

## Персонаж-воин – вариант 1

**Имя:** Душок / Душка

**Природа:** Полковник Пушок (прост в освоении)

**Особенности:**

Черта: Эгоизм – занимаешь весь диван, потому что только тебе надо.

Предсказание звёзд: «Древо Жизни спилят бензинкой, потому как всех будет пугать твой лик в его ветвях».

Может отменить сопутствующее действие (в т.ч. движение) одного любого противника, стоящего к нему впритык.

Может атаковать при помощи оружия, используя быстрое действие, но СЛ+4.

**Божество:** Симон Всёкрушащий

**Магия:** ТАИ +d2 использований в день. На старте: 0.

**Уровень:** 1. **Шкала:** нет

**Пункты здоровья.** Текущие: 9. Максимум: 9.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	-1	5. Пятичувствие	ПЯТ	-1
2. Бесноватость	БЕС	+2	6. Величие	ВЕЛ	0
3. Грация	ГРА	+1	7. Таинственность	ТАИ	-2
4. Плюшевость	ПЛЮ	+1	8. Упоротовство	УПО	0

**Кошачьи жизни (КЖ):** 6

**Вкусняшки:** начинаешь с 1. Дайс вкусняшек: d2.

**Хрустяшки:** 70.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Ссанный веник, ВЕЛ 16 (быст.действ.): заставить врага переключиться на другого	1d8, ближн. 1	100
Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	–

О.Р.У.дие Полковника:

№	О.Р.У.дие	Описание
1 ОР	Осадная арбаллиста «Генри Лев IX»	Оружие. Сложноперезаряжаемое (перезарядка требует 1 основное действие), но боезапас не тратится. Тяжелая гарпунная установка крепится к спине. Дальнобойное (атака ГРА по СЛ 12). Урон 1d8. Может подтянуть цель к тебе или тебя к цели. БЕС по СЛ 12 или какую назовёт МС.
3 ОР	Зубастый щит «Мурмимик» Mk.II	Потратить основное действие, чтоб раззадорить мурмимика в щите (без проверки). Помни, что любой котик может привлечь внимание конкретного врага быстрым действием ВЕЛ по СЛ 12, но раззадоренный мурмимик позволяет тебе это сделать по СЛ 8. При защите твоя броня +1 ур., мимик атакует врагов в ответ, нанося им их же урон до снижения.

**Броня:** уровень 2 (-d2 урона), нет штрафа к характеристикам, если надета.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – скейтборд (вероятно, отобранный у черепахи).

Лизь-мазь на 2 применения (лечение 1d6). Цена 15

Хлопушка (ГРА, быст.действ., 1d8, дальн. 6, одноразовое), 2 шт. Цена: 15 / 1 шт.

## Персонаж-воин – вариант 2

**Имя:** Дымок / Дымка

**Природа:** Полковник Пушок (прост в освоении)

**Особенности:**

Черта: Смелость – бесстрашно охотишься на жука, на паука.

Предсказание звёзд: «Вавилобстерская башня рухнет, ведь ты оттолкнешься от нее для Главного прыжка».

Может отменить сопутствующее действие (в т.ч. движение) одного любого противника, стоящего к нему вплитык.

Может атаковать при помощи оружия, используя быстрое действие, но СЛ+4.

**Божество:** Феликс Благодородный

**Магия:** ТАИ +d2 использований в день. На старте: 0.

**Уровень:** 1. **Шкала:** нет

**Пункты здоровья.** Текущие: 7. Максимум: 7.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	+1	5. Пятичувствие	ПЯТ	0
2. Бесноватость	БЕС	+1	6. Величие	ВЕЛ	+1
3. Грация	ГРА	0	7. Таинственность	ТАИ	-3
4. Плюшевость	ПЛЮ	+1	8. Упоротовство	УПО	-1

**Кошачьи жизни (КЖ):** 5

**Вкусняшки:** начинаешь с 2. Дайс вкусняшек: d2.

**Хрустяшки:** 120.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Пистолет «да ладно». С присосками? Пневматический? Так или иначе, у него нет дополнительных свойств, даже если он с присосками.	1d6, дальн. 9	80
Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	–

О.Р.У.дие Полковника:

d8	О.Р.У.дие	Описание
5 ОР	Меч отшельника, топор дезертира.	Каждые 16 единиц нанесённого тобой урона (отмечай в «шкале») любым оружием заряжают проклятые лезвия. Незаряженные урон 2d4, но попадание по БЕС на СЛ 14. Заряженные наносят урон 2d12 (БЕС на СЛ8), игнорируя броню и восстанавливая 2d4 ПЗ. Затем сброс. Заряженные, меч и топор начинают говорить с тобой, в этот момент твоя УПО -4, а твоё ВЕЛ +4.
8 ОР	Подлая заводная рыба Реддса Геррингтона	Урон d6. Можно использовать как оружие, но лучше кинуть за спину врага. Автономно бьёт ближайшего противника (в этот же ход), издаёт привлекающие звуки, заставляя попытаться себя схватить (проверка ГРА 12 Полковника-рыбовладельца, чтоб не поймали). Можно вернуть обратно, забрав у поверженного противника.

**Броня:** уровень 3 (-d4 урона), СЛ проверок ПРЫ и ГРА +2 и нельзя использовать магию, если надета.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – старый громоздкий пылесос с мешком.

Коробка, в которую ты помещаешься. Цена: 30

Психическое колесо гигантского хомяка. Быстрое действие ПРЫ 12, скорость в этом ходу +6 клеток, при провале -2 клетки. Цена: 120

## Персонаж-маг – вариант 1

**Имя:** Сёмга

**Природа:** Муркнижник (прост в освоении)

**Особенности:**

Черта: Нахальство – кусаешь руку, которая тебя накормила, даже если накормила неплохо.

Покровитель: Русалка, образ её рыбно-хвостат и озорнист (путь магии 2: Водяное Ведьмовство).

Известные со старта заклинания:

d8	Заклинание	Описание
0 BB	Куба Литра	Основное действие. На текущий +d4 хода на расстоянии не более чем 6 клеток от тебя из пола вырастает пластичный желеобразный мини-бассейн с водой размером 3 клетки желаемой тобой формы. Вода в нем доходит котикам где-то до колен и не мешает передвижению. Но! Водные обитатели чувствуют себя в ней как дома. В свой ход можно потратить сопутствующее действие и переместить бассейн не более чем на 2 клетки каждую секцию. Разделять бассейн нельзя.
3 BB	Стук со дна	Основное действие. В указанном месте из горизонтальной поверхности вырастает ведро, из которого доносится стук. Кто стучит? Когда будут его поднимать, брось d2/d4/d6: 1 – вода; 2 – глупая рыбина; 3 – злобное рачьё; 4 – краб кутежа; 5 – съехавший с катушек морской ёж; 6 – 1d4 агрессивных пираний, очень страшных! В конце боя все призванные этим ведром исчезают.
5 BB	Путь воды	Основное действие. Раскинь лапки вправо и влево, утекай прямо вперед на 6/8/10 клеток потоком шириной в 3 клетки (1 клетка по твою левую лапку, 1 по правую), раскидывая вообще всех встречных в стороны и нанося каждому из них по 2d4/3d4/4d4 урона (урон кидается один раз).
7 BB	Утекай (Эпик)	Основное действие. Под ногами выбранного существа открывается портал в хлюпающее измерение, где существо борется за жизнь d2/d3/d4 раунда. Каждый раунд бросай проверки ТАИ на СЛ24/22/20, в случае успеха оно не вернётся (вроде как утекло навсегда, но по решению МС всё же может совершить камбек в следующей серии).

Характеристики существ, стучащих со дна.

Кто стучит?	Характеристики стучащего
Вода	Обливает водой того, кто открыл. Если это котик, пусть сделает проверку УПО по СЛ 10, чтобы не убежать на расстояние своей полной скорости. Противники делают чистую проверку.
Глупая рыба	Если не в воде, разевает рот и икает. Можно съесть и восстановить d4 ПЗ. В воде атакует ближайшего. Схватить в воде – проверка БЕС на СЛ 12. ПЗ 2, укус 1d8.

**Божество:** Феликс Благородный

**Магия:** ТАИ +d6 использований в день. На старте: 6.

**Уровень:** 1. **Шкала:** нет

**Пункты здоровья.** Текущие: 2. Максимум: 2.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	0	5. Пятичувствие	ПЯТ	0
2. Бесноватость	БЕС	-2	6. Величие	ВЕЛ	0
3. Грация	ГРА	0	7. Таинственность	ТАИ	+2
4. Плюшевость	ПЛЮ	-1	8. Упоротовство	УПО	+1

Кошачьи жизни (КЖ): 5

Вкусняшки: начинаешь с 3. Дайс вкусняшек: d4.

Хрустяшки: 80.

Оружие:

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Половник. Можно безопасно черпать жидкости.	1d6, ближн. 1	50
Водяной пистолет. Игнорирует броню. Двойной урон по котикам. <b>Важно!</b> Это дар твоего Покровителя. При попытке передать Дар Покровителя другому наносит владельцу 1d8 магического урона и мгновенно теряет свойства. При попытке украсть наносит вору 1d8 магического урона.	1d4, дальн. 6	нет
Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	—

**Броня:** уровень 1 (без брони), никаких штрафов.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – ранцевый пылесос.

Мягкая игрушка, пахнет кошачьей мятой. Цена 18

Ручная муха на нитке. ПЗ 1, урон d4. Цена: 77

## Персонаж-маг – вариант 2

**Имя:** Шипучка

**Природа:** Муркнижник (прост в освоении)

**Особенности:**

Черта: Общительность – разговариваешь даже со стулом или своим лотком, хоть те молчат.

Покровитель: Маревой Змей, но это вообще не змей, а бородатая двухголовая ящерица, питается насекомыми и овощами, любит предсказывать всякие беды (путь магии 3: Чешуистые Чарования).

Известные со старта заклинания:

d8	Заклинание	Описание
0 ЧЧ	Покрали лапки	Быстрое действие. На текущий + d2 хода лишишься возможности использовать сопутствующие действия, но получи дополнительно +1 основное действие. На время действия этой магии нельзя обменивать основные действия на сопутствующие.
2 ЧЧ	Огуречная сила земли	Основное действие. Создай образ самого страшного (по мнению котиков) овоща под конкретным противником. Он перепрыгивает на любую ближайшую свободную клетку рядом (но не в пропасть), оставляя 10 x 1d4/1d6/1d8 хрустяшек, и наносит сам себе урон своей основной атакой (без двойного урона при НАТ20), не игнорируя броню.
4 ЧЧ	Свернуться трубочкой	Быстрое действие. Превратить себя или союзника в пушистую змею с кошачьей головой на 1/2/3 сцены. Можно проникать в труднодоступные места. Проверки ВЕЛ для запугивания и обмана проще на 2/4/6.
6 ЧЧ	Соблазнительный образ еды	Основное действие. Конкретное выбранное тобой существо видит в твоих лапках свою любимую еду и готово выполнить один твой приказ из 1/3/5 слов. Если образ еды не способен соблазнить существо, то увы. В сложных случаях МС может попросить тебя описать эту еду и пройти проверку по ВЕЛ.

**Божество:** Саманта Темноликая

**Магия:** ТАИ +d6 использований в день. На старте: 7.

**Уровень:** 1. **Шкала:** нет

**Пункты здоровья.** Текущие: 1. Максимум: 1.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	0	5. Пятичувствие	ПЯТ	+2
2. Бесноватость	БЕС	-1	6. Величие	ВЕЛ	+1
3. Грация	ГРА	-2	7. Таинственность	ТАИ	+2
4. Плюшевость	ПЛЮ	-2	8. Упоротводство	УПО	0

**Кошачьи жизни (КЖ):** 7

**Вкусняшки:** начинаешь с 2. Дайс вкусняшек: d4.

**Хрустяшки:** 100.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Духовая ручка. Хрустррежим скидка 50%	1d4, дальн. 6	25
Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	–

**Броня:** уровень 1 (без брони), никаких штрафов.

### Снаряжение:

Дайс d8 из блестящих чешуек. Один раз в промежутке между двумя пробуждениями (долгими отдыхами) можешь перебросить любой брошенный именно тобой d8. Да. Даже при генерации персонажа или при повышении уровня. **Важно!** Это дар твоего Покровителя. При попытке передать Дар Покровителя другому наносит владельцу 1d8 магического урона и мгновенно теряет свойства. При попытке украсть наносит вору 1d8 магического урона.

Транспортное средство – тень рук твоего гиганта.

Прочный шнурок 10 метров (7 клеток). Цена: 20

Свеча возвращения в сон. Одноразовая. Передать 1 свою КЖ тени котика, чтобы тот мог вернуться в этот сон. Цена: 99

## Персонаж поддержки – вариант 1

**Имя:** Влад / Влада

**Природа:** Реальный электрический мяупырь (сложность освоения средняя)

**Особенности:**

Черта: Высокомерие – ты самый-самый важный котя и требуешь поклонения.

Линия котопередач: Фузилли – надменные душники с подкрученными усами, давят лапой и авторитетом.

Твоя линия котопередач	Сила 1 (1-2 на d6)	Сила 2 (3-4 на d6)	Сила 3 (5-6 на d6)
Фузилли	Госкотство (A)	Расколбас (B)	Фантомима (E)

Доступные со старта сверхсилы мяупыря:

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 B	БЕС 12	Кусь как вилка	Быстрое действие. Один кусь – четыре дырки! Урон от твоих клыков увеличивается с 1d4 до 1d8 на 1d4 раунда или одну сцену вне боя.
1 E	ТАИ 12	Одержимость и наваждение	Быстрое действие. На 1d4 раундов (включая текущий) в бою или 1 сцену вне боя ты даёшь бонус +1d4 к одной выбранной тобой характеристике одного союзника (в дополнение к имеющемуся у него бонусу/штрафу). Во время действия силы при проверке этой характеристики союзником кидай свой куб голода, и, если число на дайсе голода выше, чем на d20 у союзника, а результат проверки – провал, действуй так, как если бы голод взял над тобой верх, действие же силы на этом заканчивается. Во время действия силы нельзя давать несколько бонусов к одной и той же характеристике одного персонажа, но можно к разным.

Известные со старта заклинания:

d8	Заклинание	Описание
1 ПП	Помпезный полёт	Быстрое действие – на себя, на другое существо – основное действие. Левитация любого существа на твоя ГРА+2/+4/+6 раундов. Все проверки ВЕЛ в полёте имеют бонус +1/+2/+3.

Электричество и кровь восстанавливают Сытость.

Боязнь солнца. Если на солнце без укрытия или брони уровня 2+, то урон 1d12 в конце своего хода, начиная со следующего раунда.

Боязнь воды (двойной урон). Сопротивление электро (урон -1d4 и +1 сытость).

Отдых, хрустяшки, лечащие средства и магия не лечат раны Мяупыря.

Сытость можно использовать вместо вкусняшек и КЖ.

**Божество:** Королева в Жёлтом

**Магия:** ТАИ +d3 использований в день. На старте: 2.

**Уровень: 1. Шкала (Сытость): 7**

Шкала сытости	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс голода	d100	d20	d12	d10	d8	d6	d4	–

**Пункты здоровья.** Текущие: 4. Максимум: 4.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	0	5. Пятичувствие	ПЯТ	0

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
2. Бесноватость	БЕС	+1	6. Величие	ВЕЛ	+1
3. Грация	ГРА	0	7. Таинственность	ТАИ	0
4. Плюшевость	ПЛЮ	-1	8. Упоротовство	УПО	-1

**Кошачьи жизни (КЖ):** нет

**Вкусняшки:** 0. Дайс вкусашек: нет.

**Хрустяшки:** 150.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Клыки. Не ломаются. Успешная атака восстанавливает 1 сытость.	1d4, ближн. 1	—
Шипованные ботинки гиганто. ПЯТ 16 (быст.действ.): вызвать кровотечение / энергопротёк с уроном d2 в раунд (НАТ20 удваивает) в конце хода противника.	2d4, ближн. 1	100

**Броня:** уровень 2 (-d2 урона), нет штрафа к характеристикам, если надета.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – тень рук твоего гиганто.

Коробка, в которую ты помещаешься. Цена: 30

Блестяшка с мурмагией. Цена: 225 (уже учтена выше в известных со старта заклинаниях).

## Персонаж поддержки – вариант 2

**Имя:** Зубчик / Зубка

**Природа:** Реальный электрический мяупырь (сложность освоения средняя)

**Особенности:**

**Черта:** Терпеливость – ждешь, пока тебе откроют банку с вкусняшкой. Пятый час ждешь.

**Линия котопередач:** Черносток – их мурчание считают звуком спускаемой воды, чтобы не сойти с ума.

Твоя линия котопередач	Сила 1 (1-2 на d6)	Сила 2 (3-4 на d6)	Сила 3 (5-6 на d6)
Черносток	Жидкус (C)	Тыгыдык (D)	Тьмушка (F)

Доступные со старта сверхсилы мяупыря:

Ур.	Проверка	Сила	Описание
1 C	ГРА 12	Жидкая форма	<p>Быстрое действие. Ты становишься жидкостью плотностью плюс-минус воды. Ты можешь заставить поскользнуться (быстрое или внеочередное, ГРА 16, потеря противником основного и сопутствующего действия), можешь растечься на 4 клетки (свободное). Стоящие на тебе существа получают двойной урон от электричества. Ты можешь проникать туда, куда проникнуть может только жидкость. В жидкой форме не можешь применять оружие, но можешь клыки. Заставить врага захлебнуться – основное, ГРА 14, урон d10, игнорирование брони.</p> <p>Твой объем в форме жидкости такой же, как в обычной.</p> <p>В бою: текущий + 1d4 раунда, скорость +1 клетка. Вне боя: 1 сцена</p>
1 F	ПЯТ 12	Блэкаут	<p>Основное действие. Дистанция 6 клеток максимум. Проверку нужно совершать после того, как выбрал одно из двух – переключить противнику зрение или мозги (их аналог):</p> <p>1) лиши противника возможности видеть на 1 ход. Невидящий противник не может атаковать на расстоянии или использовать магию, а защита от его атак в ближнем бою идет со СЛ -4. Двигается он со скоростью 2 клетки.</p> <p>2) нанеси противнику психоневрологический урон в размере, выпавшем на дайсе голода при использовании этой способности. Броня игнорируется.</p> <p>При НАТ20 оба применяются одновременно.</p>

Электричество и кровь восстанавливают Сытость.

**Боязнь солнца.** Если на солнце без укрытия или брони уровня 2+, то урон 1d12 в конце своего хода, начиная со следующего раунда.

**Боязнь воды** (двойной урон). Сопротивление электро (урон -1d4 и +1 сытость).

Отдых, хрустяшки, лечащие средства и магия не лечат раны Мяупыря.

Сытость можно использовать вместо вкусняшек и КЖ.

**Божество:** Симон Всёкрушащий

**Магия:** ТАИ +d3 использований в день. На старте: 1.

**Уровень: 1. Шкала (Сытость): 7**

Шкала сытости	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс голода	d100	d20	d12	d10	d8	d6	d4	–

**Пункты здоровья.** Текущие: 5. Максимум: 5.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	0	5. Пятичувствие	ПЯТ	+1
2. Бесноватость	БЕС	+1	6. Величие	ВЕЛ	0
3. Грация	ГРА	+2	7. Таинственность	ТАИ	-1
4. Плюшевость	ПЛЮ	-1	8. Упоротовство	УПО	-1

**Кошачьи жизни (КЖ):** нет

**Вкусняшки:** 0. Дайс вкусняшек: нет.

**Хрустяшки:** 90.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Клыки. Не ломаются. Успешная атака восстанавливает 1 сытость.	1d4, ближн. 1	–
Кухонные щипцы, БЕС 16 (быст.действ.): двигать существо на d2 клетки вбок.	1d6, ближн. 1	70

**Броня:** уровень 2 (-d2 урона), нет штрафа к характеристикам, если надета.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – вертикальный пылесос.

Мягкая игрушка, пахнет кошачьей мятой. Цена: 18

Чесалка для шерсти (раз в сцену/бой: d4 лечение – не действует на мяупыря). Цена: 75

## Персонаж-маг – вариант 3

**Имя:** Шутник / Шутница

**Природа:** Стрит Кэт Рояль (сложен в освоении)

**Особенности:**

Черта: Бунтарство – трогаешь лапой то, что нельзя. Какие-то проблемы?

Путь магии 1: Чешуистые Чарования.

Известные со старта заклинания:

d8	Заклинание	Описание
4 ПП	Ураган из перьев	Основное действие. Возникший из ниоткуда ураган из перьев мгновенно переносит колдующего/колдующего или выбранное существо/= на расстояние вплоть до 6/9/12 клеток и увеличивает до начала следующего хода уровень брони на +1.

Счастливые число Стрит Кэт Рояля: 3.

За одну вкусняшку можешь перебросить одновременно любое число брошенных костей db.

Любой свой проверочный бросок на d20 можешь заменить на бросок 4db, а затем убрав 1 любую db из четырёх. В таком броске три и более счастливых чисел = NAT20.

Обмен своего применения магии на применение фокуса (в обратную сторону нельзя).

**Божество:** Феликс Благодный

**Магия:** ТАИ +0 использований в день. На старте: 1.

**Уровень: 1. Шкала (Фокусы):** 5, дайс фокусов db

**Пункты здоровья.** Текущие: 3. Максимум: 3.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	+1	5. Пятичувствие	ПЯТ	+1
2. Бесноватость	БЕС	-1	6. Величие	ВЕЛ	0
3. Грация	ГРА	0	7. Таинственность	ТАИ	+1
4. Плюшевость	ПЛЮ	-1	8. Упоротовство	УПО	-1

**Кошачьи жизни (КЖ):** 5

**Вкусняшки:** начинаешь с 2. Дайс вкусняшек: db.

**Хрустяшки:** 180.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	–
Половник. Можно безопасно черпать жидкости.	1db, ближн. 1	50

**Броня:** уровень 1 (без брони), никаких штрафов.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – скейтборд (вероятно, отобранный у черепахи).

Лизь-мазь на 2 применения (лечение 1db). Цена: 15

Отвар ромашки на 3 использования (бонус УПО +1 на всю сцену). Цена: нет.

## Персонаж поддержки – вариант 3

**Имя:** Сырник

**Природа:** Котёнок два сырных соуса (сложность освоения средняя)

**Особенности:**

Черта: Чувство юмора – падаешь с дивана, но делаешь вид, что так и было задумано.

Сырный. Ну в каких ещё соусах можно измерять такую шладкую булочку? ПЛЮ+2.

Повторюшка. Котенок в тот же ход может попробовать повторить способность сходившего ранее кота, сделав проверку той же характеристики по той же сложности, отдав соответствующее количество ресурсов.

**Божество:** Саманта Темноликая

**Магия:** ТАИ +d6 использований в день. На старте: 4.

**Уровень: 1. Шкала:** нет

**Пункты здоровья.** Текущие: 4. Максимум: 4.

Характеристика	Сокр.	Значение	Характеристика	Сокр.	Значение
1. Прыткость	ПРЫ	0	5. Пятичувствие	ПЯТ	0
2. Бесноватость	БЕС	0	6. Величие	ВЕЛ	0
3. Грация	ГРА	0	7. Таинственность	ТАИ	0
4. Плюшевость	ПЛЮ	+2	8. Упоротовство	УПО	0

**Кошачьи жизни (КЖ):** 8

**Вкусняшки:** 3. Дайс вкусняшек: d4.

**Хрустяшки:** 50.

**Оружие:**

Название и описание стартового оружия	Урон	Цена
Вантуз. ГРА 14 (быст.действ.): прилипнуть к врагу.	1d4, ближн. 1	15
Клыки. Не ломаются.	1d4, ближн. 1	—

**Броня:** уровень 1 (без брони), никаких штрафов.

**Снаряжение:**

Транспортное средство – тень рук твоего гиганто.

Скатанная в комок использованная салфетка. Цена: 1

Портативная лежанка (если лечишься при отдыхе, то +2 ПЗ при пробуждении). Цена: 120

Игрушка-обменяшка Котёнка два сырных соуса: махонья хомья шляпа. Делает неотразимым. По ВЕЛ 16 ВСЕ верят, что ты хомья! Котенок может обменяться с одним из своих друзей, отдав ему свою именную игрушку-обменяшку (с сохранением ее свойств) на способность, мурмагию или свойственный конкретной природе котика предмет. У Стрит Кэт Рояля котенок забирает кости для комбинаций.