

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)
- Notrufunkerät

SCHWÄCHEMERKMAL

„Sie haben keine Befugnis hier!“