

Die Schwarze Katze



PASSENDE NAMEN

👁 *Meroth aus dem Fass*

👁 *Urisa Kaminangler*

👁 *Morzi von Kratz*

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

HINTERGRUND

Du hast keinen Menschling, der dich streichelt und füttert. Du durchstreifst die Hinterhöfe und dunklen Gassen und sammelst, was Menschen wegwerfen oder verlieren. Deine Funde tauschst du gegen Essen und nützliche Dinge. Kaum etwas geschieht, ohne dass du davon hörst. Du kennst die Straße nicht nur, du bist die Straße. Andere halten dich für hart und misstrauisch, aber in dir glimmt auch noch ein Funke Abenteuerlust. Was andere von dir denken, ist dir gleichgültig, denn du überlebst!

Deine Eigenart: Du bist ein Speier. Du würgst ab und an geräuschvoll Haarbälle und Gewölle hoch.

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 **Auch der geschickteste Überlebenskünstler ist manchmal auf Hilfe angewiesen. Noch besser ist aber, wenn man sich einfach selbst helfen kann:**
Erhöhe *Heilkunde* und *Umschmeicheln* um 1.
- ① **Was du nicht mitkriegst, ist niemals passiert! Du hast deine Augen überall, aber bleibst ungesehen:**
Erhöhe *Verbergen* und *Sinnesschärfe* um 1.
- ① **Du kennst jede Ecke der Stadt und bist schnell. Wenn jemand hinter dir her ist, wird er dich sicherlich nicht erwischen:**
Erhöhe *Körperbeherrschung* und *Orientierung* um 1.
- ① **Dir hat noch nie jemand einen Gefallen getan, und du lässt dich nicht so leicht austricksen. Sei stets wachsam, jeder hat Hintergedanken:**
Erhöhe *Einschüchtern* und *Willenskraft* um 1.
- ① **Dein Fell gehört dir, und wer etwas anderes behauptet, lernt dich kennen:**
Erhöhe *Nahkampf* und *Fernkampf* um 1.
- ① **In den vermüllten Gassen der Stadt lässt sich alles Mögliche finden. Mut und Pfotenfertigkeit sind gefragt, wenn man beim Suchen erfolgreich sein will:**
Erhöhe *Friemeln* und *Zähigkeit* um 1.
- ① **Warum wirft das jemand weg? Das ist doch noch gut. Wenn es sonst keiner haben will, dann nimmst du es:**
Erhalte 20 Mondglöckchen.
- ① **Gut gemeinte Ratschläge? Unfug, du weißt es selbst am besten:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

DER MÜLLWÜHLER

DEINE STÄRKEN

Du agierst unentdeckt und kennst die Straßen und die Welt. Dir macht so leicht keiner etwas vor und du witterst Gefahr lange, bevor sie auftaucht. Du überlebst, weil du klug und immer auf der Hut bist.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du Straßenschläue und Cleverness für die Schlüssel zum Überleben hältst. Du kannst dich deines Fells erwehren, aber man geht Ärger besser aus dem Weg, als ihn gezielt zu suchen.

TYPISCHE ZITATE

„Ich würde ihm nicht über den Weg trauen.“

„Nein! Ich leg das nicht weg! Das kann man noch brauchen! Das ist ein echter Schatz, du Taugenichts!“

„Halt die Klappe. Wenn wir Kopf und Schwanz unten halten, bemerken sie uns schon nicht.“



BESITZ



 Zerschlissener Mantel

 Wollknäuel



MONDGLÖCKCHEN



20

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Profession: Müllwühler



16

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
Wachsamkeit	+2 Rerolls auf Sinnesschärfe und Verbergen

Spezialisierung	Auswirkung
Katzenreflexe	automatisch +2 Erfolge auf Körperbeherrschung oder +1 auf beide VW für einen Kampf

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 ()