

nhaltsverzeichnis

ZEITENSTURM 2

Vorbemerkung	2
Hintergrund des Abenteuers	4
Ablauf des Abenteuers	4
Wichtige Akteure des Abenteuers	5
Das Abenteuer beginnt	8
Die Helden kennen Havena nicht	8
Held(en) aus Havena	9
Satina suchen	11
Auf zum Rattenkönig	12
Kontakt zu einer Tieflingssippe	12
Der Weg zum Thronsaal des Rattenkönigs	14
Der Thronsaal des Rattenkönigs	16
Auf zu Emmeran	18
Vorbereitungen der Zeitreise	20

REISE IN DIE VERGANGENHEIT 22

Die Flut kommt – Countdown	22
Die Wächter der Zeit	23
Es geht los – Das Portal	24
In der Vergangenheit	25
Szenen in der Vergangenheit (Optional)	27
Die Perle finden	30
Die Bibliothek (Unterstadt)	30
Diebische Möwen (Fischerort)	34
Zum lustigen Fischer (Orkendorf)	36
Die Flut kommt	37
Das Ende	41
Reise zum nächsten Ort	42
Nachspiel	44
Regelmechanismen und Tabellen	46

VORWORT

Zeitensturm ist der zweite Band der Kampagne Ahnenfall für Die Schwarze Katze. In diesem Band wagen wir uns an ein altbekanntes Sujet der fantastischen und futuristischen Literatur: die Zeitreise! Jetzt werden einige möglicherweise denken: „O nein, die ganzen Paradoxa und Logikfehler.“ Stimmt, die lassen sich nicht immer vermeiden. Ich habe deswegen einige Experten zu dem Thema befragt und gebe die Antworten hier gern getreu wieder.

Meroth aus dem Fass: „Ich hatte auch mal so ein Paradoxon. Zwar nicht von meinem Großvater, aber glaub mir, du darfst da auf keinen Fall dran kratzen. Geh zu Mutter Mika, die kann dir helfen.“

Isaak Kettenrassler: „Du bist doch ein großer Bursche. Wenn Schmetterlinge Effekte haben, kann dir das doch egal sein. Schmetterlinge sind ganz klein. Selbst viele Schmetterlinge können dir nichts anhaben.“

Knöpfchen Großkopf: „Nein, das heißt nicht Kausalität. Da hast du die Menschengsprache falsch verstanden. Das ist Diät, da futtert man nur noch Mäuse mit weißem Fell. Dann riecht dein Atem gut.“

Julina Sternentreu: „Was für Würmer machen diese Löcher? Ich mag Äpfel mit Würmern drin. Die Würmer machen sie erst richtig gut.“

Dem ist wohl kaum etwas hinzuzufügen.





Zeitensturm



VORBEMERKUNG

„Wenige Dinge haben mich so sehr angeödet wie Reisen durch die Zeit. In der Vergangenheit gibt es keine Erwachten, niemanden, mit dem man sich vernünftig unterhalten kann. Nur Menschlinge, die genauso trottelig sind wie heutzutage. Da lobe ich mir doch das jetzige Havena... Katzenminze, Brenner, Eierlikör, Krötentraum, die Mäuserennbahn, Gärfisch. Das ist das Leben, das eine Katze wie ich verdient hat.“

—Satina

Obwohl als zweiter Band erschienen, muss **Zeitensturm** nicht als zweites Abenteuer innerhalb der Kampagne gespielt werden. Das Abenteuer endet nicht in einem finalen, epischen Kampf, sondern möglicherweise, abhängig von den Entscheidungen der Spieler, in einer Flucht vor der Flutwelle, die Teile Havenas vor 300 Jahren zerstört hat. Die Helden begegnen, wahrscheinlich zum ersten Mal, einem Wesen aus ihren mythologischen Geschichten, nämlich Satina, die sich allerdings als Urtyp der verwöhnten Katze entpuppt. Ihnen steht zudem als Antagonist – was sich allerdings im Laufe des Abenteuers ändern kann – Emmeran, der Tierkönig der Möwen, gegenüber.

Optionale Anpassungen

Ahnenfall ist als relativ offene Kampagne gestaltet, sodass aufgrund vorheriger Entscheidungen der Helden möglicherweise einige Detailanpassungen notwendig sein könnten.

☛ Möglicherweise stammt die gesamte Gruppe aus Havena und die Spieler haben entschieden, erst Praios' Perle vor Zerkals Helm zu bergen und somit **Zeitensturm** vor **Stadt ohne Sonne** zu spielen. Dieses Vorgehen ist in der Summe unproblematisch, allerdings muss dann das Treffen mit dem Kobold (siehe **Stadt ohne Sonne**, Seite 33) zeitlich weiter entfernt von der Anwerbung durch Don Gato liegen. Außerdem verliert die „Prophezeiung“ der Drei im Nichts (siehe **Stadt ohne Sonne**, Seite 63) ein wenig an epischer Kraft. Es müssen keine sonstigen Anpassungen vorgenommen werden, allerdings sollte bedacht werden, dass die „Prophezeiung“ dann auf Ereignisse verweist, die schon geschehen sind.



- Die Helden wollen Praios' Perle nicht als zweiten Gegenstand bergen, sondern später. In diesem Fall haben sie bereits **Stadt ohne Sonne, Tanz am Vulkan** und/oder **Endlose Dunkelheit** gespielt. Es besteht somit die relativ unwahrscheinliche Chance, dass die Charaktere wissen, dass der Rattenkönig ihr wahrer Auftraggeber ist. Dann gestalten sich die Verhandlungen mit ihm selbstverständlich ganz anders. Diese Möglichkeit ist hier nicht explizit beschrieben, aber sie existiert.

Herausforderungen für die Spielleiterin

Zeitensturm bietet wenige Fallstricke für Spielleiterinnen, die es erfordern könnten, spontan Aspekte anzupassen. Das Abenteuer hat einen Countdown (siehe Seite 22), nach dessen Ablauf die Flut kommt. Hier muss die Spielleiterin entscheiden, ob sie unbedingt will, dass die Helden die Flut erleben. Dann sollte spätestens nach der Bibliothek (siehe Seite 30) der Countdown bei 3 sein, oder das weitere Vorankommen wird durch die optionalen Szenen (siehe Seite 27) gebremst. Generell sollte auch die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, dass die Gruppe mit der Flut gar nicht in Berührung kommt und dadurch entschlossenes Handeln, planvolles Agieren und Würfelglück prämiert werden.

Zusätzlich finden an vielen Stellen Zufallswürfe statt, die Auswirkungen haben. Dies erhöht den Aufwand für die Spielleiterin, allerdings tragen solche Würfe, besonders wenn die Helden sie durch ihr vorheriges Verhalten beeinflussen können, zur Dynamik eines Abenteuers bei. Die Tabellen und Würfe sind gesammelt auf der letzten Seite des Bandes zu finden.

Ein weiterer Aspekt sind die Lebenspunkte der Charaktere. Es gibt mehrere Kämpfe, die zwar nicht unbedingt lang sind, aber den Helden hohen Schaden zufügen können. Gruppen mit einem Charakter, der über eine Gabe verfügt, die heilt, sind klar im Vorteil. Deswegen kann Don Gato (siehe Seite 9) den Helden optional Heilkugeln anbieten oder beim Countdown wird berücksichtigt, dass die Gruppe einmal eine Ruhephase einlegt (siehe Seite 22).

Zuletzt ist das Verhältnis zu Emmeran zwar nicht entscheidend, aber doch interessant für die Kampagne. Vorgesehen ist, dass die Helden ihm den Hinweis auf den Rattenkönig geben (können). Tun sie dies nicht, bleibt er ein Antagonist. Es gibt Gruppen, die ihm diesen Hinweis niemals geben werden, während andere dann doch mit Informationen freigiebiger sind. Für erstere Gruppen gibt es eine optionale Wendung (siehe Seite 41).



Hintergrund des Abenteuers

Der genaue Hintergrund der gesamten Kampagne ist im ersten Band der Kampagne **Ahnenfall – Stadt ohne Sonne** (siehe dort, Seite 29) nachzulesen. In **Zeitensturm** sollen die Helden angeblich Praios' Perle beschaffen. Allerdings handelt es sich, wie schon bei Zerzals Helm, nicht wirklich um eine Perle des Praios. Was sollte der fette, faule Kater auch mit einer Perle? Bei der Perle handelt es sich um ein Schmuckstück der Präsentorin der Heulenden Finsternis, von den Menschen auch Thargunitoth genannt, und heißt eigentlich Auge des wandelnden Blicks. Es ging vor über 300 Jahren in der großen Sturmflut, die Teile Havenas vernichtete, verloren. Dies ist auch der einzige Zeitpunkt, zu dem sein Aufenthaltsort als gesichert gilt. Ein Menschling, Argun von Künßberg, hatte die Perle, beziehungsweise das Auge, nach Havena gebracht und in seinem Gepäck verwahrt, als die Flutwelle kam. Er selbst überlebte und hielt später in seinen Schriften fest, wo und wann das Artefakt verloren ging. Seine Recherchen hatten ihn in die Bibliothek in der heute überfluteten Unterstadt geführt und nur dank seiner Magie konnte er die Flut überleben, musste aber die Perle zurücklassen. Seine spätere Suche in der überfluteten Bibliothek blieb erfolglos... wie auch andere sinistre Gestalten sie dort nicht finden konnten.

Emmeran soll das Artefakt in der Vergangenheit für die Tierkönige bergen und hat auch schon eine Idee, wie er das bewerkstelligen will. Leider braucht er dafür die Hilfe einer verdamnten Katze. Die Erste Satina, Tochter von Aphasma und Zerzal, ist nämlich in der Stadt. Sie trug ein magisches Artefakt bei sich, Satinas Sonnenuhr, die ihr die Reise durch die Zeit ermöglichte, aber ihrem sprunghaften Charakter folgend hat sie einen Teil schon Emmeran gegeben und den anderen Teil dem Rattenkönig.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Hier wird davon ausgegangen, dass die Helden die Perle als zweiten Gegenstand bergen wollen und gerade aus der Stadt ohne Sonne kommen. Die Charaktere müssen als Erstes herausfinden, wum es sich bei dieser Perle des Praios handelt. Hier kann Don Gato helfen, der inzwischen weitere Informationen vom Rattenkönig erhalten hat, der auch eine Hälfte der Sonnenuhr der Satina besitzt. Die Helden wissen aber zu Anfang nicht, dass der Rattenkönig eine Hälfte der Sonnenuhr besitzt und Emmeran die andere. Zuerst müssen sie mit Don

Gatos Hinweisen Satina finden. Dann gilt es, Emmeran und den Rattenkönig aufzusuchen. Haben sie den Teil der Sonnenuhr des Rattenkönigs, müssen sie mit Emmeran eine Übereinkunft treffen und die Zeitreise antreten. In der Vergangenheit haben die Helden begrenzt Zeit, bevor die Flut Havena trifft, die Perle des Praios, beziehungsweise das Auge des wandelnden Blicks, zu bergen. Zusätzlich sind ihnen die Zeitwächter auf den Fersen – und außerdem sind ihre Informationen nicht ganz korrekt.

Auch in diesem Abenteuer, wie in allen anderen Teilen der Kampagne, kann es passieren, dass die Helden das Artefakt nicht bergen, sondern Emmeran es sich schnappt (oder niemand). Dieser Ausgang bedeutet nicht, dass die gesamte Kampagne gescheitert ist, sondern nur, dass das Finale möglicherweise für die Gruppe schwieriger wird.

Motivationen der Nichtspieler-Charaktere

Die Kampagne hat einen hohen Komplexitätsgrad und bietet einige gedankliche Fallstricke, insbesondere in einem Abenteuer, das sich um Zeitreisen dreht. Gerade das Verhalten des Rattenkönigs in diesem Abenteuer bedarf weiterer Erklärung. Die zentrale Frage ist: Wenn der Rattenkönig doch eine Hälfte der Sonnenuhr der Satina besitzt, warum behält er sie nicht einfach, und hindert so Emmeran daran, in die Vergangenheit zu reisen? Die Antwort ist relativ einfach. Dem Rattenkönig ist klar, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, durch die Zeit zu reisen. Der Tierkönig der Möwen und die Faulige Monarchin sind sehr mächtige Wesen, denen sicher auch andere – wenngleich komplexere – Wege einfallen würden. Dadurch, dass der Rattenkönig seinen Teil der Sonnenuhr für diese Unternehmung preisgibt, hat er mehr Einfluss auf das Geschehen und seine Agenten, die Helden, haben eine faire Chance, den Wettlauf gegen Emmeran zu gewinnen.

Dann stellt sich anschließend die Frage, warum er Don Gato nicht einfach seine Hälfte der Sonnenuhr überlässt, damit der Don sie an die Charaktere weitergibt. Die Antwort lautet: Der Rattenkönig traut dem Don nicht – wer tut das schon? Sollte der käufliche Don seine Hälfte der Sonnenuhr an Emmeran weitergeben, wäre die Perle wahrscheinlich verloren. Außerdem ist der Rattenkönig einerseits mit einem gewissen Humor gesegnet und will die Helden auf die Probe stellen, andererseits will er die Chance haben, dass die Helden ihn nicht so-



SATINA

SK 12 ZK 6 Ini 18 + 1W6
LE 90 AE 75 RS 1 GS 6

Raufen: AW 32 VW 8 TP 1W6 + 2

Aktionen: 2*

Ahnenkräfte:** Blick in die Seele 37, Grausames Spiel 38, Hypnotisches Starren 34, Mäusemeister 33, Roter Schimmer 42, Tanz der Klingen 36. Alle anderen Gaben Aphasmas und Zerzals beherrscht sie mit einem Probenwert von 30.

Beute: Satina hat noch 143 🐾, einen Schleier und ausgefallene Kleidung bei sich.

Kampfverhalten: Satina betrachtet die Helden eher als Welpen, denen sie eine Lektion erteilt, wenn sie sie angreifen. Sie wird erst *Tanz der Klingen* wirken und dann die Charaktere mit *Roter Schimmer* durch die Gegend schicken. Sollten die Helden sie verletzen, wird sie ihnen mit *Grausames Spiel* Schaden zufügen, bis die Helden aufgeben. Sie zögert auch nicht, die Helden schlussendlich zu töten, wenn diese nicht aufgeben.

Schmerz +2 bei: 68 LeP, 45 LeP, 23, LeP, 10 LeP oder weniger

* Sie kann Ahnengaben innerhalb einer Aktion wirken, sodass sie zwei pro Runde wirken kann.

** Sie benutzt vor allem die Ahnenkräfte ihrer Mutter, um sich Angreifern zu entledigen.



Verbundenheit zu Rok und die Abenteuerlust Satinas gelobt. Es heißt dort, sie gebe sich die Schuld, dass Rok ins Große Dunkel, den See bei Donnerbach, getaucht sei und dort verschwand. Angeblich sucht sie ihn seitdem. Diese Geschichte stimmt nicht ganz. Sie war ihres Begleiters Rok überdrüssig und tauchte ins Große Dunkel, da sie hörte, dort gäbe es die Sonnenuhr, die sie bis vor Kurzem besaß. Als sie der Sonnenuhr habhaft wurde, begann sie in die Vergangenheit zu reisen, aber stellte zwei Dinge fest: Es gibt in der Vergangenheit keine Erwachten, wodurch einfach jeder Ort unfassbar langweilig ist, und es gibt sogenannte Wächter der Zeit, die diese Zeitreisen gar nicht mögen und keine netten Gesellen sind. Also beschloss sie, einige Zeit an dem Ort zu verbringen, an dem Erwachte richtig feiern und das Leben genießen können: Havena! Donnerbach ist ihr zu spießig, zu langweilig. Fasar ist einfach schrecklich mit den vielen Kläffern und auch viel zu heiß, und die Erwachten in Xorlosch sind aus Satinas Sicht mehr als gewöhnungsbedürftig.

fort als Gegner wahrnehmen, wenn er später doch aktiver ins Geschehen eingreifen muss. Dies funktioniert nur, wenn sie ihn schon kennen.

Warum ist Emmeran bereit zu diesem Wettlauf mit den Helden? Die Sonnenuhr ist ein vergleichsweise einfacher Weg, um durch die Zeit zu reisen. Andere Wege sind weitaus komplexer und aufwendiger. Zusätzlich hofft er auf die Chance, dass seine Rivalen in der Zeit stranden. Auch seine Motivation ist also eine gewisse Kontrolle über das Geschehen.

WICHTIGE AKTEURE DES ABENTEUERS

Satina

Satina ist eine Erste, die vornehmlich in Donnerbach bekannt ist (siehe *Schleichender Verfall*, Seite 15 – aber die dortigen Informationen sind nicht notwendig für die Kampagne). Sie ist die Tochter Aphasmas und Zerzals. In Donnerbach werden die

