

DECLAN L'ESTRANGE

MYTHOS-1 LOGOS-3



COME GIOCARE

Quando entri in azione col tuo personaggio:

1 DESCRIVI LA TUA AZIONE

2 CONTROLLA QUALE MOSSA SI ATTIVA in base all'azione che vuoi compiere.

OTTENERE UN VANTAGGIO
Ottenere un vantaggio o rimuovere uno svantaggio

RESISTERE
Difendersi da un attacco o resistere a un effetto negativo

COLPIRE PIÙ FORTE CHE PUOI
Sfruttare l'occasione perfetta per colpire qualcuno/qualcosa

MUOVERSI FURTIVAMENTE
Agire con discrezione o ingannare qualcuno

CONVINCERE
Convincere qualcuno a fare qualcosa

AFFRONTARE
Lottare contro qualcuno per raggiungere un obiettivo

INVESTIGARE
Cercare risposte od ottenere informazioni utili

RISCHIARE
Compiere azioni audaci o rischiose

3 SCEGLI GLI ATTRIBUTI rilevanti per la tua azione:

OGNI ATTRIBUTO = DI FORZA

+1 POTERE

OGNI ATTRIBUTO DI = DEBOLEZZA

-1 POTERE

+1 ATTENZIONE

OGNI ATTRIBUTO = STORIA

+1/-1 POTERE

4 APPLICA GLI STATI

STATO UTILE CON IL LIVELLO PIÙ ALTO

AGGIUNGI LIVELLO AL POTERE

STATO DI OSTACOLO CON IL LIVELLO PIÙ ALTO

SOTTRAI LIVELLO DAL POTERE

5 LANCIO+POTERE

Lancia due dadi a 6 facce e aggiungi il **Potere**. Se il risultato totale è:

6 O MENO > FALLIMENTO
IL MC ESEGUE UNA SUA MOSSA

DA 7 A 9 > SUCCESSO
SUCCESSO, MA CON COMPLICAZIONI

10 O PIÙ > SUCCESSO
SUCCESSO MASSIMO!

Controlla la descrizione della Mossa per scoprire l'esito preciso.

MIGLIORAMENTO Quando segni tre punti **Attenzione** su un Tema, azzerali e poi scegli uno di questi miglioramenti per quel Tema:

☒ SCEGLI UN NUOVO ATTRIBUTO DI FORZA

☒ SCEGLI UN MIGLIORAMENTO PER IL TEMA

ESEMPI DI COMBINAZIONI DI ATTRIBUTI

INCOLLARE QUALCUNO SU UN MURO

Colpire Più Forte Che Puoi o
Affrontare
buona mira +
proiettili di schiuma
appiccicosa +
mosse da pistolero
POTERE 3

OTTENERE INDIZI SU ACCORDI ILLEGALI

Investigare
premonizioni +
contrabbandiere +
contatti nel mondo degli
affari
POTERE 3

PERCEPIRE UN PERICOLO PRIMA CHE SI MANIFESTI

Resistere
reazione veloce del
subconscio +
premonizioni
POTERE 2

RENDERE I SOGNI TANGIBILI

Ottenere Un
Vantaggio
mutazione misteriosa
della realtà
POTERE 1

QUESTO PERSONAGGIO È PARTE DEI CONTENUTI GRATUITI DI CITY OF MIST SCARICABILI SU ISOLA.LLYONEDIZIONI.IT

Adattamento

VIVERE IN UN SOGNO

ATTENZIONE SCOMPARSA

Mistero:
"CHI MI GUIDA NEI SOGNI?"

Il mondo che circonda Declan muta come se fosse in un sogno: l'uomo può aprire una porta di casa sua e ritrovarsi in un mercato affollato, o diventare improvvisamente invisibile senza volerlo.

ATTRIBUTI DI FORZA

Mutazione misteriosa della realtà
Reazione veloce del subconscio
Premonizioni

ATTRIBUTI DI FORZA AGGIUNTIVI

Proiezione astrale
Plasmare oggetti fisici
Penetrare nei sogni altrui

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

Nessun controllo dei sogni

Routine

ANTIQUARIO SOSPETTO

ATTENZIONE FRATTURA

Identità:
"SE GLI ANTICHI SAPEVANO QUALCOSA, IO LO SCOPRIRÒ"

Declan ha iniziato a collezionare antichi artefatti per trovare informazioni sulla misteriosa forza che lo guida. Per questo ha deciso di aprire un negozio di antiquariato.

ATTRIBUTI DI FORZA

Archeologo
Contrabbandiere
Contatti nel mondo degli affari

ATTRIBUTI DI FORZA AGGIUNTIVI

Storia
Buon contrattatore
Disabilitare sistemi di sicurezza

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

Documenti non validi

Formazione

PISTOLERO

ATTENZIONE FRATTURA

Identità:
"NESSUNO PUÒ INTRALCIARMI NELLA MIA RICERCA DELLA VERITÀ"

Le operazioni di Declan l'hanno messo spesso in situazioni spiacevoli e pericolose, dunque oggi porta sempre con sé una pistola o due, con tanto di munizioni personalizzate realizzate da un suo collaboratore.

ATTRIBUTI DI FORZA

Buona mira
Proiettili di schiuma appiccicosa
Mosse da pistolero

ATTRIBUTI DI FORZA AGGIUNTIVI

Proiettili esplosivi
Estensione rampino per pistola
Coordinamento tattico

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

Pistola inceppata

Personalità

UOMO DI MONDO

ATTENZIONE FRATTURA

Identità:
"ALLA FINE POSSO CONTATTO SOLO SU ME STESSO"

Declan ha imparato a sopravvivere in un mondo di tradimenti e pericoli. Ha bisogno degli altri per raggiungere i suoi scopi, ma sta sempre attento alle persone con cui lavora.

ATTRIBUTI DI FORZA

Carattere rude
Stimato
Sa giudicare bene gli altri

ATTRIBUTI DI FORZA AGGIUNTIVI

Sonno leggero
Buon leader
Dotato di buonsenso

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

Molto diffidente