

Die Schwarze Katze



PASSENDE NAMEN

- 👁 *Alanna Morgenstern*
- 👁 *Rondrigo Samtpfote*
- 👁 *Calera Goldkralle*

... oder denke dir selbst einen Namen
für deinen Helden aus!

HINTERGRUND

Die Welt ist voller schöner Dinge, die einfach nur gefunden werden wollen – und zwar von dir! Tagsüber lässt du es dir bei deinem Menschen gut gehen. Er füttert dich, und als Belohnung darf er dich ab und an streicheln. Nachts ziehst du um die Häuser und genießt das Leben. Wenn du andere nicht um ihren Besitz erleichterst, machst du die Tanzlokale unsicher und bist der Mittelpunkt jeder Feier. Ganz Havena kennt dich, jeder mag dich und jeder will mit dir befreundet sein.

Deine Eigenart: Du hast einen Fallzwang. Du wirfst gern Dinge herunter, die an Kanten stehen.

KLEINE BELOHNUNGEN

Wenn die Spielleitung dich auffordert, dir eine **Kleine Belohnung** auszusuchen, dann wähle eine aus dieser Liste. Kreuze die entsprechende Belohnung ab – du kannst sie kein zweites Mal wählen.

- ① **Entschlossenheit und Selbstbewusstsein sind wichtige Eigenschaften für wahre Abenteurer – und zwar im Umgang mit Zweibeinern aller Art:**
Erhöhe *Menschenkunde* und *Willenskraft* um 1.
- ① **Die Dächer sind deine Welt! Von hier oben hast du alles im Blick:**
Erhöhe *Orientierung* und *Sinnesschärfe* um 1.
- ① **Du siehst nett aus, aber du kannst auch ganz anders! Ein Lächeln öffnet Türen und Herzen, aber manchmal müssen auch die Krallen sprechen:**
Erhöhe *Einschüchtern* und *Nahkampf* um 1.
- ① **Im Hintergrund zu bleiben, bewahrt vor Katzenjammer! Du stürzt dich nicht einfach ins Gefecht, sondern hältst dich lieber auf Abstand:**
Erhöhe *Fernkampf* und *Körperbeherrschung* um 1.
- ① **Salonlöwe ist doch keine Beleidigung, sondern eine Auszeichnung! Nur weil die anderen nicht wissen, wie man feiert, musst du ja nicht Trübsal blasen:**
Erhöhe *Tanz & Musik* und *Umschmeicheln* um 1.
- ① **Meisterdieb ist ein Prädikat, das außer dir keiner in der Stadt verdient! Du bist schon in Häuser eingestiegen, von denen andere nicht einmal gehört haben:**
Erhöhe *Friemeln* und *Verbergen* um 1.
- ① **Das ist deins! Du nimmst es und passt darauf auf, bis sich ein Besitzer findet ... oder auch nicht:**
Erhalte 20 Mondglöckchen.
- ① **Was du dir vornimmst, schaffst du auch! Du kannst alles lernen ... du bist schließlich eine Katze:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

DIE DACHTÄNZERIN

DEINE STÄRKEN

Du kommst überall rein – geschmeidig schlüpfst du durch angelehnte Fenster oder bringst die Menschen mit deiner Liebenswürdigkeit oder einem herzerreißenden Maunzen dazu, dir verschlossene Türen zu öffnen.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du Diplomatie und Geschick für wichtig hältst und Neugier deine Triebfeder ist. Besitz ist für dich temporär ... also, zumindest der Besitz anderer. Wer auf seine Sachen nicht aufpassen kann, hat sie nicht verdient. Du bist schlau, geschickt und hast ein einnehmendes Wesen.

TYPISCHE ZITATE

„Oh, wie es glitzert ...“

„Das ist meins. War es schon immer. Was du suchst, ist woanders.“

„Ganz leise! So viel, wie er gefressen hat, dürfte er tief und fest schlafen.“



BESITZ



 Federhut

 Nähgarn



MONDGLÖCKCHEN



20

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Profession: *Dachtfängerin*



14

Lebenspunkte



15

Stolz



2

Glückspunkte



Initiative

5

Nahkampf-
Verteidigung

2



Fernkampf-
Verteidigung

3



Stärke

Einschüchtern         

Körperbeherrschung         

Nahkampf         

Zähigkeit         



Seele

Ahnenkunde         

Orientierung         

Umschmeicheln         

Willenskraft         



Geschick

Fernkampf         

Friemeln         

Tanz & Musik         

Verbergen         



Verstand

Heilkunde         

Flora & Fauna         

Menschenkunde         

Sinnesschärfe         

Waffe	Typ	Schaden	Eigenschaften

Vorteil	Auswirkung
<i>Einbrecher</i>	<i>+2 Rerolls auf Friemeln und Orientierung</i>

Spezialisierung	Auswirkung
<i>Kulleraugen</i>	<i>automatisch +2 Erfolge auf Menschenkunde oder Umschmeicheln</i>

Einmal pro Akt einsetzbar!

Prolog Akt 1 Akt 2 Akt 3



[illegible]

-  **Spezialisierung:** Nutze sie einmal pro Akt, um zusätzliche Erfolge zu generieren.

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

-  Bewegung
-  Nahkampfangriff ()
-  Sturmangriff (Bewegung & ,
1 Würfel weniger)
-  Fernkampfangriff ()