

Finsterland

KATZEN IM FINSTERLAND

Eine Erweiterung für Finsterland
von Georg Pils

Die Katzen des Finsterlandes sind abenteuerliche Gestalten. Von der blinden Menschheit unbemerkt, liefern sie sich verbissene Revierkämpfe, schmieden grausame Intrigen und bewahren ganz nebenbei ihre ahnungslosen Mitbewohner. Dieser Artikel liefert die nötigen Informationen, um eine Katzenkampagne im Finsterland-System zu spielen.

QUELLEN

Akif Pirinçci: Felidae

Erich Kästner und Walter Trier: Der gestiefelte Kater

ETA Hoffmann: Lebens-Ansichten des Katers Murr

Gottfried Keller: Spiegel, das Kätzchen

Joann Sfarr: Die Katze des Rabbiners

Walter Moers: Der Schreckenmeister

CHARAKTERMODELLE

Wie auch bei Menschen, gibt es unter Katzen einige Schulen des Abenteurers.

Die Gestiefelten

Verwegene Streiter für die Gerechtigkeit, geheimnisvoll und beim anderen Geschlecht beliebt. Flink mit Krallen und Zunge.

Die Studiosi

Junge Leute mit offenen Augen und Herzen. Weltmännisch, gebildet und hoffnungslos den romantischen Fantasien verfallen.

Die Hexer

Geheimnisvolle Meister der Mystik. Zauberkundig, unheimlich und perfekt in der Lage, ihre Kontrahenten zu manipulieren.

Die Neugierigen

Gestalten, die ihre Nasen zu tief in die Angelegenheiten anderer stecken. Überlebenskünstler und Liebhaber der Wahrheit.

Die Zweifler

Ewige Sucher und Herausforderer. Von ihrem eigenen Genie überzeugt und das nicht ganz zu Unrecht.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Katzen haben vier Eigenschaften.

Charisma (CH): Das Talent, andere Wesen für sich einzunehmen.

Geschick (GE): Die Fähigkeit, sich blitzschnell zu bewegen und erbarmungslos zuzuschlagen.

Intelligenz (IN): Die Möglichkeit, sein Umfeld und dessen Geheimnisse zu ergründen.

Wahrnehmung (WA): Die Schärfe der Sinne der Figur.

Jede dieser Eigenschaften kann zwischen 1 und 4 liegen. Wird auf eine der Eigenschaften gewürfelt, verwendet man so viele zehne-seitige Würfel. (Für erfahrene Finsterländer: Katzen haben nur effektive Eigenschaften.)

Bei der Erschaffung hat jeder Charakter **einen Dreier, zwei Zweier und einen Einser** auf die Eigenschaften zu verteilen.

Sie verfügen zusätzlich über acht Fähigkeiten.

Akrobatik: Laufen, springen und klettern.

Kampf: Zähne und Krallen.

Verstecken: Schleichen und unsichtbar sein.

Einschätzen: Stimmungen deuten und Motive erkennen.

Überzeugen: Schmeicheln und drohen.

Bildung: Akademisches Wissen. Literatur, Philosophie und Mathematik.

Mysterien: Okkulte Geheimnisse und Zauber.

Ortskenntnis: Orientierung und Gassenwissen.

Auch diese Fähigkeiten können zwischen 1 und 4 liegen. Wird auf eine Fähigkeit gewürfelt, wirft man so viele zehne-seitige Würfel. Bei der Erstellung des Charakters kann man **eine Fähigkeit auf drei setzen, vier Fähigkeiten auf zwei und zwei Fähigkeiten auf eins. Eine Fähigkeit bleibt auf null.**

Jede Katze und jeder Kater hat zusätzlich **Willenskraft: 4**. Diese wird genauso wie im Grundspiel eingesetzt.

Jeder Charakter erhält weiters **sechs Lebenspunkte (LP)**.

Zusätzlich erhält man noch folgende Spezialmanöver entsprechend dem gewählten Modell:

DIE GESTIEFELTEN

Fechtkunst: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Angreifen mit dem Säbel oder dem Degen ab dem ersten 10er.

Charme: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Verführen ab dem ersten 10er.

Listen: Man kann einmal pro Geschichte eine andere Figur für eine Szene lang etwas Falsches glauben lassen. Ist es offensichtlich unrichtig, darf die Figur eine Probe auf (Wahrnehmung + Einschätzen) machen. Bei Menschen wird diese Probe auf (eWA + Einschätzen) gemacht.

Flinkheit: Man erhält zwei zusätzliche Würfel beim Ausweichen. Weicht man einem Angriff erfolgreich aus, kann man sich als freie Handlung ein Feld weit bewegen.

DIE STUDIOSI

Akademiker: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Recherchieren ab dem ersten 10er.

Trinkfest: Man verliert nie Würfel durch übermäßigen Konsum von Rauschmitteln.

Sangesfreude: Man kann ein Ziel als Aktion, Reaktion oder Bewegung dazu zwingen, einem die volle Aufmerksamkeit zu widmen. Ist es aggressiv, muss es den Studioso angreifen.

Duellant: Kämpft man nur gegen einen einzelnen Gegner, erhält man einen zusätzlichen Würfel auf Angriffe.

DIE HEXER

Pakt: Man kann als Aktion und Reaktion einen dämonischen Pakt einfordern. Dieser fügt einem Ziel in kurzer Reichweite einen sechsseitigen Würfel an Schaden zu und nimmt allen Feinden, die das Ziel sehen können, einen Würfel bei ihrem nächsten Angriff. Den Pakt zu verwenden, kostet einen Punkt Willenskraft und zwei Lebenspunkte.

Dunkle Geheimnisse: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Abwehren von Zaubern ab dem ersten 10er.

Heilkunst: Man kann pro Sitzung dreimal als Aktion einer anderen Katze drei Lebenspunkte zurückgeben.

Schattensprung: Man kann einmal pro Geschichte als Bewegung von einem Feld in ein anderes wechseln, solange es zwischen den beiden eine Sichtlinie gibt. Der Sprung hat eine Reichweite von vier Feldern.

DIE NEUGIERIGEN

Samtpfote: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Schleichen ab dem ersten 10er.

Scharfblick: Man kann den Spielleiter, die Spielleiterin einmal pro Sitzung fragen, ob eine andere Figur, mit der man gerade spricht, lügt. Die Antwort muss ehrlich sein.

Straßenkämpfer: Verletzt man einen Gegner, hat dieser in der nächsten Runde einen Würfel weniger auf seine Angriffe.

Neun Leben: Einmal pro Sitzung kann man alle Lebenspunkte als freie Handlung zurückerhalten.

DIE ZWEIFLER

Meister der Sprache: Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Diskutieren ab dem ersten 10er.

Klare Sicht: Gerät man in einen Hinterhalt, kann man in der ersten Runde normal handeln.

Improvisationstalent: Man kann dreimal pro Sitzung eine Fähigkeit statt einer anderen verwenden, wenn man ein einigermaßen brauchbares Argument dafür bringt. Jede Fähigkeit kann nur einmal als Ersatz verwendet werden.

Stur: Gibt man Willenskraftpunkte aus, erhält man für den ersten Punkt zwei Würfel statt einem. Gibt man mehr als einen aus, bringt jeder weitere nur einen zusätzlichen Würfel.

HANDLUNGEN

Will man eine dieser Handlungen setzen, kann der Spielleiter, die Spielleiterin eine Probe verlangen. Diese Proben werden bei Katzen wie folgt durchgeführt. Die Auswertung der Erfolge läuft wie im Grundbuch ab.

Andere überreden: CH + Überzeugen

Angriff: GE + Kampf

Ausweichen: WA + Kampf - 2

Charmieren: CH + Überzeugen

Dinge wissen: IN + Bildung, Ortskenntnis oder Mysterien

Durchsuchen: WA + Ortskenntnis

Einschüchtern: CH + Überzeugen

Gefühle Verstehen: WA + Einschätzen

Klettern: GE + Akrobatik

Lügen: CH + Überzeugen

Menschensprache verstehen: IN + Bildung

Orientierung: IN + Ortskenntnis

Parade: WA + Kampf (benötigt eine Waffe)

Schleichen: GE + Verstecken

Springen: GE + Akrobatik

Wettläufe: GE + Akrobatik

Zauber abwehren: IN + Mysterien (funktioniert gegen jeden Zauber)

KÄMPFE

Die Kampfregeln des Grundbuches gelten auch für Katzen. Die Initiative wird mit (GE + WA + Ortskenntnis) gewürfelt. Es stehen ihnen folgende Angriffe zur Verfügung:

Angriff	T	P	S	BS	RW	M	I	Besonderheiten
Krallen	+1	-	1	-	-	-	+3	Eine Pfote
Biss	+1	-	2	-	-	-	-	-
Festkrallen	+0	-	2	-	-	-	-	Zwei Pfoten, bewegt sich der Gegner weg, kann die Katze als freie Handlung mitziehen.
Säbel	+1	+0	2	GE	-	-	-	Eine Pfote
Degen	+0	+1	2	GE	-	-	-	Eine Pfote
Pistole	+0	-	2	GE	K	1	-3	Eine Pfote

T: Trefferwürfel

P: Paradowürfel („-“ bedeutet, dass keine Parade möglich ist.)

S: Schaden

BS: Bonusschaden

RW: Reichweite

M: Magazin

I: Initiativebonus in Erfolgen.

Jede Katze hat normalerweise zwei Pfoten zur Verfügung.

Angriffe haben einen fixen Schadenswert. Es wird nicht gewürfelt. Die Reichweite der Pistole wird durch die Kampf-Fähigkeit festgelegt.

Katzen heilen am Ende jeder Szene alle verlorenen Lebenspunkte, wenn sie sich ausruhen können.

ABENTEUERIDEEN

- Die Stadt wird von einer Rattenplage astronomischen Ausmaßes heimgesucht. Die Gruppe muss etwas unternehmen.
- Ein befreundeter Kater ist unglücklich verliebt. Die Charaktere sollten ihn auf andere Gedanken bringen. Gut, dass eine neue unbekannte Schönheit in der Stadt ist.
- Eine Gruppe rüddiger Straßenkater hat den Fischmarkt unter ihre Kontrolle gebracht. Zeit, für Gerechtigkeit zu sorgen.
- Das Frauchen einer Bekannten wurde von ihrem Chef aus dem Fenster gestürzt. Sie hat es zwar überlebt, ist aber seither sonderbar. Die anderen Katzen sollen bei ihrer Rache helfen.
- Die Katzen bemerken, dass seit einiger Zeit Menschenkinder in der Umgebung nachts an Atemnot leiden. Eine von ihnen bemerkt, dass sich geisterhafte Wesen dort herumtreiben.
- Das Herrchen eines der Charaktere hat einen Pakt mit einem mysteriösen Pudel geschlossen. Können die Charaktere verhindern, dass dieser den frustrierten Akademiker ins Verderben stürzt?
- Ein Katerrevolutionär stellt die Frage der Fragen: Kann man haben ein Käselaberl?

GEGNER

Da die Gegner des Grundbuchs wohl den Charakteren einer Katzenrunde über sind, hier ein paar geeignetere Widersacher:

Katzen

Name	CH	GE	IN	WA	WK	LP	T	P	A	S	Initiative
Katze1	1	2	2	2	3	6	5	-	2	1	5
Katze2	1	2	2	3	3	6	6	-	3	1	8
Katze3	2	3	2	3	4	9	7	-	3	1	9
Katze4	2	4	3	4	4	12	8	-	4	1	11

Akrobatik: 2

Einschätzen: 1

Verstecken: 2

Überzeugen: 2

Katze - Fechter

Name	CH	GE	IN	WA	WK	LP	T	P	A	S	Initiative
Fechter	3	3	2	3	4	10	8	6	4	2	8

Akrobatik: 3

Einschätzen: 2

Verstecken: 1

Überzeugen: 3

Der Angriff des Fechters hat Bonusschaden 3.

Katze - Schmerhexer

Name	CH	GE	IN	WA	WK	LP	T	P	A	S	Initiative
Schmerhexer	1	2	4	3	6	8	4	-	2	1	6

Akrobatik: 1

Einschätzen: 2

Verstecken: 3

Überzeugen: 1

Als Aktion und Reaktion kann der Schmerhexer einen Charakter verfluchen. Dieser verliert zwei Würfel auf seine Angriffe, bis er einen Erfolg auf einen (IN + Mysterien)-Wurf geschafft hat.

Als Aktion und Reaktion kann der Schmerhexer auch einen Schmerzsauber schleudern. Dieser wird mit 7W als Angriff mit Reichweite: Sicht durchgeführt. Das Ziel kann ausweichen. Gelingt das nicht, erleidet es drei Schadenspunkte.

Hund - Pudel

Name	CH	GE	IN	WA	WK	LP	T	P	A	S	Initiative
Pudel	2	3	3	4	2	30	7x2	-	3	1W6	8

Akrobatik: 2

Einschätzen: 1

Verstecken: 1

Überzeugen: 3

Als Aktion kann der Pudel einen Gegner verbellen. Dieser muss sich sofort als freie Handlung ein Feld vom Pudel wegbewegen.

Ratten

Name	CH	GE	IN	WA	WK	LP	T	P	A	S	Initiative
Ratten	0	4	4	3	5	8	2x4	-	3	1	10

Akrobatik: 2

Verstecken: 4

Einschätzen: 2

Überzeugen: 1

Ratten greifen als Schwarm an. Sie bedecken ein Feld vollständig und können auch von angrenzenden Feldern aus angegriffen werden.

Widerlicher Kobold

Name	CH	GE	IN	WA	WK	LP	T	P	A	S	Initiative
Kobold	1	3	2	4	7	20	6x2	7x2	5	2	8

Akrobatik: 3

Verstecken: 4

Einschätzen: 1

Überzeugen: 2

Der widerliche Kobold nimmt jedem Ziel, dass er mit seinem Angriff trifft, die nächste Bewegung. Verliert er die Hälfte seiner Lebenspunkte, erhöht sich sein Schaden um eins und er kann sich als Reaktion verstecken.

CHARAKTERBOGEN

Name: _____

Spieler: _____

Konzept: _____

Eigenschaften

CHarisma _____

GEschick _____

INtelligenz _____

WAhrnehmung _____

WillensKraft _____

Fähigkeiten

Akrobatik _____

Kampf _____

Verstecken _____

Einschätzen _____

Bildung _____

Mysterien _____

Ortskenntnis _____

Überzeugen _____

LebensPunkte: _____

Ausweichen _____ Initiative _____

Angriff

T P S BS RW M I

Besonderheiten

Spezialmanöver

CHARAKTERBOGEN

Name: _____

Spieler: _____

Konzept: _____

Eigenschaften

CHarisma _____

GEschick _____

INtelligenz _____

WAhrnehmung _____

WillensKraft _____

Fähigkeiten

Akrobatik _____

Kampf _____

Verstecken _____

Einschätzen _____

Bildung _____

Mysterien _____

Ortskenntnis _____

Überzeugen _____

LebensPunkte: _____

Ausweichen _____ Initiative _____

Angriff

T P S BS RW M I

Besonderheiten

Spezialmanöver
