



POST-MORTEM

MYTHOS·2 LOGOS·2

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** Würf 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

TREFFER IGNORIEREN

Der Gefahr stellen
Kann nicht sterben, da schon tot + Kraftfeldgenerator
KRAFT 2

IN SCHUSSPOSITION BEGEBEN

Das Blatt wenden
Heimlichkeit + Aufmerksamkeit
KRAFT 2

SCHARFSCHUSS

Alles geben
„Ion-9“-Scharfschützenenergiegewehr + Scharfschütze
KRAFT 2

ZIEL AUSFINDIG MACHEN

Nachforschen
Peilsender + Spuren lesen + Aufmerksamkeit
KRAFT 3

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

Bastion

WANDELNDE TOTE

AUFMERKSAMKEIT SCHWUND

Mysterium:
„WER WAR ICH VOR MEINEM ABLEBEN?“

Post-Mortem ist eine wandelnde Tote. Um genau zu sein, ist sie ein mit „Ion-9“ überladener Körper. Es ist diese Energie, die es ihr ermöglicht, zu denken, zu handeln und sich fortzubewegen.

STÄRKEMERKMALE

Kann nicht sterben, da schon tot
Atmet nicht
Muss nicht essen oder trinken

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Fühlt keinen Schmerz
- Immun gegen Gifte
- Immun gegen Krankheiten

SCHWÄCHEMERKMAL

Leichenhafte Erscheinung

Relikt

HELIX-LABS-GERÄTSCHAFTEN

AUFMERKSAMKEIT SCHWUND

Mysterium:
„WER HAT MIT DAS ANGETAN?“

Als Post-Mortem in einer verlassenen Helix-Labs-Einrichtung aufwachte, fand sie einige Spezialausrüstung neben ihr. Diese wird von ihrer eigenen „Ion-9“-Energie angetrieben.

STÄRKEMERKMALE

„Ion-9“-Scharfschützenenergiegewehr
Kraftfeldgenerator
Peilsender

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Lähmender Schuss
- Strukturscanner
- Tarnvorrichtung

SCHWÄCHEMERKMAL

Geräte erfordern „Ion-9“

Ausbildung

ASSASSINE

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:
„WENN ICH EIN ZIEL IM VISIER HABE, GIBT ES KEIN ZURÜCK MEHR.“

Als sie in die Welt zurückkehrte, bemerkte Post-Mortem, dass sie offenbar darin ausgebildet wurde, ihre Gegner ausfindig zu machen und auszuschalten.

STÄRKEMERKMALE

Kampfkunst
Heimlichkeit
Scharfschütze

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Tödliche Überraschung
- Die Tür im Auge behalten
- Improvisierte Waffen

SCHWÄCHEMERKMAL

Berüchtigt in der Unterwelt

Anliegen

RACHE-ENGEL

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:
„KEIN NOCH SO TIEFER SCHATTEN VERMAG DEINE TATEN ZU VERBERGEND.“

Post-Mortem hat sich der Jagd auf in den Schatten operierende Missetäter verschrieben – insbesondere jene, deren Methoden sie an Helix Labs erinnern.

STÄRKEMERKMALE

Spuren lesen
Verhör
Aufmerksam

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Kampftaktiken
- Informant
- Versteck

SCHWÄCHEMERKMAL

Versessen