

**CITY OF MIST**



# SALAMANDER

⚡ 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 > 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

**IM REGEN MIT NIMBUSPEITSCHEN SCHLAGEN**

Alles geben oder Kräfte messen  
Lodernde Nimbuspeitschen + Besser in feuchter Umgebung  
**KRAFT 2**

**JEMANDEN ZUM HELFEN VERFÜHREN**

Überzeugen  
Charmant + Gutaussehend + Will wirklich Gutes tun  
**KRAFT 3**

**EINEN HALUNKEN ODER ZEUGEN AUSFINDIG MACHEN**

Nachforschen  
Herumschnüffeln + Kennt jede Straße  
**KRAFT 2**

**AUSWEICHEN UND ABFANGEN**

Der Gefahr stellen  
Plasmabarriere + Ausweichen  
**KRAFT 2**

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

Manifestation ⚡

## NIMBUS ARCHAISCHEN PLASMAS

AUFMERKSAMKEIT    SCHWUND

Mysterium:

„WIE KÖNNEN FEUER UND WASSER EINS SEIN?“

Salamanders Haut vermag es, einen Nimbus aus einer brennenden Substanz zu produzieren, welche weder Feuer noch Wasser ist, doch Eigenschaften von

### STÄRKEMERKMALE

Lodernde Nimbuspeitschen  
Plasmabarriere  
Besser in feuchter Umgebung

### MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Greller Lichtblitz
- Schneller unter Wasser
- Hitzeresistenz

### SCHWÄCHEMERKMAL

Schwächer in trockener Umgebung

Anliegen 🎭

## AUFSTREBENDER VERBRECHENS-BEKÄMPFER

AUFMERKSAMKEIT    BRUCH

Identität:

„ICH MUSS VERBRECHEN IN ALLEN SEINEN FORMEN BEKÄMPFEN.“

Salamander kämpft schon seit geraumer Zeit gegen Banden und Kleinkriminelle. Er kann auf sich selbst aufpassen.

### STÄRKEMERKMALE

Faustkampf  
Ausweichen  
Herumschnüffeln

### MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Athletisch
- Stadterfahren
- Untersuchung von Tatorten

### SCHWÄCHEMERKMAL

Als Rächer bekannt

Persönlichkeit 🎭

## CHARMEUR

AUFMERKSAMKEIT    BRUCH

Identität:

„ICH WILL JENEN IN NOT HELFEN.“

Gutaussehend, markant und gutherzig: Salamander hat eine heroische Ausstrahlung, der nur Wenige widerstehen können.

### STÄRKEMERKMALE

Charmant  
Gutaussehend  
Will wirklich Gutes tun

### MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Mutig
- Promi
- Unbestechlich

### SCHWÄCHEMERKMAL

Einprägsames Gesicht

Routine 🎭

## WASSERWERKER

AUFMERKSAMKEIT    BRUCH

Identität:

„ICH BIN VON MEINEM JOB ABHÄNGIG.“

Im Alltag ist Salamander ein hart schuftender Angestellter der Stadtwasserwerke.

### STÄRKEMERKMALE

Kennt jede Straße  
Kanalisationszugang  
Städtischer Beamter

### MÖGLICHE NEUE STÄRKEMERKMALE

- Unterwasserversteck
- Versteht die Bewegung von Wasser (Fluiddynamik)
- Notrufnummer

### SCHWÄCHEMERKMAL

„Sie haben keine Befugnis hier!“