

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOR

Jens Ullrich

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT & KORREKTORAT

Frauke Forster, Simon Burandt

COVERBILD

Cynthia Fernandez Garcia

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN

Sandra Braun, Tristan Denecke, Anja Di Paolo,
Fífa Finnsdottir, Christof Grobelski,
Matthias Kinnigkeit, Christina Kraus,
Annika Maar, Nina Pommelin,
Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Holger Schulz,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek,
Fabrice Weiss, Karin Wittig, Maja Wrzosek,
Malte Zirbel

Inhaltsverzeichnis

Bergadler	4
Erdmännchen.....	5
Fasan	6
Gadang-Kaiman	8
Geharnischter Bittsteller	9
Gelber Kneifer	10
Großer Krabber	11
Khoramsbestie	12
Mordassel.....	13
Panzerschnapper	14
Pardel.....	15
Pfau	16
Riesenfledermaus.....	17
Saguaraspinne	18
Sandente	19
Sandwolf	20
Speikobra	21
Springziege	22
Stachelechse.....	23
Stinktier	24
Trachdachs.....	25
Trach'Dulsluchs	26
Vogelmensch.....	27
Vogelspinne	28
Warzenschwein.....	29
Die Geister von Fasar	30
Die Bizarren von Fasar	33
Knochenschneider und ihre Kinder	36
Die Wächter des Obeliskens.....	44
Die Brutwächter	50

1. Auflage Printed in EU 2021

ULISSES SPIELE

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

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 © 2021 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 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.





Das Bestiarium



Willkommen im Bestiarium zu Fasar, einer Stadt in der Welt von Die Schwarze Katze! Hier findest du eine Menge Tiere, welche die Stadt, die Flussauen des Gadang und die Steppen des Umlandes bevölkern. Manche sind besonders gut als Beute geeignet, wie der Fasan oder der Pfau, während andere, wie der gelbe Kneifer oder der Kaiman, Erwachen das Leben schwer machen können. Zu ihnen gesellen sich einige Geister und Bizarre, die Faserer Nächte noch gefährlicher gestalten, als sie es ohnehin schon sind. Im zweiten Teil dieses Bandes werden ausgefallene Wesen beschrieben, zum Beispiel die krabbelnden Schrecken unterhalb der Stadt, die Gargyle der schwarzen Zinnen oder die bizarren Experimente der verrückten Ärztin Harima Knochenschneider. Die Beschreibungen sind ausführlicher und so gestaltet, dass du leicht ein Abenteuer um sie stricken kannst.

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 deren 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 der von Tieren in Relation setzen zu können, hilft nebenstehende Tabelle:

TIERISCHE KLUGHEIT

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



BERGADLER

Bergadler gehören zu den größten Raubvögeln Aventuriens. Ihr Gefieder ist braun und wird mit zunehmendem Alter an Flügelspitzen und Kopf grau bis weiß. Die majestätischen Vögel sind bei Menschen als Herrschaftssymbol beliebt. Deswegen schicken einige wohlhabende Menschen immer wieder Habenichtse los, die Eier und Jungtiere der Vögel stehlen sollen, damit die Wohlhabenden sie zu Haus- und Jagdtieren ausbilden können.

Lebensweise

Bergadler leben allein oder in Paaren an den Hängen des Walls, wo sie ihre Nester an den unwegsamsten Orten errichten. Sie machen Jagd auf Hasen, kleinere Bergziegen und Eidechsen. Aufgrund ihrer Größe stehen auch Erwachte auf ihrem Speiseplan. Ihre Beute beobachten sie meist eine Weile von einer erhöhten Position aus, um sie dann mit der Sonne im Rücken oder nah am Boden entlang fliegend zu überraschen und ihre enorm kraftvollen Klauen in ihren Kopf zu schlagen. Beute, die härter im Nehmen ist, wie beispielsweise Schildkröten, tragen sie in die Höhe und lassen sie auf Felsen fallen.

Trach'Dul-Gläubigen gilt der Bergadler als Späher Trach'Duls, der den Würdigen den Weg weist.



BERGADLER

Länge: ca. 1 bis 1,3 Schritt

Flügelspannweite: 3 Schritt

Gewicht: 8 Stein

MU 15 KL 12(t) IN 14 CH 14

FF 11 GE 14 KO 18 KK 18

SK 4 ZK 8 Ini 15 + 1W6

LE 55 RS 1 GS 4/20* VW 6

Krallen: AW 28 TP 1W6+6 RW mittel

Schnabel: AW 28 TP 2W6+4 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Haltegriff (wie Haltegriff, kann mit den Angriffen Schnabel und Krallen ausgeführt werden, kann mittlere und kleinere Ziele fortschleifen oder mit ihnen fortfliegen)

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 26, Krafttakt 28, Selbstbeherrschung 22, Sinnesschärfe 30, Verbergen 26, Willenskraft 26

Größenkategorie: groß

Typus: Tier

Beute: 30 Tagesrationen, 2W6+8 Schwanzfedern (schillernd, lang)

Kampfverhalten: Bergadler stürzen sich meist mit der Sonne im Rücken oder im Tiefflug überraschend auf ihre Beute. Längere Kämpfe meiden sie und versuchen zu fliehen.

Tierkunde:

- ❖ QS 1: Bergadler können unbemerkt viele Stunden gleitend in der Höhe verbringen.
- ❖ QS 2: Männchen sind deutlich kleiner als Weibchen.
- ❖ QS 3+: Nur Jungtiere eignen sich zur Aufzucht. Erwachsene Bergadler lassen sich nicht abrichten.

Schmerz +2 bei: 41 LeP, 27 LeP, 14 LeP, 5 LeP oder weniger

*zu Fuß / im Flug



ERDMÄNNCHEN

Diese possierlichen und schlaun Tiere sind für ihre Wachsamkeit und ihren Zusammenhalt bekannt. Erdmännchen werden kaum 30 cm lang und erreichen selten mal 1 Stein Gewicht. Ihre Körper sind schlank und ihre Beine recht kurz. Das Fell von Erdmännchen ist kurz und weich, weshalb sie manchmal von Erwachten bejagt werden.

Lebensweise

Erdmännchen bilden Familienverbände, die weitläufige Höhlensysteme bewohnen. Während einige Familienmitglieder aufrecht stehend Wache halten, jagen andere Insekten, Eidechsen und sogar

Skorpione. Bei Gefahr geben die Wachen ein pfeifendes Bellen von sich, woraufhin alle Familienmitglieder in den Höhleneingängen verschwinden. Die Jagd auf Skorpione haben Erdmännchen perfektioniert und erfahrene Jäger geben ihre Jagdtechniken an jüngere weiter, indem sie zuerst mit toten Skorpionen üben und dann mit lebendigen, denen die Giftstacheln abgebissen wurden. Viele Mungos verachten Erdmännchen zutiefst. Es heißt, dass sie einst den Mungos ähnlich waren, bis sie aus Feigheit oder aus Angst um ihre Familie abgelehnt haben, zu kämpfen, woraufhin sie in die heutigen Erdmännchen verwandelt wurden.



ERDMÄNNCHEN

Länge: ca. 0,3 Schritt

Gewicht: 0,7 Stein

MU 14	KL 13(t)	IN 14	CH 12
FF 14	GE 15	KO 11	KK 10
SK 4	ZK 1	Ini 15 + 1W6	
LE 20	RS 0	GS 8	VW 6

Biss: AW 25 TP 1W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 28, Körperbeherrschung 28, Krafttakt 22, Selbstbeherrschung 25, Sinnesschärfe 28, Verbergen 28, Willenskraft 24

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 4 Tagesrationen, flauschiges Fell (10 ✨)

Kampfverhalten: Erdmännchen fliehen in ihre Höhlen, sobald sie eine Gefahr auch nur erahnen. In ihren Tunneln in die Ecke gedrängt, können sie allerdings zu wütenden, kleinen Bestien werden.

Tierkunde:

- 🐾 QS 1: Sie passen gut auf, und ihr Pfeifen verrät einen.
- 🐾 QS 2: Ihr Fell ist flauschig. Aber die Mungos gucken dann so komisch.
- 🐾 QS 3+: Sie töten Skorpione. Dabei sehen sie so harmlos aus.

Schmerz +2 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 3 LeP oder weniger

