

Die Schwarze Katze



PASSENDE NAMEN

👁 *Kieran Nachtgesicht*

👁 *Muja Dämmerklaue*

👁 *Murr Knäueljäger*

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

HINTERGRUND

Jagen oder gejagt werden ist die Frage, die jeder für sich selbst beantworten muss. Du kennst deine Antwort. Zerzal, der Ahn der Jagd und des Jenseits, hat dich erwählt, und in seinem Namen jagst du und bringst den Tod – manchmal schnell und gnädig, manchmal langsam und grausam. Du kennst den Tod, denn du kannst hinter den Schleier blicken. Weltliches langweilt dich, sodass du auf andere manchmal abweisend und abwesend wirkst. Du willst nicht unfreundlich sein, aber ein Leben nach Zerzals Weg ist einsam, denn deinen Blickwinkel verstehen viele nicht ... und du ihren ebensowenig.

Deine Eigenart: Du bist ein Kratzer. Du zerkratzt gern Dinge aus Holz oder Leder.

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 **Die Geister sprechen zu dir und teilen ihre Weisheit mit dir! Du weißt Dinge, die andere nur in ihren Alpträumen erahnen:**
Erhöhe *Ahnenkunde* und *Flora & Fauna* um 1.
- ① **Ein Jäger weiß immer, wo er ist! Du findest jede Fährte, jede Spur und jeden Hinweis. Niemand kann dir entkommen:**
Erhöhe *Orientierung* und *Sinnesschärfe* um 1.
- ① **Nur wer einmal Beute war, versteht den Sinn der Jagd:**
Erhöhe *Körperbeherrschung* und *Verbergen* um 1.
- ① **Jede Jagd bringt dich näher zu Zerzal und macht dich zum vollkommenen Jäger. Der Weg ist ein körperlicher und ein geistiger, du musst ihn einfach gehen:**
Erhöhe *Nahkampf* und *Zähigkeit* um 1.
- ① **Auch der tapferste Jäger braucht einmal Gefährten! Du möchtest mehr über die anderen lernen:**
Erhöhe *Tanz & Musik* und *Umschmeicheln* um 1.
- ① **Das Leben als Jäger bedeutet auch, auf der Jagd nach seinem besten Selbst zu sein:**
Erhöhe *Fernkampf* und *Willenskraft* um 1.
- ① **Besitz bedeutet dir nichts. Dein Futter jagst du selbst und aus deiner Beute stellst du her, was du brauchst – aber Eierlikör lässt sich nunmal nicht jagen:**
Erhalte 20 Mondglöckchen.
- ① **Jede Jagd verlangt andere Fähigkeiten und du bist bereit, dich deiner Beute anzupassen und zu lernen:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

DER GEISTERFLÜSTERER

DEINE STÄRKEN

Du liebst die Jagd und keine Beute entkommt dir. Aber Zerzal, der Ahnenvater der Jagd und des Jenseits, hat deine Augen für den Blick hinter die Dinge geöffnet.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... dein Blick stets auch das Jenseitige ins Auge fasst. Du bist ein erbarmungsloser Jäger, den das Weltliche nur begrenzt kümmert. Du kennst deinen Platz in der Gruppe, und das seichte Geplauder der anderen langweilt dich.

TYPISCHE ZITATE

„Sprich, Kind der Zwischenwelt, was hält dich an diesem Ort?“

„ ... “

„Gut gemacht, jetzt hast du es verscheucht.“



BESITZ



 Knochenrüstung

 Rattenschädel



MONDGLÖCKCHEN



20

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE



: Nahkampf



: Fernkampf



: Lebenspunkte



: Glückspunkte



: Magiepunkte



: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Profession: *Geisterflüsterer*



16

Lebenspunkte



14

Stolz



3

Glückspunkte



6

Magiepunkte



Initiative

3

Nahkampf-
Verteidigung

3



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
Maßlose Geduld	+2 Rerolls auf Friemeln und Zähigkeit

Spezialisierung	Auswirkung
Katzenaugen	automatisch +2 Erfolge auf Ahnenkunde oder Sinnesschärfe

Einmal pro Akt einsetzbar!

Prolog Akt 1 Akt 2 Akt 3



This image shows a single sheet of white paper designed as a template for writing or drawing. It features a double-line dark red border. Inside the border, there are horizontal yellow lines spaced evenly down the page. Faint, light brown paw prints are scattered across the background, particularly concentrated near the top right corner where there is also a small smudge of reddish-brown ink. The overall aesthetic is warm and child-friendly.

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

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

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