

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Jens Ullrich, Ingelis Wipfelder

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Frauke Forster

COVERBILD

Christina Kraus

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Frauke Forster

REGELDESIGN

Jens Ullrich

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN

Sandra Braun, Tim Brothage, Christina Kraus,
Annika Maar, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Se-
bastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Maja Wrzosek

ISBN 978-3-96331-255-7

1. Auflage

Printed in EU 2019



Inhaltsverzeichnis

DAS BESTIARIUM **2**

Bartwels	4
Baumdrache	5
Feuerqualle	6
Frettchen	7
Hausgans	8
Huhn	9
Kleiner Kläffer	10
Krähe und Möwe	11
Nadelrochen	12
Riesenblutfliege	13
Riesenspringegel	14
Rotpüschel	15
Seelenvogel	16
Wolfsratte	17
Ziege	18

DIE SCHRECKEN DER DUNKELHEIT **19**

Bronas Kinder.....	19
Die Vampirkatzen Havenas.....	19
Stärken und Schwächen	20
Blut saugen	21
Blut und Ahnenenergie	21
Vampirkatze werden	22
Ahnengaben Bronas	22
Werhunde.....	25
Die Werhunde Havenas	25
Kashatas Mumiendiener.....	27
Die wandelnden Toten.....	30

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.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. 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.





Das Bestiarium



Willkommen im Bestiarium zu Die Schwarze Katze! Hier findest du eine Menge unterschiedlicher Tiere, die im Abenteuer nützlich sein können. Einige, wie das Huhn oder der Pfau, bieten sich als Beute für gierige Pfoten an. Andere, wie der kleine Kläffer oder die Ziege, können in der Stadt zu unangenehmen Begegnungen führen. Aber auch im von den meisten Katzen gefürchteten Wasser des großen Flusses und der Unterstadt lauern mit der Feuerqualle, dem Nadelrochen oder dem Streifenhai gefährliche Tiere, denen schon manche allzu waghalsige Erwachte zum Opfer gefallen sind.

Im zweiten Teil dieses Bandes werden ausgefallene Wesen beschrieben, z. B. Katzenmumien oder Werhunde. Die Beschreibungen sind ausführlicher und so gestaltet, dass du leicht ein Abenteuer um sie stricken kannst. Zudem sind Regeln enthalten, um Vampirkatzen als Charaktere spielbar zu machen.

Kreaturenbeschreibung

Die Wertekästen der Kreaturen sind immer gleich aufgebaut:

Länge/Größe: die durchschnittliche Länge, Höhe oder Schulterhöhe der Kreatur in Schritt

Gewicht: das durchschnittliche Gewicht in Stein

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Das Kürzel (t) hinter dem Klugheitswert verweist auf Tierische Klugheit (siehe Seite 3).

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

Ini: Der Wert der Initiative, meist um einen oder mehrere W6 modifiziert. Eingerechnet sind keine Abzüge durch Belastung, z. B. durch das Tragen von Waffen und Rüstungen bei humanoiden Wesen.

LE: die durchschnittliche Anzahl der Lebenspunkte des Wesens

RS: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Sollten noch externe Rüstungen getragen werden, muss dieser Wert hinzuaddiert werden.

GS: Geschwindigkeitswert

VW: Verteidigungswert. Einige Kreaturen haben zwar mehrere Angriffe, verwenden aber immer den gleichen Verteidigungswert.



AW: Angriffswert

TP: der Schaden, den der Angriff verursacht

RW: Waffenreichweite des Angriffs

LZ: Ladezeit in Aktionen

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Bei mehreren Aktionen müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden.

Vor- und Nachteile: Bei einigen Wesen sind hier typische Vor- und Nachteile angegeben.

Sonderfertigkeiten: Bei einigen Wesen sind hier typische Sonderfertigkeiten angegeben.

Fertigkeiten: relevante Fertigkeiten der Kreatur

Größenkategorie: Größe des Wesens (siehe Größenkategorien im Regelwerk, Seite 157)

Typus: Es wird unterschieden in Pflanzen, Tiere und Menschen, wobei letztere für die Erwachten auch Elfen, Zwerge oder Orks umfassen. Erwachte sind alle erwachten Tiere, neben den erwachten Katzen also auch erwachte Hunde, Eulen, usw. Geister sind die Seelen Verstorbener, die in der Zwischenwelt gefangen sind.

Beute: was man bei dem Wesen finden kann bzw. zu was man es verarbeiten kann

Kampfverhalten: wie das Wesen im Kampf agiert und wann es flieht

Tierkunde oder andere Geistesfertigkeiten: Je nach Wesen kann eine erfolgreiche Probe auf die entsprechende Fertigkeit hilfreiches Wissen über das Wesen zutage fördern.

Besonderheiten: Manche Wesen verfügen über Gifte oder andere Eigenheiten, die hier erläutert werden.

Schmerz: Hier ist angegeben, bei wie vielen LeP das Wesen wie viele Schmerzstufen erleidet. Bei sehr kleinen Wesen können die letzten Stufen Schmerz erst deutlich unter 5 LeP auftreten. Bei sehr großen Wesen können sie dafür auch schon deutlich über 5 LeP auftreten.

Tierische Klugheit

Die Eigenschaft Klugheit weist bei vielen Wesen den Vermerk (t) auf. Dieser Vermerk gibt an, dass das Wesen keine für Menschen oder Erwachte übliche Intelligenz besitzt, sondern eine tierische, die für Proben relevant sein kann. Um die Klugheit von Erwachten mit denen von Tieren in Relation setzen zu können, hilft folgende Tabelle:

TIERISCHE KLUGHEIT

Tier	Erwachter
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5



BARTWELS

Diese urtümlich aussehenden Süßwasserfische mit langen Barteln und runden Flossen leben in flachen, stehenden Gewässern und in den Uferbereichen des großen Flusses. Bartwelse können eine Länge von anderthalb Schritt erreichen, wobei es uralte Exemplare geben soll, die gute zweieinhalb Schritt groß geworden sein sollen. Sie stehen im Ruf, so ziemlich alles zu fressen, was in ihr breites Maul passt, und sie sind kräftig genug um Angelschnüre und Netze zu zerreißen. Dafür sind sie aber auch recht wohlschmeckend.

Lebensweise

Bartwelse sind nachtaktiv. Meist verbergen sie sich im Schlamm, um ihrer Beute aufzulauern, wobei sie mit ihren namensgebenden Barteln, die an den Seiten des Mauls hervorragen, ihr Umfeld ertasten. Sie fallen auf der Jagd Fische genauso an wie Wasservögel und andere Tiere, die ihnen vors Maul geraten.

BARTWELS



Länge: ca. 1,5 Schritt

Gewicht: 35 Stein

MU 12	KL 8(t)	IN 13	CH 9
FF 9	GE 12	KO 22	KK 26
SK 1	ZK 12	Ini 12 + 1W6	
LE 80	RS 1	GS 6	VW 5

Biss: AW 25 TP 1W6+6 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Haltegriff (wie Haltegriff, kann mit dem Angriff Biss ausgeführt werden, kann mittlere und kleinere Ziele ins Wasser zerren)

Fertigkeiten: Friemeln 18, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 35, Selbstbeherrschung 22, Sinnesschärfe 24, Verbergen 22(32)*, Willenskraft 22

Größenkategorie: groß

Typus: Tier

Beute: 140 Tagesrationen

Kampfverhalten: Bartwelse verbergen sich gerne im Schlamm.erspüren sie mit ihren Barteln Beute in der Nähe, packen sie mit ihrem kräftigen Kiefer blitzschnell zu und zerren ihr Opfer ins Wasser, um es anschließend am Stück zu verschlingen. Werden sie angegriffen, versuchen sie spätestens nach Verlust von 50 Prozent ihrer LE zu fliehen.

Tierkunde:

- 🐾 QS 1: Bartwels mit einer leichten Weinsoße ... köstlich.
- 🐾 QS 2: Sie sind groß genug um Katzen zu verschlingen. Also Obacht!
- 🐾 QS 3+: Sie verbergen sich gerne im Schlamm und ertasten das trübe Wasser mit ihren Barteln.

Schmerz +2 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

*Der Wert In Klammern gilt, wenn sich der Bartwels im Schlamm versteckt.



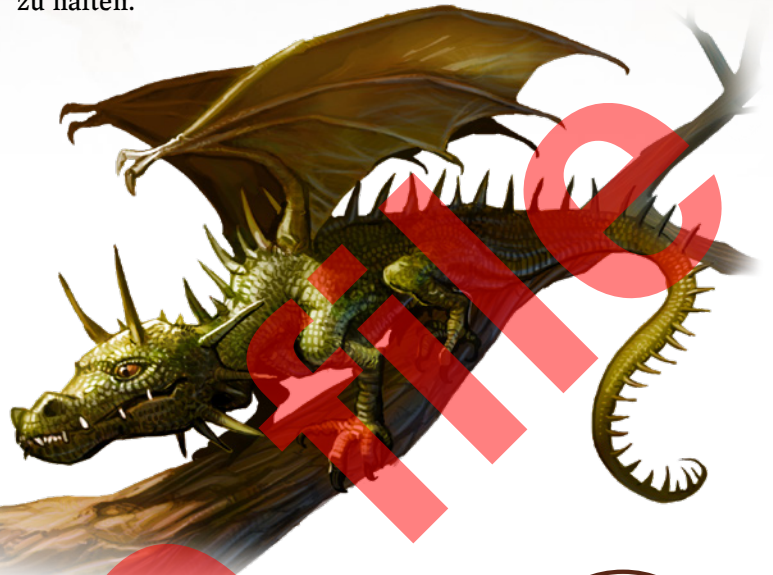
BAUMDRACHE

In den Wäldern und Sümpfen um Havena sind die Baumdrachen zu Hause. Diese relativ kleinen Drachen verschwinden dank ihrer grün-bläulichen Schuppenfärbung fast in den Kronen der Bäume, was ihnen ihren Namen eingebracht hat. Sie sind weder besonders intelligent noch sprach- oder magiebegabt. Katzen sind für sie Teil ihres Speiseplans. Außerdem lieben sie glitzernde Dinge sehr, was sie zu unangenehmen Zeitgenossen macht. Man sagt, dass sie einen winzigen Karfunkelstein in ihrem Kopf tragen, und für die wenigen Eingeweihten mag dieser Stein ein wahrer Schatz sein. Ganz sicher ist jedoch, dass ihre Eier wahrhafte Köstlichkeiten sind.

Lebensweise

Baumdrachen sind Diebe durch und durch, nicht mal ihre eigenen Nester bauen sie selbst, sondern besetzen stattdessen Behausungen anderer

Vögel. Diese Nester verstärken sie und bleiben dort meist ihr Leben lang. Hier horten sie ihre zusammengeplünderten Schätze und nutzen sie als Aussichtspunkte, um nach neuer Beute Ausschau zu halten.



BAUMDRACHE

Länge: 1,25 bis 1,50 Schritt lang (ohne Schwanz); 2,50 bis 3,00 Schritt (mit Schwanz); Flügelspannweite 2,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 60 Stein

MU 13 **KL** 12(t) **IN** 13 **CH** 11

FF 10 **GE** 14 **KO** 36 **KK** 36

SK 3 **ZK** 26 **Ini** 14 + 1W6

LE 220 **RS** 3 **GS** 6/20* **VW** 7

Biss: AW 23 TP 3W6+4 **RW** mittel

Klauen: AW 25 TP 2W6+3 **RW** lang

Feuerodem: AW 25 LZ 1 TP 3W6

RW 3/5/7 Schritt

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Haltegriff (wie Haltegriff, kann mit den Angriffen Biss und Klauen ausgeführt werden, kann mittlere und kleinere Ziele fortschleifen oder mit ihnen fortfliegen), Präziser Angriff I

Fertigkeiten: Friemeln 25, Körperbeherrschung 28, Kraftakt 50, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 24, Verbergen 25, Willenskraft 20

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier

Beute: glitzernder Krimskrums im Nest (ca. 250 🐾), Zähne und Klauen, Drachenschuppen, winziger Karfunkelstein.

Kampfverhalten: Baumdrachen sehen Katzen als potentielle Beute an, besonders wenn sie glitzernde Dinge mit sich herumtragen. Sie stürzen sich aus dem Flug heraus auf ihre Beute und versuchen sie in ihr Nest zu schleppen. Größere oder gefährlichere Gegner traktieren sie mit Bissen, Klauenhieben und seinem Feueratem. Verliert ein Baumdrache 50 Prozent seiner LE, versucht er fortzufliegen.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Drachen lieben schöne Dinge, so wie wir.

🐾 **QS 2:** Sie spucken Feuer.

🐾 **QS 3+:** Sie haben einen winzigen Edelstein in ihrem Kopf.

Besonderheiten:

Feuerodem: Der Baumdrache kann seinen Feuerodem insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Verursacht er bei einem einzelnen Angriff 12 oder mehr SP, gerät eine große Fläche des Charakters in Brand (siehe Regelwerk, Seite 192).

Schmerz +2 bei: 165 LeP, 110 LeP, 55 LeP, 15 LeP oder weniger

* Geschwindigkeit: zu Fuß / im Flug



FEUERQUALLE

Dieses seltsame Wesen des Meeres scheint dicht an der Grenze zwischen Schönheit und Absonderlichkeit zu wandeln. Sein gallertartiger, schirmförmiger Kopf ist durchsichtig, ebenso wie seine langen, vielzähligen Fäden, die darunter im Strom des Wassers gleiten. Dennoch schimmern saftige, rote und orangefarbene Töne unter seiner schimmernden Haut. Seine Schönheit sollte jedoch nur von weitem bewundert werden, trägt es doch schmerzhaft brennendes Gift in seinen langen Nesseln, das nicht nur für kleinere Fische tödlich ist, sondern auch Katzen gefährlich werden kann.

Lebensweise

Feuerquallen lassen sich durchs Meer treiben und breiten ihre Nesselfäden wie ein Netz aus. Was hineingerät, wird durch ihr Gift getötet, langsam zur Mundöffnung gezogen und gefressen. Zu gezielten Angriffen sind sie jedoch nicht in der Lage. Sie sind überall an der Küste und in der Unterstadt zu finden.



FEUERQUALLE

Größe: Schirmdurchmesser: ca. 0,25 Schritt,
Nesselfäden: 1,5 Schritt

Gewicht: 0,5 Stein

SK -4 **ZK** -4

LE 10 **RS** 0 **GS** 1 **VW** 0

Nesselfäden: **AW** - **TP** Bei Kontakt mit den Nesselfäden wird das Feuerquallengift injiziert.

Größenkategorie: klein

Typus: Tier

Beute: Quallen sind nicht essbar. Ihr Gift lässt sich nicht extrahieren.

Kampfverhalten: Feuerquallen sind nicht in der Lage aktiv anzugreifen. Ihre Nesselfäden sind unter Wasser kaum sichtbar. Um sie zu bemerken, ist eine erfolgreiche Sinnesschärfe -5 nötig. Gerät man in sie, bleiben sie bei Kontakt an ihrem Opfer hängen und injizieren durch winzige Nadeln ihr ätzendes Gift. Durch eine erfolgreiche Probe auf Körperbeherrschung kann man sich von den Fäden befreien.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Feuerquallen sind giftig.

🐾 **QS 2:** Man findet sie nur im Salz- und Brackwasser. Leider sind sie nicht essbar.

🐾 **QS 3+:** Das Gift ist sehr schmerzhaft.

Draufpinkeln soll den Schmerz lindern.

Besonderheiten: Quallen können keine Fertigkeiten einsetzen und besitzen keine relevanten Eigenschaften.

Schmerz +2 bei: Feuerquallen haben kein Schmerzempfinden.

FEUERQUALLENGIFT

Entgegen der Regeln für andere Gifte kann sich die Wirkung des Giftes bei wiederholtem Kontakt mit der Feuerqualle akkumulieren. Das heißt nach jedem Kontakt wird die Giftprobe wiederholt und die sich ergebene Wirkung auf die bisherige Wirkung aufaddiert. Die Gabe von Urin auf die verätzte Hautpartie hebt eine Stufe des erzeugten Zustands Schmerz auf. Das Gift kann nicht aus der Feuerqualle gewonnen werden.

Stufe: 3

Art: Waffengift

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: einmalig 1W6 SP, 1 Stufe Schmerz / einmalig 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: 1W6 Stunden / 1 KR

