

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOREN

Frauke Forster, Dominik Hladek, Gudrun Schürer

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Frauke Forster, Carolina Möbis

KORREKTORAT

Frauke Forster, Carolina Möbis

COVERBILD

Christina Kraus

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Hoffmann

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Steffen Brand, Sandra Braun, Lisa Heschl,
Christina Kraus, Julia Metzger, Nadine Schäkel,
Marek Stelov, Maja Wrzosek

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.

1. Auflage



Inhaltsverzeichnis

DAS GROSSE KATERWERBEN 2

Das Abenteuer im Überblick.....	2
Anwerbung zwischen Speiseresten.....	3
Eine Katze zu werben.....	5
Erkundungen über Lyra.....	6
In Rajnapurs Reich.....	9
In Aphasmondos Glanzwelt.....	12
In Rondiegos Jagdrevier.....	15
Happy End?.....	17

GLOCKENKLIMPERN 18

Das Abenteuer im Überblick.....	19
Anwerbung.....	19
Informationssuche.....	20
Klatsch und Tratsch.....	20
Auf der Lauer.....	21
Der Weg ins Haus.....	22
Ramons Reich.....	25
Allgemeine Hinweise.....	25
Finale.....	30
Der Mühen Lohn.....	30
Anhang.....	31

DER MUSENKUSS 35

Das Abenteuer im Überblick.....	35
Einleitung.....	36
Vorgeschichte.....	36
Der Weg zum Ruhm ist steil und steinig ...	36
Der Auftrag.....	36
Umgehört.....	38
Leuonora und der Wüterich.....	39
Die Vorbereitung.....	40
Neider bei der Arbeit.....	45
Organisatorisches und Werbung.....	46
Die Premierennacht.....	47
Entführung und Befreiung der Diva	47
Die Aufführung.....	47
Die Abrechnung.....	49
Der Lohn der Mühen.....	49

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUG, 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.



Dem Meister zum Geleit

Gerade hältst du die zweite Anthologie, **Samtpfoten**, von **Die Schwarze Katze** in den Händen. Alle hier enthaltenen Abenteuer legen den Fokus auf soziale Interaktion oder beschäftigen sich mit dem who-is-who der katzischen Gesellschaft, die sich seit dem Himmelslicht in der Stadt Havena aufgebaut hat.

In **Das Große Katerwerben** treffen die Helden den armen Tinto Gassenmiefier, der sein Herz unwiederbringlich an die schöne Lyra Wölkchen verloren hat. Wie der Zufall so will, sucht sie gerade einen Lebenspartner und Vater für ihren Wurf. Doch Tinto hat es schwer, denn als kleiner Müllwühler kann er kaum die schönste Katze des Viertels auf sich aufmerksam machen. Darüber hinaus macht es ihm die Konkurrenz, die nicht davor zurückschreckt, niederträchtige Mittel einzusetzen, um Lyra als Trophäe zu gewinnen, schwer mitzuhalten. Helden mit einem Hang für Romantik sind hier genau richtig aufgehoben. Vielleicht will gar ein Held Lyra für sich selbst gewinnen?

Glockenklipern verheißt Reichtum und Ehre für jeden leidenschaftlichen Dachtänzer. Ramon, der hochangesehene Prinz von Al'Anfa, ist im Besitz eines höchst wertvollen bunten Paradiesvogels und er wird nicht müde, jeder Katze der Ober- und Unterschicht davon zu erzählen. Das weckt Begehrlichkeiten in den Herzen vieler und einige schmieden Pläne, sich den Vogel unter die Krallen zu reißen. Es gilt schnell zu handeln, doch man sollte mit Bedacht vorgehen, denn Ramon wird nicht tatenlos zusehen und alle Mittel einsetzen,

die einem reichen Kater wie ihm zur Verfügung stehen, um Diebe aufzuhalten.

Der Musenkuss traf Wilderia Silbertatze aus heiterem Himmel als sie einen wandernden Puppenspieler der Langbeiner beobachtete. Auch sie will ein großes Heldenepos erzählen, doch dafür bedarf es viel Arbeit. In ihrem Übereifer verkündete sie bereits einen Termin für die Premiere, was bereits an viele fellige Öhrchen gedrungen ist. Ein Gesichtsverlust kommt nicht in Frage, also müssen Helden her! Winkt den Helden eine beschämende Vorstellung oder werden sie Sternchen am Katzen-theater-Himmel? Wenn deine Spieler narratives Geschichtenerzählen mit viel schauspielerischem Einsatz am Spieltisch lieben gelernt haben, sei dir dieses Abenteuer wärmstens ans Herz gelegt.

Jeder Fehltritt kann dich deine Ehre kosten oder dir mächtige Feinde verschaffen und so muss jeder Schritt hier nicht nur auf den Sprichwörtlichen **Samtpfoten** geschehen.



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.





Das Große Katerwerben



von Dominik Hladek

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden helfen einem Kater beim Werben um eine Katzendame und stechen dessen Rivalen aus.

Genre: Stadtabenteuer, Kulturerfahrung, Wettstreit

Komplexität Spieler/Meister: gering/mittel

Erfahrung der Helden: Einsteiger

Ort: Havena

Zeit: ab 5 HL

Heldeneignung: Helden mit Hang zur Romantik

Wichtige Fertigkeiten



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerksfertigkeiten



Kampffertigkeiten

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

In den Gassen Havenas geht unter den erwachten Katzen das Gerücht um, dass *Lyra Wölkchen* (oder wie ihre Besitzer sie in Gelehrtensprache nennen: *Lyra Nuvolina*), eine der begehrtesten Katzen der Stadt, einen Gefährten und zukünftigen Vater für ihre Kinder sucht. Sie lebt im Luxus im Haus ihrer reichen Besitzer, gilt aber nicht nur als edel und luxusverwöhnt, sondern auch als mutig und kämpferisch. Nicht selten treibt sie sich als unterschätzte Straßenkämpferin in den nächtlichen Gassen Havenas herum. Viele Kater freien um sie, doch sie lässt sich nicht so leicht gewinnen. Sicher, so glaubt man, wird sie sich für einen besonders starken oder edlen Kater entscheiden, einen, der ihr etwas zu bieten hat. Tatsächlich aber sucht Lyra nach jemandem, der sie in gleicher Weise verzaubert wie sie es mit ihrer Umwelt tut. Jemandem, der *wirklich* und nicht nur oberflächlich an ihr interessiert ist.

Womöglich ist ja einer deiner Spielercharakter ein geeigneter Kandidat (siehe den Kasten **Ein Spieler-**



charakter als Werbender). Falls nicht, dann ist es der herzensgute, aber unscheinbare *Tinto Gassenmieser*, der der Richtige für Lyra wäre. Das Problem ist aber nicht nur, dass er ihr nie aufgefallen ist, sondern auch, dass sich drei weitere Kandidaten in die Aufgabe verbissen haben, Lyra für sich zu gewinnen. Diese sind jedoch – für die Helden sichtbar, für Lyra nicht – unangenehme Zeitgenossen, die ihre eigenen Gründe haben, Lyra für sich gewinnen zu wollen; und keiner davon beinhaltet die Worte „aufrichtig“ oder „Liebe“.

ANWERBUNG ZWISCHEN SPEISERESTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein zauberhafter Abend in den Gassen Havenas hat begonnen! Der köstliche Duft von Fisch und Fleischresten erfüllt die laue Sommerabendluft und entfaltet in der Wärme der Abendsonne erst so richtig seine erlesenen Aromen. Es ist jene magische Zeit, in der die Tavernen die ersten Speisereste in den Hinterhöfen entsorgen, in der die Mäuse sich aus ihren Löchern wagen und in der Krüge voller süßlich-vergorener Milch vor den Haustüren entleert werden. Dieses Fest für die Sinne lockt die Katzen Havenas aus ihren Behausungen auf die Straße; natürlich auch euch. Doch aus Richtung des vorzüglichen und großen Haufens von Essensresten in einer Seitengasse, den ihr euch als erstes Ziel eurer nächtlichen Reise ausgesucht habt, erklingt Katzenkrawall und spöttisches Gelächter.

Das Abenteuer beginnt an Tintos Müllhalde. Dieser Restehaufen hinter der Küche eines bürgerlichen Wohnhauses ist der ganze Stolz und das Revier von Tinto. Die Besitzer haben einen Narren an ihm gefressen und versorgen ihn schon lange mit Essensresten. Der Kater lässt auch andere daran teilhaben, aber natürlich nie ganz selbstlos: Auf Dauer kann er die Speisereste nicht allein gegen unliebsame Konkurrenten verteidigen, weshalb er andere Kater gegen Teilhabe auf seine Seite zieht. Auch für verschiedene Gefallen, kleine Geschenke und nach dem Prinzip „Eine Hand wäscht die andere“ ist er zum Teilen bereit. Wenn die Charaktere ankommen, sehen sie folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um den Restehaufen herum hat sich ein regelrechtes Fellknäuel von Katern gebildet, das anscheinend gar nicht an den Resten interessiert ist, sondern einer atemberaubend schönen Katze mit samtigem Fell hinterherblickt und -miaut. Die Kater werben offensichtlich um die Katzendame und bedrängen sich dabei gegenseitig. Ein eher schmutziger Straßenkater, wohl der Besitzer des Restehaufens, wird völlig abgedrängt. Erst als die Katzendame sich demonstrativ gelangweilt abwendet und geht, beginnen sich die Werber und ihre Begleiter nun am Restehaufen zu bedienen – gegen den Willen dessen Besitzers.

Unter den Werbern befinden sich neben Tinto auch dessen drei Hauptrivalen (*Rajnapur*, Seite 9, *Aphasmondo*, Seite 12 und *Rondiego*, Seite 15). Als Tinto sieht, dass seine köstlichen Speisereste aufgefressen werden, bittet der überrumpelte Kater geistesgegenwärtig die nahenden Charaktere um Hilfe, die Diebe von seinem Restehaufen zu verscheuchen. Er verspricht, dass sie etwas abkriegen werden.

Die Charaktere können selber entscheiden, wie sie sich der Sache annehmen. Es sollte zumindest eine Probe involviert sein, z. B. auf Talente wie *Einschüchtern* oder *Umschmeicheln*, aber auch ein Angriff oder eine List sind denkbar, um die Kater zu vertreiben. Nachdem Lyra fort ist, haben sie ohnehin kein großes Interesse mehr, hier zu bleiben und ziehen sich beim ersten Anzeichen von Ärger in ihre Reviere zurück. Es sollte hier zwar zu einer Spannungssituation oder kurzem Schlagabtausch kommen, wobei die Charaktere die drei Rivalen schon einmal kennenlernen können, aber ein ernsthafter Kampf sollte noch nicht entbrennen. Tinto dankt den Helden für ihre Hilfe und lässt sie wie versprochen an seinen leckeren Resten teilhaben. Bei diesem Mahl berichtet er, dass die drei Kater, wie auch er selbst, um die Katzendame werben, die die Charaktere zuvor sahen; Lyra sei ihr Name. Nach dem Essen bittet er die Charaktere um weitergehende Hilfe: Tinto gibt zu, dass er schlechte Chancen bei einer Katzendame wie Lyra hat, aber er ist verliebt und möchte ihr Herz gewinnen. Er bittet die Charaktere, ihm beizustehen. Dafür lasse er sie regelmäßig an seinen Speiseresten teilhaben und werde jedem von ihnen bei Erfolg ein Geschenk machen: Die



Hausbesitzer entladen allerlei Gerümpel neben den Speiseresten, in einem verborgenen Versteck zwischen ausrangierten Möbelstücken hat er in einer Kommodenschublade einige Gegenstände gesammelt. Bei Erfolg können die Charaktere sich jeder etwas daraus aussuchen. Es handelt sich um ‚Waren‘ im Wert von insgesamt 300 🐾.

Wenn die Charaktere zustimmen, will Tinto sofort loslegen. Sie sollen alles über Lyra herausfinden, ihm beibringen, wie man sich souverän einer Katzendame wie Lyra annähert, wie man sie beeindruckt, was man ihr schenken könnte und wie er die lästigen Rivalen loswird. Am besten alles gleichzeitig und sofort. Bremsen die Charaktere ihn in seinem Enthusiasmus, akzeptiert er aber, was immer sie vorschlagen, lediglich rohe Gewalt (Töten der Rivalen, Entführen Lyras oder ähnliches) lehnt er kategorisch ab.

Tinto Gassenmieber

Kurzcharakteristik: Unscheinbarer, etwas ungepflegter, aber herzensguter Straßenkater-Mischling und Müllwühler. Trägt praktische Flickenkleidung, den Kopf ziert ein alter Filzhut mit Taubenfeder.

Funktion: Auftraggeber und Verbündeter

Hintergrund: Tinto lebt auf der Straße. Er mag das Lotterleben als Einzelgänger und ist für einen Kater recht hilfsbereit und freundlich.

Darstellung: Sprich zweifelnd und unsicher, benutze viele Füllwörter und schweife häufig ab, miaue bisweilen traurig oder unsicher.

Zitat: »Makrele! Ich liebe Makrele. Willst du ein Stück? Ist kaum angeknabbert. Wer wirft denn so etwas Köstliches weg? Mmmmmh.«

TINTO GASSENMBIEFER

Größe: ca. 0,50 Schritt

Gewicht: 3,8 Stein

MU 12 KL 13 IN 11 CH 11

FF 14 GE 12 KO 12 KK 12

SK 2 ZK 2 Ini 12+1W6

LE 30 RS 2 GS 6/12 VW 3

Krallen: AW 21 TP 1W6+1 RW kurz

Biss: AW 21 TP 1W6+2 RW kurz

Fertigkeiten: Friemeln 28, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 24, Selbstbeherrschung 24, Sinnesschärfe 24,

Verbergen 26, Umschmeicheln 19, Willenskraft 21, Basteln 25, Musizieren 24

Kampfverhalten: Tinto wird mit allen Mitteln versuchen, Kämpfe auf andere Weise zu lösen als mit roher Gewalt. Beim Verlust 50% seiner LeP versucht er, zu fliehen.

Wenn es darum geht, Lyra zu beschützen kämpft er allerdings bis zum bitteren Ende.

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 22 LE, 15 LE, 10 LE, 5 LE oder weniger



Betörung: »Aber, was soll ich denn sagen? Sie wird mich doch sowieso ... ja, ja, ich mach ja schon. Äh ... Lyra, willst du vielleicht, ich meine nur, wenn es dir nichts ausmacht, also äh, könntest du dir eventuell vorstellen mit mir ... also äh ... Essen?«

EIN SPIELERCHARAKTER ALS WERBENDER

Wenn du es wünschst, kannst du den liebeskranken Tinto nur am Rande auftreten lassen oder ganz aus dem Abenteuer streichen, und stattdessen einen deiner Spielercharaktere als Werber um Lyra einsetzen. Dessen Freunde, die anderen Spielercharaktere, helfen dann ihm statt Tinto. Auch wenn du das nicht planst, bleibe für diese Möglichkeit offen, denn deine Spieler könnten diese Dynamik selbst ins Spiel bringen: Ein Spielerkater könnte sich ebenfalls in Lyra verlieben, weil der Spieler das so entscheidet. Wenn du das Glück hast, mit solch aktiven Spielern gesegnet zu sein,

dann geh – bei allen Katzenahnen! – darauf ein. Selbstsüchtig, wie manche Katzen sind, könnten sie Tinto als Außenseiter an dieser Stelle einfach links liegen lassen und entscheiden, selber um Lyra zu werben. Oder ihn hintergehen. Oder ähnlich einem Cyrano de Bergerac bei der Hilfe für Tinto allmählich spüren, dass sie selbst eigentlich der bessere Partner für Lyra wären.

Wir gehen der Einfachheit halber immer von einem Kater als Werbendem aus, aber es spricht nichts dagegen, dass eine (weibliche) Katze sich in Lyra verliebt und diese Liebe auch erwidert wird.



Eine Katze zu werben

Die Spielercharaktere sollen nun freie Hand darin haben, wie sie Tinto helfen. Sie können sich Gedanken machen, wie sie Lyras Herz für Tinto (oder sich) gewinnen und ihre Ideen entsprechend umsetzen. Neben allgemeinen Möglichkeiten spielt dabei insbesondere das Ausstechen der drei hauptsächlichen Mitbewerber, die man in der Eingangsszene schon kennenlernen konnte, eine Rolle. Setzt man sich gegen diese durch, steigt die Chance, dass Lyra sich für den Kandidaten der Spielerhelden entscheidet.

Das Viertel

Das Abenteuer spielt in einem durchmischten Viertel im Dreieck zwischen Oberfluren (Regelwerk, Seite 43), Nalleshof (Regelwerk, Seite 35) und Unterfluren (Regelwerk, Seite 47). Charmeure und Stubentiger aus reichen Patrizierhäusern treffen hier auf Müllwühler und Straßenkämpfer in den Gassen. Dazwischen tummeln sich Tauscher, Dachtänzer und mysteriöse Aphasmakinder. Ihre

Reviere sind unterschiedlich groß. Während einige Katzen sich mit dem Bereich um ihr Wohnhaus oder ihre Gasse begnügen, beanspruchen andere große Gebiete für sich und die Ihren. Begrenzt ist das Viertel im Westen durch den Stadtpark und im

OPTIONAL: DIE RESSOURCE

Wenn du es wünschst, kannst du die Ressource  einsetzen, um den aktuellen Stand von Lyras Zuneigung zu Tinto (oder dem Spielercharakter) darzustellen. Dafür wird euch ein Handout auf Seite 6 zur Verfügung gestellt. Ist dir das Ausmalen von Herzen zu viel organisatorischer Aufwand oder widerspricht es deinen Vorstellungen davon, wie Liebe funktioniert, dann lass einfach dein  entscheiden. Aber um die Auseinandersetzung mit Lyras drei anderen Verehrern kommen die Helden nicht herum.

