

Die Schwarze Katze



PASSENDE NAMEN

👁 *Nino Blütentasche*

👁 *Dalia Mutterlieb*

👁 *Fleck Sonnenfreund*

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

HINTERGRUND

Die Welt ist ein Ort der Wunder! Du möchtest alles verstehen, alles wissen und jeden kennen. Sanftmut und Freundlichkeit sind deine Waffen. Du hilfst, wo du kannst, denn jeder hat einen Grund für sein Handeln und mit ein wenig Respekt und Zuwendung können alle Probleme aus der Welt geschaffen werden ... außer bei Hunden. Die sind so gemein. Du hast dich der Ahnin des Wissens und der Heilung, Nurti, verschrieben und versuchst ihrem Beispiel nachzueifern, indem du immer hilfsbereit und neugierig bist.

Deine Eigenart: Du bist ein Türsteher. Angesichts offener Türen oder Fenster hast du oft Schwierigkeiten, zu entscheiden, ob du rein oder raus willst.

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 **Das Leben ist ein stetiges Lernen, und wer könnte schon besser unterrichten als du:**
Erhöhe *Flora & Fauna* und *Friemeln* um 1.
- ① **Nur wer die Welt erkennt, kann sie verstehen:**
Erhöhe *Orientierung* und *Sinnesschärfe* um 1.
- ① **Manchmal sind der Worte genug gewechselt, dann müssen die Krallen sprechen:**
Erhöhe *Heilkunde* und *Nahkampf* um 1.
- ① **Nur wer mit sich selbst im Reinen ist, ist mit der Welt im Reinen! Du reflektierst alles, was passiert, und lernst daraus:**
Erhöhe *Ahnenkunde* und *Menschenkunde* um 1.
- ① **Nur wer sympathisch ist, dem wird zugehört! Du bist bekannt in der Stadt, und zwar auch für deine flinken Pfoten auf dem Tanzparkett:**
Erhöhe *Tanz & Musik* und *Umschmeicheln* um 1.
- ① **Der meisterhafte Lehrer braucht nicht nur Einfühlungsvermögen, sondern auch die nötige Strenge, um seinen Schülern ihre Grenzen aufzuzeigen:**
Erhöhe *Einschüchtern* und *Willenskraft* um 1.
- ① **Vermögen ist vergänglich, aber es kann eingesetzt werden, um die Hungrigen zu speisen oder die Frierenden zu kleiden:**
Erhalte 20 Mondglöckchen.
- ① **Jeder Augenblick ist eine weitere Lehrstunde des Lebens und Nurtis. Nur der demütige Schüler lernt beständig und kennt die Grenzen des eigenen Wissens:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

DER WEISE HEILER

DEINE STÄRKEN

Du kannst über die Perspektive der Katze hinausblicken und willst der Welt Wissen schenken. Du weißt, dass anderen zu helfen mehr wert ist als jeder Reichtum. Diese Überzeugung hat dich auf den Pfad der gütigen Ahnenmutter Nurti geführt.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du anderen helfen möchtest und du Wissen für den Schlüssel zur Welt hältst. Du versuchst immer das Positive zu sehen und zu verstehen, warum Dinge so sind, wie sie sind, und warum Wesen so handeln, wie sie handeln.

TYPISCHE ZITATE

„Halt still! Das könnte jetzt etwas weh tun.“

„Trink, mein liebes Kind, und es wird dir bessergehen.“

„Ganz genau. Und wenn du die drei Murmeln zu den vier dort hinzuzählst, wie viele hast du dann?“



BESITZ



 Strohhut

 Wundsalbe



MONDGLÖCKCHEN



20

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE



: Nahkampf



: Fernkampf



: Lebenspunkte



: Glückspunkte



: Magiepunkte



: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Profession: *Weiser Heiler*



14

Lebenspunkte



17

Stolz



4

Glückspunkte



6

Magiepunkte



Initiative

5

Nahkampf-
Verteidigung

2



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
Weiß ich!	+2 Rerolls auf Flora & Fauna und Menschenkunde

Spezialisierung	Auswirkung
Zauberpfote	automatisch +2 Erfolge auf Friemeln oder Heilkunde

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 ten horizontal gold-colored lines spaced evenly apart. The background of the paper is decorated with faint, light brown paw prints of various sizes scattered across it. In the top right corner, outside the main writing area, there is a small, irregular reddish-brown stain.

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

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

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