

Die Schwarze Katze



PASSENDE NAMEN

👁 *Aila Blutmesser*

👁 *Rufus Grimmklaue*

👁 *Zumi Rattentod*

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

HINTERGRUND

Du bist nicht wie diese Hauskatzen in einem Körbchen aufgewachsen, sondern dich haben die Tiefe mit ihren dunklen Abwasserrohren und die Schlachten gegen abertausende Ratten geformt. Du hast dich der Ahnin des Krieges, Rondra, verschrieben und sie hat dich mit besonderen Gaben gesegnet. Du scheust keinen Kampf und bist stets bereit, jede Herausforderungen anzunehmen und dich ihr zu stellen. Angst ist dir ebenso fremd wie diese Menschlinge und die verweichlichten Katzen an der Oberfläche. Dein Leben ist der Kampf.

Deine Eigenart: Du bist eine Putzerin. Du putzt dich ab und zu hingebungsvoll und übertrieben.

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 **Vorsicht ist besser als Nachsicht! Als erstes verschaffst du dir immer einen Überblick über die Umgebung:**
Erhöhe *Orientierung* und *Sinnesschärfe* um 1.
- ① **Wer rastet, der rostet! Halte deine Pfoten immer schön beschäftigt, um allzeit bereit zu sein, wenn Gefahr im Verzug ist:**
Erhöhe *Friemeln* und *Körperbeherrschung* um 1.
- ① **Rondra, die Ahnin des Kampfes, spricht durch deine Taten! Es reicht nicht, nur gut mit der Klinge zu sein, sondern der Geist will auch geschärft werden:**
Erhöhe *Ahnenkunde* und *Willenskraft* um 1.
- ① **Du bist für den Kampf geboren! Wenn du kämpfst, bist du voll in deinem Element und vergisst alles andere um dich herum:**
Erhöhe *Nahkampf* und *Zähigkeit* um 1.
- ① **Ein starkes Auftreten ist alles! Wenn sie sich davor fürchten, dich zu beißen, wirst du auch nicht gebissen:**
Erhöhe *Einschüchtern* und *Menschenkunde* um 1.
- ① **Immer nur über Kämpfe und Konflikte nachzudenken, ist nicht gesund. Darum hast du dir vielseitige Interessen angeeignet:**
Erhöhe *Flora & Fauna* und *Tanz & Musik* um 1.
- ① **Oh, was ist denn das? Hat da etwa jemand seinen Beutel mit schönen Dingen verloren? Was für ein Pech – also, für ihn. Und was für ein Glück für dich:**
Erhalte 20 Mondglöckchen.
- ① **Das Leben ist hart und grausam, aber es ist auch der beste Lehrmeister:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

DIE KRIEGERIN AUS DER TIEFE

DEINE STÄRKEN

Dein Leben ist der Kampf. Du scheust keine Herausforderung und stellst dich bereitwillig jeder Gefahr, denn Angst ist dir fremd. Und Ahnenmutter Ronda ist dabei stets an deiner Seite!

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du Bedrohungen lieber erst niederschlägst und hinterher Fragen stellst. Du hast die hässlichen Seiten des Lebens kennengelernt und weißt genau, wie man ihnen begegnen muss.

TYPISCHE ZITATE

„Keine Sorge, das ist nicht mein Blut.“

„Macht euch bereit! Sie kommen durch die Hauptleitung!“

„Ich habe es satt zu warten. Lass uns endlich reingehen.“



BESITZ



 Knochenrüstung

 Lederschnur



MONDGLÖCKCHEN



20

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Profession: Kriegerin aus der Tiefe



18

Lebenspunkte



15

Stolz



3

Glückspunkte



6

Magiepunkte



Initiative

3

Nahkampf-
Verteidigung

3



Fernkampf-
Verteidigung

2



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
Hart im Nehmen	+2 Rerolls auf Zähigkeit und Willenskraft

Spezialisierung	Auswirkung
Raubtier auf Samtpfoten	automatisch +2 Erfolge auf Verbergen oder Nahkampf

Einmal pro Akt einsetzbar!



[illegible]

👁️ Wirf so viele Würfel, wie du 🐾
bei der Fertigkeit hast

-  **Derolls:** Würfele die X besten Würfel neu
-  **Rerolls:** Würfel bis zu X Würfel nach Wahl neu (je höchstens einmal)
-  **Glückspunkte:** Gib beliebig oft 1 SG aus, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln
-  **Spezialisierung:** einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche Erfolge zu generieren

- 👁 Bewegung
- 👁 Nahkampfangriff (👊)
- 👁 Sturmangriff (Bewegung & 👊)
- 👁 Fernkampfangriff (🏹)