

# Impressum

## VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

## REDAKTION

Nadine Schäkel

## AUTOREN

Julian Härtl, Carolina Möbis, Jens Ullrich

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

## LEKTORAT

Frauke Forster

## KORREKTORAT

Frauke Forster

## COVERBILD

Nadine Schäkel

## SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Hoffmann

## LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

## INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Steffen Brand, Lisa Heschl, Christina Kraus, Julia Metzger, Nadine Schäkel

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.

2. überarbeitete Auflage



# Inhaltsverzeichnis

## POLTERNDE GEISTER 2

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Das Abenteuer im Überblick.....   | 3  |
| Dramatis Personae.....            | 3  |
| Das Gathris-Anwesen .....         | 5  |
| Auf ins Abenteuer!.....           | 13 |
| Einstieg .....                    | 13 |
| Erkundung .....                   | 13 |
| Begegnungen mit den Geistern..... | 13 |
| Auftritt des Erben .....          | 14 |
| Die Bitte der Geister.....        | 15 |
| Spuk und Gepolter.....            | 15 |
| Das Finale .....                  | 16 |
| Ein Ende mit Schrecken .....      | 16 |
| Geisterdank.....                  | 17 |

## JENSEITS DES SPIEGELS 18

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Das Abenteuer im Überblick.....   | 19 |
| Die Mäuserennbahn .....           | 19 |
| Drei Häuser für einen Schatz..... | 20 |
| Die Schatzkarte .....             | 21 |
| Die große Fahrt.....              | 23 |
| Nahemas Turm .....                | 26 |
| Die Ebenen.....                   | 28 |
| Der Weg zurück.....               | 32 |
| Rückkehr.....                     | 33 |

## DER HUND VON ORKENDORF 34

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Das Abenteuer in Kürze .....     | 35 |
| Das Orkendorf .....              | 35 |
| Die Vorgeschichte .....          | 36 |
| Der Auftrag .....                | 37 |
| Ermittlungen.....                | 39 |
| Eine neue Leiche.....            | 41 |
| Das Haus der roten Laterne ..... | 42 |
| Hundchen in der Grube.....       | 44 |
| In der Sackgasse .....           | 45 |
| Das Labor vom Orkendorf.....     | 46 |
| Aufräumarbeiten .....            | 47 |
| Erfahrung.....                   | 48 |

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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.



# Dem Meister zum Geleit

In deinen Händen hältst du die erste Abenteueranthologie von **Die Schwarze Katze: Nachtgeheul**. Dieses Heft bietet dir Abenteuervorlagen für ein paar schaurige Abende mit Freunden, an denen ihr in die Welt düsterer Geistergeschichten abtauchen könnt. Denn Katzenaugen vermögen das zu sehen, was so manchem Menschenauge ein Leben lang verschlossen bleibt.



Bewohner Oberflurens erzählen sich zahlreiche Geschichten über das Haus des Alchimisten, sprechen von Schemen in der Nacht, von befremdlichen Lichtern und von Geräuschen, die jedem Bürger einen kalten Schauer über den Rücken laufen lassen. Allesamt Gerüchte, die den Halunken und Tunichtgut Pergrin Jast jedoch nicht davon abhalten, sich das Anwesen, das er sein Erbe nennt, unter den gierigen Nagel zu reißen. Wären da nur nicht tatsächlich seltsame Erscheinungen, Gestalten in der Dunkelheit, die das Haus scheinbar heimsuchen, regelrechte Polternde Geister ...

Jenseits des Spiegels ragen sonderbaren Gemäuer aus dem Wasser. An klaren Tagen, wenn man auf den Schwarzen Spiegel hinausschaut, kann man dort einen mysteriösen Turm sehen, der alles andere überragt. Kein Erwachter, der noch alle Glöckchen im Beutel hat, würde sich dort hinauswagen. Doch ein Pergament, das den Helden in die Pfoten gefallen ist, kündigt von großem Reichtum für jene, die das Undenkbare wagen.

Um kleine Kätzchen davon abzuhalten, des Nachts das Nest zu verlassen, erzählen ihre Mütter ihnen das Spukmärchen um den Hund von Orkendorf. Niemanden wundert es daher, dass die Katzen von Orkendorf seinen Namen durch die Gassen flüstern, als sich eine grausame Mordserie durch das Stadtviertel zieht. Als sich dann nachts sogar Sichtungen und unheimliches Heulen häufen, braucht es tapfere Helden, die sich dem Schrecken entgegenstellen.

Mögen die Ahnen, insbesondere Zerzal, in diesen nebligen Nächten über dich wachen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.





# Doelternde Geister



von Julian Härth

Mit Dank an die Maus.

»Nein. Nein! Bitte, Liebste, verlass mich nicht. Bleib bei mir! Es wird alles gut werden, ich verspreche es dir! Ich bin hier, bei dir – ich finde einen Weg. Gilia. Gilia! Nein. Nein! Bitte, Gilia ...«

– Irion Gathris, kurz vor einem verhängnisvollen, letzten Kuss

»Was ist das für eine Welt? Wenn das Madamal so auf die Hausdächer scheint nachdem es geregnet hat, wie heute, sieht die Stadt aus, als wäre sie aus Silber. So schön. Aber so kalt. Wie Vater und Mutter. Warum passiert das alles? Ich vermisse sie so schrecklich. Ich will fliegen, wie ein Vogel. Dann fliege ich hinauf zu Vater und Mutter.«

– Gedanken der Mara Gathris, kurz vor einem verhängnisvollen, letzten Schritt

## DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

**Stichworte zum Abenteuer:** Einbruch, Erkundung eines Anwesens, Geisterscheinungen

**Genre:** Grusel- und Krawallabenteuer

**Komplexität (Spieler/Meister):** mittel/mittel

**Erfahrung der Helden:** Fortgeschritten

**Ort:** Havena, Stadtteil Oberfluren

**Zeit:** ab 2 HL

**Heldeneignung:** zu fiesen Streichen aufgelegte Helden

**Wichtige Fertigkeiten:**



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerksfertigkeiten



Kampffertigkeiten



## DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

### Was bisher geschah

Einst, vor fast einem halben Jahrhundert, wurde das Anwesen der reichen Familie *Gathris* im Stadtteil Oberfluren in Havena von *Irion*, *Gilia* und deren Tochter *Mara* bewohnt. Irion Gathris war ein ebenso erfolgreicher wie stattbekannter Alchimist, der seiner Zeit stets voraus war und fleißig an Innovationen arbeitete, die der Familie einen angenehmen Wohlstand ermöglichten. Sie lebten glücklich und zufrieden, bis zu jenem schicksalhaften Tag, an dem die Frau des Alchimisten, *Gilia*, von einer Reise aus dem fernen Grangorien zurückkehrte. Dort tobte 996 nach Bosparans Fall die *Blaue Keuche*, eine schreckliche Seuche, mit der sich die arme Frau angesteckt hatte. Irion war verzweifelt und arbeitete Tag und Nacht, um ein Alchimicum herzustellen, ein Heilmittel, das seine Liebste retten sollte. Doch auch die Medizin konnte *Gilia* nicht retten. An ihrem Sterbebett konnte Irion, unsterblich in seine Frau verliebt, auf einen letzten Kuss seiner Holden nicht verzichten. Ein Kuss, der ihm zum Verhängnis werden sollte. Er steckte sich mit der schweren Krankheit an, wagte es jedoch nicht, jemanden um Hilfe zu bitten. Erschüttert vom Tod seiner Geliebten und in Angst um seinen guten Ruf als Alchimisten, siechte er dahin und starb schließlich – all das unter den Augen seiner armen Tochter *Mara*, die, um die Tragödie zu vollenden, den Freitod wählte, indem sie sich aus dem höchsten Fenster des Anwesens stürzte. Die Geschichte sprach sich damals, vor mehr als 40 Jahren, in Havena herum und bald schon mied man das Anwesen, nannte es verflucht und erzählte sich Geschichten von den Geistern der Unglücklichen, die noch immer im Anwesen herumgeistern. Geschichten, die der Wahrheit entsprechen. Unwahr ist jedoch, dass die gefesselten Seelen unglücklich sind: Sie leben noch immer gemeinsam im Anwesen, Seite an Seite und unsterblich. Sie haben ihre Ruhe auf ihre eigene Art und Weise gefunden, sind eine Familie, die ihre Zeit miteinander verbringen kann. Nun aber, einige Wochen bevor die Helden das Anwesen erreichen, heckte der opportunistische Halunke *Pergrin Jast* einen Plan aus, um sich mit einem gefälschten Testament das Erbe der Familie *Gathris* zu erschleichen und reist mit seiner eigenen Familie nach Havena, um sich das Haus unter den Nagel zu reißen.

### Was geschehen wird

Von einem Hund verfolgt, finden die Helden im Anwesen der Familie *Gathris*, das momentan noch herrenlos ist, Unterschlupf. Sie können das Haus erkunden und dabei allerlei Entdeckungen machen, die jedoch nicht alle harmlos sind. Noch dazu machen die Helden Bekanntschaft mit den Geistern der *Gathris*, die ihr Unwesen im Anwesen treiben und wenig begeistert von der Anwesenheit eines Rudels Katzen in ihren Mauern sind. Dann aber erreicht der Halunke *Pergrin* mit seiner Familie das Haus und macht sich dort breit. Ein Umstand, der den Geistern noch weniger gefällt als das Herumstöbern der vierpfötigen Helden unserer Geschichte. So werden die Helden von der Familie *Gathris* gebeten, ihnen zu helfen, die Familie *Jast* zu vertreiben. Selbst aktiv werden können die Geister nicht, fürchten sie doch das Ende ihres Familienglücks durch einen Exorzismus der Diener des menschlichen Totengottes *Boron*, welche die *Jasts* rufen könnten, sollten die Geister sich offenbaren. Also liegt es an den Helden, den Eindruck zu erwecken, das Anwesen sei verflucht. Doch nicht nur das, irgendwo vor den schützenden Mauern des Hauses liegt auch noch der Hund auf der Lauer, der die Helden erst in diese brenzlige Situation gebracht hat ...

### DRAMATIS PERSONAE

Die folgenden sechs Charaktere sind wichtige Hauptakteure des Abenteuers.



Denke daran, dass die Darstellung der Sprache der Menschen eher durch Beschreibungen dargestellt werden sollte als durch wörtliche Rede. Nur Erwachte, die die Menschensprache als Sonderfertigkeit beherrschen (siehe Regelwerk, Seite 145), können auch Wortfetzen der Familie *Jast* verstehen. Bei den Geistern ist dies nicht der Fall: Diese können vollständig von den Erwachten verstanden werden. Du kannst diesen Umstand nutzen, um durch Gespräche mit den Geistern die Motivationen und Inhalte der Familie *Jast* zu vermitteln.





## FAMILIE GATHRIS

**Motivation:** Beschützer

**Stärke:** Gefestigt

MU 13 KL 13 IN 13 CH 13

FF 13 GE 13 KO 13(39)\* KK 13(39)\*

SK 3 ZK 3(29)\* INI 13 + 1W6

LE 90 RS 0 GS 8

(AW/VW 32/8 TP 3W6+2 RW (Lang)\*)

**Fertigkeiten:** Friemeln 24, Körperbeherrschung 24(36)\*, Kraftakt 26(52)\*, Selbstbeherrschung 24(36)\*, Verbergen 26, Durchschauen 20, Einschüchtern 28, Willenskraft 28

\*Wenn der Geist materialisiert ist, gelten die Werte in Klammern.

**Kräfte:** Geräusche, Manifestation, Lichter löschen

**Besonderheiten:** Gebunden an ihr Heim

Mithilfe des Geisterbaukastens im Regelwerk, Seite 210 kannst du die Geister individualisieren.

**Darstellung:** Bewege dich nur sehr langsam, sprich leise und bedacht und sieh entweder an deinem Gesprächspartner vorbei oder durch ihn hindurch.  
**Gegenüber Katzen:** Gilia sind Katzen gleichgültig, sieht aber die Schönheit in den vierbeinigen Geschöpfen.

### Irion Gathris

**Kurzcharakteristik:** ehemals meisterlicher Alchimist, Mitte 30 mit kurzem dunklen Haar vor seinem Tode, nun eine Schreckgestalt aus schwarzem Rauch, verbringt viel Zeit im Kaminsystem des Hauses

**Hintergrund:** siehe Was bisher geschah auf Seite 3

**Darstellung:** Stehe auf und beuge dich über deine Mitspieler, während du drohend mit ihnen sprichst.

**Gegenüber Katzen:** Irion hasst Katzen zwar nicht, empfindet sie aber als lästig. Er ist anfangs nicht sehr begeistert davon, dass diese in seinem Anwesen herumstromern und will sie verscheuchen. Helfen sie ihm später, wird er ihr dankbarster Freund, da sie sein Erbe und damit das Zuhause seiner Familie bewahrt haben.

### Gilia Gathris

**Kurzcharakteristik:** Anfang 30, mit schönem blonden Haar vor ihrem Tode, nun ein weiß-durchscheinendes Gespenst, wirkt anteils- und freudlos, obwohl sie glücklich ist

**Hintergrund:** siehe Was bisher geschah auf Seite 3

### Die blutige Mara

**Kurzcharakteristik:** 9 Jahre alt, mit hübschem dunklen Haar vor ihrem Tode, nun ein weiß-durchscheinender Geist, dessen Kleid mit Blut befleckt ist

**Hintergrund:** siehe Was bisher geschah auf Seite 3

**Darstellung:** Sei zögerlich und sprich vorsichtig, während du dich leicht bückst, als würdest du dich verstecken.

**Gegenüber Katzen:** Mara liebt Katzen und kann ihren Spieltrieb kaum beherrschen, sobald sie eine sieht.

### Pergrin Jast

**Kurzcharakteristik:** 42 Jahre, schütteres dunkelbraunes Haar, Knollennase, abergläubisch, neigt zu Wutausbrüchen, ist stets opportunistisch und hinterhältig, bürgerliche Kleidung

**Hintergrund:** Pergrin ist ein Tunichtgut und Halunke, ein Betrüger aus Albernaria, der lange für seinen jetzigen Lebensstandard, der sich durchaus sehen lassen kann, herumgaunern musste. Er hat in seinem ganzen Leben noch keine ehrliche



Arbeit verrichtet und hat auch nicht vor, damit anzufangen. Vor kurzem hat er, nachdem er die Geschichte um die Familie Gathris hörte, ein Testament gefälscht, das ihn als alleinigen und letzten Erben von *Irion Gathris* nennt. Durch Bestechungsgelder wurde dieses anerkannt und nun möchte Pergrin das Anwesen in Besitz nehmen.

**Darstellung:** Sei laut und aufbrausend, blicke dich lauernd um, wenn du sprichst.

**Gegenüber Katzen:** Pergrin hasst Katzen. Er tritt gerne nach ihnen und mag es, wie sie dabei aufkreischen. Für ihn haben Katzen nur einen einzigen Platz in seinem Leben: Ertränkt im nächsten Wasserfass.

### Emer Jast

**Kurzcharakteristik:** 37 Jahre, geflochtenes, hellbraunes Haar, gutaussehend, grundsätzlich gelangweilt, sehr abergläubisch, teures Kleid

**Hintergrund:** Emer hat Pergrin geheiratet, nachdem dieser ihr ein glückliches und vor allem reiches, gemeinsames Leben versprochen hat. Seitdem hofft sie darauf, dass ihr Mann endlich den nötigen Erfolg hat. Sie ist sehr unselbstständig und abseits des Kochens und des Kinderhütens überlässt sie sämtliche Arbeiten ihrem Mann. Alles, was sie nicht in diesem Moment bereichert, langweilt sie fast zu Tode. Selbst Reichtum, den sie seit längerem besitzt, erweckt ihr Interesse nicht mehr.

**Darstellung:** Blicke gelangweilt drein während du sprichst. Puste dabei immer wieder angestrengt Luft aus. Brich Gespräche ab, wenn sie dir zu lange dauern und widme dich einer anderen, ebenso unwichtigen Tätigkeit.

**Gegenüber Katzen:** Für Katzen hat Emer nur gelangweilte Blicke und ein ebenso emotionsloses „Kusch“ übrig.

### Viviane Jast

**Kurzcharakteristik:** 9 Jahre, hübsch, langes haselnussbraunes Haar, verwöhnt und verzogen, verspielt und schreckhaft, einfaches Kleid

**Hintergrund:** Viviane ist die absolut verzogene und launische Tochter von Pergrin und Emer

**Darstellung:** Quengele, wenn etwas nicht so passiert, wie du es möchtest und erfreue dich ohne jegliche Dankbarkeit, wenn dir ermöglicht wird, das zu tun, was du möchtest.

**Gegenüber Katzen:** Katzen wecken in Viviane einen diabolischen Spieltrieb, der an Sadismus grenzt. Sie liebt es, kleine Lebewesen zu ärgern und sogar zu quälen.

### Werte der Familie Jast

Für die Werte der Familie Jast kannst du dich an dem Menschen im Regelwerk auf Seite 205 orientieren. Dabei sollte Viviane niedrigere Werte haben als Emer und Pergrin.

## Das Gathris-Anwesen

Von außen war das Anwesen der Gathris schon immer ein skurriler Anblick. Hölzerne, wasserspeierartige Figuren zieren die Ecken eines keilförmigen Daches mit Lehm-schindeln, während die Fenster in der gebeizten Fassade von urigen Vorhängen verdeckt werden und so jeden Blick ins Innere verhindern. Durch ein Türchen im etwa einen Schritt hohen Gartenzaun gelangt man in den ehemals gepflegten, nun wild wuchernden Garten, durchschreitet einige Hecken, bis man zu dem Treppchen gelangt, das zu der wuchtigen Eingangstür führt. Dort prangt ein angelaufener, schwerer Türklopfer aus Messing, welcher die Form eines Rochens hat, der mit seinem Schwanz einen massigen Metallring fasst.

### (E) DAS ERDGESCHOSS

Das Erdgeschoss ist mit einer Vielzahl von verglasten Fenstern versehen, die mit einfachen

Stoffvorhängen bedeckt sind. Dadurch ist es im Anwesen recht düster und nur wenige Lichtstrahlen dringen herein. In diesen schwebt der Staub herum, der sich auch auf allen Möbeln und offenliegenden Gegenständen niedergelegt hat. Der ebenfalls staubbedeckte Fußboden besteht aus feinen Holzdielen. Die Luft in diesem Geschoss ist muffig und stickig.

### (E1) Die Eingangshalle

Die Eingangshalle ist gesäumt von zahlreichen, kleinen und mit Namen beschrifteten (um diese entziffern zu können, benötigen die Erwachten die Sonderfertigkeit Menschenschrift, siehe Regelwerk, Seite 145) Gemälden verschiedener Mitglieder der Familie Gathris, darunter mit je einem Gemälde auch Irion, Gilia und Mara, auf welchen die Helden die Geister klar identifizieren können. Auf dem Boden liegt ein abgelaufener, blauer Tep-

