

Das Krabbenfest des Dons

Die Leute des Dons haben ihre eigene Tradition zum Krabbenfest: Jedes Jahr starten sie in der Nacht vor dem Wettbewerb einen Versuch, das Krabbenfass zu stehlen. Diesem Versuch geht stets eine wochenlange Spähaktion voraus.

Die Fischerkatzen wiederum bewachen das Fass gerade in dieser Nacht besonders scharf. Es gilt als Frage der Ehre, sich die Krabben nicht abnehmen zu lassen. In der Nacht vor dem Fest sind also fast alle Fischerkatzen in der Nähe des Lagerhauses unterwegs, um die Diebe aufzuhalten.

Falls es dem Rudel des Dons jemals gelänge, das Fass oder seinen Inhalt zu erbeuten, würde der Don das Fest sicher dennoch stattfinden lassen. Aber die Ehre der Fischerkatzen wäre bis zum nächsten großen Frühjahrskrabbenknacken stark angekratzt.

MÄUSEBALL

Mäuseball erfreut sich als Sport bei allen Katzen der Stadt großer Popularität, wird aber vor allem in Orkendorf und in Nalleshof gespielt. Als Spielfeld dient ein alter Speicher oder die flache Dachfläche eines alten Lagerhauses. Zwei Bereiche werden als Tore definiert, meistens handelt es sich dabei um Dachfenster, in die ein Ball aus Leder hineinbuchsirt werden muss. Bisweilen wird stattdessen mit einer lebenden Maus gespielt. Die Spieler treten in Mannschaften von fünf bis neun Katzen gegeneinander an. Dabei verteidigt jede Mannschaft ein Tor, während sie selbst versucht, den Ball ins gegnerische Tor zu befördern. Der Ball darf nur mit den Pfoten geschlagen werden. Beißen ist sowohl gegen den Ball als auch gegen Mitspieler verboten. Sieger ist die Mannschaft, die nach einer bestimmten, vorher festgelegten Zeit die meisten Tore erzielt. Einige begeisterte Spieler machen sich für die Bildung fester Mannschaften in den jeweiligen Vierteln stark, um gegen andere Viertel antreten zu können. Allerdings konnten sich die Viertel selten länger als zwei Tage auf eine feste Mannschaftsauswahl einigen.

Rattenball

Mit Mäuseball verwandt ist Rattenball, ein Spiel der Tieflinge, das ausschließlich in der Kanalisation, dort aber mit viel Eifer, gespielt wird. Das Spielfeld umfasst zumeist ganze Bereiche der Kanalisation und ist selten fest definiert. Zu Beginn des Spiels werden so viele Zielbereiche wie Mannschaften ausgemacht. Eine speziell markierte Ratte wird von zwei Schiedsrichtern, meist Zerzal-

kindern, an einem beliebigen Punkt des Spielfelds freigelassen.

Drei, vier oder auch fünf Mannschaften von jeweils drei bis sechs Spielern müssen im Lauf des Spiels nicht nur die Ratte finden, sondern sie auch in den eigenen Zielbereich bringen. Dabei gilt als einzige Regel: „Keine spitzen Gegenstände“. Überfälle auf gegnerische Gruppen und wilde Raufereien gehören genauso zum Spiel wie regelmäßige Verletzungen. Die Ratte zählt auch als erfolgreich heimgebracht, wenn nur ihr Schädel am Zielort auftaucht.

KÖNIG DER SEILTÄNZER

König der Seiltänzer ist ein Geschicklichkeitswettbewerb, bei dem die gewandtesten Dachtänzer der Stadt, aber auch Tieflinge, Fischerkatzen, Müllwühler und viele andere ihre Kletterkünste vorführen und um das Recht kämpfen, sich König der Seiltänzer nennen zu dürfen.

Traditionell findet der Seiltanz am ersten Winter Vollmond im ungenutzten Schuppen einer kleinen Seilerei auf der Krakeninsel statt. Die dort ansässige Dachtänzerin Mayra Flinkfuß und ihr Partner, der Fischerkater Rufus von der weißen Brücke, horten über das Jahr Reste, die bei der Seilerei anfallen, um damit für den Wettbewerb unter dem Dachstuhl des Schuppens ein komplexes Geflecht aus verschiedensten Seilen, alten Angelruten, Schiffstauen und Schnüren zu knüpfen, an dessen höchstem Punkt ein löchriger alter Blumentopf hängt, der neun Murmeln enthält.

Ziel des Wettbewerbs ist es, eine der Murmeln als erster in einen festgelegten Korb zu bringen. Kompliziert wird der Wettbewerb durch die Tatsache, dass stets mehr als neun Katzen teilnehmen und daher nie genug Murmeln für alle im Topf sind. So läuft der Wettbewerb schnell darauf hinaus, dass die Teilnehmer versuchen, sich die Murmeln gegenseitig abzunehmen und gleichzeitig die anderen daran zu hindern, als erster den Korb zu erreichen.

Teamspiel und Absprachen sind nicht zulässig, werden aber von einigen Teilnehmern heimlich getroffen. Wer dabei erwischt wird, wird von Mayra lebenslang vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Weitere Faktoren sorgen für Spannung: Jede Murmel, die den Boden berührt, wird aus dem Wettbewerb entfernt. Auch ein Teilnehmer, der den Boden des Schuppens berührt, muss das Wettbewerbsfeld verlassen und sich in die Reihen der Zuschauer begeben. So verringert sich die Anzahl der Murmeln und Teilnehmer stetig, die der Murmeln





aber oft schneller als die der Teilnehmer. Gezieltes Herunterwerfen von Murmeln gilt dabei als falsches Spiel und führt zur Disqualifikation.

Um die Angelegenheit weiter zu erschweren, haben Mayra und Rufus einige Seile präpariert, mit Fett eingeschmiert oder angeschnitten, sodass die Seile bei zu starker Belastung reißen können. Dann sind gute Reflexe gefragt.

Der Wettbewerb erfreut sich großer Beliebtheit. Viele Katzen wollen das Spektakel sehen, um die waghalsigen Manöver der Teilnehmer zu beobachten und vor allem, um hinterher darüber fachsimplen zu können. Zuschauerplätze auf dem Boden sind kostenlos, haben aber den Nachteil, dass man manchmal fallenden Teilnehmern ausweichen muss. Für manche Zuschauer ist genau das allerdings Teil des Spaßes. Wer es etwas exklusiver mag, kann sich bei Mayra gegen schöne Dinge Plätze auf den zwei schmalen Fensterbänken des Schuppens und auf einer alten Werkbank sichern. Der Wettbewerb dauert für gewöhnlich die ganze Nacht. Steht in den frühen Morgenstunden endlich ein Gewinner fest, wird er einige Wochen lang wie ein Held gefeiert.

SPIELE IM STADTPARK

Die feine Gesellschaft trifft sich abends im Stadtpark, um den Freuden des entspannten Spiels zu frönen. Ihre Spiele sind weitaus weniger wild und gefährlich als Mäuse- oder Rattenball, weswegen viele Straßenkatzen und Tieflinge sie für langweilig halten.

Mauseschwanz

Mauseschwanz ist ein beliebtes Gesellschaftsspiel, bei dem ein einzelner schwarzer Faden in einem Knäuel aus Wolle, Garn und Stoffetzen verborgen wird. Der Teilnehmer, dem es zuerst gelingt, den Mauseschwanz zu finden, wird zum Sieger erklärt und erhält buntes Wollgarn, Federn oder Glasmurmeln als Siegerpreis. Allerdings gehört es bei den Katzen Oberflurens zum guten Ton, dass der Sieger den nächsten Preis stiftet.

Murmelspiel

Beim Murmelspiel muss eine Murmel in ein zuvor bestimmtes Loch oder eine Vertiefung im Boden gespielt werden. Für gewöhnlich nehmen drei bis sechs Spieler an einer Partie teil. Jeder bringt eine eigene Murmel mit ins Spiel. Die Murmeln sollen etwa gleich groß sein, allerdings dürfen auch unterschiedlich große Murmeln mitgebracht werden, sofern sich die Teilnehmer darauf einigen können. Jede Murmel kann vor der Partie von den anderen Spielern getestet werden, um Betrug auszuschließen. Die Spieler treten reihum nach einer zuvor ausgelosten Spielreihenfolge an. Ziel ist es, die neutrale Zielmurmel mit der eigenen Murmel ins Ziel zu schießen. Dabei dürfen auch die Murmeln der anderen Spieler angespielt werden. Jeder Spieler hat pro Durchgang allerdings nur einen Murmelstoß.

Wird die neutrale Murmel durch Berührung mit einer fremden Murmel ins Ziel gespielt, gilt die Partie als ohne Sieger beendet. Der Verursacher tritt in der nächsten Runde als letzter in der Spielreihenfolge an.

Wer die Partie gewinnt, erhält die Murmeln aller anderen Spieler als Besitz zugesprochen.

Das Spiel wird ursprünglich den Landkatzen vom Ostufer zugeschrieben, allerdings wird es dort nur selten gespielt. Stattdessen hat es sich zum beliebten Vergnügen von Schoßkatern der Ober- und Altstadt entwickelt.

Viele Spieler haben ihre persönliche Glücksmurmel und sind bei Verlust mitunter bereit, schöne Dinge zu bieten, um ihre Murmel vom Gewinner zurück zu tauschen. Es gilt unter den Katzen der Neustadt als höflich, auf das Behalten der fremden Murmeln zu verzichten. Im Gegenzug wird ebenso



erwartet, dass die Verlierer dem großzügigen Gewinner einen Gefallen schulden.

Das kann zum Beispiel eine Einladung in Kaiserin Rohajas Salon bedeuten, ein kleines Geschenk, modische Beratung bei der Kleiderwahl der Saison oder ein Abend in Minzas Rahmtopf.

Flauschball

Flauschball wird mit einem weichen Ball aus Samt gespielt und ist sehr beliebt bei den Schoßkatzen in Ober- und Unterfluren. Eine Partie erfolgt für

gewöhnlich Eins gegen Eins oder auch Zwei gegen Zwei. Das Feld, meistens ein Teppich, ist in zwei Spielhälften unterteilt, in der Mitte wird eine Schnur als Hindernis gespannt. Manchmal dienen auch Bauklötze als symbolische Trennlinie. Die Teams spielen sich den Ball gegenseitig zu. Dabei darf der Ball nicht den Boden berühren. Berührt er ihn, bekommt das Team der gegnerischen Hälfte einen Punkt zugesprochen. Eine Partie besteht gewöhnlich aus mehreren Sätzen. In manchen Varianten wird dieses Spiel auf dem Rücken liegend gespielt.

Mäusezucht und Mäusesport

„Schau in ihre kleinen Knopfaugen! Ist sie nicht goldig? Und das Schleifchen steht ihr so gut. Eine richtige Tanzmaus ist sie. Schau, wie artig sie Männchen macht. Fräulein Pieps ist mein ganzer Stolz. Wenn ich groß bin, dann werde ich eine Mäusezüchterin, und all meine Mäuse werden auf mein Kommando hören. Laufen und springen und tanzen werden sie, im Takt der Musik, ja, das werden sie. Bunt geschmückt mit Federn und süßen, kleinen Kostümen. Das wird eine Pracht, sage ich dir, ganz Havena wird meine Mäuse bestaunen. Aber jetzt müssen wir los, Fräulein Pieps und ich, sonst kommen wir zu spät zum Essen. Heute gibt es Mäuserherzen mit Rahmsoße, mein Lieblingsessen!“

– Mara Goldschwanz,
Tochter von Liska von der Linde

Mäuse sind eines der beliebtesten Nahrungsmittel in Havena. Außerdem geben sie ein amüsantes Spielzeug ab und haben auch sonst ihren Nutzen. Kurz nach dem Erwachen wurden Mäuse nur gefangen und gefressen, doch bald entwickelte sich ein florierender Tauschhandel, und schnell erkannten einige Katzen, dass man mit Mäusen weit mehr anstellen konnte als sie zu zerbeißen.

AUSGEBILDETE MÄUSE

Neben Singvögeln, und bei einigen Tieflingen auch Hühnern, sind Mäuse die beliebtesten Haustiere der Erwachten. Sie werden als modische Haustiere, aber auch zu Renn- und Labyrinthmäusen ausgebildet. Die Aufzucht und Ausbildung von Mäusen ist ein beliebter Zeitvertreib, der Fachkenntnis und Hingabe verlangt, und viele Mäusezüchter sind stolz, wenn sich ihre Tiere auf der Rennbahn oder als Schmuckstück einer Hauskatze aus den Oberfluren bewähren.

Hausmäuse

Als modisches Accessoire oder amüsantes Haustier werden Hausmäuse gehalten. Manche Katzen geben sie ihrem Nachwuchs als Spielzeug, andere führen sie hübsch mit Schleifen und Bändern zurechtgemacht an der Leine, wenn sie sich in Tanzschuppen oder auf der Rennbahn blicken lassen. Für eine Hausmaus zählt in erster Linie das Aussehen. Ihr Leib sollte schlank und wohlgeformt, ihr Gebiss vollständig und gesund, ihr Schwanz glatt und gerade, ihr Fell weich und glänzend sein. Ausgefallene Farbtöne und Fellzeichnungen finden dabei besondere Beachtung. So soll eine schwarze Maus mit einem weißen Herzen als Fellzeichnung einen sprichwörtlichen Pfauenschwanz an Glöckchen eingebracht haben.

Neben dem Aussehen spielt aber auch der Charakter von Hausmäusen eine entscheidende Rolle. Sie sollen zutraulich und nicht zu ängstlich sein. Niemand möchte eine Hausmaus, die beißt, wegrennt und sich versteckt oder aus Angst alles vollpinkelt. Eine wohlherzogene Hausmaus fürchtet zumindest ihren Besitzer nicht und hat sich auch an das Tragen einer Leine gewöhnt. Idealerweise beherrscht sie auch den einen oder anderen kleinen Trick, mit dem man Besucher beeindrucken kann.

Rennmäuse

Bei Mäuserennen trifft man sich nicht nur, sondern verwettet auch seine hart zusammengeklauten Mondglöckchen. Die wichtigste und bekannteste Rennbahn ist die von Reikan Schattenläufer in Orkendorf. Es gibt jedoch noch einige andere, auch wenn sie weit weniger renommiert sind. Weitere Details zur Mäuserennbahn findest du in den Grundregeln auf Seite 36.

Rennmäuse müssen in erster Linie schnell sein. Nötig ist aber auch ein dickes Fell oder zumindest



eine gewisse Abgestumpftheit, um sich bei all den lärmenden Katzen an der Rennbahn nicht ängstlich in einer Ecke des Startbereiches zu verkriechen. Wie man die ideale Rennmaus ausbildet, ist ein beständiger Zankapfel, umgeben von Spekulationen, Fachsimpelei und Aberglaube. Statt auf Schnelligkeit, setzt der Tiefling Rondo Klauentänzer, neben Reikan einer der bekanntesten Mäusezüchter, eher auf Aggression. Er ist für besonders bissige Rennmäuse bekannt, die Konkurrenten während des Rennens ernsthaft verletzen können.

REGELN FÜR MÄUSERENNEN

Regelseitig kannst du ein Mäuserennen mit drei aufeinander folgenden Proben auf die *Körperbeherrschung* der beteiligten Rennmäuse umsetzen. Wenn eine der Rennmäuse einem Charakter gehört, kann der Spieler die Proben für seine Rennmaus auch selbst ablegen. Die Maus, die am Ende in der Summe die meisten QS erlangt hat gewinnt.

Labyrinthmäuse

Die Tieflingsippe der Schädelknacker betreibt das große Mäuselabyrinth in aufgegebenen Kellern unter Fischerort (siehe auch *Grundregeln*, Seite 27). Einige wenige Mäusezüchter haben sich auf Mäuse spezialisiert, die das mit Fallen und gefährlichen Tieren versehene Labyrinth überstehen sollen. Denn wie auf der Rennbahn wird auch auf die Labyrinthmäuse gewettet. *Labyrinthmäuse* müssen einerseits schlau und *mutig sein*, um den Weg hinaus zu finden, andererseits aber auch hart im Nehmen sein, um die Gefahren des Labyrinths zu überstehen. Wer eine erfolgreiche Labyrinthmaus sein Eigen nennt, darf sich etwas auf seine Fähigkeiten als Mäusezüchter einbilden, denn nur wenige Mäuse, die antreten, kommen lebend ans Ziel.

REGELN FÜR MÄUSELABYRINTHE

Wenn Mäuse sich durch eines der von Katzen errichteten Labyrinth kämpfen müssen, kann dies ein eigenes kleines Abenteuer sein. Der verwirrende Aufbau, Hindernisse, Fallen und Monstrositäten wie Skorpione oder Schlangen erwarten die unglückliche Maus, die nicht aufmerksam oder vorsichtig genug war. Den Lauf durch ein solches Labyrinth kann man daher als gemeinsames Spiel gestalten, in welchem die Spieler die Perspektive der Maus einnehmen und so das Labyrinth nach und nach entdecken, Rätsel und Fallen überwinden

und gefährlichen Tieren ausweichen oder sie besiegen müssen. Entsprechend sind Fertigkeiten wie *Sinnesschärfe*, *Orientierung*, *Körperbeherrschung* und natürlich der Biss nützliche Fähigkeiten.

MÄUSEAUSBILDUNG

Es bedarf Zeit und Fachkenntnis, um einer Maus, deren Hirn doch so viel kleiner ist als das einer Katze, etwas Sinnvolles beizubringen. Wenn die Ausbildung von Mäusen, Mäuserennen oder den Lauf durch ein Mäuselabyrinth in Regeln fassen möchtest, beispielsweise weil dies ein wichtiges Element in einem Abenteuer ist, kannst du als Basis der Fähigkeiten einer normalen Maus diese Werte nutzen. Von Maus zu Maus können sie leicht abweichen. So mag es schwächlichere Mäuse mit KK 6 oder gewitztere Mäuse mit IN 13 geben. Es kann für einen Mäusezüchter bereits eine Herausforderung darstellen, solche Stärken und Schwächen herauszufinden. Du kannst als Spielerin dafür eine Probe auf *Tierkunde* verlangen, erleichtert oder erschwert, je nachdem wieviel Zeit der Charakter mit der Maus verbringen und ob er sie eingehend untersuchen kann oder nur einen flüchtigen Blick erhascht. Weitere Details zu Mäusen findest du in den *Ausbauregeln*, Seite 18.

TYPISCHE WERTE EINER MAUS

MU 8	KL 11(t)	IN 12	CH 11
FF 13	GE 15	KO 7	KK 7
SK 0	ZK -3	Ini 12 + 1W6	
LE 10	RS 0	GS 8	VW 4

Biss: AW 17 TP 1W6-1 RW Kurz

Fertigkeiten: Friemeln 19, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 15, Orientierung 22, Sinnesschärfe 21, Verbergen 21, Willenskraft 15

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier

MÄUSEZUCHT

Statt aus Wildfängen gezielt Mäuse mit den passenden Eigenschaften herauszusuchen, versuchen viele Mäusezüchter, Mäusen die gesuchten Eigenschaften anzuzüchten, beispielsweise indem sie besonders kräftige Exemplare miteinander kreuzen. In einer Welt, in der die Ahnen (oder wenn man Menschen fragt: die Götter) alles geschaffen haben und Genetik nur eine seltsame Aneinanderreihung



von Silben ist, kann dies klappen, muss es aber nicht. So gibt es stattdessen auch Bemühungen, Mäuse mit bestimmten Tinkturen oder ausgewähltem Futter zu versorgen, sie mit allerlei Übungen zu traktieren oder noch weit seltsamere Versuche mit ihnen zu unternehmen, um besonders geeignete Renn- oder Labyrinthmäuse heranzuzüchten.

FINESSEN

Einer Maus kann man einige Finessen beibringen, die ihre Fähigkeiten erweitern oder mehr oder weniger komplexe Tricks darstellen. Diese funktionieren ähnlich wie Sonderfertigkeiten bei Charakteren. Da Mäuse aber nicht über Abenteuerpunkte verfügen, kostet es lediglich Zeit und Übung, um sie einer Maus anzutrainieren. Jeder Versuch, einer Maus eine Finesse beizubringen, kostet eine Woche Zeit, in der der Charakter sich mindestens zwei Stunden täglich mit der Maus beschäftigen muss. Am Ende dieser Woche legt er eine Probe auf *Tierkunde* ab, die bestimmt, ob die Maus die Finesse erlernt hat oder nicht. Misslingt diese Probe, war die Mühe umsonst. Die Probe kann modifiziert werden, je nachdem, wieviel Zeit der Charakter mit der Maus verbringt, ob er beispielsweise besondere Leckerlis oder Trainingsgerätschaften benutzt hat und wie jung die Maus ist. Wie bei Katzen auch, lernen junge Mäuse deutlich schneller als alte. Die Lernfähigkeit einer Maus ist jedoch begrenzt. Selbst der erfahrenste Mäusezüchter kann einer Maus nicht mehr als sechs Finessen beibringen.

Beschreibung der Finessen

NAME

Regel: Die gegenseitige Wirkung der Finesse.

Voraussetzungen: Die nötigen Voraussetzungen, damit die Maus diese Finesse erlernen kann.

Probenmodifikator: Die Erschwernis der Probe auf *Tierkunde*, um der Maus die Finesse beizubringen.

ZUTRAUEN

Von Natur aus sehen Mäuse Katzen als ihre natürlichen Feinde an. Es bedarf daher viel Mühe und Zeit, das Zutrauen einer Maus zu gewinnen.

Regel: Eine zutrauliche Maus lässt sich streicheln, tragen und von Hand füttern.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: -5

LEINENGANG

Mäuse mögen keine Halsbänder und wollen nicht an der Leine durch die Gegend gezogen werden. Hat eine Maus diese Finesse gelernt, wird sie nicht mehr versuchen, ihr Halsband abzustreifen, ihre Leine zu zerknabbern oder an ihr zu zerren, sondern lässt sich an der Leine führen.

Regel: Die Maus lässt sich an einer Leine führen.

Voraussetzung: Zutrauen

Probenmodifikator: -5

TRICK

Mäusen kann man einige kleine Tricks beibringen, beispielsweise Männchen zu machen, sich totzustellen oder durch einen Ring zu klettern. Meist werden sie mit Leckereien dafür belohnt. Jeder Trick zählt als einzelne Finesse und muss entsprechend auch einzeln erlernt werden.

Regel: Die Maus kann auf Kommando einen bestimmten Trick ausführen.

Voraussetzung: Zutrauen

Probenmodifikator: +/- 0

RENNMAUS I-III

Das Training einer Rennmaus ist aufwendig. Neben Kraftfutter und einer ordentlichen Unterkunft, braucht sie regelmäßige Übungen, um ihre Schnelligkeit zu erhöhen.

Regel: Pro Stufe erhält die Maus +2 auf Körperbeherrschung.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: +/- 0 / -5 / -10



LABYRINTHMAUS I-III

Labyrinthmäuse müssen schlau und hart im Nehmen sein. Ihre Ausbildung ist daher aufwendig. Sie müssen den Umgang mit Fallen genauso erlernen wie die Orientierung in einem Labyrinth. Die meisten Mäusezüchter, die Labyrinthmäuse ausbilden, besitzen ihre eigenen kleinen Trainingslabyrinth.

Regel: Pro Stufe erhält die Maus +1 auf Orientierung, Sinnesschärfe und LE.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: +/- 0 / -5 / -10

KAMPFMAUS I-III

Auch wenn der Mäusekampf, ob gegeneinander oder gegen Skorpione oder anderes gefährliches Getier, ein eher ungewöhnliches Hobby ist, trainieren manche Mäusezüchter ihre Renn- oder Labyrinthmäuse eine regelrechte Bissigkeit an, um Konkurrenten wegzubeißen oder den Gefahren der Labyrinth die Zähne zeigen zu können.

Regel: Pro Stufe erhält die Maus +2 auf Biss und +1 auf VW.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: +/- 0 / -5 / -10

Schätze und Zauberwerk

„Schau es dir an! Es ist Zauberwerk! Kein billiger Trick, kein falsches Glitzern! Nein, das ist echt. Es ist ausgefallen, ungewöhnlich, und es ist ungemein praktisch. Die Bewunderung deiner Freunde und der Neid deiner Feinde werden deine stetigen Begleiter sein, denn selbst ein Narr erkennt den Wert dieses Kunstwerks, und der Kenner ist von seiner Macht beeindruckt. Und weil ich dich mag, bin ich bereit, zu tauschen. Wie viele Pfauenfedern hast du denn?“

– Der sonnige Benni

Havena ist eine uralte Stadt voller Geheimnisse. Und so finden sich in ihr auch mächtige Artefakte und magische Gegenstände. Manche von ihnen sind machtvolle Werkzeuge und können als Belohnung am Ende gefährlicher Abenteuer stehen. Andere mögen ihre ganz eigene Geschichte erzählen oder ein Quell für Gefahren und Herausforderungen darstellen.

Zu kaufen gibt es diese Schätze üblicherweise nicht. Aber ein Tauscher mag sicher schöne Dinge im Wert von Hunderten, vielleicht sogar Tausenden Mondglöckchen bieten, wenn er eine Vorstellung davon hat, an wen er eine solche Preziose vertauschen kann.

FLÜSTERKORDEL

Ein eigentümliches Produkt menschlicher Magie ist die Flüsterkordel. Es handelt sich um eine, zu einem Knäul gewickelte, gut 20 Schritt lange Schnur, wie man sie zum Umwickeln von Paketen verwendet. Steckt man sich ein Ende der Kordel ins Ohr, kann man hören, was am anderen Ende der Kordel geschieht. So lassen

sich Gespräche und anderes heimliches Treiben belauschen, ohne dass man sich selbst in Gefahr bringen muss. Denn wer achtet schon auf eine herumliegende Kordel?

Regel: Steckt man sich ein Ende der Kordel ins Ohr, kann man hören, was am anderen Ende der Kordel geschieht, als wäre man direkt vor Ort. Wird die Kordel zerschnitten, behält nur der längste verbleibende Teil der Kordel die übernatürliche Eigenschaft.

DIE MASKE VON TUKA MUNGA

In einem Gebäude zwischen Marktplatz und Stadtpark befindet sich das Maskenmuseum, in dem ein alter Mensch namens Thorn Weishaar dutzende Masken aus aller Herren Länder ausstellt. Unter ihnen befindet sich auch eine kleine, mit schillernden Federn dekorierte Maske. Laut einem Zettel, der mit einer Stecknadel daneben befestigt wurde, soll sie eine „schamanische Maske der wilden Moha des Regengebirges“ darstellen. Sie stammt tatsächlich aus dem tiefen Süden, doch ist sie kein Werk der Mohas, die man auch Waldmenschen nennt. Es ist die Maske von Tuka Munga, Sohn von Ran Alug, dem Wächter der Nacht. Tuka Munga soll einst ein mächtiger Ahnensohn gewesen sein, der die Katzen des Dschungels beschützte. Ob dies nur eine Spinnerei von Wisenden ist, oder tatsächlich der Wahrheit entspricht, lässt sich kaum sagen. Aber es stimmt, dass die Maske von Tuka Munga übernatürliche Kräfte in sich



trägt. Steckt man ein Stück Fell, Federn oder Haar an die Maske und zieht sie dann auf, nimmt man das körperliche Aussehen dieses Wesens an. Zwar ändert sich die Größe des Trägers nicht, doch nimmt er Aspekte des Wesens an. So mag er das Aussehen einer anderen Katze annehmen, Schnabel und Federn eines Raben oder die Schuppen einer Schlange. Die Maske hat jedoch auch ihre Tücken. Mit der Zeit nimmt der Träger zunehmend die Eigenheiten und Ziele Tuka Mungas an und versucht, die Schwachen zu beschützen, Schurken und finstere Kreaturen zu bekämpfen und Gerechtigkeit und Ordnung über die Welt zu bringen, mit Geschick, Verstand und nötigenfalls Gewalt.

Regel: Wenn ein Charakter ein Stück Fell, eine Feder oder einen ähnlichen Teil eines Tieres, ob erwacht oder nicht, an die Maske steckt und diese dann aufzieht, übernimmt er einzelne körperliche Eigenschaften des Tieres. Je nach Tier steigt eine passende Eigenschaft oder der Rüstungsschutz um +2 oder der Charakter kann unter Wasser atmen, nach Entscheidung der Spielleiterin. Dies gilt solange, wie der Charakter die Maske trägt. Mit Federn geschmückt, kann der Charakter zwar nicht fliegen, aber immerhin von hohen Absprungorten aus sanft herabsegeln.

MEISTER ARCHONS WUNDERMAUS

Ein Beispiel übernatürlicher Herrschaft über den Geist niederer Wesen ist die von einem gewissen Archon Megalon erschaffene Wundermaus.

Die Wundermaus besteht aus zwei Teilen: einem kleinen Halsband mit einem winzigen Anhänger mit Abbild einer Maus und einer Maus aus dem magischen Metall Mindorium. Legt man einer Maus das Halsband um, kann man mit der Mindoriummaus die Maus aus der Ferne steuern. Kippt man die Mindoriummaus nach links, läuft die Maus mit dem Halsband auch nach links, kippt man sie nach rechts, tut es die Maus ihr nach. So kann man die Maus vor- und zurücklaufen lassen und sie drehen. Die Mindoriummaus hat keine beweglichen Teile, weshalb man die ferngesteuerte Maus nicht dazu bringen kann, zu beißen, zu greifen oder ähnliche Einzelbewegungen zu vollführen.

Regel: Meister Archons Wundermaus ist wie beschrieben eine zweiteilige Fernsteuerung für Mäuse. Ihre Reichweite beträgt 10 Schritt.



Bewegt sich die Maus aus der Reichweite der Mindoriummaus, ist sie frei und kann wieder agieren wie sie will.

NECKERBÄNDER

Es gibt für die meisten Katzen kaum einen guten Grund, die überflutete Unterstadt zu betreten. Es kursieren viele Gerüchte über bösartige Kreaturen unterhalb des schwarzen Spiegels, und so mag kaum eine Katze glauben, dass in den dunklen Tiefen auch die menschenähnlichen Necker und Nixen in schillernden Palästen leben, oder dass sie gar Katzen gegenüber freundlich gesinnt sein könnten. Verirrt sich eine Katze doch einmal in die Ruinen der Unterstadt, so mag sie auf einen Necker treffen, der ihr ein aus Tang geflochtenes Halsband schenkt, mit dem sie unter Wasser atmen kann. Denn nur so kann sie die Paläste der Necker erreichen.

Regel: Der Träger eines Neckerbandes kann unter Wasser atmen. Die Wirkung der Halsbänder bleibt eine Woche bestehen, oder bis sie abgenommen werden oder nach einer Stunde außerhalb des Wassers eintrocknen.



PUTZTUCH

Dieses reichlich bestickte Spitzentäschentuch ist nicht nur ein kleines Schmuckstück. Wenn man es leicht befeuchtet, reinigt es sich nicht nur selbst, sondern auch das nächste Objekt, das man damit putzt. Ob Kleidung oder Fell, danach ist alles schön sauber und trocken. Ursprünglich stammt es aus der Tasche eines wohlhabenden Menschen aus dem Süden, aber schöne Dinge verschwinden eben schnell.

Regel: Einmal am Tag reinigt und trocknet das Taschentuch sich selbst und ein Objekt, gegen das es gerieben wird. Dazu muss es nur leicht befeuchtet werden.



DAS TOTENLICHT

Irgendwo in der ewigen Dunkelheit der Tiefe steht, wie zufällig abgestellt und vergessen, eine kleine, zerkratzte Abblendlaterne. Ihr Licht ist schwach und erfüllt die Umgebung nur mit einem flackernden, fahlen Schein, doch scheint die Flamme weder Brennstoff zu verbrauchen, noch Hitze zu entwickeln. Man kann sie nicht ersticken. Selbst unter Wasser brennt sie weiter. So schwach ihr Schein auch sein mag, vermag er das dünne Tuch zwischen Diesseits und der Zwischenwelt zu





durchdringen und das Unsichtbare sichtbar zu machen. Geister und andere Wesenheiten werden von ihrem fahlen Licht erfüllt, sodass die Sterblichen ihrer ansichtig werden können. Doch ist das Leuchten in der Zwischenwelt auch weit zu sehen, und so manches Wesen, das besser ungesehen im Schatten bleiben sollte, mag von dem bleichen Schimmern angelockt werden.

Regel: Das Licht der Lampe macht Wesen und Objekte in der Zwischenwelt in bis zu 10 Schritt Entfernung sichtbar.

TRAVAS LIEBLINGSBALL

Hunde lieben es, Knochen, Stöcke und anderes Spielzeug mit sich herumzuschleppen, damit zu spielen oder sie zu vergraben. Ein ganz besonderes Spielzeug ist jedoch Travas Lieblingsball. Dieser bunte Stoffball scheint eine übernatürliche Anziehungskraft auf Hunde auszuüben. Sehen oder riechen sie den Ball, scheinen sie kaum mehr von ihm abzubringen zu sein. Sie müssen ihn haben, ihn im Maul mit sich herumtragen und damit spielen. Sie sind bereit, dafür bis aufs Blut zu kämpfen und alle Mühen auf sich zu nehmen. Ob es sich tatsächlich um den Ball Travas, der mythologischen Mutter der Hunde, handelt, um einen düsteren Streich Trachs oder um ein von einem Magier verzaubertes Hundespielzeug lässt sich kaum herausfinden. Niemand weiß so genau, wo sich Travas Lieblingsball zurzeit befindet, aber sicher ist, dass er Chaos und Gewalt unter den Hunden Havenas stiften dürfte.

Regel: Hunde, die Travas Lieblingsball riechen oder sehen, müssen eine um 10 erschwerte Probe auf Willenskraft ablegen. Misslingt diese, wird der Hund alles daran setzen, diesen Ball zu erlangen.

Nur eine Gefahr für Leib und Leben kann ihn davon abhalten. Muss der Hund Risiken für sich oder für ihn wichtige andere eingehen, um den Ball zu erlangen, steht ihm eine weitere um 10 erschwerte Probe auf Willenskraft zu, um die Jagd aufzugeben.

TURAKS LETZTE ROSE

Turak, den man den Narren im Garten nennt, hat der Legende nach prachtvolle Blumen gezüchtet, unter ihnen die schönsten Rosen, die jemals auf Dere erblickt wurden (siehe Grundregeln, Seite 16). Als Turak Nahemas Verrat erkannte und sein

Herz brach, soll er vor Wut und Schmerz durch seinen Garten getobt sein und seine mit Hingabe und Liebe gezüchteten Rosen aus ihren Beeten gerissen und hinfort geschleudert haben. Einer dieser Rosensträucher soll bis in die Unterstadt geflogen sein und dort wieder Wurzeln geschlagen haben. So wächst diese letzte Rose aus Turaks Garten Geschichten zufolge verborgen hinter Dornenbüschen auf einer Insel in der Unterstadt. Der Rosenstrauch ist tagsüber unscheinbar, jedoch erblüht er nachts in voller Pracht. Flüstert man den Namen einer Person in eine der rot-schwarzen Blüten, deren Zuneigung man gewinnen will, so wird diese in glühender Liebe zum Flüsternden entbrennen. Doch ist der Strauch nicht ohne Gefahr. Seine Dornen sind lang und spitz, und man könnte fast ein Eigenleben in ihnen vermuten, so leicht kann man von ihnen gestochen werden. Die Dornen sind voller Gift, und wer sich an ihnen sticht, wird vom ewigen Liebesschmerz Turaks erfüllt. Bisher hat noch niemand die Rose finden können, doch mag es so manchen zu ihr locken, in der Hoffnung die wahre Liebe zu finden.

Regel: Wird ein Name in eine der Blüten geflüstert, so verliebt sich die genannte Person augenblicklich in den Flüsternden, selbst wenn sie hunderte Meilen entfernt ist. Es verliebt sich die Person mit dem genannten Namen, nicht zwingend die, die der Flüsternde mit dem Namen gemeint hat. Erinnert er sich falsch oder wurde ihm ein falscher Name genannt, kann dies entsprechend unangenehme Konsequenzen haben.

Der Umgang mit dem Rosenbusch ist schwierig. Es ist eine Probe auf Körperbeherrschung nötig, um nah genug an eine der Blüten zu kommen, ohne von den Dornen gestochen zu werden. Misslingt diese oder wird man sonst wie von den Dornen gestochen, so erleidet der so Verletzte durch das Gift der Rose 2 Stufen Schmerz und Gefühle von Verlust und Liebeskummer. Die Wirkung des Giftes vergeht erst nach 3 Monaten. Es gilt als Gift der Stufe 10 und ihre Giftprobe gilt immer als erfolgreich. Nur der lebende Strauch ist giftig. Abgetrennte Zweige oder Blüten haben keinerlei Wirkung.





Überlandreisen



„Manchmal wird das Pflaster zu heiß oder man bekommt dieses Jucken im Pelz, diese Langeweile. Man will einfach Neues sehen, anderes erleben. Erwachte kann man nicht einsperren und manchmal wirken die vertrauten Gassen wie ein Gefängnis. Beschleicht dich dieses Gefühl, kannst du die Wanderstiefel schnüren, aber es gibt auch unzählige andere Wege, die Fremde zu erreichen, habe ich gehört.“

—Mujan Traumtänzer

Die Welt von **Die Schwarze Katze** wächst beständig, jedes Jahr kommt ein großer

Schauplatz hinzu. Bisher sind das Havena, Fasar und Donnerbach. Zusätzlich werden kleinere Schauplätze veröffentlicht, wie Niriansburg in **Im Reich der Königinnen**.

Für Heldengruppen ist es interessant, mehrere Schauplätze zu besuchen, aber das Reisen gestaltet sich für Erwachte nicht so einfach wie für Menschlinge. Einerseits können sie zu Fuß nicht so weite Strecken bewältigen und andererseits müssen sie ihre wahre Natur vor den Zweibeinern verbergen. Allerdings stehen den Erwachten eine Vielzahl von Möglichkeiten offen, wie sie reisen können.

Als Passagiere von Menschlingen

Menschlinge reisen viel und auf verschiedenen Wegen. Einfach auf das Pferd eines Menschlings zu hüpfen und mitzureiten ist allerdings keine gute Idee, weil es so nahezu unmöglich ist, die eigene Ausrüstung zu transportieren. Karren und kleine Boote bieten sich an, doch leider ist es zum Teil kompliziert herauszufinden, wo denn der jeweilige Menschling hin will. Zwar können manchmal Menschenwissende helfen,

die das komische Kauderwelsch der Menschen verstehen, aber auch das ist keine Garantie. Zusätzlich ist besondere Vorsicht geboten, um nicht den Schleier zu lüften. Eine bessere Möglichkeit bieten regelmäßig reisende große Menschengruppen wie Gauklergruppen, Karawanen und Schiffe, denen mitreisende Erwachte nicht unbedingt auffallen. In einigen Fällen reisen Erwachte bereits mit solchen Gruppen.

Zirkustruppe und Gauklergruppe

Zirkus- und Gauklertruppen sind zwar kein alltäglicher Anblick, aber vor allem kleinere solcher Gruppen reisen von Ort zu Ort, um ihre Künste gegen klingende Münze darzubieten. Und fast alle haben Erwachte im Schlepptau. Als Zirkustiere getarnt, die auch Kunststückchen aufführen, fristen sie ein angenehmes Dasein. Viele Gauklertruppen bereisen vor allem einen bestimmten Landstrich, einige wenige legen aber auch weitere Strecken zurück. Nachfolgend sind drei beispielhafte Gaukler- und Zirkustruppen beschrieben, die Havena, Fasar und Donnerbach ansteuern.

ALRIKS ABSONDERLICHE MENAGERIE

Alrik Taubenhauser führt diesen großen Zirkus, dessen Attraktionen vor allem ungewöhnliche

Tiere und Wesen sind, darunter ein Waldelefant, ein Schneeopard, ein Pfau und mehrere Rempelkäfer. Die elf Wagen werden von vierzehn Menschen begleitet.

Die Menagerie reist zwischen Ost- und Westküste auf verschiedenen Wegen hin und her, sodass ihr Weg sie auch nach Havena und Fasar und überallhin dazwischen führt. Für Erwachte ist es einfach, sich bei der Menagerie einzuschleichen, da stets streunende Tiere dem Tross folgen. So reisen immer wieder Erwachte ein Stück mit der Menagerie.

DER ZIRKUS DES MANGORIUS

Der Zirkus des Mangorius ist im Detail im **Pfortenwerk – Aus fernen Ländern** beschrieben. Der Zirkus ist riesig, besteht aus 15 Wagen und hat mit einer Löwin und einem Bären zwei gefährliche

