

Die Schwarze Katze



Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Philipp Baas

IDEE

Philipp Baas, Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Philipp Baas, Sarah Burek, Carolina Möbis

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Lena Deußen, Frauke Forster, Claudia Waller

COVERBILD

Nadine Schäkel

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Jörn Aust, Frauke Forster, Thomas Michalski,
Vincent Modler, Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Sandra Braun, Tim Brothage, Anja Di Paolo, Florian Häckh, Izabela Kaszuba, Christina Kraus, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger, Vincent Modler, Nathaniel Park, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Christian Schob, Wiebke Scholz, Daria Schreiber, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Maja Wrzosek, Malte Zirbel

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunner, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Daniel Friedrich, Frauke Forster, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Matthias Kalupner, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Hanna Riehm, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Carina Wittrich

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGE, 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



Wie Hund und Katze ist der erste gedruckte Sammelband der im Collector's Club erschienenen Inhalte für **Die Schwarze Katze**. Der Titel scheint mir in zweierlei Hinsicht passend: Mit den ersten beiden Schauplätzen Havena und Fasar sind Hunde und Katzen als Erwachte in den Fokus gerückt. Zusätzlich haben wir gerade mit der Refurbished-Version der Grundregeln Hunde auch in Havena spielbar gemacht. Anfangs war nicht ganz klar, wie die Inhalte für den Collector's Club aussehen sollen, und ein Konzept musste erarbeitet werden. So zeigte sich, dass die ersten reinen PDFs zu lang waren und damit zu aufwendig und zu teuer. Die PDFs sollen nur kurze Ergänzungen sein, Appetithäppchen, und die „großen“ Inhalte direkt in gedruckter Form erscheinen. Folglich sind die hier versammelten PDFs eigentlich zu lang – wobei es auch dabei Ausnahmen gibt, denn die Erstlingswerke neuer Autoren werden weiterhin die hier angetroffene Länge haben, aber die meisten PDFs werden eher kürzer ausfallen. Die erste Spielhilfe, **Ein Fest in Fasar**, war dann auch ein Szenario, d. h. ein sehr grob gefasstes Abenteuer, weil das Schreiben von Abenteuern und Szenarien vertrautes Terrain ist. Ebenjenes Szenario haben wir auch in einem Stream als Let's Play gespielt – und es war ein Heidenspaß! Zusammen mit **Ein Rennen in Fasar** und **Die Schatzkammer des Fadlan Al'Fenk** ergibt das erste Szenario einen längeren Plot, der aller-

dings einige Detailarbeit einer Spielleiterin verlangt, jedoch Fasar um eine interessante Geschichte erweitert. **Die drei Streuner** ist das Erstlingswerk von Sarah Burek und spielt in Havena. Das Abenteuer ist schön geschrieben und bietet einen liebevollen Blick auf das Verhältnis zwischen Erwachten und Feen. Was ein Zirkus und Aus fernen Ländern sind keine reinen Szenarien oder Abenteuer, sondern ergänzen Havena (oder jeden anderen Ort) um interessante Nicht-Spieler-Charaktere und einen spannenden Schauplatz: einen Zirkus. Die Inhalte dieses Bandes konzentrieren sich also auf die beiden ersten Schauplätze Havena und Fasar und legen ihren Schwerpunkt auf Abenteuer. Zukünftig werden die Inhalte des Collector's Club weiter gefasst und werden einerseits Ergänzungen erhalten, die konzeptionell keinen Platz in anderen Produkten gefunden haben. Andererseits dient der Collector's Club als Übungsfeld für neue Autoren, die sich in der Welt von **Die Schwarze Katze** ausprobieren wollen. Außerdem ist es der perfekte Ort, um neue Dinge auszuprobieren. **Die Schwarze Katze** wächst also monatlich und ist ein sehr lebendiges Universum. Ich bin selbst gespannt, wie es sich weiter entwickelt und freue mich schon auf den Sammelband im nächsten Jahr!

Heidelberg, im Februar 2024
Philipp Baas



Inhaltsverzeichnis

EIN FEST IN FASAR

Hintergrund.....	6
Ablauf des Szenarios	7
Die Kaverne	7
Verkaufsstände und Orte.....	8
Interessante und verdächtige NSC	10
Gerüchte auf dem Fest	12
Ereignisse und die Helden.....	13
Ereignisse.....	13
Rolle der Helden	15
Das Rennen beginnt.....	16
Gegner und Monster	17

EIN RENNEN IN FASAR

Vorgeschichte.....	18
Die Mannschaften	19
Anwerbung der Helden.....	19
Der Start	20
Das Rennen	21
Rennverlauf	21
Der Gewölbegenerator.....	22
Gang.....	23
Kreuzung.....	24
Wegpunkte.....	24

Zufallsfund.....	30
Falle.....	32
Kleine Monster	33
Der Zieleinlauf.....	34
Endlich da	34
Der Mühen Lohn	35
Kreaturen	35
Gewölbegenerator Zusammenfassung	37

DIE SCHATZKAMMER DES FADLAN AL'FENK

Der Zugang zum Hort	39
Fallen und Wächter des Horts	39
Die Schatzkammer des Fadlan	40

DIE DREI STREUNER

Das Abenteuer im Überblick.....	43
Die Vorgeschichte	43
Ablauf	44
Auf dem Mäusemarkt.....	44
Die Feen verwüsten den Mäusemarkt	45
Ermittlungen auf dem Mäusemarkt	47
Unterwegs zur Krakeninsel.....	49
Route 1: Über den Fischmarkt	49



Route 2: Am Ufer entlang	49
Ermittlungen auf der Krakeninsel	51
Der Unterschlupf von Igor Knochenbrecher .	51
Der Unterschlupf der Streuner	52
Zurück auf dem Mäusemarkt.....	54
Das Ende	55

AUS FERNEN LÄNDERN 56

Das Szenario im Überblick.....	56
Hintergrund.....	56
Ablauf des Szenarios	57
Einstieg	57
Der Zirkus des Mangorius.....	59
Die Umgebung des Zirkus	59
Der Wanderzirkus	60
Zirkuszelt und Koppel	62
Käfig-Wagen	63
Die vier offenen Wagen	64
Die neun Kutschen.....	65
Die Erwachten des Wanderzirkus.....	66
Die Ahnenmutter Za.....	67
Wichtige Persönlichkeiten des Zirkus.....	67
Ausgewählte Gaukler	71

WAS EIN ZIRKUS 73

Das Abenteuer im Überblick.....	73
Zirkusleben	74
Das versunkene Haus	79
Die Garnison und der Kerker.....	82
Eine Flucht mit Hindernis.....	84
Der Mühen Lohn	85



WIEDERHOLUNGEN

Ein **Sammelband**, dessen jeweiligen Artikel zum Teil ähnliche Inhalte thematisieren, bedingt es, dass sich **Wertekästen** und zum Teil auch **Illustrationen** wiederholen. Beim Abfassen der einzelnen Beiträge stand im Vordergrund, dass jeder der Inhalte ohne den anderen nutzbar sein sollte. Als **Sammelband** ergeben sich daraus **Wiederholungen**, die nicht so einfach durch andere Inhalte ausgetauschen werden können.





in Fest in Fasar



Hintergrund

„Schon lange herrscht Frieden in unserer schönen Stadt. Klans und Rudel leben in Einheit und Fenk, gepriesen sei sein goldenes Fell, garantiert durch seine Weisheit und Gerechtigkeit diese Einheit. Die Zeit ist gekommen, dass der Friede weitere Früchte trägt und reift wie ein guter Fisch in der Sonne. Als Wahrer des Friedens veranstalte ich am nächsten vollen Mond das erste Liobhun-Perhi-Al'Tacht-Rennen, um den Ruhm aller zu mehren. Die Klans, Rudel oder wer auch immer, stellen Mannschaften mit bis zu fünf Läufern auf und durchqueren um die Wette die Tiefen Al'Tachts. Den tapfersten, stärksten und weisesten drei, die den Rundkurs als Erste abschließen, erlaube ich in meiner Güte und als Zeichen von Fenks grenzenloser Großzügigkeit, sich jeder einen Gegenstand aus meiner

Schatzkammer zu nehmen. Um diesen Tag der Gemeinschaft und Einigkeit zu feiern, wird es ein Fest geben, wie Fasar es noch niemals sah. Direkt unter dem Schwarzen Finger wird das Fest stattfinden sowie auch dort das Rennen beginnt und endet.“

–Ankündigung des Fadlan Al'Fenk

Die Fenneks der Zwischenstadt haben sich ein neues Spektakel erdacht, um ihren Glitzer zu vermehren und sich auf Kosten der anderen Erwachten zu amüsieren: ein Rennen durch einen Bereich Al'Tachts. Als vor einiger Zeit einige Glitzerwühler wieder einmal bei Fadlan Al'Fenk, dem Herrn über Fenks Palast, Schatzfunde anboten, plauderten sie aus, dass es „im Unten“ (Al'Tacht) einen recht großen Bereich gibt, der aus Gängen und Höhlen besteht, die zwar geplündert sind, aber überraschend stabil. Weil Fadlan wieder einmal von Langeweile geplagt war, schickte er eine Expedition aus, die den Bereich genau erkunden sollte. Gesagt, getan: Die Expeditionsteilnehmer beschrieben Fadlan den genauen Aufbau des Höhlensystems, und als ein Fennek schließlich äußerte, dass dort viel Platz sei und man die Gänge großartig durchrennen könne, reifte in Fadlan die Idee für das Rennen heran. Doch wer sollte an den Start gehen? Sicher keine Fenneks!

Fadlan war natürlich klar, dass die Katzenrudel und Hundeklans Fasars eine Motivation bräuchten, um beim Rennen anzutreten. Diese Motivation war schnell gefunden: Fadlan verkündete, dass der Gewinner ein Ding aus seiner Schatzkammer wählen dürfe, also aus jener legendären Schatzkammer, die angeblich den nie leeren Napf, das ewige Glitzern und andere wundersame Dinge enthält. Selbstverständlich verbirgt sich hinter diesem Preis erneut ein – für ihn amüsantes – Spiel Fadlans. Der Sieger darf drei Gegenstände aus der Schatzkammer nehmen, der Zweite zwei und der Dritte einen. Selbstverständlich wird Fadlan in der „Sieger-Schatzkammer“ nur Dinge platzieren, die er sowieso unter die Leute bringen wollte, aber das ist eine Geschichte für einen anderen Tag.

