek; ez 3 kopásmezővel kezd, és bármi is legyen az értéke, számokra felbecsülhetetlen.

- Válassz egy típust: hangszer, verseskönyv, egyedi jelmez, színpadi kellék
- Válassz kinézetet: megviselt, díszes, finom, pecsétetes, hibátlan
- Válassz három sajátosságot:

- ☐ **Tartós:** +2 kopásmező; amikor egy nyilvános előadás után rendbe teszed a szimbólumodat, törölj ki egy kopásmezőt.
- ☐ **Elbűvölő:** Kimerültség helyett jelölj be kopást, hogy +2-t adj hozzá amikor egy másik csavargót segítve eltereled valaki figyelmét.
- ☐ **Sokoldalú:** Válassz két felszerelécímekét a szimbólumodhoz.
- ☐ **Leleplező:** Amikor nyilvánosan lépsz fel, jelölj be kopást, hogy megkérdezd bármelyik karaktertől, aki figyelt, hogy „mi motiválja igazán a karakteredet?”; +1-et kapsz, amikor a válasz alapján cselekszel.
- ☐ **Kellemes:** Amikor az **ösvényen utazás** közben a csapatodnak adsz elő, jelölj be kopást, hogy minden csavargótól kitörölj legfeljebb 2 további kimerültséget.

Amikor **először tartasz komoly, nyilvános előadást egy tisztáson**, dobj a vonzerővel. Találat esetén nevezz meg egy frakciót, amelynek hízelegsz; egy fontos tagja munkát ajánl neked. 10+ esetén jelölj be tekintélyt is a frakciójánál.

Hibázás esetén a legrosszabb fajta figyelmet vonod magadra.

☐ **Rajongók**

Amikor **először érkezel egy tisztásra**, dobj a vonzerővel.

Találat esetén egy rajongó felismer; pletykákat mesél, szállást kínál, és körülvezeti a csapatodat. 10+ esetén még ennél is buzgóbb. Hibázás esetén találkozol egy jó szándékú rajongóval, aki rögtön sokkal rosszabbá teszi a helyzetedet.

☐ **Minden szem rám szegeződik**

Amikor **szokatlan produkcióval téreled el a figyelmet**, jelölj be kimerültséget, és dobj a vonzerővel.

Találat esetén a terem nem tud félrenézni; szövetségeseid +1-et kapnak folyamatosan a **lopakodás**, **elrejtőzés**, **zsebmetszés** csavargóképességekre vagy a **sorsban bízás** akcióra. 10+ esetén tartsd meg 1-et; költsd el a megtartást, hogy az egyik szövetségeseidnek +3-at adj a fent említett dobások valamelyikére.

Hibázás esetén a közönséged valamit sértőnek talál a produkciódban, és ezt igyekeznél megosztani veled.

☐ **Fürge ujjak, még fürgébb szemek**

Amikor előadás közben egy **feszült helyzetet értelmezel**, mindig feltehetsz egy kérdést, még hibázás esetén is.

☐ **Sima nyelv**

Amikor **meggyőzől egy NJK-t** egy színes anekdotával, találat esetén jelölj be kimerültséget, hogy eláruljon valami fontos és lényeges dolgot a helyzetről.

☐ **Édes, mint a méz**

Kapsz +1 vonzerőt (max +3).

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 8 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): _____

Bandita vagy, erőszakos tolvaj, veszélyes és fenyegető, de talán megvan benned a képesség, hogy a fejszédet jó célra fordítsd... és még jobb, ha ezért fizetnek is.

- TEKINTÉLY



Vonzerő [0]



Fortély [-1]



Ügyesség [+1]



Szerencse [0]



Erő [+2]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ☒ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☒ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☐ Zárnyítás |
| ☐ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ HASÍTÁS | ☐ Hárítás |
| ☐ ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | ☐ Kapáslövés |
| ☐ Lefegyverzés | ☐ LEROHANÁS |
| ☐ Zaklatás | ☐ Trükkös lövés |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

A fosztogató akciói

(VÁLASZ HÁRMAT)

☐ Harcra kész szemek

Amikor **egy feszült helyzetet értelmezel**, amikor az erőszak elszabadul, dobj az erővel a fortély helyett.

☐ Vasirha

Amikor **egy csoport ártalmat okoz neked**, minden egyes támadástól 2-vel kevesebb ártalmat szenvedsz el (minimum 1 ártalmat); amikor egy csoportnak ártalmat okozol, 1 további ártalmat okozol.

☐ Zsákmány és fosztogatás

Amikor **egy gazdag területen értéktárgyakat zsákmányolsz**, dobj az ügyességgel. Találat esetén valami szokatlan tárgyon akad meg a szemed; követeld, és a tiéd lesz. 10+ esetén megkapod mind a 3-at. 7-9 esetén válassz 1-et:

- Rengeteg pénzt ér (+2 érték)
- Különösen értékes egy adott frakció számára (+4 tekintély, ha nekik adod el).
- Rendkívül tartós (+1 kopás)

Hibázás esetén megkaparintathod, de veszélyes lakosok is keresik, akik ölni is készek, hogy elvegyék attól, aki birtokolja.

☐ Irgalmas erő

Amikor **megpróbálsz összebarátkozni egy olyan NJK-val**, akit megmentettél egy másik haragjától, tölts időt azzal, hogy továbbra is segítesz neki (jelölj be kimerültséget), vagy hívd meg egy italtra (jelölj be fogyatkozást). A folyamatos kedvességed kifizetődik; értékes titkot oszt meg veled, vagy komoly szívességet tesz neked.

☐ Támadási terv

Amikor **valakivel közösen kidolgozol egy támadási tervet**, dobj az erővel. 10+ esetén tarts meg 3-at. 7-9 esetén tarts meg 2-t. A terv végrehajtása során a távolságtól függetlenül 1:1-ben el tudod költeni a megtartásodat:

- Nyújts segítő kezet; adj +1-et valaki dobásához (dobás után válassz)
 - Tompíts egy csapást; csökkentsd eggyel az ártalmat, amit valaki egy támadástól elszenved
 - Gondoskodj arról, hogy a felszerelések kitartson; engedélyezd valakinek, hogy figyelmen kívül hagyja a fogyatkozás vagy a kopás bejelölését
- Hibázás esetén tarts meg 1-et, de a terved már az elején katasztrofális ellenállásba ütközik.

☐ Félelmetes látvány

Célzottan tudsz fenyegetőzni vagy **nyilvánosan felhívni magadra a figyelmet**, mintha egy frakció ellensége lennél, amikor o vagy annál alacsonyabb hírneved van az adott frakciónál, nem szükséges hozzá a szokásos -3-as vagy -2-es hírnév.

Ne feledd, úgy dobod, mintha a negatív hírneved pozitív lenne, így a -1-es hírnév +1 lesz a dobásnál, a 0 pedig 0 marad.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 9 AKTUÁLIS: ____ TEHER (4+ERŐ): ____ MAX (TEHER KÉTSZERESÉ): ____

A fürkész

Név: _____

Fajok

- róka, egér, nyúl, madár, vakond egyéb: _____

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- őszinte, világlátott, szeszélyes, fiatal
- megbízható táská, nagy és pompás kalap, bélyeggyűjtemény, strapabíró csizma

Viselkedés

- szórakozott, céltudatos, vidám, csendes

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- ☐ A _____ tisztáson
- ☐ Az erdőben
- ☐ Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- ☐ Erdővidéken szeretnék vándorolni
- ☐ Válaszokat keresek egy rejtélyre
- ☐ Meg kell találnom és újra kapcsolatba kell lépnem egy szerettemmel
- ☐ Egy kincs nyomában vagyok
- ☐ Egy veszélyes személytől elloptam valami értékeset és eladtam azt

Kit hagytál hátra?

- ☐ A családomat
- ☐ A házastársamat vagy a szerelmemet
- ☐ A legjobb barátomat
- ☐ A felfedezőtársamat
- ☐ A példaképemet

Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedséget a megfelelő csoportnál)

Természetednél fogva felfedező vagy, akit a szabadtéren történő felfedezés, a romok feltárása és Erdővidék rejtett csodáinak és ősi igazságainak feltárása érdekel.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

☐ Kutató

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor belépsz egy romba vagy az erdő más veszélyes területére.

☐ Történész

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nem engeded, hogy valaki eltussolja vagy elfedje az igazságot.

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

☐ Igazság

Fejlődj, amikor igazságot szolgáltatasz valakinek, akit egy hatalmas, gazdag vagy magas beosztású személy megkárosított.

☐ Felfedezés

Fejlődj, amikor egy új csodát vagy romot fedezel fel az erdőben.

☐ Kapzsiság

Fejlődj, amikor komoly fizetséghez vagy kincshez jutsz.

☐ Vándorlási kedv

Fejlődj, amikor befejezel egy tisztásra történő utazást.

Kapcsolataid

Partneri

_____ és én közösen láttuk Erdővidék csodáit.

Mi teszi őt megbízható útitársammá vándorlásaim során?

Amikor kitöltitek ezt a kapcsolatot, mindketten jelöljétek be 2 tekintélyt annál a frakciónál, amelynek segítettetek, és jelöljétek be 2 hírhedséget annál a frakciónál, amelynek ártottatok. A játék során, ha együtt szűrnak ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

Kollegiális

_____ híressé vált egy felfedezése miatt. Nagyon tisztellem őt! Mit fedezett fel? Hogyan?

Amikor egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg velem, mindketten kaptok +1-et, amíg a válaszok alapján cselekszettek. Ha segítesz neki megkísérelni egy csavargóképességet, úgy választhatsz a lehetőségek közül, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be, de csak 1-et kell bejelölnöd.

HÍRNÉV

_____ -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
_____ -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
_____ -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
_____ -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
_____ -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [-1]



Fortély [+1]



Ügyesség [+1]



Szerencse [+1]



Erő [0]

ADJ +1-ET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT ÉRTÉKHEZ, MAXIMUM +2-IG



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|--|---|
| ☒ Akrobatika | ☐ Zsebmetszés |
| ☐ Orvtámadás | ☐ Lopakodás |
| ☐ Hamisítás | ☒ Zárnyítás |
| ☒ Eszköz hatástalanítása | ☐ Szélhámosság |
| ☐ Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| ☐ Hasítás | ☐ HÁRÍTÁS |
| ☐ ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | ☐ Kapáslövés |
| ☐ LEFEGYVERZÉS | ☐ Lerohanás |
| ☐ Zaklatás | ☐ TRÜKKÖS LÖVÉS |
| ☐ Fegyver rögtönzése | ☐ Kíméletlen csapás |

A fürkész akciói

(MEGKAPOD AZ UTCAI HÍREKET, MAJD VÁLASZ MÉG KETTŐT)

☒ Utcai hírek

Amikor egy tisztáson a helyiekkel beszélgetsz, dobj az ügyességgel. Találat esetén egy közeli feltáratlan csodáról vagy romról kapsz hírt; valaki megígéri, hogy tisztességes díjért (1 érték) elvisz oda. 7-9 esetén az ár magasabb lesz – további 1 értékű érme vagy felszerelés. Hibázás esetén a helyszínt veszély fenyegeti – hamarosan kifosztják, elpusztítják vagy egy másik hatalom követeli.

☐ Sosem veszik el

Kapsz két további sérülés- és fogyatkozásmezőt, amit be tudsz jelölni, amikor veszélyekkel találkozol egy romon belül, és +1-et folyamatosan a sorsban bízásra és csavargóképességek végrehajtására, miközben ilyen ősi helyszíneket társz fel.

☐ Kincsvadász

Amikor a piacon értékesíted kincseidet, dobj a fortéllal. Találat esetén találsz néhány vásárlót. 7-9 esetén válassz 1-et. 10+ esetén mindkettőt megkapod:

- Jó árat kapsz; a dupláját annak, amit az ilyen leletek általában érnek
 - Népszerű vagy; jelölj meg két tekintélyt az ellenőrző frakciónál
- Hibázás esetén még mindig tisztességes áron adod el a tárgyakat, de egy befolyásos személy megsértődik azon, hogy ilyen szent helyeket fosztogatsz.

☐ Kalandorszerződés

Amikor megpróbálsz rábeszélni egy befolyásos NJK-t, hogy támogasson egy felfedezői kalandot, dobj a fortéllal. Találat esetén 8 értékű erőforrást és fogyatkozást kapsz – de teljesítened kell egy kérését. 10+ esetén általános dolgot kér – információt, jutalmat vagy trófeát. 7-9 esetén valami különlegeset akar – egy páratlan kincset, tudást, egy elvesztett rituálét. Hibázás esetén konkurens expedíciót szervez.

☐ Figyeld a jeleket

Amikor először hangolódasz rá egy romra vagy titokzatos helyszínre azzal, hogy megfigyeled annak jeleit, szimbólumait, különleges vonásait és felépítését, dobj a fortéllal. 10+ esetén tarts meg 3-at. 7-9 esetén tarts meg 2-t. Hibázás esetén bejelölhetsz kimerültséget, hogy megtarts 1-et. Amíg az adott rom vagy titokzatos helyszín területén belül tartózkodsz, 1:1-ben elköltheted a megtartásodat, hogy:

- Azonosítsd a leggyorsabb útvonalat a legközelebbi kincshez vagy tudáshoz
- Hatástalaníts egy csapdát vagy győzz le egy természetes veszélyt költség nélkül
- Megnevezz egy elérhető közelségben lévő karaktert, akit épp ártalom ér; helyette te szenveded el azt
- Megnevezz egy karaktert a romok között; haladéktalanul átmész hozzá
- Keress fedezéket a romok között; egyetlen támadás vagy katasztrófa minden ártalmát hagyj figyelmen kívül

☐ Instabil talaj

Amikor durva vagy kaotikus környezetet – csúszós sziklákat, zsúfolt piacot stb. – használsz arra, hogy harc közben előnyre tegyél szert ellenfeleiddel szemben, akkor az erő helyett az ügyességet használva megragadhatod őket.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 8 AKTUÁLIS: ____ TEHER (4+ERŐ): ____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): ____