

Die Schwarze Katze



Geschlecht: Weiblich

Rasse: Scheunenkatze Profession: Rondrakind

Kultur: Tiefling

3

BE
2

AP verfügbar

AP gesamt

34

Lebensenergie

34

Ahnenenergie

3

Seelenkraft

4

Zähigkeit

3

Schicksalspunkte

14+1W6

Initiative

6

Geschwindigkeit

Vorteile: Ahnenkind, Beidhändig

Nachteile: Hässlich, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Sammelwut)

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache, Tradition Rondrakind

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Zahnschwert		1W6+4	0/0	Mittel	29	7

Fernkampf­waffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

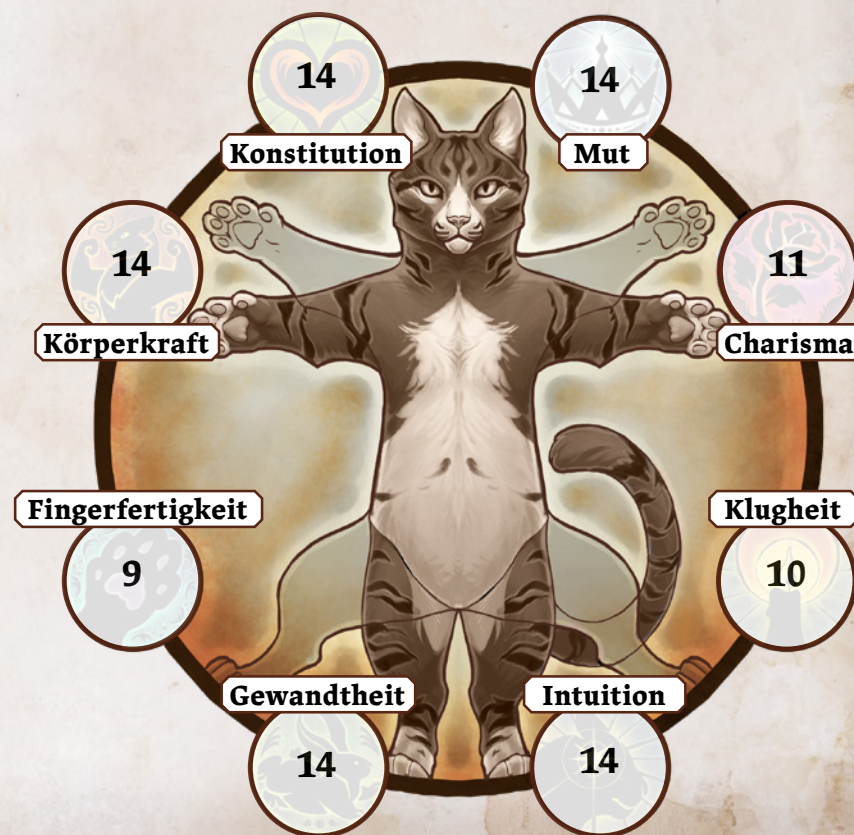
Kampfsonderfertigkeiten:

Beidhändiger Kampf I, Belastungsgewöhnung I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Munition



Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

14



Klugheit

10



Intuition

14



Charisma

11



Fingerfertigkeit

9



Gewandtheit

14



Konstitution

14



Körperkraft

14



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	1	FF/GE	12	18
Körperbeherrschung	ja	E	5	GE/KO	14	24
Kraftakt	ja	B	6	KO/KK	14	25
Selbstbeherrschung	nein	D	5	MU/KO	14	24
Verbergen	ja	C	2	KL/GE	12	19



Gesellschaftsfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	0	CH/GE	13	18
Durchschauen	nein	C	2	KL/IN	12	19
Einschüchtern	nein	B	7	MU/CH	13	25
Umschmeicheln	evtl.	D	0	IN/CH	13	18
Willenskraft	nein	D	4	MU/KO	14	23



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	3	KL/CH	12	20
Geisterkunde	nein	B	1	MU/KL	12	18
Geographie	nein	A	2	KL/IN	12	19
Geschichten	nein	C	3	KL/IN	12	20
Menschenkunde	nein	B	1	KL/IN	12	18
Orientierung	nein	B	3	KL/IN	12	20
Pflanzenkunde	evtl.	B	0	KL/FF	10	15
Sinnesschärfe	evtl.	D	6	KL/IN	12	23
Tierkunde	evtl.	B	3	MU/CH	13	21
Zahlenkunde	nein	A	0	KL/IN	12	17



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	0	FF/GE	12	17
Heilkunde	ja	D	1	KL/FF	10	16
Kochen	ja	A	1	IN/FF	12	18
Musizieren	ja	A	4	CH/FF	10	19
Überleben	ja	C	6	MU/GE	14	25



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/VW
Einhandwaffen	ja	E	10	GE/KK	14	29/7
Raufen	ja	C	8	GE/KK	14	27/7
Schilde	ja	C	0	GE/KK	14	19/5
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	12	17
Wurfaffen	ja	B	3	IN/FF	12	20
Zweihandwaffen	ja	E	4	GE/KK	14	23/6

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6

[illegible][illegible]

Ahnenkindbogen



Mut

14



Klugheit

10



Intuition

14



Charisma

11



Fingerfertigkeit

9



Gewandtheit

14



Konstitution

14



Körperkraft

14

Verbleibende Punkte	0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25+
Qualitätsstufe	1	2	3	4	5	6



Ahnengeschenke

Rondras Ausdauer

[illegible]



Die Schwarze Katze



Menge

Wert



Mondglöckchen und Schöne Dinge: Im Wert von 1



Die Schwarze Katze



Geschlecht: Weiblich

Profession: Dachtänzerin

Kultur: Hauskatze

0

BE

AP verfügbar

AP gesamt

29

0

3

1

3

15+1W6

6

Lebensenergie

Ahnenenergie

Seelenkraft

Zähigkeit

Schicksalspunkte

Initiative

Geschwindigkeit

Vorteile: Futtersinn, Knotenkatze, Hohe Starteigenschaft (GE)

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Angewohnheit (Türsteher), Schlechte Eigenschaften (Kleptomanie, Sammelwut)

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache, Menschengsprache I, Schlossknacker

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Nadelklinge		1W6+3	+1/0	Mittel	26	7

Fernkampf­waffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

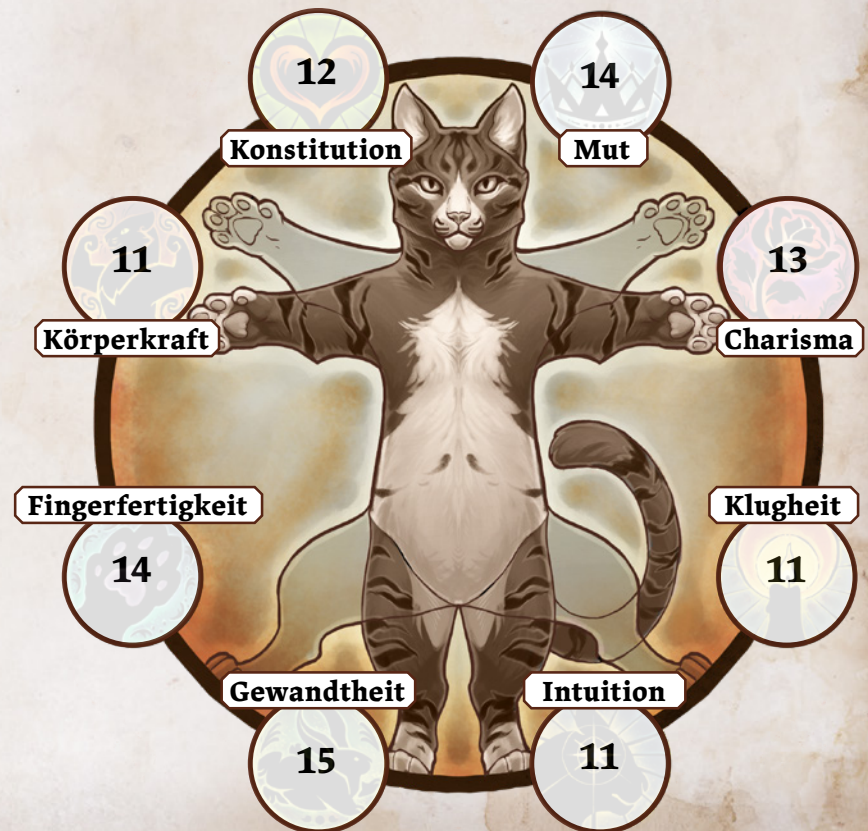
Kampfsonderfertigkeiten:

Einhändiger Kampf, Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Munition



Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

14



Klugheit

11



Intuition

11



Charisma

13



Fingerfertigkeit

14



Gewandtheit

15



Konstitution

12



Körperkraft

11



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	10	FF/GE	15	30
Körperbeherrschung	ja	E	9	GE/KO	14	28
Kraftakt	ja	B	4	KO/KK	12	21
Selbstbeherrschung	nein	D	1	MU/KO	13	19
Verbergen	ja	C	10	KL/GE	13	28



Gesellschaftsfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	7	CH/GE	14	26
Durchschauen	nein	C	5	KL/IN	11	21
Einschüchtern	nein	B	1	MU/CH	14	20
Umschmeicheln	evtl.	D	6	IN/CH	12	23
Willenskraft	nein	D	5	MU/KO	13	23



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	8	KL/CH	12	25
Geisterkunde	nein	B	0	MU/KL	13	18
Geographie	nein	A	3	KL/IN	11	19
Geschichten	nein	C	3	KL/IN	11	19
Menschenkunde	nein	B	7	KL/IN	11	23
Orientierung	nein	B	4	KL/IN	11	20
Pflanzenkunde	evtl.	B	0	KL/FF	13	18
Sinnesschärfe	evtl.	D	9	KL/IN	11	25
Tierkunde	evtl.	B	3	MU/CH	14	22
Zahlenkunde	nein	A	5	KL/IN	11	21



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	7	FF/GE	15	7
Heilkunde	ja	D	1	KL/FF	13	19
Kochen	ja	A	1	IN/FF	13	19
Musizieren	ja	A	2	CH/FF	14	21
Überleben	ja	C	2	MU/GE	15	22



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/VW
Einhandwaffen	ja	E	8	GE/KK	13	26/7
Raufen	ja	C	6	GE/KK	13	24/7
Schilde	ja	C	0	GE/KK	13	18/5
Schusswaffen	ja	D	4	IN/FF	13	22
Wurfaffen	ja	B	3	IN/FF	13	21
Zweihandwaffen	ja	E	0	GE/KK	13	18/5

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6

Die Schwarze Katze



Geschlecht: Weiblich

Rasse: Firunsbärchen Profession: Straßenkämpferin

Kultur: Straßenkatze

4

BE
2

AP verfügbar

AP gesamt

37

0

2

6

3

14+1W6

5

Lebensenergie

Ahnenenergie

Seelenkraft

Zähigkeit

Schicksalspunkte

Initiative

Geschwindigkeit

Vorteile: Hohe Starteigenschaft (KO), Kistenschläfer, Reich I

Nachteile: Verstümmelt (Einäugig), Schlechte Eigenschaft (Jagdfieber), Verräterischer Schwanz

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Schwertmesser		1W6+4	0/0	Mittel	29	7

Fernkampf waffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

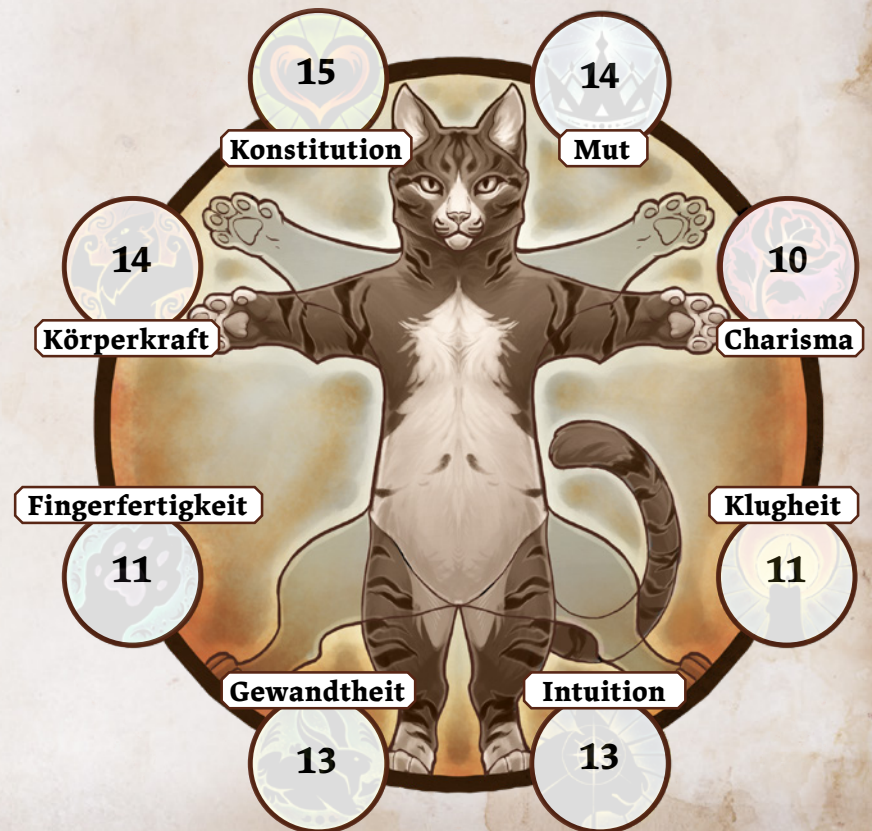
Kampfsonderfertigkeiten:

Belastungsgewöhnung II, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Verteidigungshaltung, Präziser Angriff I



Munition

Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

14



Klugheit

11



Intuition

13



Charisma

10



Fingerfertigkeit

11



Gewandtheit

13



Konstitution

15



Körperkraft

14



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	2	FF/GE	12	19
Körperbeherrschung	ja	E	7	GE/KO	14	26
Kraftakt	ja	B	7	KO/KK	15	27
Selbstbeherrschung	nein	D	4	MU/KO	15	24
Verbergen	ja	C	6	KL/GE	12	23



Gesellschaftsfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	1	CH/GE	12	18
Durchschauen	nein	C	2	KL/IN	12	19
Einschüchtern	nein	B	10	MU/CH	12	27
Umschmeicheln	evtl.	D	1	IN/CH	12	18
Willenskraft	nein	D	5	MU/KO	15	25



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	7	KL/CH	11	23
Geisterkunde	nein	B	0	MU/KL	13	18
Geographie	nein	A	1	KL/IN	12	18
Geschichten	nein	C	2	KL/IN	12	19
Menschenkunde	nein	B	5	KL/IN	12	22
Orientierung	nein	B	2	KL/IN	12	19
Pflanzenkunde	evtl.	B	0	KL/FF	11	16
Sinnesschärfe	evtl.	D	4	KL/IN	12	21
Tierkunde	evtl.	B	2	MU/CH	12	19
Zahlenkunde	nein	A	1	KL/IN	12	18



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	1	FF/GE	12	18
Heilkunde	ja	D	4	KL/FF	11	20
Kochen	ja	A	1	IN/FF	12	18
Musizieren	ja	A	0	CH/FF	11	16
Überleben	ja	C	5	MU/GE	14	24



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/VW
Einhandwaffen	ja	E	10	GE/KK	14	29/7
Raufen	ja	C	8	GE/KK	14	27/7
Schilde	ja	C	10	GE/KK	14	29/7
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	12	17
Wurfaffen	ja	B	4	IN/FF	12	21
Zweihandwaffen	ja	E	0	GE/KK	14	19/5

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6



Kleiner Deckel

Kettenrüstung

Barett

Bürste

Dose **klein**

Fräulein Selmas

Fischpraline

Gürteltache

Hose

Kerzen **5 Stück**

Laterne

Ledergürtel

Schwarzes Stachelsekret	1 Dosis
-------------------------	---------

Tabak	5 Dosen
--------------	----------------

Tabakpfeife



Menge

Wert



Mondglöckchen und Schöne Dinge: Im Wert von 2



Die Schwarze Katze



Name: Kara Federglanz

Geschlecht: Weiblich

Rasse: Scheunenkatze Profession: Aphasmakind

Kultur: Hauskatze

RS

0

BE

0

AP verfügbar

AP gesamt

31

34

2

0

3

13+1W6

6

Lebensenergie

Ahnenenergie

Seelenkraft

Zähigkeit

Schicksalspunkte

Initiative

Geschwindigkeit

Vorteile: Ahnenkind, Hübsch, Kulleraugen

Nachteile: Angst vor Gurken I, Niedrige Zähigkeit, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Fallzwang)

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache, Tradition Aphasmakind, Menschengsprache I, Tänzer

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Stab		2W6	0/+2	Lang	18	5

Fernkampf waffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

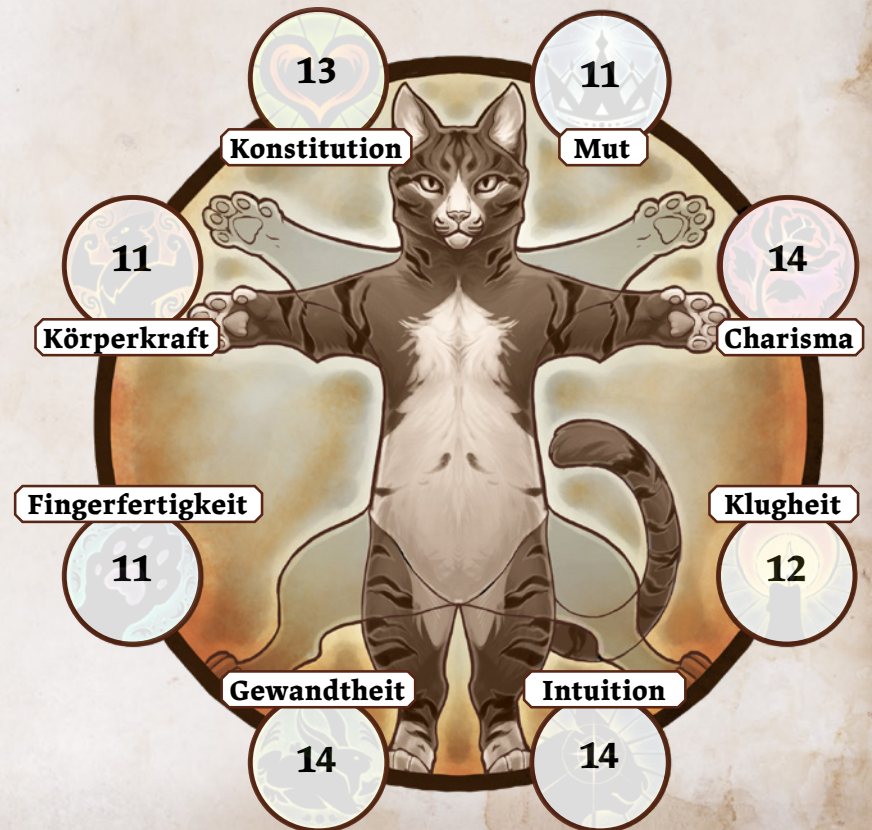
Kampfsonderfertigkeiten:

Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Munition



Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

11



Klugheit

12



Intuition

14



Charisma

14



Fingerfertigkeit

11



Gewandtheit

14



Konstitution

13



Körperkraft

11



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	8	FF/GE	13	26
Körperbeherrschung	ja	E	9	GE/KO	14	28
Kraftakt	ja	B	0	KO/KK	12	17
Selbstbeherrschung	nein	D	1	MU/KO	12	18
Verbergen	ja	C	1	KL/GE	13	18



Gesellschaftsfertigkeiten	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	7	CH/GE	14	26
Durchschauen	nein	C	5	KL/IN	13	23
Einschüchtern	nein	B	1	MU/CH	13	19
Umschmeicheln	evtl.	D	8	IN/CH	14	27
Willenskraft	nein	D	3	MU/KO	12	20



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	4	KL/CH	13	22
Geisterkunde	nein	B	1	MU/KL	12	18
Geographie	nein	A	1	KL/IN	13	19
Geschichten	nein	C	5	KL/IN	13	23
Menschenkunde	nein	B	5	KL/IN	13	23
Orientierung	nein	B	0	KL/IN	13	18
Pflanzenkunde	evtl.	B	1	KL/FF	12	18
Sinnesschärfe	evtl.	D	5	KL/IN	13	23
Tierkunde	evtl.	B	0	MU/CH	13	18
Zahlenkunde	nein	A	1	KL/IN	13	19



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	0	FF/GE	13	18
Heilkunde	ja	D	1	KL/FF	12	18
Kochen	ja	A	1	IN/FF	13	19
Musizieren	ja	A	8	CH/FF	13	26
Überleben	ja	C	0	MU/GE	13	18



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/VW
Einhandwaffen	ja	E	4	GE/KK	13	22/6
Raufen	ja	C	2	GE/KK	13	20/5
Schilde	ja	C	0	GE/KK	13	18/5
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	13	18
Wurfaffen	ja	B	0	IN/FF	13	18
Zweihandwaffen	ja	E	0	GE/KK	13	18/5

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6



[illegible]

STF

FW

Eigens.

EW

PW

19

25

21

28

23

23

28

25



11



12



14



14



11



14



13



11

Verbleibende Punkte	0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25+
Qualitätsstufe	1	2	3	4	5	6



Aphasmas Augen

Aphasmas Würfel





Eierlikör	3 Dosen
Egelschreck	1 Dosis
Feldflasche	
Halstuch	
Kamm	
Kleid	
Krallenfarbe	
Krallenfeile	
Rock	
Schlafkissen	
3x Schleier	
Seidenschärpe	
Tanzschuhe	
Weste	
2x Zimbeln	
Beutel	
Bürste	

[illegible]

Die Schwarze Katze



Geschlecht: Männlich

Rasse: Firunsbärchen Profession: Zerzalkind

Kultur: Tiefling

3

BI
2

AP verfügbar

AP gesamt

35

34

2

5

2

13+1W6

5

Lebensenergie

Ahnenenergie

Seelenkraft

Zähigkeit

Schicksalspunkte

Initiative

Geschwindigkeit

Vorteile: Ahnenkind, Herausragender Sinn (Gehör)

Nachteile: Pech I, Schlechte Angewohnheit (Kratzer), Schlechte Eigenschaft (Jagdfieber)

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache, Tradition Zerzalkind

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Speer		2W6+2	0/+1	Lang	29	7

Fernkampf­waffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

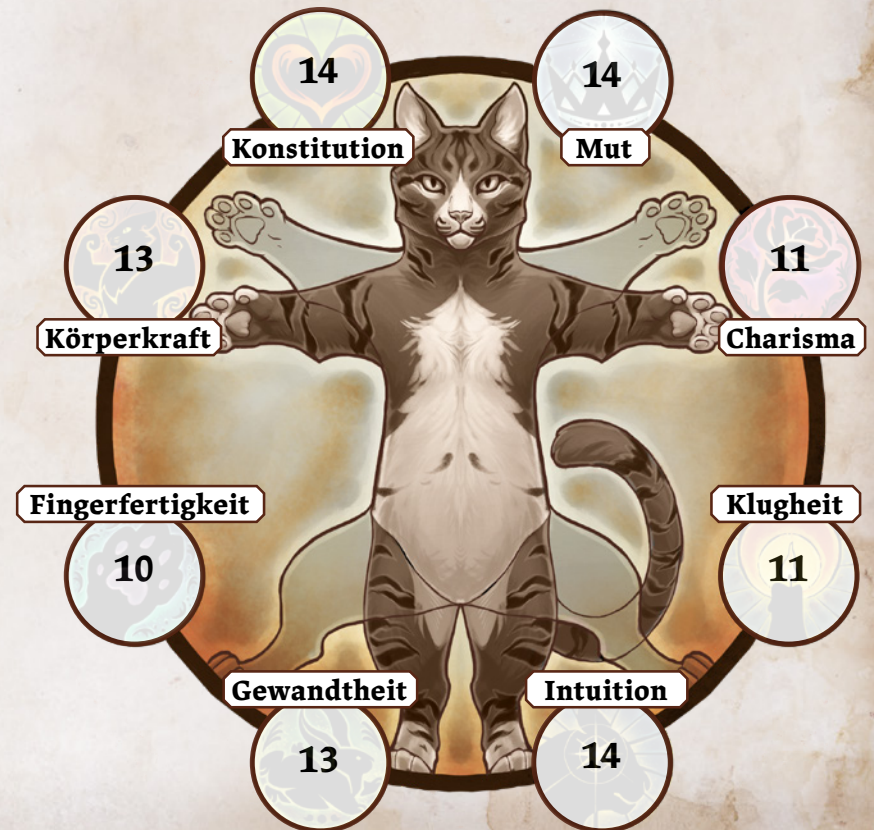
Kampfsonderfertigkeiten:

Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Präziser Angriff I Belastungsgewöhnung I

Munition



Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

14



Klugheit

11



Intuition

14



Charisma

11



Fingerfertigkeit

10



Gewandtheit

13



Konstitution

14



Körperkraft

13



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	1	FF/GE	12	18
Körperbeherrschung	ja	E	3	GE/KO	14	22
Kraftakt	ja	B	1	KO/KK	14	20
Selbstbeherrschung	nein	D	2	MU/KO	14	21
Verbergen	ja	C	5	KL/GE	12	22



Gesellschaftsfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	0	CH/GE	12	17
Durchschauen	nein	C	2	KL/IN	13	20
Einschüchtern	nein	B	4	MU/CH	13	22
Umschmeicheln	evtl.	D	0	IN/CH	13	18
Willenskraft	nein	D	3	MU/KO	14	22



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	0	KL/CH	11	16
Geisterkunde	nein	B	10	MU/KL	14	29
Geographie	nein	A	0	KL/IN	13	18
Geschichten	nein	C	6	KL/IN	13	24
Menschenkunde	nein	B	0	KL/IN	13	18
Orientierung	nein	B	2	KL/IN	13	20
Pflanzenkunde	evtl.	B	0	KL/FF	11	16
Sinnesschärfe	evtl.	D	7	KL/IN	13	25
Tierkunde	evtl.	B	2	MU/CH	13	20
Zahlenkunde	nein	A	1	KL/IN	13	19



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	1	FF/GE	12	18
Heilkunde	ja	D	1	KL/FF	11	17
Kochen	ja	A	1	IN/FF	12	18
Musizieren	ja	A	0	CH/FF	11	16
Überleben	ja	C	6	MU/GE	14	25



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/VW
Einhandwaffen	ja	E	1	GE/KK	14	20/5
Raufen	ja	C	3	GE/KK	14	22/6
Schilde	ja	C	0	GE/KK	14	15/5
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	12	17
Wurfaffen	ja	B	7	IN/FF	12	24
Zweihandwaffen	ja	E	10	GE/KK	14	29/7

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6



Ausrüstung

Knochenrüstung

Beutel

Bindfaden 10 Meter

Bürste

Feuerstein und Zunder

Kapuzenumhang

Maus am Stiel

Öllampe

Wasserschlauch



Schöne Dinge

Menge

Wert



Mondglöckchen und Schöne Dinge: Im Wert von 47



Tierbegleiter



Die Schwarze Katze



Name: Knöpfchen Großkopf

Geschlecht: Männlich

Rasse: Aranier

Profession: Wissender

Kultur: Tiefling

RS
0

BE
0

AP verfügbar

AP gesamt

29

Lebensenergie

0

Ahnenenergie

4

Seelenkraft

1

Zähigkeit

3

Schicksalspunkte

12+1W6

Initiative

6

Geschwindigkeit

Vorteile: Fallensinn, Wissender (Geistesfertigkeit Stadt Fasar 5; (FW/EW/PW): 8/14/27)

Nachteile: Körperliche Auffälligkeit (große Ohren), Pechvogel, Schlechte Angewohnheit (Würger)

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache, Skrat, Menschenschrift, Menschensprache I+II

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Speer		2W6+2	0/+1	Lang	21	5

Fernkampfwaffe	Talent	TP	LZ	RW	AW
Speer		1W6+4	1	2/5/15	20

Kampfsonderfertigkeiten:

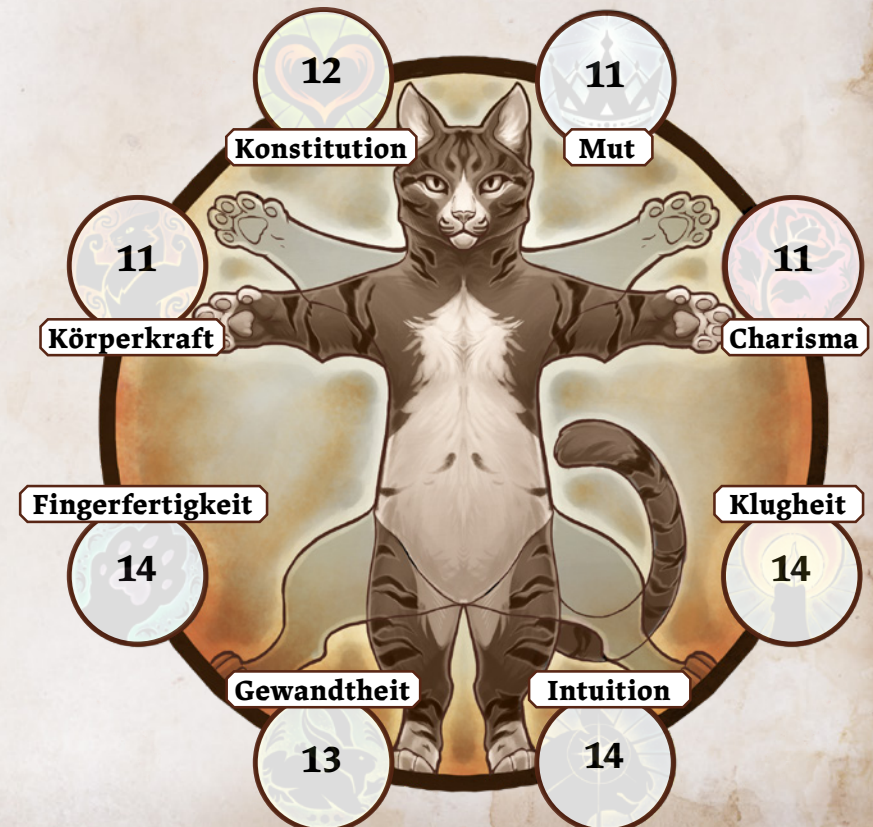
Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss



Munition



Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

11



Klugheit

14



Intuition

14



Charisma

11



Fingerfertigkeit

14



Gewandtheit

13



Konstitution

12



Körperkraft

11



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	7	FF/GE	14	26
Körperbeherrschung	ja	E	5	GE/KO	13	23
Kraftakt	ja	B	2	KO/KK	12	19
Selbstbeherrschung	nein	D	7	MU/KO	12	24
Verbergen	ja	C	7	KL/GE	14	26



Gesellschaftsfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	4	CH/GE	12	21
Durchschauen	nein	C	5	KL/IN	14	24
Einschüchtern	nein	B	4	MU/CH	11	20
Umschmeicheln	evtl.	D	3	IN/CH	13	21
Willenskraft	nein	D	7	MU/KO	12	24



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	5	KL/CH	13	23
Geisterkunde	nein	B	5	MU/KL	13	23
Geographie	nein	A	8	KL/IN	14	27
Geschichten	nein	C	10	KL/IN	14	29
Menschenkunde	nein	B	8	KL/IN	14	27
Orientierung	nein	B	4	KL/IN	14	23
Pflanzenkunde	evtl.	B	8	KL/FF	14	27
Sinnesschärfe	evtl.	D	6	KL/IN	14	25
Tierkunde	evtl.	B	9	MU/CH	14	25
Zahlenkunde	nein	A	10	KL/IN	14	29



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	6	FF/GE	14	25
Heilkunde	ja	D	4	KL/FF	14	23
Kochen	ja	A	2	IN/FF	14	21
Musizieren	ja	A	0	CH/FF	13	18
Überleben	ja	C	7	MU/GE	13	25



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/VW
Einhandwaffen	ja	E	0	GE/KK	12	17/4
Raufen	ja	C	3	GE/KK	12	20/5
Schilde	ja	C	0	GE/KK	12	17/4
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	14	19
Wurfaffen	ja	B	1	IN/FF	14	20
Zweihandwaffen	ja	E	4	GE/KK	12	21/5

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6

[illegible]

Die Schwarze Katze



Schöne Dinge	Menge	Wert



Mondglöckchen und Schöne Dinge: Im Wert von 122



Tierbegleiter

Maus

Die Schwarze Katze



Name: Meroth aus dem Fass **Geschlecht:** Männlich
Rasse: Scheunenkatze **Profession:** Müllwühler
Kultur: Straßenkatze

RS
0
BE
0

AP verfügbar
AP gesamt

29

Lebensenergie

Ahnenenergie

2

Seelenkraft

2

Zähigkeit

3

Schicksalspunkte

13+1W6

Initiative

6

Geschwindigkeit

Vorteile: Harter Knochen, Unscheinbar
Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Neid, Vorurteile (Menschen))
Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache

Aktuelle LeP									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

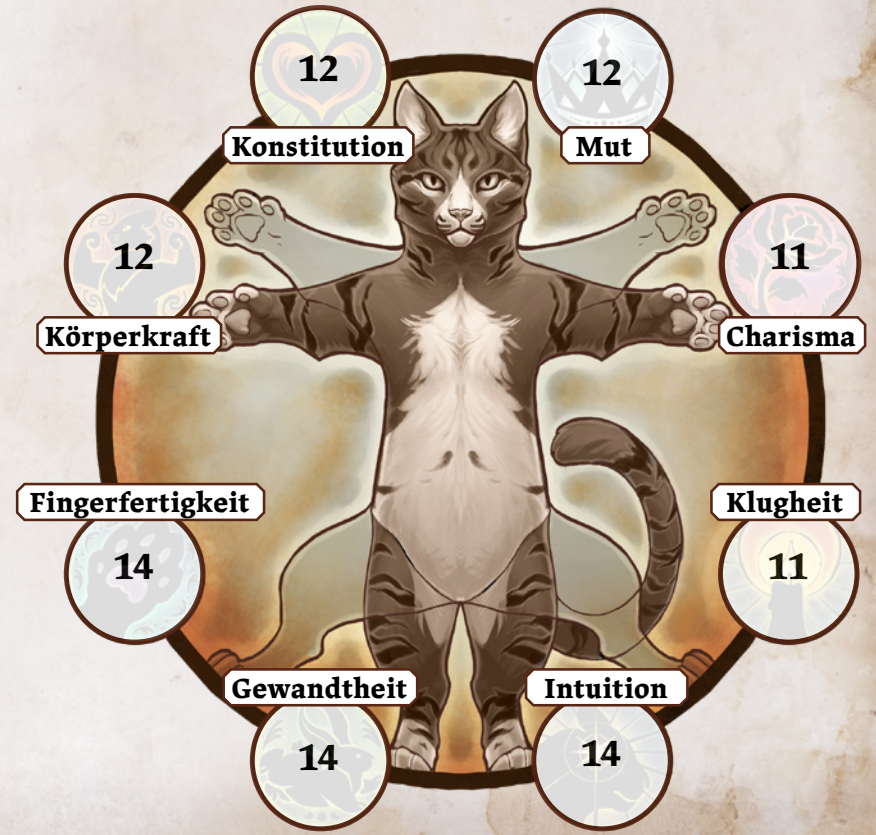
Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Schwertmesser		1W6+4	0/0	Mittel	26	7

Fernkampfwaffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

Kampfsonderfertigkeiten:
 Einhändiger Kampf, Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss.

Munition

Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

12



Klugheit

11



Intuition

14



Charisma

11



Fingerfertigkeit

14



Gewandtheit

14



Konstitution

12



Körperkraft

12



Körperfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Friemeln	ja	C	8	FF/GE	14	27
Körperbeherrschung	ja	E	6	GE/KO	13	24
Kraftakt	ja	B	6	KO/KK	12	23
Selbstbeherrschung	nein	D	8	MU/KO	12	25
Verbergen	ja	C	10	KL/GE	13	28



Gesellschaftsfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Betteln	nein	A	4	CH/GE	13	22
Durchschauen	nein	C	6	KL/IN	13	24
Einschüchtern	nein	B	2	MU/CH	12	19
Umschmeicheln	evtl.	D	1	IN/CH	13	19
Willenskraft	nein	D	6	MU/KO	12	23



Geistesfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Gassenkunde	nein	C	10	KL/CH	11	26
Geisterkunde	nein	B	0	MU/KL	12	17
Geographie	nein	A	1	KL/IN	13	19
Geschichten	nein	C	3	KL/IN	13	21
Menschenkunde	nein	B	4	KL/IN	13	22
Orientierung	nein	B	3	KL/IN	13	21
Pflanzenkunde	evtl.	B	3	KL/FF	13	21
Sinnesschärfe	evtl.	D	7	KL/IN	13	25
Tierkunde	evtl.	B	3	MU/CH	12	20
Zahlenkunde	nein	A	3	KL/IN	13	21



Handwerksfertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	PW
Basteln	ja	D	6	FF/GE	14	25
Heilkunde	ja	D	3	KL/FF	13	21
Kochen	ja	A	1	IN/FF	14	20
Musizieren	ja	A	0	CH/FF	13	18
Überleben	ja	C	9	MU/GE	13	27



Kampffertigkeiten

	BE	STF	FW	Eigens.	EW	AW/ VW
Einhandwaffen	ja	E	8	GE/KK	13	26/7
Raufen	ja	C	8	GE/KK	13	26/7
Schilde	ja	C	0	GE/KK	13	18/5
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	14	19
Wurfaffen	ja	B	4	IN/FF	14	23
Zweihandwaffen	ja	E	0	GE/KK	13	18/5

**Verbleibende
Punkte**

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6





Die Schwarze Katze



Tierbegleiter

Die Schwarze Katze



Geschlecht: Männlich

Rasse: Firunsbärchen Profession: Nurtikind

Kultur: Straßenkatze

0

BE

AP verfügbar

AP gesamt

30

34

3

2

3

12+1W6

5

Lebensenergie

Ahnenenergie

Seelenkraft

Zähigkeit

Schicksalspunkte

Initiative

Geschwindigkeit

Vorteile: Ahnenkind, Verbesserte Regeneration, (Ahnenenergie) I

Nachteile: Angst vor Hunden I, Schreckhaft, Schlechte Angewohnheit (Langschläfer)

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Allsprache, Menschengsprache I, Tradition Nurtikind

Aktuelle LeP

Nahkampfwaffe	Talent	TP	Mod.	RW	AW	VW
Stab		2W6	0/+2	Lang	18	5

Fernkampf waffe	Talent	TP	LZ	RW	AW

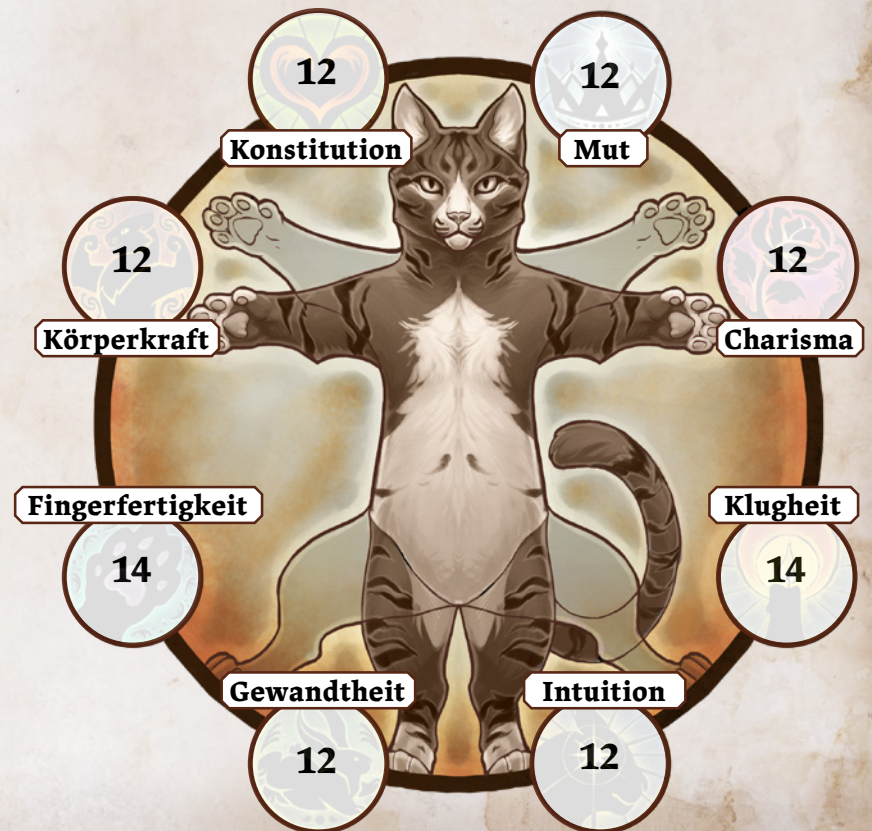
Kampfsonderfertigkeiten:

Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Munition



Anzahl



Die Schwarze Katze

Fertigkeitenbogen



Mut

12



Klugheit

14



Intuition

12



Charisma

12



Fingerfertigkeit

14



Gewandtheit

12



Konstitution

12



Körperkraft

12



Körperfertigkeiten

BE STF FW Eigens. EW PW

Friemeln	ja	C	3	FF/GE	13	21
Körperbeherrschung	ja	E	3	GE/KO	12	20
Kraftakt	ja	B	2	KO/KK	12	19
Selbstbeherrschung	nein	D	2	MU/KO	12	19
Verbergen	ja	C	1	KL/GE	13	19



Gesellschaftsfertigkeiten

BE STF FW Eigens. EW PW

Betteln	nein	A	5	CH/GE	12	22
Durchschauen	nein	C	4	KL/IN	13	22
Einschüchtern	nein	B	3	MU/CH	12	20
Umschmeicheln	evtl.	D	2	IN/CH	12	19
Willenskraft	nein	D	4	MU/KO	12	21



Geistesfertigkeiten

BE STF FW Eigens. EW PW

Gassenkunde	nein	C	6	KL/CH	13	24
Geisterkunde	nein	B	1	MU/KL	13	19
Geographie	nein	A	2	KL/IN	13	20
Geschichten	nein	C	8	KL/IN	13	26
Menschenkunde	nein	B	1	KL/IN	13	19
Orientierung	nein	B	2	KL/IN	13	20
Pflanzenkunde	evtl.	B	6	KL/FF	14	25
Sinnesschärfe	evtl.	D	6	KL/IN	13	24
Tierkunde	evtl.	B	5	MU/CH	12	22
Zahlenkunde	nein	A	2	KL/IN	13	20



Handwerksfertigkeiten

BE STF FW Eigens. EW PW

Basteln	ja	D	2	FF/GE	13	20
Heilkunde	ja	D	9	KL/FF	14	28
Kochen	ja	A	8	IN/FF	13	26
Musizieren	ja	A	4	CH/FF	13	22
Überleben	ja	C	4	MU/GE	12	21



Kampffertigkeiten

BE STF FW Eigens. EW AW/VW

Einhandwaffen	ja	E	1	GE/KK	12	18/5
Raufen	ja	C	2	GE/KK	12	19/5
Schilde	ja	C	0	GE/KK	12	17/4
Schusswaffen	ja	D	0	IN/FF	13	18
Wurfaffen	ja	B	1	IN/FF	13	19
Zweihandwaffen	ja	E	5	GE/KK	12	22/6

Verbleibende Punkte

0-4

5-9

10-14

15-19

20-24

25+

Qualitätsstufe

1

2

3

4

5

6

