

A kalandor

Békés, diplomataikus csavargó vagy, szövetségeseket gyűjtesz azok közül, akiknek segítesz, és talán nagyobb hatalmakat is megdöntesz azzal, hogy erős kapcsolatokat alakítasz ki másokkal.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- formális, színes, multikulturális, egyszerű
- szolgálati érem, gyöngyből készült ékszer, faragott fuvola, szép köveket tartalmazó erszények

Viselkedés

- elbúvóló, diplomataikus, megértő, szigorú

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Társaságkedvelő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor megosztod valakivel az őszinte melegség, a barátság vagy az öröm pillanatát.

Békéltető

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor erőszakmentesen oldasz meg egy veszélyes konfliktust.

Kapcsolataid

Partneri

_____ és én egymás mellett harcoltunk, hogy megvédjünk egy tisztást egy frakció előrenyomulásától... de kudarcot vallottunk. Miért védtük a tisztást? Miért vallottunk kudarcot? Ki győzött le minket?

Amikor kitöltitek 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 szúrnak ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

Baráti

Egy ideig _____ oldalán utaztam, közvetlenül azután, hogy csavargó lettem. Ő vigyázott rám, és megmutatta nekem Erdővidéket. Milyen emléktárgyat ajándékoztam neki?

Amikor segítesz neki, akkor megjelölhetsz 2 kimerültséget, hogy +2-t adj az 1 kimerültségért járó +1 helyett.

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

Ambíció

Fejlődj, amikor növeled a hírnevedet bármelyik frakciónál.

Tiszta mancsok

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

Alapelvek

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

Igazság

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

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Segíteni akarok Erdővidéken
- Fel akarom fedezni Erdővidéket
- Úgy gondolom, hogy a jelenlegi frakciókat meg kell buktatni
- Be kell tartanom egy szerettemnek tett ígéretemet
- Szabadulni akarok a társadalmi korlátoktól

Kit hagytál hátra?

- A mentoromat
- A családomat
- A szerelmemet
- A tanítványomat
- A legnagyobb szövetségeseimet

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)

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 [+2]



Fortély [+1]



Ügyesség [0]



Szerencse [0]



Erő [-1]

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



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input checked="" type="checkbox"/> Szélhámoság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Hasítás | <input type="checkbox"/> HÁRÍTÁS |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> Kapáslövés |
| <input type="checkbox"/> LEFEGYVERZÉS | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> ZAKLATÁS | <input type="checkbox"/> Trükkös lövés |
| <input type="checkbox"/> FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | <input type="checkbox"/> Kíméletlen csapás |

A kalandor akciói (VÁLASSZ HÁRMAT)

Kiváló hírnév

Valahányszor bármennyi tekintélyt bejelölsz egy frakciónál, jelölj be még egyet. Valahányszor bármennyi hírhedséget kell jelölnöd egy frakciónál, ahelyett kitörölhetsz ugyanennyi bejelölt tekintélyt.

Megfékező csapások

Amikor egy ellenség gyors és nem halálos megfékezése a célod, akkor az erő helyett fortélyal is közelharcba bocsátkozhatsz. Ilyenkor nem választhatod a súlyos (+1) ártalom okozását.

Karom az ütőéren

Amikor információt gyűjtesz egy tisztáson történekről, dobj a fortélyal. 10+ esetén kérdezz 3-at. 7-9 esetén kérdezz 2-t.

- Kinek a kezében van a hatalom ezen a tisztáson?
- Ki a helyi elégedetlenkedő?
- Mitől félnek a lakosok?
- Mit remélnék a lakosok?
- Milyen lehetőségei vannak a vállalkozó kedvű csavargóknak?

Hibázás esetén kérdéseid felkeltik egy veszélyes személy figyelmét.

Szónok

Amikor beszédet tartasz egy tisztás érdeklődő lakói előtt, mondd el, hogy minek a megtételére buzdítod őket, és dobj a vonzerővel. Találat esetén úgy fognak cselekedni ahogyan ők azt jónak látják.

10+ esetén válassz 2-t, 7-9 esetén válassz 1-et.

- Nem próbálják túlmagyarázni a szándékaidat
- Nem oszlanak fel a valódi ellenállás első jelére
- Nem várják el, hogy az élükre állj és vezesd őket

Hibázás esetén kiszámíthatatlan módon kiforgatják az üzenetedet.

Olvasott

Kapsz +1 fortélyt (max. +3).

Gyors barátságok

Amikor megpróbálsz összebarátkozni egy NJK-val, akivel épp csak találoztál, úgy, hogy az illető személyiségéhez, testbeszédéhez és vágyaihoz igazodsz, jelölj be kimerültséget, és dobj a fortélyal. Találat esetén kedvezően fog rád tekinteni – tegyél fel neki bármilyen, határokat nem feszegető kérdést, őszintén fog válaszolni, vagy kérj tőle egy egyszerű szívességet, és megteszi neked. 10+ esetén nagyon megkedvel téged – megoszt veled egy értékes titkot, vagy ehelyett egy komoly szívességet tesz neked. Hibázás esetén teljesen félreértelmezted őt, és rosszallása sokba kerül a számodra.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 9 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): _____

A döntőbíró

Erős, makacs csavargó vagy, aki valahol a zsoldos és a védelmező között helyezkedik el, talán túlságosan is könnyedén állást foglalva a frakciók közötti nagyobb konfliktusban.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- nagy, sebhelyes, ápolt, idős
- megfakult katonai kitüntetés, szemkötő, foltozott ruhák, kopott medál

Viselkedés

- megfélemlítő, őszinte, nyers, nyitott

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Védelmező

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor veszélybe sodrod magad, hogy megvédj valakit az igazságtalanságtól vagy egy szörnyű fenyegetéstől.

Bosszúálló

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor egy erős vagy veszélyes gonosztevő szemébe mondod, hogy meg fogod büntetni.

Kapcsolataid

Védelmezői

Egyszer megvédtém _____-t egy halálos csapástól egy harc során, és újra megtenném. Hogy miért?

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.

Partneri

_____ és én közösen segítettünk egy frakciónak megszerezni az ellenőrzést egy tisztás felett, és együtt viseljük érte a felelősséget.

Amikor kitöltitek 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 szűrnak ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

Motivációid

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.

Védelem

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

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Egy nagy hatalmú hivatalnok üldöz engem
- Szeretném jóvátenni egy múltbéli vétkeimet
- Harcolni akarok az igazságtalanság ellen
- Tisztára kell mosnom beszennyezett nevemet
- Számúztak a legtöbb tisztásról

Kit hagytál hátra?

- A kollégámat és barátomat
- A családomat
- A szerelmemet
- 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 hírhedséget a megfelelő csoportnál)

HÍRNÉV

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY

Vonzerő [+1]

Fortély [0]

Ügyesség [0]

Szerencse [-1]

Erő [+2]

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

SÉRÜLÉS
 KIMERÜLTSEG
 FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ EGY CSAVARGÓKÉPESSÉGET

- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyitás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámosság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> HASÍTÁS | <input type="checkbox"/> HÁRÍTÁS |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> Kapáslövés |
| <input type="checkbox"/> LEFEGYVERZÉS | <input type="checkbox"/> LEROHANÁS |
| <input type="checkbox"/> Zaklatás | <input type="checkbox"/> Trükkös lövés |
| <input type="checkbox"/> Fegyver rögtönzése | <input type="checkbox"/> Kíméletlen csapás |

A döntőbíró akciói (VÁLASSZ HÁRMAT)

Brutális

Kapsz +1 erőt (max. +3).

Nagybot-diplomácia

Amikor szavakkal megállítasz egy vitát vagy erőszakig fajuló konfliktust mások között, dobj a vonzerővel.

Találat esetén válasszanak: bejelölnek 2 kimerültséget és folytatják, vagy egyelőre abbahagyják.

10+ esetén kapsz +1-et folyamatosan, hogy békésen intézd el az ügyet.

Hibázás esetén az NJK-k ellened fordítják haragjukat, a JK-k pedig +1-et kapnak folyamatosan ellened a jelenetben.

Áttörő csapás

Amikor áttörő csapással keresztültörtetsz mindenben, hogy elérj valakit vagy valamit, dobj az erővel. Találat esetén eléred a célpontodat.

10+ esetén válassz 1-et. 7-9 esetén, válassz 2-t.

- Megsérülsz: jelölj be 1 sérülést
- Összetöröd a környezeted egy fontos részét
- A felszerelésed egy darabja megsérül vagy hátrahagyod (a KM döntése szerint) Hibázás esetén áttörsz, de a túlóldalon teljesen sebezhetővé válsz.

Szívós

Kapsz 1 további sérülésmezőt. Valahányszor múlik az idő, vagy egy új tisztásra utazol, automatikusan kitörölsz 2 sérülésmezőt.

Erős íjhúzás

Amikor íjjal megcélzol valakit, jelöld be az íj kopását, hogy az erővel dobhass. Találat esetén jelölj be kimerültséget, hogy 1 további sérülést okozz. Jelölj be megint kimerültséget, hogy a lövésed figyelmen kívül hagyja az ellenség páncélzatát – nem jelölhet be kopást, hogy felfogja a sérülést.

Védelmező

Amikor megvédesz valakit vagy valamit egy azonnali, NJK jelentette vagy környezeti fenyegetéstől, dobj az erővel.

Találat esetén megóvod az illetőt, és válassz egyet. 7-9 esetén ez költséggel jár: magadat teszed ki a veszélynek, vagy súlyosbítod a helyzetet.

- Felhívod magadra a fenyegetés figyelmét; már rád figyel
 - Veszélyeztetett helyzetbe hozod a fenyegetést; kapsz +1-et a következő ellencsapásra
 - Visszaszorítod a fenyegetést; a védenceddel esélyetek van a manőverezésre vagy a menekülésre
- Hibázás esetén a védencednek szánt ütés teljes erejét te viseled el, és a fenyegetés helyzeti előnybe kerül veled szemben.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 10 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): _____

A haramia

Fürge, vállalkozó szellemű csavargó vagy, könnyedén száguldasz épületről épületre vagy tisztásról tisztásra, anélkül hogy bármi megállítana, és olykor olyan helyeken találsz magad, amelyeket mások inkább titokban vagy rejtve tartanának.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- csirkefogó, jól öltözött, vibráló, sebhelyes
- befejezetlen térképek, varrott fejkendő, golyó és kupa, széles karimájú kalap

Viselkedés

- izgatott, lendületes, szenvedélyes, könnyelmű

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Kötelességtudó

Töröld ki a kimerültségsávodat, mikor veszélyes vagy nehéz feladatot vállalsz el más helyett.

Versengő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor drámaian felesleges kockázatot vállalsz csak azért, hogy felvágj.

Kapcsolataid

Szakmai

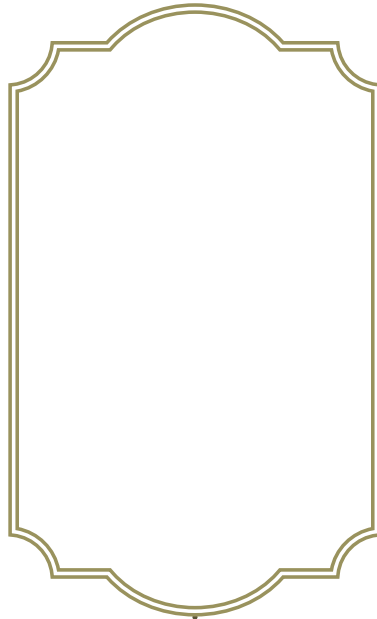
_____ és én megpróbáltunk új ösvényt vágni két tisztás között; a nagyobb frakciók támogatása nélkül sosem sikerült teljesen megvalósítanunk.

Ha egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg velem, mindkettőtöknek jár a +1 a válaszok hatására történő cselekvésért. Ha segítesz neki, miközben megkísérel egy csavargólépességet, akkor 1 kimerültség jelölésekor a segítő akcióra olyan döntési lehetőséget kapsz, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be.

Baráti

Egyszer megvédtem _____-t egy halálos csapástól egy harc során, és újra megtenném. Hogy miért?

Amikor segítesz neki, akkor megjelölhetsz 2 kimerültséget, hogy +2-t adj az 1 kimerültségért járó +1 helyett.



Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

Bűnözés

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

Felfedezés

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

Becstelenség

Fejlődj, amikor csökkented a hírnevedet bármelyik frakciónál.

Vándorlási kedv

Fejlődj, amikor befejezel egy tisztásra történő utazást.

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Erdővidék szabadságáért akarok harcolni
- Egy szerettemet követem
- Bűneim miatt vagyok szökésben
- Erős vándorlási kedvet érzek
- Egy otthoni kötelezettség elől menekülök

Kit hagytál hátra?

- A tanáromat
- A családomat
- A szerelmemet
- A példaképemet
- A legjobb barátomat

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)

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]

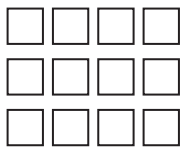


Szerencse [-1]



Erő [+2]

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



SÉRÜLÉS

KIMERÜLTSG

FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input checked="" type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámosság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Hasítás | <input type="checkbox"/> Hárítás |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> KAPÁSLÖVÉS |
| <input type="checkbox"/> LEFEGYVERZÉS | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> ZAKLATÁS | <input type="checkbox"/> TRÜKKÖS LÖVÉS |
| <input type="checkbox"/> Fegyver rögtönzése | <input type="checkbox"/> Kíméletlen csapás |

A haramia akciói (VÁLASZ HÁRMAT)

Gerepfutás

Kapsz egy extra kimerültségmezőt. Amikor a **kimerültségávod betelt**, és **kimerültséget kell bejelölnöd**, választhatod azt is, hogy ahelyett, hogy kilépnél a helyzetből, vagy elveszítenéd az eszméleted, azzal megegyező mennyiségű sérülést jelölsz be.

Láb- és kézügyesség

Kapsz +1 ügyességet (max. +3).

Ne lödd le a futárt

Vedd fel a hamisítás csibészes képességet (ez nem számít bele a korlátodba.) Amikor ártalmatlan futárnak adod ki magad, aki fontos küldeményt visz, hogy átverj valakit, a fortély helyett a szerencsével dobj.

Parkour

Amikor átrohansz egy kaotikus jeleneten vagy küzdelmen, dobj az ügyességgel.

10+ esetén tarts meg 3-at. 7-9 esetén tarts meg 2-t. Költsd el a megtartásodat 1:1-ben arra, hogy odarohanj valami látótávolságon belül elérhető dologhoz anélkül, hogy megállítanának, vagy hogy elrohanj valami közeli dologtól anélkül, hogy megállítanának. Még abban a pillanatban is el tudsz rohanni egy ellenség elől, amikor az támad. Hibázás esetén elbotlasz a környezetemben, és a helyeden maradsz, miközben a veszély közeledik.

Kivételesen tehetséges utazó

Amikor az ösvényeken egy másik tisztásra utazol, a választásod szerint mindig tudsz +1-et adni a dobáshoz, vagy kitörölni 2 kimerültséget. Amikor az erdőn keresztül egy másik tisztásra utazol, a választásod szerint mindig tudsz +1-et adni a dobáshoz vagy kitörölni 2 fogyatkozást. Mindkét esetben, mielőtt a következő tisztásra érsz, feltehetsz a KM-nek két bármilyen kérdést a következő tisztásról az alapján, amikre a legutóbbi átkelésedből emlékszel.

Csempészösvény

Jó érzéked van a titkos ösvények és ajtók megtalálásához. Amikor **időt töltesz egy olyan helyre való titkos be- vagy kijárat keresésével, ahol lehet, hogy van ilyen**, jelölj be kimerültséget, és dobj a szerencsével. Találat esetén találsz egy rejtett ösvényt – a KM részletesen leírja, hogy hová vezet.

10+ esetén az ösvényen vagy amellet van valami, ami értékes a számodra – a KM fogja megmondani, hogy micsoda.

Hibázás esetén találsz egy titkos ösvényt... és valaki más éppen használja is. Valószínűleg nem fog örülni, hogy felfedezted a titkát.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 9 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): _____

Az erdőőr

Talpraesett, settenkedő csavargó vagy, akinek a tisztások között Erdővidéket betérítő erdőségek a szívügye, és jobban érdekel a vadon, mint Erdővidék többi lakosa vagy azok társadalma.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- ápolatlan, sebhelyes, természetes, gyakorlatias
- erdei amulett, levélköpeny, füstölgő pipa, lopott gyűrű

Viselkedés

- szűkszavú, bizalmatlan, udvarias, kedves

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Magányos

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor egyedül, erősítés vagy segítség nélkül kerülsz veszélyes helyzetbe.

Cinikus

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nyíltan és egyenesen veszélyes kérdéseket teszel fel egy elfogadott „igazságról”.

Kapcsolataid

Figyelői

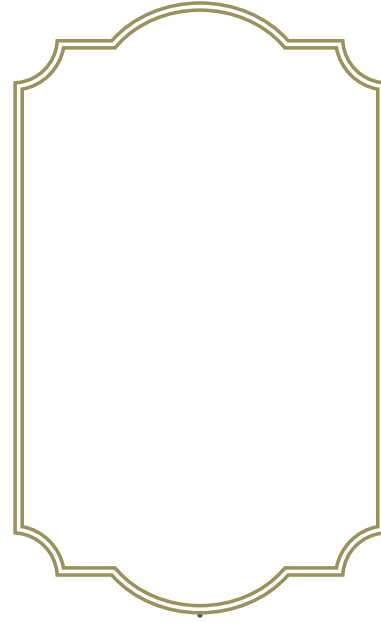
Egyszer _____ átvert, becsapott vagy megtévesztett. Miért döntöttem úgy, hogy továbbra is vele dolgozom?

Amikor kiismered őt, mindig kapsz 1 megtartást, még hibázás esetén is.
Amikor eszedezel, hogy tartson veled, akkor engedélyezheted, hogy 1 helyett 2 kimerültséget töröljön ki.

Védelmeszői

Olyasmit tettem, amivel kivívtam volna Erdővidék egyik frakciójának ellenszenvét – ha _____ nem falazott volna nekem. Mit tettem? Miért és hogyan védett meg engem? Mindegy, úgy érzem, az adósa vagyok neki.

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.



Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

Felfedezés

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

Szabadság

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

Bosszú

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

Védelem

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

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Rühellem a társadalom képmutatását
- Más lakosok bizalmatlanok velem szemben
- Erdővidéken akarok vándorolni
- Meg kell találnom és meg kell mentenem egy szerettemet
- Menekülök a háborúk elől

Kit hagytál hátra?

- A parancsnokomat
- A családomat
- A legjobb barátomat
- A tanítványomat
- Senkit – elvesztettem azokat, akik fontosak voltak számomra (Jelölje be egy hírhedtséget a felelős frakciónál)

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)

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 [0]



Erő [+1]

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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SÉRÜLÉS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KIMERÜLTSG
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input checked="" type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámosság |
| <input checked="" type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> HASÍTÁS | <input type="checkbox"/> Hárítás |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> Kapáslövés |
| <input type="checkbox"/> LEFEGYVERZÉS | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> ZAKLATÁS | <input type="checkbox"/> Trükkös lövés |
| <input type="checkbox"/> Fegyver rögtönzése | <input type="checkbox"/> KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

Az erdőőr akciói (VÁLASSZ HÁRMAT)

Csendes mancsok

Képes vagy észrevétlenül besurranni veszélyes helyzetekbe és kijutni belőlük. Amikor a lopakodás vagy az elrejtőzés **csavargóképességet kísérel meg**, lehetőség van bejelölni 2 kimerültséget, és a hibázást 7-9-re változtatni.

Meglépés

Amikor **kihasználsz egy lehetőséget, hogy elmenekülj egy veszélyes helyzetből**, dobj az ügyességgel. Találat esetén sikerül meglépned. 10+ esetén válassz 1-et. 7-9 esetén válassz 2-t:

- Sérülést vagy kimerültséget szenvedsz (a KM döntése szerint) a menekülésed során
- Újabb veszélyes helyzetbe kerülsz
- Hátrahagysz valami fontosat

Hibázás esetén elmenekülsz, de ennek ára van – jelölj be sérülést vagy kimerültséget, a KM döntése szerint –, és bőséges bizonyítékot hagysz hátra ellenségeidnek, hogy lenyomozzanak és követni tudjanak.

Mérgek és ellenszerek

Jártas vagy Erdővidék mérgeiben és ellenszereiben. Amikor **mérget készítesz**, jelölj be fogyasztást, és mondd meg, milyen hatást akarsz elérni vele: altatást, gyengeséget, bódultságot vagy halált.

Minden mérget, amit készítesz, elfogyasztást vagy bejuttatást igényel; a mérget használhatod a fegyvereden, vagy a célpontod ételébe vagy italába teheted.

Amikor **egy mérget vagy annak hatásait tanulmányozod, hogy ellenszert készíts**, a KM fogja megmondani, milyen különleges összetevőre lesz szükséged. Szerezd meg az összetevőt, és jelölj be fogyasztást, hogy elkészítsd az ellenszert.

Gyűjtögető

Amikor egy **erőben utazol vagy átmész rajta**, mielőtt bármilyen utazásakciót végrehajtanál, bármelyiket ki tudod törölni a listából, amelyiket csak szeretnéd:

- Legfeljebb 3 fogyasztást
- Legfeljebb 2 kimerültséget
- Legfeljebb 2 sérülést

Fenygető ábrázat

Amikor nyílt fenyegetésekkel vagy csupasz acéllal **győzöl meg egy NJK-t**, akkor a vonzerő helyett az erővel dobj.

Piszkos harc

Kapsz kettőt a következő fegyveres képességek közül: *trükkös lövés, érzékek összezavarása, fegyver rögtönzése, lefegyverzés, kíméletlen csapás*. Az ezzel az akcióval felvett képességek egyike sem számít bele a korlátodba.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 9 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): _____

A ronin

Képzett, önfejű csavargó vagy, aki korábban egy másik országban egy uraság szolgálója volt, most pedig gazdátlanra vált. Azért jöttél Erdővidékre, hogy szabad csavargóként élj.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- katonás, különös, egyszerű, színes
- az uraság jelképe, a tisztelet jele, húros hangszer, társasjáték

Viselkedés

- mogorva, udvarias, egyenes, veszélyes

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Túlélő

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor menekülni próbálsz, vagy fedezed a szövetségeseid megfutamodását egy veszélyes vagy nyomasztó helyzetből.

Zarándok

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor egy olyan képesség szakértőjére bukkansz, amelynek nem vagy a birtokában.

Kapcsolataid

Partneri

_____ és én együtt dolgoztunk az első igazán jelentős feladatomon Erdővidéken, egy frakció veszélyes hatalmasságának leváltásán. Kit váltottunk le? Miért?

Amikor kitöltitek 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 szúrunk ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

Figyelői

_____ -ban/ben sok minden emlékezett a régi mesteremre. Vonzódom hozzá, jólehet gondosan szemmel tartom őt. Mi az, ami a régi mesteremre emlékeztet? Mit érez a figyelő tekintetemmel kapcsolatban?

Amikor kiismered őt, mindig kapsz 1 megtartást, még hibázás esetén is. Amikor eszedel, hogy tartson veled, akkor engedélyezheted, hogy 1 helyett 2 kimerültséget töröljön ki.

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

Alapelvek

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

Bosszú

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

Izgalmak

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

Vándorlási kedv

Fejlődj, amikor befejezel egy tisztásra történő utazást.

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Egy gazda nélküli életet akarok kialakítani
- Keresem az okot, amivel megválthatom magam
- Egy üldözött ellenségemet akarom bíróság elé állítani
- Régi ellenségek vadásznak rám
- Szükségem van a szabadságra, hogy teljesíthessem gazdám utolsó kívánságát.

Mi történt az utolsó gazdáddal?

- Orgyilkosság
- Igazságtalan letartóztatás
- Eltűnés
- Jogszerűen megbuktatták
- Árulás

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)

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 [+2]

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

SÉRÜLÉS
 KIMERÜLTSG
 FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELŐTTEL KEZDESZ.

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input checked="" type="checkbox"/> Orvtámadás | <input type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámoság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> HASÍTÁS | <input type="checkbox"/> Hárítás |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> Kapáslövés |
| <input type="checkbox"/> Lefegyverzés | <input type="checkbox"/> LEROHANÁS |
| <input type="checkbox"/> ZAKLATÁS | <input type="checkbox"/> Trükkös lövés |
| <input type="checkbox"/> Fegyver rögtönzése | <input type="checkbox"/> KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

A ronin akciói (VÁLASZSZ HÁRMAT)

Mindig fegyverben

Megkapod a *fegyver rögtönzése* fegyveres képességet (ez nem számít bele a korlátodba). Amikor rögtönzött fegyvert használsz, +1 ártalmat okozol.

Egy uraság akarátának ismerete

Amikor *kiismered* egy rang, hatáskör vagy hatalom birtokosát, dobj az erővel a vonzerő helyett. Amikor *átvered* egy státusz, hatáskör vagy hatalom birtokosát azzal, hogy alárendeltnek tetteled *magad*, dobj az erővel a fortély helyett.

Illemtudó

Amikor olyan társadalmi környezetbe kerülsz, ahol fontos az illem és az etikett, dobj a fortélyal. 10+ esetén tarts meg 3-at. 7-9 esetén tarts meg 2-t.

Minden megtartást elveszítesz, ha távozol, vagy ha a társadalmi szabályok felborulnak. A megtartást 1:1-ben elköltheted a következőkre:

- Leplezz egy társadalmi baklövést saját magad vagy egy szövetségeseid érdekében törölj ki 1 kimerültséget
 - Hívd fel a figyelmet másvalaki társadalmi baklövésére; 1 morális ártalmat okozva
 - Bűvölj el valakit; kapsz +1-et folyamatosan, miközben beszélgetsz vele, amíg van megtartásod
 - Bizonyítsd be az értékedet; jelölj be tekintélyt egy befolyásos lakos frakciójánál
- Hibázás esetén az itteni etikett szabályai messze eltérnek attól, amire számítottál; jelölj be kimerültséget, mivel súlyos udvariassági hibát követsz el.

Hűbéreskü

Amikor *elkötelezed magad valaki mellett, akit méltónak tartasz*, esküdj meg neki, megadva, a nevében elvégzett feladatot. Jelölj be kimerültséget, hogy újradobhass egy, az adott feladat érdekében végrehajtott akciót.

Addig nem kötelezheted el magad másik ügy mellett, amíg az elsőt nem teljesíted, vagy meg nem szeded az esküdet. Ha megszeged, töltsd fel a kimerültségsávodat, és jelölj be 4 hírhedséget az elárult frakciónál.

Ha teljesíted, jelölj be 4 tekintélyt a benned bízó frakciónál.

A háború szabályai

Amikor *felszólítasz egy észszerűen viselkedő ellenséget egy háborús szabály betartására*, dobj az erővel. Találat esetén kötelezőnek érzi magára nézve; válassz egyet az alábbiakból, amelyet be kell tartania. 7-9 esetén választ egyet, amit neked is követned kell; ha megtagadod, a kötelezettségvállalás megszűnik.

- Mutass kegyelmet a magukat megadó ellenfeleknek és foglyoknak
- Tartózkodj az alattomos harci taktikáktól
- Segítség, erősítés vagy támogatás nélkül nézzetek szembe egymással
- Tartsd távol az erőszakot a fegyvertelenektől vagy ártatlanoktól
- Megadásig vagy megfélemezésig harcoljatok, visszavonulás nélkül.

Hibázás esetén nem érzi követendőnek a háborús elképzeléseidet; készülj fel egy brutális leckére az általa követett szabályokból.

Örökké éber

Kapsz +1 fortélyt (max. +3).

Felszerelés

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

A zsivány

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- gyanakvó, nincstelen, bolhás, sebhelyes
- teljes arcmaszka, egéracél szikragyújtó, túlzottan nagy kabát, kénes erszények

Viselkedés

- sunyi, talpnyaló, egyenes, naiv

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Szökésben vagyok egy végzetes büntettem miatt
- Bosszút akarok állni a szenvedéseimért
- Le akarok győzni egy frakciót
- Más lakosok bizalmatlanok velem szemben
- Meg akarok szabadulni a társadalom kötelékeitől

Kit hagytál hátra?

- A tanáromat
- A családomat
- A szerelmemet
- Az egyetlen védelmezőmet
- A legjobb barátomat

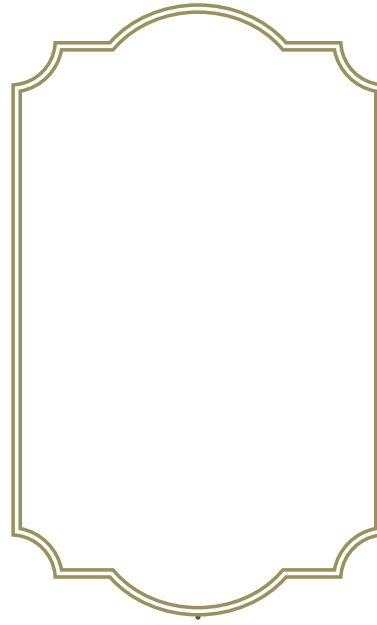
Melyik frakciót szolgáltad a legtöbbet?

(Jelölj be két tekintélyt a megfelelő csoportnál)

Melyik frakció érez veled szemben különleges ellenszenvet?

(Jelölj be egy hírhedséget a megfelelő csoportnál)

Szerencsés, veszélyes csavargó vagy, aki inkább pusztítóként és bajkeverőként tevékenykedik, mint bármi másként, talán csak a saját kedvéért okozva káoszt és pusztítást.



Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

Káosz

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

Izgalmak

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

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.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Gyűjtogató

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor szükségtelenül pusztító vagy romboló módszereket alkalmazol egy probléma megoldására.

Harcias

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor nyomasztó túlerő ellen próbálsz harcba szállni.

Kapcsolataid

Baráti

_____ és én egy alkalommal találkoztunk, és egy örült, lehetetlen tettet hajtottunk végre együtt. Mit csináltunk? Miért?

Amikor segítesz neki, akkor megjelölhetsz 2 kimerültséget, hogy +2-t adj az 1 kimerültségért járó +1 helyett.

Partneri

_____ és én elpusztítottuk egy frakció erőforrásait egy szemben álló frakció nevében. Miért?

Amikor kitöltitek 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 szúrnak ki benneteket, akkor az említett frakciókkal szerzett tekintély és hírhedség mindkettőtök esetében duplázódik.

HÍRNÉV

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY



Vonzerő [+1]



Fortély [-1]



Ügyesség [0]



Szerencse [+2]



Erő [+0]

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



SÉRÜLÉS



KIMERÜLTSG



FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input checked="" type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámoság |
| <input checked="" type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZS EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Hasítás | <input type="checkbox"/> Hárítás |
| <input type="checkbox"/> ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | <input type="checkbox"/> KAPÁSLÖVÉS |
| <input type="checkbox"/> Lefegyverzés | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> Zaklatás | <input type="checkbox"/> Trükkös lövés |
| <input type="checkbox"/> FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | <input type="checkbox"/> KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

Az zshivány akciói (VÁLASZS HÁRMAT)

Robbanékony személyiség

Amikor kirívóan veszélyes eszközökkel (robbanóanyag, szabályozatlan láng stb.) **teszel tönkre valamit**, az erő helyett dobj a szerencsével.

Teremts, hogy pusztíthass

Amikor a rendelkezésre álló anyagokból egy kirívóan veszélyes eszközt **állítasz össze**, dobj az ügyességgel. Találat esetén összetákolysz valamit, ami egy alkalommal elvégzi, amit akarsz.

10+ esetén válassz egyet. 7-9 esetén válassz kettőt. Az eszköz:

- Veszélyesebb a tervezettnél
- Nagyobb vagy nehezebben kezelhető a tervezettnél
- Szeszélyesebb és törekenyebb a tervezettnél

Hibázás esetén valamilyen létfontosságú alkatrészre van szükséged a befejezéséhez; a KM fogja megmondani, hogy mire.

Ez csak figyelemelterelés!

Megkapod az **orvtámadás** csavargóképességet (ez nem számít bele a korlátodba).

Amikor egy **csavargóképességgel megkísérelsz** meglepni valakit, miközben környezeti veszélyek (tomboló tűz, közelgő árvíz stb.) terelik el a figyelmét, a fortély helyett dobj a szerencsével.

Fenegyerek

Akkor vagy igazán szerencsés, amikor habozás nélkül belemész a veszélybe Amikor **átgondolás vagy tervezés nélkül veted bele magad egy veszélyes helyzetbe**, tekints úgy magadra, mintha lenne egy 1 kopásmezős „szerencsepáncélod” (ne feledd, a páncél csak akkor „semmisül meg”, amikor újabb kopásmezőt jelölnél meg, de már minden mezője tele van).

A „szerencsepáncél” a veszély elmúltával automatikusan eltűnik, és amikor legközelebb „szerencsepáncélod” lenne, úgy kapod meg, mintha vadonatúj lenne, üres mezővel.

Vészmaszk

Van egy maszkod vagy ruhád, amit akkor viselsz, amikor a legpusztítóbb munkádat végzed – inkább névjegy, mint álca, a „valódi éned” azonosítója. Kezeld úgy, mint egy két kopásmezős felszerelési tárgyat. Amíg rajtad van a maszk, minden hírhedség, amit szerzel, megduplázódik, minden tekintély amit szerzel, megfelelődik, és kapsz +1-et, ha a **sorsban bízol** és a saját könyvedben lévő összes akcióra. Ha a maszkodat bármikor elveszik tőled, jelölj be egy kimerültséget. Ha a maszkodat bármikor elpusztítják, jelölj be 4 kimerültséget. Ha a maszkodat elpusztítják, idővel új maszkot készíthetsz.

Jobb szerencsésnek lenni, mint jónak

Amikor **fegyveres akciót használsz (alapvetőt vagy különlegeset)**, jelölj be kimerültséget, hogy a megadott tulajdonság helyett a szerencsével dobj.

Felszerelés

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

A tolvaj

Ravasz, bűnöző csavargó vagy, aki képes ellopni a legjobban őrzött kincseket is, talán csak magáért a bűnözésért és a lopásért.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- kopott, nyugtalan, jellegtelen, kirívó
- fekete köpeny, nagy táska, régi törött fegyver, lopott sál

Viselkedés

- gyors beszédű, csendes, dühös, barátságos

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Nem találok jobb módot arra, hogy élelemhez, vízhez, menedékhez és pénzhez jussak
- Menekülök a „társaim” elől
- Más lakosok bizalmatlanok velem szemben
- Egy kincset keresek
- Egy nagy hatalmú hivatalnok üldöz engem

Kit hagytál hátra?

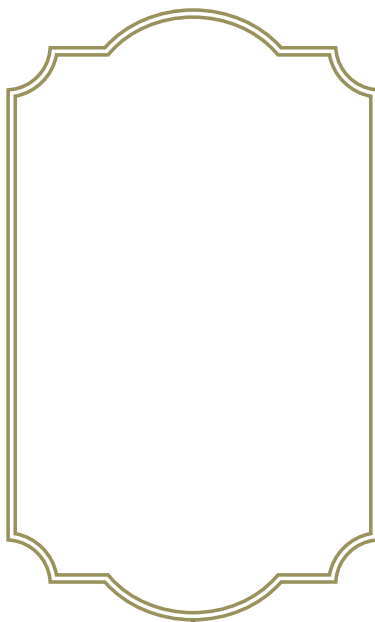
- A bűntársamat
- A családomat
- A szerelmemet
- A védelmezőmet
- A jótevőmet

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

Szabadság

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

Kapzsiság

Fejldj, amikor komoly fizetséghez vagy kincshez jutsz.

Ambíció

Fejldj, amikor növeled a hírnevedet bármelyik frakciónál.

Izgalmak

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

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Kleptomániás

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor önző módon megpróbálsz ellopni valami értékeset vagy fontosat.

Lázadó

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor tekintélyes személyeket súlyosan megsértesz, szembeszállsz velük vagy feldühíted őket.

Kapcsolataid

Szakmai

Elloptam valami fontosat, valami szükségességet vagy hön áhítottam _____-nak. Bebizonyítottam, hogy értékes vagyok a számára.

Ha egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg vele, mindkettőtöknek jár a +1 a válaszok hatására történő cselekvésért. Ha segítesz neki, miközben megkísérel egy csavargólépességet, akkor 1 kimerültség jelölésekor a segítő akcióra olyan döntési lehetőséget kapsz, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be.

Baráti

_____ ugrott, hogy kiszabadítson a fogságból, akár óvadékkal, akár megszöktetett. Tartozom neki.

Amikor segítesz neki, akkor megjelölhetsz 2 kimerültséget, hogy +2-t adj az 1 kimerültségért járó +1 helyett.

HÍRNÉV

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

HÍRHEDSÉG

TEKINTÉLY

Vonzerő [0]

Fortély [0]

Ügyesség [+2]

Szerencse [+1]

Erő [-1]

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

SÉRÜLÉS
 KIMERÜLTSEG
 FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ 4 CSAVARGÓKÉPESSÉGET.

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámoság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Hasítás | <input type="checkbox"/> HÁRÍTÁS |
| <input type="checkbox"/> ÉRZÉKEK ÖSSZEZAVARÁSA | <input type="checkbox"/> Kapáslövés |
| <input type="checkbox"/> Lefegyverzés | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> Zaklatás | <input type="checkbox"/> TRÜKKÖS LÖVÉS |
| <input type="checkbox"/> FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | <input type="checkbox"/> Kíméletlen csapás |

A tolvaj akciói (VÁLASSZ HÁRMAT)

Betöréses lopás

Amikor **megkísérelsz egy csavargóképességgel** betörni egy olyan helyre, ahová korábban már be- vagy kijutottál, akkor be tudsz jelölni kimerültséget, hogy az akciót úgy végezd el, mintha 10+-t dobtál volna, ahelyett hogy dobnál.

Eltűnés a sötétben

Amikor észrevétlenül az árnyak közé bújsz, jelölj be kimerültséget, és tarts meg 1-et. Amíg csendben maradsz, lassan mozogsz, és erre az akcióra megtartasz 1-et, addig rejtve maradsz. Ha véletlenül felfedez magad, elveszíted ezt a megtartást. Költsd el a megtartásodat, hogy egy sötét helyről, hirtelen és figyelmeztetés nélkül felfedd magad. Ha a megtartás elköltése után azonnal megtámadsz valakit, +3-at kapsz a dobásra.

Kifárasztás

Amikor **folyton kitérsz és kicselezed az ellenséget, hogy ezzel is kifáraszd őt**, dobj az ügyességgel. Találat esetén be tudsz jelölni kimerültséget azért, hogy a másik 2 kimerültséget jelöljön be. 10+ esetén be tudsz jelölni kimerültséget azért, hogy a másik 3 kimerültséget jelöljön be. Hibázás esetén elkap egy csel közben – kiszolgáltatott leszel neki.

Kis kezek

Amikor **megragadsz** egy nálad nagyobb ellenfelet, az erő helyett dobj az ügyességgel. Hibázás esetén felülkerekedik rajtad – kiszolgáltatott leszel neki.

Mestertolvaj

Kapsz +1 ügyességet (max. +3).

Aranyszimat

Amikor **kiismersz valakit**, mindig meg tudod kérdezni (még hibázás esetén is) a következőt:

- Mi a nála lévő legértékesebb dolog?

Amikor egy **feszült helyzetet értelmezel**, mindig meg tudod kérdezni (még hibázás esetén is) a következőt:

- Mi a legértékesebb dolog itt?

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 6 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): _____

Az ezermester

Gyakorlott, okos csavargó vagy, akit érdekelnek a szerkezetek és a mesterfogások, és talán olyan ötletek megszállottja, amelyek elválasztanak téged a körülötted lévőktől.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- szétszórt, rendezett, mosdatlan, megperzselt
- furcsa szerszámöv, gyönyörű csiszoló, egykori pártfogó jelvénye, súlyos csomagok

Viselkedés

- reménykedő, jókedvű, kíváncsi, cinikus

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Maximalista

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor valaki más meglévő eszközét vagy erőforrását valami igazán nagyszerűre cseréled.

Radikális

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor veszélyes ötleteket támogatsz a nem megfelelő közönség előtt.

Kapcsolataid

Szakmai

_____ és én már egy ideje remekül dolgozunk együtt. Könnyedén megértjük egymás lépéseit.

Ha egy feszült helyzet értelmezése után információt osztasz meg velem, mindkettőtöknek jár a +1 a válaszok hatására történő cselekvésért. Ha segítesz neki, miközben megkísérel egy csavargólépességet, akkor 1 kimerültség jelöléseket a segítő akcióra olyan döntési lehetőséget kapsz, mintha 2 kimerültséget jelöltél volna be.

Családi

_____ és én kiálltunk egymás mellett, amikor egy tisztásról elzavartak minket, mivel a jellemünk kezelhetetlenné tett bennünket. Tartozom neki.

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

Motivációid

VÁLASSZ KETTŐT

Kapzsiség

Fejldj, amikor komoly fizetséghez vagy kincshez jutsz.

Ambíció

Fejldj, amikor növeled a hírnevedet bármelyik frakciónál.

Bosszú

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

Védelem

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

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Nem vagyok hajlandó magamban tartani az ötleteimet
- Újra kell építenem a műhelyemet egy biztonságos helyen
- Kalandra vágyom
- Meg kell találnom és meg kell mentenem a családomat
- Biztonságban kell tartsam a legveszélyesebb tervemet

Kit hagyta hátra?

- A mentoromat
- A családomat
- A legjobb barátomat
- A szerelmemet
- A vezetőmet

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)

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 [+2]



Ügyesség [+1]



Szerencse [0]



Erő [0]

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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SÉRÜLÉS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KIMERÜLTSG
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hamisítás | <input checked="" type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input checked="" type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input type="checkbox"/> Szélhámoság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASZS EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> HASÍTÁS | <input type="checkbox"/> Hárítás |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> Kapáslövés |
| <input type="checkbox"/> Lefegyverzés | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> ZAKLATÁS | <input type="checkbox"/> TRÜKKÖS LÖVÉS |
| <input type="checkbox"/> FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | <input type="checkbox"/> Kíméletlen csapás |

Az ezermester akciói

(MEGKAPOD A SZERSZÁMOSLÁDÁT ÉS A JAVÍTÁST, MAJD VÁLASSZ MÉG EGYET)

Szerszámoszláda

Van egy szerszámoskészleted és felszereléeid, amelyekkel hosszú távú terveken dolgozol.

Válassz két lehetőséget:

válogatott fahulladék, válogatott fogaskerekek és rugók, titokzatos kéziszerszámok, kézikönyvek, válogatott gyógyszerek, hordozható alkímiakészlet, varrókészlet, főzőedények, kisebb robbanószerkek

Válassz egy hátrányt:

nehéz (1 helyett 2 tehernek számít), terjedelmes és nyilvánvaló, lopott, törékeny

Amikor kinyitod a szerszámoskészletedet, és elszánod magad valaminek az elkészítésére vagy arra, hogy valaminek a végére jársz, dönts el, hogy mi az, és mondd el a KM-nek. A KM megad neked 1-4 feltételt, amit teljesítened kell a célod eléréséhez, beleértve a szükséges időt, a szükséges anyagokat, a szükséges segítséget, a szükséges létesítményeket/szerszámokat vagy a projekt korlátait.

Amikor teljesíted a feltételeket, akkor éred el a kitűzött célotat.

x

Javítás

Amikor a szerszámosládáddal javítasz meg egy összetört személyes felszerelést, a KM a *szerszámoszláda* akció szerint meghatároz egy feltételt. Teljesítsd azt, és töröld ki az adott felszerelés minden kopását. Amikor a szerszámoskészletteddel javítasz meg egy megsérült személyes felszerelést, akkor ezt mindaddig megteheted, amíg fogyatkozást jelölsz vagy értéket költesz 1:1 arányban minden egyes kitörölt kopásmezőért.

Nagy zsebek

Kapsz két extra fogyatkozásmezőt. (Jelöld be!)

Ideiglenes felszerelés

Amikor rögtönzött eszközt hozol létre menet közben, dobj a fortéllal. Találat esetén olyan eszközt hozol létre, amely egyszer működik, majd tönkremegy.

10+ esetén válassz egyet:

- Kivételesen jól működik
- Még egyszer használhatod

Hibázás esetén az eszköz működik, de van egy nem kívánt mellékhatása, amit a KM a használatakor fog felfedni.

Fürges elme

Amikor szerkezetekkel vagy zárossal kapcsolatos *csavargóképességeket* kísérelsz meg, jelöld be fogyatkozást, hogy a fortély helyett az ügyességgel dobhass.

Szétszerelés

Amikor szétszerelsz egy tönkrement vagy működésképtelen eszközt vagy gépet, töröld ki 2 fogyatkozást.

Felszerelés

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

A kóborló

Elragadó, túlélésre képes csavargó vagy, aki szavakkal menekül ki a veszélyes helyzetekből, talán még a potenciális ragadozókat is egymásnak ugrasztod, hogy távol tartsd őket magadtól.

Név: _____

Fajok

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

Leírás

- férfi, nő, semleges, váltakozó
- rühes, vad, foltos, jellegtelen
- lopott katonai kitüntetés, rongyos köpeny, szerencsét hozó amulett, szerencsejáték-kellékek

Viselkedés

- izgatott, visszafogott, megfontolt, dühös

Háttérkérdések

Hol van az otthonod?

- A _____ tisztáson
- Az erdőben
- Egy távoli helyen

Miért vagy csavargó?

- Egy nagy hatalmú csavargó vadászik rám
- Nem telepedhetek le azzal a lakóval, akit igazán szeretek
- Korrupt és veszélyes vezetők leváltására törekszem
- Erős vándorlási kedvet érzek
- Menekülök a hazugságaim elől

Kit hagytál hátra?

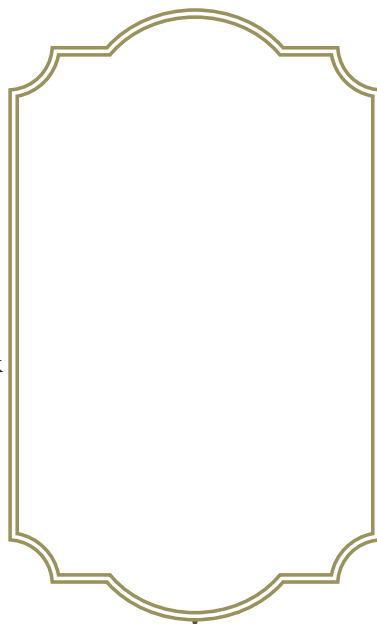
- A bűntársamat
- A családomat
- A szerelmemet
- A főnökömet
- A legjobb barátomat

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

Káosz

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

Izgalmak

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

Tiszta mancsok

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

Vándorlási kedv

Fejlődj, amikor befejezel egy tisztásra történő utazást.

VÁLASSZ EGY JELLEMET

Torkos

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor túlzásba viszed az olyan bűnös dolgokat, mint az ital, az étel és a szerencsejáték.

Szélhámos

Töröld ki a kimerültségsávodat, amikor megpróbálsz átverni egy befolyásos vagy veszélyes célpontot.

Kapcsolataid

Családi

Miután _____ és én végrehajtottunk egy lenyűgöző rablást, és elloptunk valami nagyon értékeset egy hatalmas frakciótól, a rossz döntéseim miatt nehéz helyzetbe kerültem. De ő kihúzott a csávából, és azóta is közel állunk egymáshoz.

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

Figyelői

_____ átlátott az egyik átverésem, és ellenem fordította. Hogyan? Miért bocsátottunk meg egymásnak?

Amikor kiismered őt, mindig kapsz 1 megtartást, még hibázás esetén is. Amikor eszedezel, hogy tartson veled, akkor engedélyezheted, hogy 1 helyett 2 kimerültséget töröljön ki.

HÍRNÉV

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

HÍRHEDTSÉG

TEKINTÉLY

Vonzerő [+2]

Fortély [+1]

Ügyesség [-1]

Szerencse [0]

Erő [0]

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

SÉRÜLÉS
 KIMERÜLTSG
 FOGYATKOZÁS

Csavargó képességek

A MEGJELÖLTEKKEL KEZDESZ.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Akrobatika | <input type="checkbox"/> Zsebmetszés |
| <input type="checkbox"/> Orvtámadás | <input type="checkbox"/> Lopakodás |
| <input type="checkbox"/> Hamisítás | <input checked="" type="checkbox"/> Zárnyítás |
| <input type="checkbox"/> Eszköz hatástalanítása | <input checked="" type="checkbox"/> Szélhámoság |
| <input type="checkbox"/> Elrejtőzés | |

Fegyveres képességek

A KEZDÉSHEZ VÁLASSZ EGY VASTAGON JELÖLT FEGYVERES KÉPESSÉGET.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Hasítás | <input type="checkbox"/> Hárítás |
| <input type="checkbox"/> Érzékek összezavarása | <input type="checkbox"/> KAPÁSLÖVÉS |
| <input type="checkbox"/> Lefegyverzés | <input type="checkbox"/> Lerohanás |
| <input type="checkbox"/> ZAKLATÁS | <input type="checkbox"/> Trükkös lövés |
| <input type="checkbox"/> FEGYVER RÖGTÖNZÉSE | <input type="checkbox"/> KÍMÉLETLEN CSAPÁS |

A kóborló akciói (VÁLASSZ HÁRMAT)

Felbujtó

Amikor **átversz egy NJK-t** úgy, hogy az harcba szálljon egy másik NJK-val, a 7-9-es listáról el tudsz távolítani egy lehetőséget – ahelyett, hogy azt tenné, amit te akarsz, nem választhatja az eltávolított lehetőséget.

Kellemes külső

Amikor egy gyanútlan NJK-nak **hízelegsz vagy más módon lekenyerezed**, dobj a vonzerővel.

10+ esetén tarts meg 3-at. 7-9 esetén tarts meg 2-t.

Költsd el a megtartásodat 1:1-ben arra, hogy a gyanúját vagy agresszióját önmagadról valaki vagy valami másra tereld. Hibázás esetén a hízelgési kísérleteid gyanússá válnak – rajtad tartja a szemét.

Kétségbeesett mosoly

Amikor könnyörögve, esedezve vagy megalázkodva a **sorsban bízol**, hogy az átsegítsen valamin, a szerencse helyett dobj a vonzerővel.

Igéző támadás

Amikor egy **ellenség bizonytalanságára, aggodalmaira vagy félelmeire támaszkodva szavakkal tereled el harc közben a figyelmét**, dobj a fortélyal. Találat esetén lehetőséget teremtess magadnak – bármelyik elérhető fegyveres akciót +1-gyel hajthatod végre ellene, vagy gyorsan lesújtasz, és sérülést okozol neki. Egy 7-9-es dobásnál emellett ki is akasztod őt; nem figyel rád többé, bármit is teszel, amíg a helyzet drasztikusan meg nem változik. Ha hibázol, felbőszíted – olyan hevesen támad, amire nem vagy felkészülve.

Játsszunk

Amikor **olyan ügyességi és furfangos játékot játszol, amelynek célja, hogy megoldd a másik nyelvét**, akkor dobj a vonzerővel. Találat esetén elárul valami hasznosat vagy értékeset. 7-9 esetén el kell veszítened a játékot, hogy sikert érj el; jelölj be fogyatkozást. Hibázás esetén jobb, mint gondoltad; vagy jelölj be fogyatkozást, és veszítsz, vagy jelölj be 3 fogyatkozást, és elkezd beszélni.

Zsebhomok

Megkapod az **érzékek összezavarása** fegyveres képességet (nem számít bele a korlátodba). Amikor **közeli vagy közvetlen hatótávolságból valamit eldobsz, hogy összezavard egy ellenfél érzékeit**, akkor az ügyesség helyett dobj a fortélyal.

Felszerelés

KEZDŐÉRTÉK: 9 AKTUÁLIS: _____ TEHER (4+ERŐ): _____ MAX (TEHER KÉTSZERESE): _____