

Havena

- 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 Stadtvogs
- OF07 Goldenes Haus
- OF08 Liskas Boutique
- OF09 Methus Salon
- OS01 Tanzplatz
- OS02 Der Schlachthof
- ZE01 Der Große Schädelhaufen



- HL01 Reißgrafs Speichel
- HL02 Mühlenscheune
- HL03 Schwimmende Saufbude
- HL04 Fischerhütten und Räucherammern
- HL05 Schatzinsel
- HL06 Hof „von Feuchtwiesen“

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski, Markus Plötz

REDAKTION

Philipp Baas, Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Philipp Baas, 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 Wrzosek

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

Copyright © 2024 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 trügen 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.

(...)

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!

(gekürzt für die Neuauflage)

Jens Ullrich

Trier, 16.06.2018

Vorwort zur Refurbished-Auflage

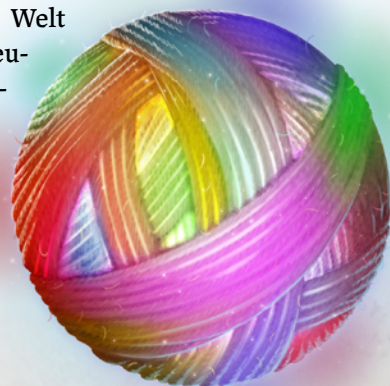
Fünf Jahre nach dem ersten Erscheinen von *Die Schwarze Katze* ist das Rollenspiel-Universum der sogenannten Erwahten stark gewachsen und es ist Zeit, die Grundbücher der Entwicklung der Jahre anzupassen. Wir haben fünf der bestehenden Bände in drei neue Bände gebündelt. Dies ist der erste Band, die *Grundregeln*, die inhaltlich in weiten Teilen unverändert dem ursprünglichen Regelwerk entsprechen. Inzwischen beschränkt sich *Die Schwarze Katze* auch nicht mehr nur auf die eigensinnigen Fellknäule, sondern in der neuen Auflage sind schon in diesem Buch für Spielerinnen und Spieler der beste Freund des Menschen und der beste Feind der Katze spielbar: Hunde! Entsprechend finden sich neue Professionen, Vor- und Nachteile, Rassen und was man sonst so braucht, um der Welt als erwachter Hund entgegenzutreten, in den *Grundregeln*. Außerdem wurde das *Hundeland* in den Hintergrund integriert.

Kreaturen, die Geheimnisse Havenas sowie Tipps zum Spielen sind nun nicht mehr in den *Grundregeln* enthalten, sondern sind zusammen mit weiteren Kreaturen, drei Abenteuern und optionalen Regeln in die *Ausbauregeln* gewandert.

Die Archetypen (auch vier neue) finden sich im Unterschied zur ursprünglichen Auflage jetzt zusammen mit weiteren Rassen, Kulturen, Professionen und allerlei Hintergrund im *Spieler-Kompendium*.

Trotz der Neusortierung bleibt eines beim Alten: *Die Schwarze Katze* bietet den Kern eines jeden Rollenspiels: Man schlüpft in eine neue Rolle, in einer unbekannten Welt und erlebt staunend Abenteuer, die weit weg vom täglichen Einerlei sind.

Philipp Baas,
Heidelberg, 23.11.2023





Inhaltsverzeichnis

HELDEN AUF VIER PFOTEN 8

Die Nacht des Erwachens	9
Am Anfang war das Licht	10
Leib und Seele.....	10
Ahnen und Göttliche	12
Die Ersten	15
Die Ahnen im Alltag	16
Die Göttlichen der Hunde	17
Der Göttliche Wurf.....	18
Die Göttlichen im Alltag	19
Das alltägliche Leben.....	20

HAVENA 26

Die Straßen der Altstadt	27
Fischerort.....	27
Orkendorf	34
Nalleshof.....	42
Südhafen	45
Die Unterstadt	48
Die Straßen der Neustadt	50
Oberfluren.....	50
Unterfluren	54
Ostufer	57
In der Tiefe	59
Die Sippen.....	60
Die Rattentunnel.....	62
Die Grube.....	63
Hundeland oder die Feldmark	65
Die Rudel Feldmarks.....	66
Wichtige Orte	70
Wichtige Persönlichkeiten Havenas.....	74

GRUNDREGELN 78

Eigenschaften.....	79
Fertigkeiten.....	80
Fertigkeitsproben	81
Abgeleitete Werte	84
Vor- und Nachteile.....	84
Sonderfertigkeiten.....	84
Schicksalspunkte.....	85
Zustände & Status.....	86
Zustände	86
Status	87

CHARAKTERERSTELLUNG 90

Was möchte ich spielen?	90
Der Charakterbau	93

RASSE, KULTUR & PROFESSION 104

Rassen	105
Mischlinge	105
Aranier	105
Firunsbärchen	106
Scheunenkatze	106
Rahjatänzer.....	107
Albernischer Feenhund	107
Schlappohr	107
Kulturen	108
Professionen.....	110

VORTEILE UND NACHTEILE 129

Allgemeine Regeln.....	130
Vorteile	131
Nachteile	136

FERTIGKEITEN 143

Einsatz von Fertigkeiten.....	144
Werkzeuge	144
Sonstige Modifikationen	144
Qualität bei Fertigkeiten	144
Mehr Details	145
Geringerer Zeitaufwand.....	145
Höhere Qualität	145
Körperfertigkeiten.....	146
Gesellschaftsfertigkeiten	147
Geistesfertigkeiten	148
Handwerksfertigkeiten.....	150
Kampffertigkeiten	151
Allgemeine Sonderfertigkeiten	152
Sprachen	153
Schriften	153

MIT ZÄHNEN UND KLAUEN 154

Nahkampf und Fernkampf	155
Kampfrunden.....	155
Reihenfolge und Initiative.....	155
Handlungen	156
Taktische Bewegung	157
Nahkampf	158
1. Ziel bestimmen	158
2. Angriff	158
3. Schaden	159
Fernkampf.....	160
1. Ziel bestimmen	160
2. Angriff	160
3. Schaden	161



Spezielle Kampfregeln.....	163
Rüstung und Belastung	163
Die schwache Pfote.....	163
Beidhändiger Kampf	163
Sicht	164
Günstige und ungünstige Situationen...	165
Beengte Umgebung	165
Besondere Aktionen.....	166
Kampfsonderfertigkeiten	167

AHNENKINDER/GÖTTLICHE ERBEN 172

Aspekte und Aspektkenntnis.....	173
Ahnengaben.....	178
Wirken von Ahnengaben	178
1. Benennung des Ziels.....	178
2. Das Wirken	178
4. Abzug der Ahnenenergiepunkte	179
5. Ermittlung der Wirkung	179
Sonderfertigkeiten Ahnenkinder und Erben.....	180
Ahnengaben.....	180
Geschenke Aphasmas	181
Geschenke Nurtis	181
Geschenke Rondras	181
Geschenke Zerzals	181
Geschenke der Brüder aus Mittnacht ...	181
Geschenke Tavas.....	181
Ahnengaben Aphasmas.....	182
Ahnengaben Nurtis	185
Ahnengaben Rondras	188
Ahnengaben Zerzals.....	191
Gaben der Brüder aus Mittnacht.....	196
Gaben Tavas.....	199

DETAILREGELN 205

Regeneration.....	206
Heilung	207
Letzte Rettung und Tod	207
Schadensquellen	207
Feuer- und Säureschaden	208
Erstickungsschaden	208
Gifte, Heil- und Rauschmittel.....	209
Heilmittel.....	211
Weitere Detailregeln.....	212
Tragkraft und Stemmen	212
Schwimmen.....	212
Verfolgungsjagden	213
Erfahrung.....	214

AUSRÜSTUNG 216

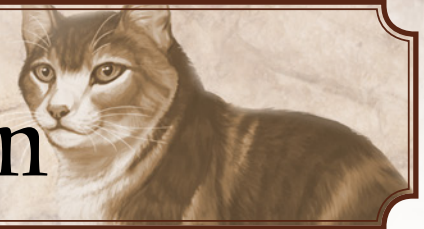
Was ist was wert?	216
Der Wert der Kleidung.....	217
Alles andere.....	217
Ein Einkaufsbummel.....	218
Bei Gradan Eisenbieger	218
Bei Liska von der Linde.....	221
Bei Rosilanda Wolkenblick.....	222
Minzas Rahmtopf	223
Bei Dodo Krötenstreichler.....	223
Bei Arana Wirselfreund	224
Beim sonnigen Benni.....	224
Bei Bärwen Sabberlefze.....	225

INDEX 226





Melden auf vier Pfoten



„Ein Müller hatte drei Söhne, seine Mühle, einen Esel und einen Kater; die Söhne mußten mahlen, der Esel Getreide holen und Mehl forttragen und die Katz die Mäuse wegfangen. Als der Müller starb, theilten sich die drei Söhne die Erbschaft, der älteste bekam die Mühle, der zweite den Esel, der dritte den Kater, weiter blieb nichts für ihn übrig. Da war er traurig und sprach zu sich selbst: „Ich hab es doch am allerschlimmsten kriegt, mein ältester Bruder kann mahlen, mein zweiter kann auf seinem Esel reiten, was kann ich mit dem Kater anfangen? Laß ich mir ein paar Pelzhandschuhe aus seinem Fell machen, so ists vorbei.“ „Hör“, fing der Kater an, der alles verstanden hatte, was er gesagt, „du brauchst mich nicht zu tödten, um ein paar schlechte Handschuh aus meinem Pelz zu kriegen, laß mir nur ein paar Stiefel machen, daß ich ausgehen kann und mich unter den Leuten sehen lassen, dann soll dir bald geholfen seyn.“

– Der gestiefelte Kater, Gebrüder Grimm, 1812

„Also, das war so: Wir lagen im Hafen von Havena vor Anker, und weil es Heuer gab, haben wir uns da einen netten Abend gemacht. Und als ich dann, so nach zwei, drei Bierchen ... Jetzt lach nich', ich schwör bei meinem Bart, mehr war's nicht! Also, ich geh raus, es ist schon dunkel, da hör ich was, und als ich mich umdreh, also ... nee, ich fang anders an. Meine Nichte hat so eine Puppe, so groß wie mein Unterarm lang ist, die hat, also die Puppe, die hat so ein buntes Bauschkleid an. Meine Nichte nennt sie Rohaja, nach der Kaiserin, hier, vom Mittelreich. Also, ich steh da nachts draußen bei der Schenke und dreh mich um, und da steht diese Puppe in der Gasse, einfach so, mit einem Hut auf. Ich guck und sag noch ‚Moment, ist das nicht Kaiserin Rohaja?‘ Da dreht sich die Puppe um, und husch husch, verschwindet sie um die nächste Ecke. Und ich schwöre, und wehe ihr lacht! Die Puppe hatte einen Schwanz, dick und buschig!“

– gehört in der Taverne Roter Meerdrache in Kuslik



Die Nacht des Erwachens

Wolken verdunkelten den Mond über Havena, und nur flackernder Kerzenschein hinter den Butzenfenstern einer Schenke bewahrte die Gasse davor, in völliger Finsternis zu versinken.

Wie zum Trotz lief sie die Gasse entlang, als wäre sie die Herrin all dieser Häuser, Buden und Winkel der Stadt. Die Nacht war bisher wenig erfolgreich gewesen. Ein Fischkopf am Hafen, zu wenig, um sich damit zufrieden zu geben. Aber zur Not blieb der Fleischhauer.

Sie sprang auf ein Fass und zog sich ohne Mühe den Bretterzaun hoch. Der Müllhaufen des Fleischhauers war vielversprechend. Man musste nur wissen, welcher Teil des Innenhofes sicher war.

Flink balancierte sie den Zaun entlang und sprang in aller Stille neben der alten Eiche hinab. Sie schaute zufrieden zur großen Kiste auf der anderen Seite des Hofes. Es wurde wohl langsam schwerhörig. Mit stolz empor gerecktem Schwanz näherte sie sich dem herrlich duftenden Müllhaufen. Er versprach Fleisch, Knochen und Gedärm für jeden, der nur mutig oder dumm genug war zuzugreifen.

Sie zögerte. Dämmerlicht erfüllte den Hof, doch es war nicht die Morgenröte. Geisterhaftes, blaues Licht schien den Himmel entlangzuwandern, als würde ein brennender Wagen jenseits der Wolken über das Firmament rasen. Für einen Moment wurde der Hof fast taghell erleuchtet, nur um dann wieder in Dunkelheit zu versinken.

Verwirrt schaute sie zum Himmel, zögerte, doch der Duft des Haufens lockte.

Dumpfes Grollen erklang aus der alten Kiste und ein rötlich schimmerndes Augenpaar starrte sie zornig an. Es war erwacht.

Knurrend und kläffend schoss es aus seinem Unterschlupf, ein Monstrum mit massigem Schädel, sicher doppelt so schwer wie sie. Es raste heran, Geifer spritzte, und dann, ein Ruck, und es schien in der Luft zu hängen. Eine Kette spannte sich klirrend und hielt es an seinem Halsband zurück. Es röchelte, stellte sich auf die Hinterbeine, doch alles Zerren und Ziehen half nichts. Sie war keine zwei Schritt von ihm entfernt, und doch unerreichbar.

Ihr Schwanz peitschte aufgeregt hin und her. Das Monstrum war direkt vor ihr, voller Hass auf sie, auf die Kette, auf alles. Und doch war es hilflos. Sie betrachtete es, seine langen Zähne, seinen muskulösen Leib. Dann setzte sie sich hin, direkt vor es, und verrichtete ihre Notdurft. Kaum etwas machte deutlicher, wessen Hof dies war.

Ein fernes Donnern rollte über die Dächer. Hoch erhobenen Hauptes schlenderte sie weiter zum Haufen, langsam und ganz ohne Eile, das zornige Monstrum hinter sich lassend. Ein Knacken, dann ein Knall, Klauen, die über das Pflaster des Hofes kratzten. Sie musste sich nicht umsehen, um zu wissen, was das bedeutete. Sie machte einen Satz zur Seite, doch die Spitze ihres Schwanzes blieb zwischen den zuschnappenden Kiefern hängen. Es hatte sich losgerissen. Es war nicht mehr hilflos. Es war ein zorniger Koloss, darauf aus, sie in Stücke zu reißen. Kreischend riss sie sich los, obwohl es sie ihre Schwanzspitze kostete. Drei, vier schnelle Sprünge, während das Monstrum sich umdrehte, um ihr nachzusetzen. Ihr Herz pochte, als sich ihre Krallen tief in die rettende Rinde der Eiche bohrten. Mit wenigen Zügen hatte sie es auf einen Ast geschafft, als das Monstrum schon den Stamm hochsprang. Es konnte nicht klettern, das wusste sie. Es sprang, wieder und wieder, knurrte und bleckte die Zähne.

Es dauerte eine Weile, bis das Ungetüm die Sinnlosigkeit seines Treibens einsah. Es schnaufte, setzte sich vor den Baum und schaute hinauf. Ihre Blicke trafen sich, während sie die blutende Schwanzspitze leckte. Was dann geschah, könnte kein Gelehrter der Stadt erklären, selbst wenn er darüber Kenntnis hätte. Stammte der feine Staub, der in dieser Nacht wie glitzernder Schnee vom Himmel rieselte, von den Göttern? War es Asche eines missglückten alchemistischen Gebräus? Oder war es schlichtweg eine Laune der Natur? Niemand stellte diese Fragen, denn noch bevor der Morgen graute, war der Staub wieder verschwunden, als sei nichts geschehen.

Sie blickte auf das Monstrum herab, doch etwas war anders. Sie war anders. Wissen erfüllte sie, nie erlebte Erinnerungen, Erkenntnis. Sie war sie. Sie war hier. Und sie wusste.

Unsicher holte sie Luft, ohne zu wissen warum. „Was willst du?“, zischte sie, überrascht von ihrer eigenen Stimme. Das Monstrum legte den Kopf schief, sein Blick sprach von der gleichen Überraschung, die auch sie erfüllte.

„Das ist mein Hof“, knurrte es. Seine Worte waren ungenlenk wie die Pfoten eines Welpen.

„Du ... du kannst sprechen. Ich kann sprechen.“ Sie ärgerte sich über sich selbst, noch bevor das letzte Wort gesprochen war. Die Offensichtlichkeit des Gesagten schien ihm aber nicht aufzufallen. Einzig ein „Ja“ bekam es heraus.

„Du bist ein Hund. Dummer Hund. Geh weg!“

