



EXCALIBUR

MYTHOS-1 LOGOS-3



WIE MAN SPIELT

Wenn dein Charakter eine Aktion ausführt:

- BESCHREIBE DEINE AKTION**
- WÄHLE EINEN SPIELZUG**, der zur fraglichen Aktion passt.

ALLES GEBEN
Tu jemandem extrem weh

DER GEFAHR STELLEN
Vermeide Unheil oder widersetze dich Einfluss

KRÄFTE MESSEN
Erringe die Kontrolle über etwas

DAS RISIKO IN KAUF NEHMEN
Tu etwas Waghalsiges

DAS BLATT WENDEN
Gewähre einen Vorteil oder beseitige einen Nachteil

HERUMSCHLEICHEN
Handle heimlich oder hinterhältig

NACHFORSCHEN
Erhalte Antworten oder nützliche Informationen

ÜBERZEUGEN
Bring jemanden dazu, etwas zu tun

- WÄHLE MERKMALE**, die für deine Aktion relevant sind:

PRO STÄRKE = MERKMAL **+1 KRAFT**

PRO SCHWÄCHE = MERKMAL **-1 KRAFT**

+1 AUFMERKSAMKEIT

PRO HANDLUNGS = MERKMAL **+1/-1 KRAFT**

- WENDE STATUS AN**

HÖCHSTER HILFREICHER STATUS **ADDIERE STUFE AUF KRAFT**

HÖCHSTER HINDERLICHER STATUS **SUBTRAHIERE STUFE VON KRAFT**

- WÜRFELE +KRAFT** Wirf 2W6, addiere diese zu deiner **Kraft** und vergleiche die Gesamtsumme:

6 ODER WENIGER FEHLSCHLAG DER SL MACHT EINEN SPIELZUG

7-9 TREFFER ERFOLG MIT KOMPLIKATIONEN

10+ TREFFER GROSSER ERFOLG!

Das genaue Resultat findest du in der Beschreibung des Spielzugs.

VERBESSERUNG Sobald du drei Kästchen **Aufmerksamkeit** markiert hast, setze die Leiste auf null zurück und wähle ein neues Stärkemerkm.

MERKMALKOMBINATIONEN

SPEKTAKULÄRER PARTYAUFTRITT

Alles geben
Einflussreiche
'Familienfreunde'
Glamourös
KRAFT 2

UNSERIÖSE GESCHÄFTE AUFDECKEN

Nachforschen
Zertifizierte Buchhalterin +
Kontakte in jeder Nachbarschaft +
Bullshit-Detektor
KRAFT 3

DEAL ABSCHLIESSEN

Überzeugen
Erfahrene Unterhändlerin +
Üppiges Bankkonto +
Einflussreiche
'Familienfreunde'
KRAFT 3

WAFFE FORMEN UND ANGREIFEN

Alles geben oder
Kräfte messen
Kann sich in jede
Waffe verwandeln
KRAFT 1

DIESER CHARAKTER IST TEIL DES SCHNELLSTARTERS VON CITY OF MIST: WWW.TRUANT.DE

Relikt

DIE ULTIMATIVE WAFFE

AUFMERKSAMKEIT SCHWUND

Mysterium:

„ERFORDERT GERECHTIGKEIT GEWALT?“

Als sie in ihrem Familienanwesen nach alten Dokumenten suchte, stieß sie auf einen verzierten Silberarmreif, der sich in jede erdenkliche Waffe verwandeln kann.

STÄRKEMERKMALE*

*Diese Merkmale beziehen sich auf den Armreif, nicht Excalibur selbst.

Kann sich in jede Waffe verwandeln
Als Armreif unscheinbar
Unzerstörbar

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Destruktiv
- Größere Explosionen
- Kann sich in Rüstung verwandeln

SCHWÄCHEMERKMAL

In Waffenform äußerst auffällig

Anliegen

AKTIVISTIN FÜR SOZIALEN WANDEL

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„ICH KANN UNRECHT NICHT TOLEZIEREN.“

Excalibur leitet eine wohltätige Stiftung, die der benachteiligten Bevölkerung bessere Chancen zu verschaffen versucht. Häufig begibt sie sich verdeckt auf die Straßen, um das Unrecht persönlich zu bezeugen.

STÄRKEMERKMALE

Erfahrene Unterhändlerin
Kontakte in jeder Nachbarschaft
Verkleidung

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Anerkennung auf den Straßen
- Agentennetzwerk
- Angesehene Persönlichkeit

SCHWÄCHEMERKMAL

Unzuverlässige Verbündete

Prägende Beziehung

WOHLHABENDE UND KAPUTTE FAMILIE

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„OHNE MEINE FAMILIE BIN ICH MACHTLOS.“

Excalibur entstammt altem Geldadel. Sie gehört einer der ältesten und reichsten Familien der Stadt an, deren interne Querelen ihrem Wohlstand in nichts nachstehen.

STÄRKEMERKMALE

Üppiges Bankkonto
Einflussreiche 'Familienfreunde'
Zertifizierte Buchhalterin

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Geschäftssinn
- Zugang zum Familienvermögen
- Wohlhabender als je zuvor

SCHWÄCHEMERKMAL

„Wenn Vater/Mutter davon erfährt ...“

Persönlichkeit

REICHE ALTERNDE DAME

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„NIEMALS SCHWÄCHE ZEIGEN.“

Excalibur ist nicht mehr die Jüngste, aber sie weiß dies zu schätzen. Das Leben hat sie das eine oder andere darüber gelehrt, wie sie immer einen Schritt voraus bleibt.

STÄRKEMERKMALE

Knallhart
Bullshit-Detektor
Glamourös

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Zielstrebig
- Verführerisch
- Emotional unzugänglich

SCHWÄCHEMERKMAL

Gelenkschmerzen