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 Erwachten, besonders 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 Weiteren werden ausgefallenere Wesen beschrieben, wie Geister, 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 4**).
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

Sample file

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 **Grundregeln**, **Seite 165**)
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

Sampleffile

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.

Sample file

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 Krimskrams 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 **Grundregeln, Seite 208**).
Schmerz +2 bei: 165 LeP, 110 LeP, 55 LeP, 15 LeP oder weniger
* Geschwindigkeit: zu Fuß / im Flug

Sample file

BLEICHMURÄNE

Zu den bizarren Kreaturen, die jenseits des schwarzen Spiegels lauern, zählen die Bleichmuräne. Mit ihrem langen, seitlich abgeflachten Körper ähneln sie anderen Muränenarten, sind jedoch bleich mit fast durchscheinender Haut und besitzen keine Augen. Zudem durchströmt ein halluzinogenes Gift ihren weißlichen Leib. Da ihnen Sonnenlicht starke Schmerzen bereitet, tauchen Bleichmuränen nur in dunklen Nächten bis zur Oberfläche. Ihr Gift erzeugt verstörende Halluzinationen, die wohl nur für Zerzalkinder interessant sein können, die zu nah am Rand der Zwischenwelt gestanden haben.

Lebensweise

Bleichmuränen verbergen sich meist einzeln in Höhlen und Spalten, die die Unterstadt durchziehen und verlassen diese nur in tiefster Nacht. Sie sind typische Lauerjäger. Auch ohne Sicht sind sie in der Lage, ihre Beute anhand ihrer Bewegungen und Geräusche im Wasser aufzuspüren, stoßen überraschend vor und verbeißen sich in ihr, um sie dann in die Tiefe zu ziehen.

Bleichmuräne

Länge: ca. 2 Schritt
Gewicht: 15 Stein

MU 14	KL 9(t)	IN 12	CH 8
FF 10	GE 16	KO 20	KK 18
SK 2	ZK 6	Ini 15 + 1W6	
LE 65	RS 0	GS 6	VW 5

Biss: AW 26 TP 1W6+6 RW Kurz
Fertigkeiten: Friemeln 20, Körperbeherrschung 23, Kraftakt 34, Selbstbeherrschung 23, Sinnesschärfe 21, Verbergen 21, Willenskraft 18
Größenkategorie: Groß
Typus: Tier
Beute: Fleisch (60 Rationen, giftig)
Kampfverhalten: Bleichmuränen verbergen sich gerne in Höhlen. Sie stoßen überraschend vor, beißen zu und versuchen ihre Beute in ihre Höhle zu ziehen. Fallen ihre LeP unter 50 Prozent, versuchen sie zu fliehen.
Tierkunde:
- **QS 1:** Bleichmuränen verstecken sich in Höhlen.
- **QS 2:** Sie sind giftig.
- **QS 3+:** Ihre Höhlen verlassen sie nur tief in der Nacht. Sie meiden helles Licht.

Besonderheiten: Gift der Bleichmuräne (siehe **Grundregeln, Seite 210**)
Schmerz +2 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Sample file

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

Sample file

FRETTCHEN

Diese Verwandten des Iltisses werden von einigen Patriziern Havenas als Haustiere und zur Jagd gehalten. Meist kastriert, verlieren die Rüden ihren strengen Geruch und gelten als putzige und possierliche Spielkameraden, werden aber auch für die Jagd auf Ratten und Kaninchen verwendet oder als Unterstützung bei der Falkenjagd. Trotz ihres verspielten Aussehens sind sie erbitterte Jäger, die es auch mit Beute aufnehmen, die doppelt so schwer ist wie sie selbst. Die Menschen von Feldmark machen mit Schlag- und Schlingenfallen Jagd auf wilde Frettchen, da ihre weichen Felle als Mantelbesatz sehr beliebt sind.

Lebensweise

Frettchen sind nachtaktiv. Sie leben meist als Einzelgänger und ziehen sich tagsüber in Kaninchenbauten oder andere dunkle Verstecke zurück. Wild kann man sie in den Flussauen und am Ostufer des großen Flusses antreffen, wo sie Jagd auf Frösche, Vögel und Nager machen.

Frettchen

Länge: ca. 0,45 Schritt (ohne Schwanz), 0,6 Schritt (mit Schwanz)
Gewicht: 1 Stein

MU 15	**KL** 13(t)	**IN** 13	**CH** 11
FF 13	**GE** 15	**KO** 12	**KK** 12
SK 4	**ZK** 2	**Ini** 15 + 1W6	
LE 30	**RS** 0	**GS** 14	**VW** 6

Biss: **AW** 26 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
Aktionen: 1
Fertigkeiten: Friemeln 27, Körperbeherrschung 30, Kraftakt 20, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 28, Verbergen 25, Willenskraft 22
Größenkategorie: mittel
Typus: Tier
Beute: 4 Tagesrationen, flauschiges Fell (20)
Kampfverhalten: Frettchen verteidigen sich, wenn sie angegriffen werden. Wenn möglich, versuchen sie dann in Höhlen oder andere enge Verstecke zu flüchten.
Tierkunde:
- **QS 1:** Frettchen sind gemein.
- **QS 2:** Ihr Fell ist sehr flauschig, aber sie stinken.
- **QS 3+:** In den Oberfluren halten manche Menschen Frettchen im Haus.

Schmerz +2 bei: 22 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sample file

HAUSGANS

Eine besondere Herausforderung für den waghalsigen Geflügeldieb ist die Hausgans. Sie ist im wahrsten Sinne des Wortes fette Beute, doch nur die geübtesten oder dümmsten Erwachten wagen sich an diese gefiederten Wachhunde heran. Besonders Ganter gelten als ausgesprochen aggressiv und greifen aus nichtigen Gründen an. Ihre Schnabelhiebe und Bisse sind recht schmerzhaft und können einer Katze durchaus gefährlich werden. Da Hausgänse meist in Scharen gehalten werden, beschützen sie sich gegenseitig und schlagen laut Alarm, wenn sie etwas ungewöhnliches bemerken. Entsprechend gilt es am Ostufer als Sport, diesen geflügelten Wachhunden unbemerkt Eier zu stehlen.

Lebensweise

Hausgänse werden im Sommer meist auf Weiden gehalten und überwintern, so sie nicht vorher auf dem Teller landen, im Stall. Menschen halten sie neben dem Fleisch auch für Eier und ihre weichen, warmen Daunen. Hausgänse sind im Gegensatz zu ihren wildlebenden Verwandten durch ihre Züchtung und Fütterung zu schwer zum Fliegen.

Hausgans

Größe: ca. 0,9 Schritt;
Flügelspannweite: 1,6 Schritt
Gewicht: 8 Stein

MU 14	**KL** 11(t)	**IN** 13	**CH** 10
FF 10	**GE** 12	**KO** 17	**KK** 15
SK 3	**ZK** 6	**Ini** 13 + 1W6	
LE 60	**RS** 1	**GS** 3	**VW** 5

Schnabel: **AW** 24 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
Aktionen: 1
Fertigkeiten: Friemeln 20, Körperbeherrschung 22, Kraftakt 32, Selbstbeherrschung 23, Sinnesschärfe 29, Verbergen 18, Willenskraft 22
Größenkategorie: mittel
Typus: Tier
Beute: 30 Tagesrationen, ein Sack voll Daunen
Kampfverhalten: Hausgänse verteidigen sich und ihre Brut pickend und zischend und können leicht provoziert werden. Verlieren sie 50 Prozent ihrer LE, versuchen sie sich zurückzuziehen.
Tierkunde:

- **QS 1:** Hausgänse sehen gemütlich aus, können aber sehr gemein sein.
- **QS 2:** Sie drohen nicht nur, sondern beißen auch fest zu.
- **QS 3+:** Ihre Nester verteidigen sie verbissen.

Schmerz +2 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Sample file

HAUSSCHWEIN

Menschen halten Hausschweine überall in Aventurien, wobei die Größe lokal variiert. Schweine sind die verbreitetsten Nutztiere; die Menschen halten sie wegen ihres Fleisches und stellen aus der Haut Leder her. Allen Hausschweinen ist gemein, dass sie wirklich alles fressen. Schweine sind cleverer als die meisten nicht-erwachten Tiere und sehr freundlich. Aufgrund ihrer Größe und Kraft kommen sie als Beute für Erwachte nicht in Frage. In seltenen Fällen kann es Erwachten gelinge, kleinere Hausschweine als Reittiere oder als Zugtiere zu benutzen, aber weder sind die Schweine sonderlich schnell noch geländegängig.

Lebensweise

Hausschweine werden entweder in Ställen gehalten oder in umzäunten Bereichen. Einige wenige leben eng mit den Menschen in ihren Häusern zusammen. Erwachte und Schweine begegnen sich meist eher zufällig und lassen sich gegenseitig auch in Ruhe.

Hausschwein

Größe: 0,75 Schritt Länge, 0,6 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 65 Stein
MU 12 **KL** 15 (t) **IN** 14 **CH** 13
FF 13 **GE** 14 **KO** 35 **KK** 35
SK 5 **ZK** 25 **Ini** 14 + 1W6
LE 120 **RS** 2 **GS** 11 **VW** 5
Biss: **AW** 25 **TP** 2W6 + 2 **RW** kurz
Aktionen: 1
Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 20, Kraftakt 50, Selbstbeherrschung 26, Sinnesschärfe 23, Verbergen 21, Willenskraft 25
Größenkategorie: riesig
Typus: Tier
Beute: 160 Tagesrationen
Kampfverhalten: Meist gehen Schweine Kämpfen aus dem Weg. Eber in der Brunft und Bachen mit Jungtieren greifen Störenfriede aber an.
Tierkunde:

- **QS 1:** Schweine fressen alles – und zur Not auch dich, selbst wenn du der Reiter bist.
- **QS 2:** Schweine sind geduldig und freundlich, aber verärgerst du sie, solltest du rennen.
- **QS 3+:** Schweine sind klug. Unterschätze nicht ihre Fähigkeiten, sie stellen manchen Menschling in den Schatten.

Schmerz +2 bei: 90 LeP, 60 LeP, 30 LeP, 15 LeP oder weniger

Sample file