

ber, was er sagt und tut, ob er sich zum Kampf stellt oder sein Heil in der Flucht sucht. Die Spielleiterin verkörpert zwar immer auch den Widerpart der Helden, etwa die zu erledigenden Ungeheuer oder den Oberbösewicht, sie ist aber nicht die Gegnerin der Spieler – sie ist Mitspielerin. Die Helden können scheitern oder das Abenteuer erfolgreich beenden, gewinnen und verlieren könnt ihr als Spielrunde aber nur gemeinsam. Für beide Seiten – Spieler und Spielleiterin – stehen das Erleben des Abenteuers und der Spaß im Vordergrund: Was passiert? Wie reagieren die Helden? Gelingt es ihnen, die Schurken aufzuhalten?



Was ist Aventurien und was ist eure Rolle?

Aventurien ist ein Kontinent der Abenteuer und Gefahren und meine Heimat. Es gibt das ewige Eis im Norden, die weiten Steppen und Wälder in Zentralaventurien und die Wüsten und Dschungel im Süden. Magie und Götter existieren. Ihr seid erwachte Katzen. Vor einigen Jahren stürzte ein Stern vom Himmel, und danach stellten einige Tiere, vor allem Katzen, in der Stadt Havena fest, dass sie plötzlich mit anderen Augen auf die Welt blickten. Ihr wart einige dieser Katzen. Ihr begannt, aufrecht zu gehen, Kleidung zu tragen, Werkzeuge zu benutzen. Ihr sprecht, kämpft, liebt und erlebt Abenteuer. Allerdings lebt ihr im Verborgenen: Tagsüber seid ihr nette Stubentiger, agile Mäusefänger oder scheue Straßencatzen. Nach Einbruch der Nacht jedoch schlüpft ihr in eure Stiefel, streift eure Kleidung über, legt euren Waffengurt an und zieht los. Menschen sind für euch nützliche Idioten: Sie haben leckeres Essen und produzieren praktische Dinge, aber über die Existenz Erwachter – so nennt ihr euch selbst – sollten sie besser nichts wissen, denn ihre Größe und schiere Anzahl machen die Menschen gefährlich. Ihr seid erwachte Katzen, die losziehen, um die Welt zu entdecken, gegen Monster zu kämpfen und Schätze zu erringen.

ICH ODER ER/SIE?

Es gibt Spieler, die komplett in die Rolle ihres Helden tauchen und alles aus der Ich-Perspektive beschreiben. Andere hingegen berichten wie ein Erzähler über das, was ihr Held tut. Dabei gibt es kein Richtig oder Falsch, sondern ihr entwickelt euren eigenen Spielstil. Ob ein Spieler sagt: „Alanna geht zu dem Kater in der Milchschenke und fragt ihn etwas rüde, ob er etwas Spannendes zu berichten hat“, oder ob ein Spieler sagt: „Ich gehe zu dem Kater hinüber und frage: „Hey du, hast du irgendetwas Seltsames mitbekommen?“, ist einzig eine Frage der persönlichen Präferenz des Spielers.

Die Aufgabe der Spielleiterin

Die Schwarze Katze ist eine interaktive Geschichte. Während die Spieler die Protagonisten sind, ist die Spielleiterin die Erzählerin. Es ist die Aufgabe der Spielleiterin, die Spieler durch die Handlung des Abenteuers zu führen, die Welt zu beschreiben, die Konsequenzen der Aktionen der Spieler zu bestimmen und die Rollen aller Feinde, Verbündeter und Hintergrundcharaktere zu spielen, die auf dem Weg getroffen werden:

- 🐾 **Umgebung beschreiben:** Zum Leiten gehört, dass du beschreibst, wo sich die Helden gerade aufhalten, was sie sehen, spüren, riechen. Sind die Helden beispielsweise in einer Milchschenke, denke dir Details aus: Die runtergebrannten Kerzen in den Ecken, die der Luft ein schweres Aroma verleihen; Fässer, die als Tische fungieren; der offene Eimer mit Fischabfällen in der Ecke, der so einen herrlichen Duft verströmt; die Woll-

knäule auf der improvisierten Theke, die Gäste zum Spielen beim Wirt mieten können.

Spielst du ein vorgegebenes Abenteuer, erhältst du weitreichende Hilfe bei der Beschreibung der Umgebung. Die Umgebung wird im Abenteuertext präsentiert, die du nur vorlesen musst. Natürlich kannst du aber auch hier weitere Details dazu erfinden.

- 🐾 **Proben verlangen:** Zum Leiten gehört auch, zu bestimmten Zeiten Proben von den Spielern zu verlangen. Immer dann, wenn ein Spieler für seinen Helden etwas ankündigt, das womöglich scheitern könnte, wird eine Probe fällig. Eine Probe wird nicht fällig, wenn man etwas ganz Alltägliches tut: Einen Brief lesen, eine Tabakpfeife entzünden, eine Mahlzeit zubereiten – all das sollte jedem gelingen. Aber ein Schloss knacken, eine glatte Mauer erklimmen oder jemanden heilen;



diese Dinge erfordern eine Probe. Proben werden im Tutorial **Die ersten Tapser** erklärt.

- 🐾 **Nichtspielercharaktere verkörpern:** Eine weitere Aufgabe ist, Nichtspielercharaktere (NSC) zu verkörpern. Wie du das tust, ist dir überlassen. Du kannst ganz in der Rolle eines NSC aufgehen und in seinem Tonfall oder Akzent reden. Oder du beschreibst „von außen“, wie er aussieht, redet und vor allem: was er sagt und wie er sich verhält.

In den vorgefertigten Abenteuern werden die wichtigsten NSC beschrieben, aber eventuell wirst du welche dazuerfinden müssen. Improvisiere. Möchte ein Held eine neue Schärpe, die zu seinem Fell passt, geht er zu einem Tauscher. Hier ist die Frage, ob es eine Katze oder ein Kater ist, das Fell hell oder dunkel, der Körperbau gedrungen, die Stimme hoch oder tief. Das hat für das Abenteuer meist keinen Belang, macht die Spielwelt aber schillernder und lebendiger.

- 🐾 **Kämpfe organisieren:** Manchmal geht es ans Eingemachte. Kämpfe sind bei **Die Schwarze Katze** nicht immer zu vermeiden. Hier ist es deine Aufgabe, den Kampf zu organisieren und alle NSC zu führen.

Dies ist der Punkt, der dir das meiste Regelwis-

sen abverlangt, daher werden Kämpfe im Tutorial **Die ersten Tapser** und in den Abenteuern **Verdorbener Einfluss** und **Der Ursprung allen Übels** ausführlicher beschrieben. Doch sei unbesorgt, die Regeln mögen am Anfang umfangreich und kompliziert erscheinen, aber wenn ihr die Kämpfe im Tutorial und in den Abenteuern Schritt für Schritt durchgeht, wird sich schnell Routine einstellen.

Das mag alles auf den ersten Blick einschüchternd wirken, doch das Tutorial könnt ihr noch gemeinsam als Gruppe lesen. Die Abenteuer in der Box liefern viele Hilfsmittel. Hat man das Grundprinzip verinnerlicht, ist das Spielleiten keine so große Herausforderung mehr. In **Die Schwarze Katze** spielt man nicht gegeneinander, sondern miteinander. Bald werdet ihr selbst einen Spielstil finden, der euch Freude macht. Wichtig ist allerdings: Der Spielleiter ist kein Alleinunterhalter. Die anderen Spieler sollten mit der Welt und auch untereinander in ihren Rollen als die jeweiligen Helden interagieren. Nützliche Tipps zu besonderen Situationen für Spielleiterinnen sind im ersten Abenteuer **Verdorbener Einfluss** zu finden.

Aufgabe der Spieler

Die Spieler verkörpern die Helden, die Protagonisten der Geschichte. Sie entscheiden, was ihr Held sagt, was er tut und wie er sich fühlt. Die Spieler führen ihre Helden durch das Abenteuer, das der Spielleiter ihnen präsentiert: Sie agieren in der Spielwelt und reagieren in der Rolle ihrer Hel-

den auf die Orte, Personen und Ereignisse, die der Spielleiter ihnen beschreibt. Nicht zuletzt legen sie die Proben ab, die der Spielleiter von ihren Helden verlangt, um über Erfolg und Misserfolg einzelner Handlungen entscheiden. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Helden.

Spielmaterial

Alles, was ihr zum Spielen braucht, findet ihr in dieser Box. Legt noch etwas Papier und ein paar Stifte bereit.

- 🐾 **Würfel:** Die Box enthält zwei zwanzigseitige Würfel, kurz W20, und zwei sechsseitige Würfel, kurz W6.



- 🐾 **Heldenbögen:** Fünf Heldenbögen sind beigelegt, die sowohl die Vorgeschichte als auch die Werte der fünf spielbaren Helden enthalten sowie eine kurze Übersicht über einzelne Regeln, die ihr immer wieder brauchen werdet.



- 🐾 **Tutorial:** Das Tutorial **Die ersten Tapser** ist ein erstes Kurzabenteuer, das euch mit den Regeln vertraut machen und zeigen soll, wie man spielt.



- 🐾 **Abenteuerhefte:** Die zwei Abenteuerhefte **Verdorbener Einfluss** und **Der Ursprung allen Übels** führen die Geschichte aus dem Tutorial weiter.



- 🐾 **Regelheft:** Das Regelheft fungiert vor allem als Nachschlagewerk, wenn beim Spielen mit der Box Fragen aufkommen oder ihr alle Regeln einmal kompakt lesen wollt.



- 🐾 **Die Welt:** In diesem Heft findet ihr eine detailliertere Erläuterung des Hintergrunds der erwachten Katzen.



- 🐾 **Karte vom Feenforst:** Die Karte zeigt den Wald, in dem die Geschichte spielt.



Was ist jetzt zu tun?

Bevor ihr losspielen könnt, muss einer von euch als Spielleiterin auserkoren werden. Die anderen Spieler müssen jeweils einen der Helden auswählen. Es müssen nicht alle Helden verwendet werden. Ideal ist eine Spielleiterin und 3–5 weitere Mitspieler. Hat sich jeder Mitspieler außer dem Spielleiter für einen Helden entschieden, nimmt er sich den jeweiligen sogenannten Heldenbogen, auf dem die Vorgeschichte und die Werte des jeweiligen Helden nachzulesen sind.

Der Heldenbogen

Der Heldenbogen beginnt mit der Hintergrundgeschichte des jeweiligen Helden. Darauf folgen mehrere Seiten Werte, Fertigkeiten und Ausrüstung, die jeweils in Seitenkästen kurz erklärt werden. Dies mag umfangreich und komplex wirken, doch wann welche Fertigkeit zum Einsatz kommt und wie man sie jeweils benutzt, wird im Tutorial und in den Abenteuern erklärt. Wenn ihr das Grundprinzip einmal verstanden habt, ist vieles

selbsterklärend, ansonsten könnt ihr im Regelheft nachschauen. Am Ende findet ihr eine Übersicht über häufig verwendete Regeln.

Letzte Schritte vor dem Beginn

Während die Spieler sich mit ihren Helden vertraut machen, kann der Spielleiter schon einmal einen Blick in die Beschreibung der Welt werfen, um den Hintergrund der Welt von Die Schwarze Katze besser zu verstehen. Aktuell muss der Spielleiter noch nichts erklären oder tun; das Tutorial **Die ersten Tapser** bringt euch die Regeln Schritt für Schritt bei.

Was ist, wenn ich Fragen habe?

Bei Verständnisfragen zum Inhalt der Box kannst du eine E-Mail an feedback@ulisses-spiele.de senden. Unsere Mitarbeiter werden dir so schnell wie möglich antworten.

Und damit kann das Spiel losgehen. Viel Spaß in der abenteuerlichen Welt von Aventurien!

