



FLICKER

MYTHOS·2 LOGOS·2

WIE MAN SPIELT

1 Wenn dein Charakter eine Aktion ausführt:

2 **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

3 **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**

4 **WENDE STATUS AN**

HÖCHSTER HILFREICHER STATUS **ADDIERE STUFE AUF KRAFT**

HÖCHSTER HINDERLICHER STATUS **SUBTRAHIERE STUFE VON KRAFT**

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

6 ODER WENIGER > FEHL SCHLAG
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

JEMANDEN BEISEITE BEWEGEN

Das Risiko in Kauf nehmen
Supergeschwindigkeit + Handeln, bevor es passiert + Guter Fänger
KRAFT 3

IN EINE DATENBANK HACKEN

Nachforschen
Computer + Netzwerkkommunikation + Data-Mining
KRAFT 3

EINEN TATORT UNTERSUCHEN

Nachforschen
Spontane Eindrücke von Vergangem + Perfekte räumliche Wahrnehmung
KRAFT 2

ÜBERREDUNGSVERSUCHE AUFLAUFEN LASSEN

Der Gefahr stellen
Sarkastische Bemerkungen + Freidenker
KRAFT 2

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

Mobilität

RAUM-ZEIT-KRÜMMUNG

AUFMERKSAMKEIT SCHWUND

Mysterium:

„WAS STELLE ICH MIT ALL DIESEZ MACHT BLOSS AN?“

Flicker kann Raum und Zeit um sich herum beeinflussen, was anderen als äußerst schnelle Bewegung erscheint oder gar, als würde sie die Zukunft kennen und entsprechend handeln.

STÄRKEMERKMALE

Supergeschwindigkeit
Handeln, bevor es passiert
Guter Fänger

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Kurzstreckenteleportation
- Jmd. in eine Zeitschleife sperren
- Raum-Zeit-Gefüge zerreißen

SCHWÄCHEMERKMAL

Raum-Zeit-Überladung

Eingebung

EXPANDIERENDE SINNE

AUFMERKSAMKEIT SCHWUND

Mysterium:

„WAS IST DIESEZ GROSSE UMBTRUCH?“

Flickers Bewusstsein weitet sich auf mehr und mehr Teile der Stadt aus, ob gegenwärtige oder vergangene, sowie auf ein monumentales künftiges Ereignis, das alles verändern wird.

STÄRKEMERKMALE

Visionen von Vergangem
Visionen anderer Teile der Stadt
Perfekte räumliche Wahrnehmung

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Visionen von Zukünftigem
- Visionen von Jenseitigem
- Mehr als nur Visionen

SCHWÄCHEMERKMAL

Verstörende Visionen des kommenden Schreckens

Persönlichkeit

HIP-STER

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„DIE LEUTE SOLLN MEINE EXZENTRIZITÄT AKZEPTIEREN UND SCHÄTZEN.“

Flicker ist eine junge Frau mit ausgefallenem Geschmack und einem Hang zum Seltsamen und Andersartigen. Sie zieht es vor, abseits des Mainstreams ihren eigenen Lebensweg zu gehen.

STÄRKEMERKMALE

Sarkastische Bemerkungen
Freidenker
Hippe Umhängetasche

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Das Nachtleben
- Perfekte Gesangsstimme
- Erfinder

SCHWÄCHEMERKMAL

Poser

Ausbildung

KRASSE HACKER-SKILLZ

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„ICH WILL FREI SEIN UND MICH NICHT DEM SYSTEM UNTERWERFEN.“

Neben dem Raum-Zeit-Gefüge kann Flicker genauso gut Computer manipulieren (kein Hokuspokus hier, nur profanes Fachwissen).

STÄRKEMERKMALE

Computer
Netzwerkkommunikation
Data-Mining

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Hacker-Kontakte
- Zugang zu Regierungsdatenbanken
- Infiltrationssoftware

SCHWÄCHEMERKMAL

Kann zurückverfolgt werden