



Navena

- FI01 Seilere
- FI02 Fischmarkt
- FI03 Mäusemarkt
- FI04 Blaues Haus
- FI05 Eidechsenhaus
- FI06 Rondrahort
- KI01 Hort des Mondlichts
- KI02 Aal-Haus
- OR01 Mäuserennbahn
- OR02 Nachts Menagerie
- OR03 Krakenkönig
- OR04 Lokal „Zum Kraken“
- OR05 Raufbude
- OR06 Arberdan Brauerei
- MA01 Hungerturm
- MA02 Seerosengarten
- MA03 Haus Marteniel
- MA04 Menschentaverne
- NA01 Der Sonnige Benni
- NA02 Taverne „Salzfass“
- UF01 Puppenmachergasse
- UF02 Milchbar
- UF03 Yurris Seidenpelz
- UF04 Leuenharts Werkstatt
- SÜ01 Fischtaucher
- SÜ02 Der Unsinkbare Osmar
- OF01 Stadtpark
- OF02 Katzenminzenhöhle
- OF03 Mutter Mikas Wurfhöhle
- OF04 Menschenkessel
- OF05 Fürstenpalast
- OF06 Garten des Stadtvogts
- OF07 Goldenes Haus
- OF08 Liskas Boutique
- OF09 Methus Salon
- OS01 Tanzplatz
- OS02 Der Schlachthof
- ZE01 Der Große Schädelhaufen



Schwarzer Spiegel



Hundeland



MIT DANK AN

Lydia Schuchmann und alle Testspieler auf Conventions und in Privatrunden, die lustigen Vögel vom Magestore Düsseldorf, die am Projekt interessierten Studierenden der Hochschule Trier und die Vielzahl anderer, die dieses Regelwerk mit Fragen und Anregungen unterstützt haben.



Die Schwarze Katze



Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Carolina Möbis, Jens Ullrich
Mit Texten von Ingelis Wipfelder

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Frauke Forster

COVERBILD

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Isabeau Backhaus, Lukas Banas, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Fífa Finnsdottir, Lisa Heschl, Christina Kraus, Jennifer S. Lange, Julia Metzger, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Anna Steinbauer, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Julia Wolf, Maja Wroszek

TESTER

Maike Allstadt, Elia Biundo, Leonie Breitlauch, Linda Breitlauch, Naomi Diehl, Sven Enderle, Jonas Ganter, Florian Geyler, Julia Görke, Max Hammen, Michael Jadischke, Irena Keller, Christina Kraus, Sebastian „Hati“ Krause, Nina Prsybyl, Tobias Prsybyl, Christof Rezk-Salama, Tamara Šantek, Moritz Schmid, Yasmin Schraven, Kerstin Studenik, Jennifer-Josefin Witthöft, Irena Weiss



2. überarbeitete Auflage

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.





Uorwort



Alles begann an einem dieser trägen Nachmittage, an denen man ziellos im Internet surft. Und mit einer Illustration von Kyoung Hwan Kim, einem koreanischen Concept Artist. Er hatte niedliche Katzen als Fantasyhelden gezeichnet und sie *Army of Wool* genannt. Aus einem „Warum eigentlich nicht?“ wurde ein kurzes Exposé, kaum eine halbe Seite, zu **Die Schwarze Katze**, einem Katzen-Spin-Off zu **Das Schwarze Auge**. Nach einem Monat der Stille kam eine E-Mail zurück, und mit ihr die Frage „Warum um alles in der Welt ist vorher niemand darauf gekommen?“. Und nun, drei Jahre später, hältst du das fertige Produkt in Händen: **Die Schwarze Katze**.

Der gestiefelte Kater in Aventurien, damit lässt sich **Die Schwarze Katze** gut zusammenfassen. Man spielt intelligente Katzen, die tagsüber all das tun, was Katzen eben so tun, aber nachts, wenn die Menschen schlafen, Kleidung, Küchenmesser und Glitzerkram aus ihren Verstecken holen und sich auf die Suche nach Abenteuern, Ruhm und Reichtum machen. Und davon gibt es in Havena, der Hafenstadt an der Mündung des großen Flusses, jede Menge. Aber auf dem Weg lauern auch Herausforderungen und Gefahren. Konflikte zwischen den Katzen- und Hunderudeln, Feen und Biestinger, Geister und die Geheimnisse, die in den Tiefen Havenas verborgen liegen. All dies bietet genug Material für sieben Katzenleben.

Die Schwarze Katze ist dabei keine Satire, die nur für ein Schmunzeln herhalten muss, auch wenn es mit einem gewissen Augenzwinkern entwickelt wurde. Es ist ein vollständiges Rollenspiel mit allem, was man benötigt, um als vierbeiniger Held spannende Kampagnen in Havena und weit darüber hinaus zu erleben.

Die Schwarze Katze für DSA-Spieler

Als Fan von **Das Schwarze Auge** kann man sich bei **Die Schwarze Katze** heimisch fühlen. Schon ein Blick auf den Charakterbogen macht deutlich, dass beide Systeme eine klare Verwandtschaft aufweisen. Dennoch gibt es Unterschiede. **Die Schwarze Katze** bietet einen Perspektivwechsel für langjährige DSA-Spieler, die ihr geliebtes Aventurien aus einem ganz neuen Blickwinkel kennenlernen können. Die befallten Helden von DSK entdecken und

verstehen Havena und das Treiben der Menschen auf ihre ganz eigene Weise, und was für Menschen wichtig und richtig ist, mag in den Augen der Katzen oftmals als unsinnige Narretei erscheinen. Sie haben ganz eigene Vorstellungen davon, was von der Welt zu halten und was wertvoll oder bedeutungslos ist, und gerade diese Unterschiede machen den Charme dieses Spiels aus.

Aber auch die Regeln unterscheiden sich in einigen größeren und vielen kleineren Punkten von denen, die du aus dem Regelwerk von DSA5 gewohnt bist. DSK geht einen Schritt weiter, was Einfachheit und Schnelligkeit angeht, und bricht hierbei bewusst mit einigen liebgewonnenen Gewohnheiten. Andererseits sind Grundwerte wie Eigenschaften, Fertigungs- oder Schadenswerte gleich geblieben, sodass du als DSA-Spieler schnell einen Weg ins Spiel finden kannst.

Inhaltlich stellt die Verbindung zwischen DSA und DSK in den meisten Fällen eine Einbahnstraße dar. Wenn also etwas im „menschlichen“ Havena geschieht, hat dies auch Konsequenzen für das Havena der Katzen. In die andere Richtung wirken sich Setzungen in DSK jedoch nicht direkt auf das altbekannte Aventurien von DSA aus.

Zu guter Letzt bleibt nur zu sagen: Schnapp dir einen Charakter und spring kopfüber in die Welt von **Die Schwarze Katze**, so wie es eine richtige Katze tun würde! Erkunde Havena, leg dich mit Ratten, Hunden und den Schrecken der Tiefe an und erlebe Aventurien wie nie zuvor!

Jens Ullrich

Trier, 16.06.2018

