



DECLAN L'ESTRANGE

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

JEMANDEN AN DIE WAND KLEBEN

Alles geben oder Kräfte messen
Guter Schütze + Klebeschaumgeschosse + Pistolentricks
KRAFT 3

EINE SPUR ZU ILLEGALEN GESCHÄFTEN

Nachforschen
Vorahnungen + Schmuggler + Geschäftskontakte
KRAFT 3

GEFAHREINSTINKT

Der Gefahr stellen
Unterbewusste Reflexe + Vorahnungen
KRAFT 2

ERTRÄUMTES MANIFESTIEREN

Das Blatt wenden
Mysteriöse Realitätsformung
KRAFT 1

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

Anpassung

LEBEN IN EINEM TRAUM

AUFMERKSAMKEIT SCHWUND

Mysterium:

„WER LENKT DIESEN TRAUM?“

Die Welt um Declan wandelt sich wie ein Traum: Er öffnet zu Hause eine Tür und findet sich plötzlich auf einem Marktplatz wieder oder wird ohne Vorwarnung unsichtbar.

STÄRKEMERKMALE

Mysteriöse Realitätsformung
Unterbewusste Reflexe
Vorahnungen

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Astralprojektion
- Physische Gegenstände formen
- Die Träume anderer betreten

SCHWÄCHEMERKMAL

Keine bewusste Kontrolle über Träume

Routine

HÄNDLER FRAGWÜRDIGER ANTIQUITÄTEN

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„DIE ALTEN WUSSTEN ETWAS UND ICH WERDE HETRAUSFINDEN, WAS.“

Declan sucht nach uralten Artefakten oder Texten, die die mysteriöse Kraft zu erklären vermögen, die ihn leitet. Dafür hat er einen gut laufenden Antiquitätenhandel eröffnet.

STÄRKEMERKMALE

Archäologe
Schmuggler
Geschäftskontakte

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Geschichte
- Feilschen
- Sicherheitssysteme abschalten

SCHWÄCHEMERKMAL

Schwarzmarktstigma

Ausbildung

REVOLVER-HELD

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„ICH KANN MICH AUF DER SUCHE NACH DER WAHRHEIT NICHT VON GEFAHREN ABSCHRECKEN LASSEN.“

In Declans Arbeitsalltag gab es bereits einige brenzlige Situationen, so dass er immer ein oder zwei Pistolen mit Spezialmunition bei sich trägt, die ihm ein begabter Verbündeter gefertigt hat.

STÄRKEMERKMALE

Guter Schütze
Klebeschaumgeschosse
Pistolentricks

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Explosivmunition
- Enterhakenaufsatz
- Taktische Koordination

SCHWÄCHEMERKMAL

Ladehemmung

Persönlichkeit

HERUMGEKOMMEN

AUFMERKSAMKEIT BRUCH

Identität:

„ICH KANN MICH NUR AUF MICH SELBST VERLASSEN.“

Declan hat gelernt, in einer Welt voller Gefahren und Verrat zu überleben. Er ist auf andere angewiesen, behält den Kreis seiner Vertrauten aber streng im Auge.

STÄRKEMERKMALE

Schroff
Autoritär
Gute Menschenkenntnis

MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Leichter Schlaf
- Menschenführung
- Gesunder Menschenverstand

SCHWÄCHEMERKMAL

Misstrauisch