

Die Schwarze Katze



SAMTPEFOTEN

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOREN

Frauke Forster, Dominik Hladek, Gudrun Schürer

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Frauke Forster, Carolina Möbis

KORREKTORAT

Frauke Forster, Carolina Möbis

COVERBILD

Christina Kraus

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Hoffmann

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Steffen Brand, Sandra Braun, Lisa Heschl,
Christina Kraus, Julia Metzger, Nadine Schäkel,
Marek Stelov, Maja Wrzosek

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.

ISBN 978-3-96331-259-5

1. Auflage

Printed in EU 2019



Inhaltsverzeichnis

DAS GROSSE KATERWERBEN 2

Das Abenteuer im Überblick.....	2
Anwerbung zwischen Speiseresten.....	3
Eine Katze zu werben	5
Erkundungen über Lyra.....	6
In Rajnapurs Reich	9
In Aphasmondos Glanzwelt	12
In Rondiegos Jagdrevier	15
Happy End?.....	17

GLOCKENKLIMPERN 18

Das Abenteuer im Überblick.....	19
Anwerbung	19
Informationssuche	20
Klatsch und Tratsch.....	20
Auf der Lauer	21
Der Weg ins Haus.....	22
Ramons Reich	25
Allgemeine Hinweise.....	25
Finale	30
Der Mühen Lohn.....	30
Anhang	31

DER MUSENKUSS 35

Das Abenteuer im Überblick.....	35
Einleitung.....	36
Vorgeschichte.....	36
Der Weg zum Ruhm ist steil und steinig ...	36
Der Auftrag	36
Umgehört	38
Leuonora und der Wüterich	39
Die Vorbereitung	40
Neider bei der Arbeit	45
Organisatorisches und Werbung.....	46
Die Premierennacht.....	47
Entführung und Befreiung der Diva	47
Die Aufführung.....	47
Die Abrechnung	49
Der Lohn der Mühen	49

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. 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.



Dem Meister zum Geleit

Gerade hältst du die zweite Anthologie, **Samtpfoten**, von **Die Schwarze Katze** in den Händen. Alle hier enthaltenen Abenteuer legen den Fokus auf soziale Interaktion oder beschäftigen sich mit dem who-is-who der katzischen Gesellschaft, die sich seit dem Himmelslicht in der Stadt Havena aufgebaut hat.

In **Das Große Katerwerben** treffen die Helden den armen Tinto Gassenmiefier, der sein Herz unwiederbringlich an die schöne Lyra Wölkchen verloren hat. Wie der Zufall so will, sucht sie gerade einen Lebenspartner und Vater für ihren Wurf. Doch Tinto hat es schwer, denn als kleiner Müllwühler kann er kaum die schönste Katze des Viertels auf sich aufmerksam machen. Darüber hinaus macht es ihm die Konkurrenz, die nicht davor zurückschreckt, niederträchtige Mittel einzusetzen, um Lyra als Trophäe zu gewinnen, schwer mitzuhalten. Helden mit einem Hang für Romantik sind hier genau richtig aufgehoben. Vielleicht will gar ein Held Lyra für sich selbst gewinnen?

Glockenklipern verheißt Reichtum und Ehre für jeden leidenschaftlichen Dachtänzer. Ramon, der hochangesehene Prinz von Al'Anfa, ist im Besitz eines höchst wertvollen bunten Paradiesvogels und er wird nicht müde, jeder Katze der Ober- und Unterschicht davon zu erzählen. Das weckt Begehrlichkeiten in den Herzen vieler und einige schmieden Pläne, sich den Vogel unter die Krallen zu reißen. Es gilt schnell zu handeln, doch man sollte mit Bedacht vorgehen, denn Ramon wird nicht tatenlos zusehen und alle Mittel einsetzen,

die einem reichen Kater wie ihm zur Verfügung stehen, um Diebe aufzuhalten.

Der Musenkuss traf Wilderia Silbertatze aus heiterem Himmel als sie einen wandernden Puppenspieler der Langbeiner beobachtete. Auch sie will ein großes Heldenepos erzählen, doch dafür bedarf es viel Arbeit. In ihrem Übereifer verkündete sie bereits einen Termin für die Premiere, was bereits an viele fellige Öhrchen gedrungen ist. Ein Gesichtsverlust kommt nicht in Frage, also müssen Helden her! Winkt den Helden eine beschämende Vorstellung oder werden sie Sternchen am Katzen-theater-Himmel? Wenn deine Spieler narratives Geschichtenerzählen mit viel schauspielerischem Einsatz am Spieltisch lieben gelernt haben, sei dir dieses Abenteuer wärmstens ans Herz gelegt.

Jeder Fehltritt kann dich deine Ehre kosten oder dir mächtige Feinde verschaffen und so muss jeder Schritt hier nicht nur auf den Sprichwörtlichen **Samtpfoten** geschehen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.





Das Große Katerwerben



Von Dominik Hladek

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden helfen einem Kater beim Werben um eine Katzendame und stechen dessen Rivalen aus.

Genre: Stadtabenteuer, Kulturerfahrung, Wettstreit

Komplexität Spieler/Meister: gering/mittel

Erfahrung der Helden: Einsteiger

Ort: Havena

Zeit: ab 5 HL

Heldeneignung: Helden mit Hang zur Romantik

Wichtige Fertigkeiten



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerksfertigkeiten



Kampffertigkeiten

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

In den Gassen Havenas geht unter den erwachten Katzen das Gerücht um, dass *Lyra Wölkchen* (oder wie ihre Besitzer sie in Gelehrtensprache nennen: *Lyra Nuvolina*), eine der begehrtesten Katzen der Stadt, einen Gefährten und zukünftigen Vater für ihre Kinder sucht. Sie lebt im Luxus im Haus ihrer reichen Besitzer, gilt aber nicht nur als edel und luxusverwöhnt, sondern auch als mutig und kämpferisch. Nicht selten treibt sie sich als unterschätzte Straßenkämpferin in den nächtlichen Gassen Havenas herum. Viele Kater freien um sie, doch sie lässt sich nicht so leicht gewinnen. Sicher, so glaubt man, wird sie sich für einen besonders starken oder edlen Kater entscheiden, einen, der ihr etwas zu bieten hat. Tatsächlich aber sucht Lyra nach jemandem, der sie in gleicher Weise verzaubert wie sie es mit ihrer Umwelt tut. Jemandem, der *wirklich* und nicht nur oberflächlich an ihr interessiert ist.

Womöglich ist ja einer deiner Spielercharakter ein geeigneter Kandidat (siehe den Kasten **Ein Spielercharakter als Werbender**). Falls nicht, dann ist es



der herzensgute, aber unscheinbare *Tinto Gassenmief*, der der Richtige für Lyra wäre. Das Problem ist aber nicht nur, dass er ihr nie aufgefallen ist, sondern auch, dass sich drei weitere Kandidaten in die Aufgabe verbissen haben, Lyra für sich zu gewinnen. Diese sind jedoch – für die Helden sichtbar, für Lyra nicht – unangenehme Zeitgenossen, die ihre eigenen Gründe haben, Lyra für sich gewinnen zu wollen; und keiner davon beinhaltet die Worte „aufrichtig“ oder „Liebe“.

ANWERBUNG ZWISCHEN SPEISERESTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein zauberhafter Abend in den Gassen Havenas hat begonnen! Der köstliche Duft von Fisch und Fleischresten erfüllt die laue Sommerabendluft und entfaltet in der Wärme der Abendsonne erst so richtig seine erlesenen Aromen. Es ist jene magische Zeit, in der die Tavernen die ersten Speisereste in den Hinterhöfen entsorgen, in der die Mäuse sich aus ihren Löchern wagen und in der Krüge voller süßlich-vergorener Milch vor den Haustüren entleert werden. Dieses Fest für die Sinne lockt die Katzen Havenas aus ihren Behausungen auf die Straße; natürlich auch euch. Doch aus Richtung des vorzüglichen und großen Haufens von Essensresten in einer Seitengasse, den ihr euch als erstes Ziel eurer nächtlichen Reise ausgesucht habt, erklingt Katzenkrawall und spöttisches Gelächter.

Das Abenteuer beginnt an **Tintos Müllhalde**. Dieser Restehaufen hinter der Küche eines bürgerlichen Wohnhauses ist der ganze Stolz und das Revier von Tinto. Die Besitzer haben einen Narren an ihm gefressen und versorgen ihn schon lange mit Essensresten. Der Kater lässt auch andere daran teilhaben, aber natürlich nie ganz selbstlos: Auf Dauer kann er die Speisereste nicht allein gegen unliebsame Konkurrenten verteidigen, weshalb er andere Kater gegen Teilhabe auf seine Seite zieht. Auch für verschiedene Gefallen, kleine Geschenke und nach dem Prinzip „Eine Hand wäscht die andere“ ist er zum Teilen bereit. Wenn die Charaktere ankommen, sehen sie folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um den Restehaufen herum hat sich ein regelrechtes Fellknäuel von Katern gebildet, das anscheinend gar nicht an den Resten interessiert ist, sondern einer atemberaubend schönen Katze mit samtigem Fell hinterherblickt und -miaut. Die Kater werben offensichtlich um die Katzendame und bedrängen sich dabei gegenseitig. Ein eher schmutziger Straßenkater, wohl der Besitzer des Restehaufens, wird völlig abgedrängt. Erst als die Katzendame sich demonstrativ gelangweilt abwendet und geht, beginnen sich die Werber und ihre Begleiter nun am Restehaufen zu bedienen – gegen den Willen dessen Besitzers.

Unter den Werbern befinden sich neben Tinto auch dessen drei Hauptrivalen (Rajnapur, **Seite 9**, Aphasmondo, **Seite 12** und Rondiego, **Seite 15**). Als Tinto sieht, dass seine köstlichen Speisereste aufgefuttern werden, bittet der überrumpelte Kater geistesgegenwärtig die nahenden Charaktere um Hilfe, die Diebe von seinem Restehaufen zu verschrecken. Er verspricht, dass sie etwas abkriegen werden.

Die Charaktere können selber entscheiden, wie sie sich der Sache annehmen. Es sollte zumindest eine Probe involviert sein, z. B. auf Talente wie *Einschüchtern* oder *Umschmeicheln*, aber auch ein Angriff oder eine List sind denkbar, um die Kater zu vertreiben. Nachdem Lyra fort ist, haben sie ohnehin kein großes Interesse mehr, hier zu bleiben und ziehen sich beim ersten Anzeichen von Ärger in ihre Reviere zurück. Es sollte hier zwar zu einer Spannungssituation oder kurzem Schlagabtausch kommen, wobei die Charaktere die drei Rivalen schon einmal kennenlernen können, aber ein ernsthafter Kampf sollte noch nicht entbrennen.

Tinto dankt den Helden für ihre Hilfe und lässt sie wie versprochen an seinen leckeren Resten teilhaben. Bei diesem Mahl berichtet er, dass die drei Kater, wie auch er selbst, um die Katzendame werben, die die Charaktere zuvor sahen; *Lyra* sei ihr Name. Nach dem Essen bittet er die Charaktere um weitergehende Hilfe: Tinto gibt zu, dass er schlechte Chancen bei einer Katzendame wie Lyra hat, aber er ist verliebt und möchte ihr Herz gewinnen. Er bittet die Charaktere, ihm beizustehen. Dafür lasse er sie regelmäßig an seinen Speiseresten teilhaben und werde jedem von ihnen bei Erfolg ein Geschenk machen: Die



Hausbesitzer entladen allerlei Gerümpel neben den Speiseresten, in einem verborgenen Versteck zwischen ausrangierten Möbelstücken hat er in einer Kommodenschublade einige Gegenstände gesammelt. Bei Erfolg können die Charaktere sich jeder etwas daraus aussuchen. Es handelt sich um ‚Waren‘ im Wert von insgesamt 300 🐾.

Wenn die Charaktere zustimmen, will Tinto sofort loslegen. Sie sollen alles über Lyra herausfinden, ihm beibringen, wie man sich souverän einer Katzendame wie Lyra annähert, wie man sie beeindruckt, was man ihr schenken könnte und wie er die lästigen Rivalen loswird. Am besten alles gleichzeitig und sofort. Bremsen die Charaktere ihn in seinem Enthusiasmus, akzeptiert er aber, was immer sie vorschlagen, lediglich rohe Gewalt (Töten der Rivalen, Entführen Lyras oder ähnliches) lehnt er kategorisch ab.

Tinto Gassenmieber

Kurzcharakteristik: Unscheinbarer, etwas ungepflegter, aber herzensguter Straßenkater-Mischling und Müllwühler. Trägt praktische Flickenkleidung, den Kopf ziert ein alter Filzhut mit Taubenfeder.

Funktion: Auftraggeber und Verbündeter

Hintergrund: Tinto lebt auf der Straße. Er mag das Lotterleben als Einzelgänger und ist für einen Kater recht hilfsbereit und freundlich.

Darstellung: Sprich zweifelnd und unsicher, benutze viele Füllwörter und schweife häufig ab, miaue bisweilen traurig oder unsicher.

Zitat: »Makrele! Ich liebe Makrele. Willst du ein Stück? Ist kaum angeknabbert. Wer wirft denn so etwas Köstliches weg? Mmmmmh.«

TINTO GASSENMBIEFER



Größe: ca. 0,50 Schritt

Gewicht: 3,8 Stein

MU 12 KL 13 IN 11 CH 11

FF 14 GE 12 KO 12 KK 12

SK 2 ZK 2 Ini 12+1W6

LE 30 RS 2 GS 6/12 VW 3

Krallen: AW 21 TP 1W6+1 RW kurz

Biss: AW 21 TP 1W6+2 RW kurz

Fertigkeiten: Friemeln 28, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 24, Selbstbeherrschung 24, Sinnesschärfe 24, Verbergen 26, Umschmeicheln 19, Willenskraft 21, Basteln 25, Musizieren 24

Kampfverhalten: Tinto wird mit allen Mitteln versuchen, Kämpfe auf andere Weise zu lösen als mit roher Gewalt. Beim Verlust 50% seiner LeP versucht er, zu fliehen.

Wenn es darum geht, Lyra zu beschützen kämpft er allerdings bis zum bitteren Ende.

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 22 LE, 15 LE, 10 LE, 5 LE oder weniger

Betörung: »Aber, was soll ich denn sagen? Sie wird mich doch sowieso ... ja, ja, ich mach ja schon. Äh ... Lyra, willst du vielleicht, ich meine nur, wenn es dir nichts ausmacht, also äh, könntest du dir eventuell vorstellen mit mir ... also äh ... Essen?«

EIN SPIELERCHARAKTER ALS WERBENDER



Wenn du es wünschst, kannst du den liebeskranken Tinto nur am Rande auftreten lassen oder ganz aus dem Abenteuer streichen, und stattdessen einen deiner Spielercharaktere als Werber um Lyra einsetzen. Dessen Freunde, die anderen Spielercharaktere, helfen dann ihm statt Tinto. Auch wenn du das nicht planst, bleibe für diese Möglichkeit offen, denn deine Spieler könnten diese Dynamik selbst ins Spiel bringen: Ein Spielerkater könnte sich *ebenfalls* in Lyra verlieben, weil der Spieler das so entscheidet. Wenn du das Glück hast, mit solch aktiven Spielern gesegnet zu sein,

dann geh – bei allen Katzenahmen! – darauf ein. Selbstsüchtig, wie manche Katzen sind, könnten sie Tinto als Außenseiter an dieser Stelle einfach links liegen lassen und entscheiden, selber um Lyra zu werben. Oder ihn hintergehen. Oder ähnlich einem Cyrano de Bergerac bei der Hilfe für Tinto allmählich spüren, dass sie selbst eigentlich der bessere Partner für Lyra wären.

Wir gehen der Einfachheit halber immer von einem Kater als Werbendem aus, aber es spricht nichts dagegen, dass eine (weibliche) Katze sich in Lyra verliebt und diese Liebe auch erwidert wird.



Eine Katze zu werben

Die Spielercharaktere sollen nun freie Hand darin haben, wie sie Tinto helfen. Sie können sich Gedanken machen, wie sie Lyras Herz für Tinto (oder sich) gewinnen und ihre Ideen entsprechend umsetzen. Neben allgemeinen Möglichkeiten spielt dabei insbesondere das Ausstechen der drei hauptsächlichen Mitbewerber, die man in der Eingangsszene schon kennenlernen konnte, eine Rolle. Setzt man sich gegen diese durch, steigt die Chance, dass Lyra sich für den Kandidaten der Spielerhelden entscheidet.

Das Viertel

Das Abenteuer spielt in einem durchmischten Viertel im Dreieck zwischen Oberfluren (Regelwerk Seite 43), Nalleshof (Regelwerk Seite 35) und Unterfluren (Regelwerk Seite 47). Charmeure und Stubentiger aus reichen Patrizierhäusern treffen hier auf Müllwühler und Straßenkämpfer in den Gassen. Dazwischen tummeln sich Tauscher, Dachtänzer und mysteriöse Aphasmakinder. Ihre

Reviere sind unterschiedlich groß. Während einige Katzen sich mit dem Bereich um ihr Wohnhaus oder ihre Gasse begnügen, beanspruchen andere große Gebiete für sich und die Ihren. Begrenzt ist das Viertel im Westen durch den Stadtpark und im

OPTIONAL: DIE RESSOURCE

Wenn du es wünschst, kannst du die Ressource  einsetzen, um den aktuellen Stand von Lyras Zuneigung zu Tinto (oder dem Spielercharakter) darzustellen. Dafür wird euch ein Handout auf **Seite 6** zur Verfügung gestellt.

Ist dir das Ausmalen von Herzen zu viel organisatorischer Aufwand oder widerspricht es deinen Vorstellungen davon, wie Liebe funktioniert, dann lass einfach *dein*  entscheiden. Aber um die Auseinandersetzung mit Lyras drei anderen Verehrern kommen die Helden nicht herum.





Osten durch das unter Katzen gemiedene Gebiet um das „Große Nass“ (ein Badehaus). Im Norden und Süden geht das Viertel in andere über.

Im Folgenden werden einige für die Handlung relevante Orte beschrieben. Es gibt aber noch mehr Reviere, Tavernen, Tauschmärkte und Läden. Eine Reihe weiterer bekannter Orte zum ausschmücken findest du in der Stadtbeschreibung im **Regelwerk**.

ERKUNDUNGEN ÜBER LYRA

Falls deine Spieler Ideen einbringen, um die Gunst Lyras zu gewinnen oder mehr über sie herauszufinden, findest du hier als Hilfe ein paar Szenen und Anregungen, wie du auf einige zu erwartende Aktionen eingehen kannst.

Lyra Wölkchen (Nuvolina)

Kurzcharakteristik: Eine Hauskatze edler Herkunft. Seidig kurzes Fell, symmetrische Züge, große Augen; auf Köpfchen und Rücken schwarzbraun getigertes Fell, ansonsten weiß. Nicht sehr groß, aber sehr hübsch. Bisweilen einige Kratzer auf der Nase.

Funktion: Ziel von Tintos Liebe und Leidenschaft

Hintergrund: Lyra ist als Streunerin auf Havenas Straßen aufgewachsen und kennt deren Gesetze. Als starke, selbstbewusste Katze wählte sie sich schließlich aber das prächtige Herrenhaus wohlhabender Havener Patrizier als Heim. Sie genießt als verschmühte und von der Familie umgarnte Stubentigerin den Luxus und ist durchaus besorgt um ihre Menschen, verteidigt aber auch allnächtlich auf der Straße ihren Ruf als Kämpferin. Sie verteidigt ihr Revier verbissen und spricht keine Warnungen aus, sondern bekämpft unerwünschte Eindringlinge (sogar Marder und Hunde) sofort wie eine Furie. Katzenkindern und alten und kranken Katzen gegenüber hat sie ein weiches Herz.

Darstellung: Sprich sanft und freundlich, miaue und schnurre verführerisch und bewege dich elegant. Höre Gesprächspartnern, die Lyra mag, mit großen, offenen Augen aktiv und interessiert zu. Ignoriere alle anderen.

Zitat: »Das ist dir wirklich passiert? Miau, mein Held!« (wahlweise gelangweilt oder ehrlich erstaunt)

Lyras Haus

Das reich verzierte Herrenhaus liegt erhaben einige Treppenstufen über einem weitläufigen Platz. Die Besitzer sind so wohlhabend, dass sie eine erstaunlich klare Glasscheibe zu ihrem Salon haben



anfertigen lassen. Hinter dieser ist auch der Lieblingsplatz Lyras, zumindest am Tage. Von ihrem roten Samtkissen aus beobachtet sie von hier aus liegend das Treiben draußen auf dem Platz. Das Haus verfügt zudem über Katzenzugänge im Keller sowie im Obergeschoss über einen Baum und ein Brett zum Fenster hin. Dennoch scharrt Lyra lieber an der Haustür, wenn sie raus möchte.

Gerüchteküche und Beschattung

Die Charaktere könnten mehr über Lyra erfahren wollen, um dahinterzukommen, was sie schätzt und was eben nicht. Dazu gibt es vor allem zwei Wege:

Gerüchte erfährt man über eine Probe auf *Gassenkunde*. Beim **Beschatten** entscheidet eine Probe auf *Verbergen*, ob Lyra etwas von der Beobachtung bemerkt. In beiden Fällen gilt, dass man bei Erfolg 1-2 Informationen (siehe unten) erhält. Misserfolge führen zu Erfolglosigkeit (man erfährt nichts, Lyra entwischt), falschen Gerüchten oder einer direkten Konfrontation mit Lyra.

Misserfolg (optional):

- 1 ♥ bei Misslingen (z. B. Fehlinformationen oder Konfrontation)
- 1 ♥ zusätzlich bei Patzern oder grobem Katzen-Stalking

Informationen

- 🐾 **Besuch bei Rajnapur:** Die Charaktere erfahren, wann und wo Lyra Rajnapur (Seite 9) zu treffen gedenkt.



- 🐾 **Besuch bei Aphasmondo:** Die Charaktere erfahren von Aphasmondos (Seite 12) Einladung an Lyra.
- 🐾 **Besuch bei Rondiego:** Die Charaktere erfahren, wann und wo Lyra Rondiego (Seite 15) gemeinsam jagen wollen.
- 🐾 **Gerüche (Abneigungen):** Lyra macht einen hohen Bogen um parfümierte Menschen, intensiv gewürzte Gerichte und alten Fisch.
- 🐾 **Gerüche (Vorlieben):** Lyra mag die Gerüche der Gassen und der Jagd (also auch von Mäusen und Kleintieren), süßlichen (auch vergärten) Obstgeruch, das Aroma frischen Fisches, Fleisches und Geflügels.
- 🐾 **Gehör (Abneigungen):** Lyra erschrickt bei lautem Geschepper von Metall (z. B. in Tavernenküchen oder das Blechgeschepper spielender Kinder) und bei schrillum Pfeifen und hohen Tönen (z. B. Flötenspiel). Sie hasst das Cembalo, das ihr Langbeiner manchmal spielt.
- 🐾 **Gehör (Vorlieben):** Anziehend auf sie wirken rhythmische, trommelnde und tiefe Klänge (z. B. von Wasser an einer Bordwand, dumpfem Schmiedehämmern, Trommeln). Fasziniert ist sie von tief dröhnenden Sackpfeifen, zu denen sie gerne tanzt.
- 🐾 **Speisen (Abneigungen):** Kleintiere, die *nicht* gejagt wurden, *alter* Fisch und stark gewürzte Speisen.
- 🐾 **Speisen (Vorlieben):** Siehe Gerüche; vor allem liebt sie Geflügel und frisch gefangene Maus, wenn diese wirklich gejagt wurde (sie schmeckt solche Nuancen durchaus heraus).
- 🐾 **Kleine Katzen:** Lyra ist völlig angetan von süßen Katzenkinder-Fellknäueln! Sie spielt mit ihnen, putzt ihnen das Fell, gibt ihnen zu essen.
- 🐾 **Alte Katzen:** Ähnlich verhält es sich mit alten Katzen. Ihnen gegenüber zeigt Lyra Mitgefühl, kümmert sich und verteidigt sie.
- 🐾 **Die Freundin Mimi:** Mimi Vom Bunten Keller und Lyra sind gut befreundet.
- 🐾 **Mäusejagd:** Im Umkreis um ihr Haus geht Lyra in den Gassen auf Mäusejagd. Es fällt auf, dass sie sehr gewandt und gut in der Jagd ist; von einer in solchem Luxus lebenden Katze nicht zwingend zu erwarten.
- 🐾 **Nächtliche Narben:** Mit Fauchen und gezielten Hieben auf die Nase vertreibt Lyra fremde Kater an ihrem Haus, bisweilen verletzt sie sich leicht und behält Narben zurück, die sie mit Stolz trägt.
- 🐾 **Schaufenster (Wunderhaus):** Lyra geht häufig an den Schaufenstern besonders zweier Läden vor-

bei und verharnt dort ein Weilchen. Ihre Augen glänzen wie verzaubert, wenn sie die Kleider im Puppenhaus des ‚Wunderhauses‘ (Seite 9) sieht.

- 🐾 **Schaufenster (Hübsche-Kleider-Haus):** Selbige Wirkung haben die bunten Stoffe und Kinderkleidchen im ‚Hübsche-Kleider-Haus‘ (Seite 9).

Handlungen

Auf Basis dieser Informationen oder durch Eigeninitiative ergeben sich Möglichkeiten, um Lyra auf Tinto aufmerksam zu machen. Diese sollten im Kern eine Probe notwendig machen, erleichtert bei vorausgehender Recherche. Jede Handlung kann nur *einmalig* Erfolg/Misserfolg zeigen.

Erfolg:

+1 ❤ bei erfolgreicher Probe

+1 ❤ zusätzlich bei kritischen Erfolgen oder gelungenen Szenen

Misserfolg:

-1 ❤ bei misslungener Probe oder schlechter Recherche

-1 ❤ zusätzlich bei Patzern oder besonders schlecht misslungenen Aktionen

Beispiele:

- 🐾 **Aufmerksamkeit für Lyra:** Geschenke wie z.B. ein Puppenkleid aus dem Schöne-Kleider-Haus oder ein Spielzeug aus dem Wunderhaus. Zum Einbruch in die Läden und deren Beschreibung siehe Seite 9. Um aus einem unfertigen Werkstück ein Geschenk zu machen (z. B. ein Kleidungsstück aus Stoff nähen), kannst du eine Probe auf *Basteln* verlangen.

- 🐾 **Mitwerber vertreiben:** Lyra imponiert es, wenn z. B. mittels *Einschüchtern* oder *Umschmeicheln* ein lästiger Kater von ihrem Fenster vertrieben wird. Die drei Haupt-Mitbewerber verdienen aber besondere Aufmerksamkeit und können in den folgenden Abschnitten ‚ausgeschaltet‘ werden.

- 🐾 **Die Vogelleserin:** In ‚aphasmischen Dingen‘ gilt im Viertel das Aphasmakind Marada Vogelleserin (Seite 14) als feste Institution (*Gassenkunde*). Sie berät als Wahrsagerin gegen ‚Bezahlung‘: ein totes Kleintier (Vogel, Maus, Hamster ...), aus dessen Gedärmen und Knochen sie Entscheidungen für den Ratsuchenden deutet. Anschließend verputzt sie das Tier genüsslich. Sie erwartet zudem ein kleines Geschenk wie eine Handvoll Mondglöckchen.

- 🐾 **Katzenmusik/Liebesgedicht/Kunst:** An einer geeigneten Stelle kann man Lyra ein Musikstück vortragen oder ihr blumig die Liebe



EINBRUCH IN LÄDEN

Die hier vorgestellten Läden gehören Menschen, die ihre Ware nachts gut absichern. Allerdings rechnen sie nicht mit Einbrechern in Katzensgröße, was mehrere Möglichkeiten offenlässt, um in die Läden einzubrechen. Du als Spielleiter kannst die Proben nach deiner Vorstellung des Ladens erschweren.

- 🐾 **Schornsteine:** Zu eng für Menschen, Katzen bieten sie aber eine Einstiegsmöglichkeit. Zum Hindurchzuzwängen ist eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* nötig. Bei Erfolg gelingt der Abstieg nur mit nochmaliger erfolgreicher *Körperbeherrschung* auch ohne Schaden. Bei Misserfolg kommt es zum Sturz, der einerseits laut ist (Effekt wie misslungene *Verbergen*-Probe bei der Suche) und andererseits schmerzt (Sturzschaden siehe *Regelwerk*, Seite 191).
- 🐾 **Kellerluken/Wandlöcher:** Aufgrund von Gittern oder Enge gelingt ein Einstieg ohne Schaden oder Feststecken nur durch erfolgreiche *Körperbeherrschung*. Außerdem kann man sich dabei schmutzig machen

oder Kleidung beschädigen, wenn es sich um Kohleluken oder rostige Gitter handelt.

- 🐾 **Fensterläden:** Meist verschlossen, aber die Riegel können durch *Basteln* gelöst werden und den Weg ins Innere freigeben.

Suche

Einmal im Inneren angekommen, sollte man sich vorsichtig verhalten. Eine Suchphase kann mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* gestaltet werden, bei deren Erfolg der Suchende etwas Nützliches nach Entscheidung des Spielers findet. Je Probe sollte aber – wenn du als Spielleiter es wünschst, verdeckt – eine Probe auf *Körperbeherrschung* oder *Verbergen* gewürfelt werden, je nachdem, ob eher das Risiko einer Entdeckung oder einer unachtsamen Bewegung besteht. Bei Misserfolg entsteht Schaden (*Körperbeherrschung*) oder es taucht in Kürze ein Mensch auf, der nach dem Rechten sieht (*Verbergen*). Den Menschen kann man eventuell mit der Anwendung von *Umschmeicheln* überzeugen, dass man nur eine verirrte Katze ist.

gestehen. Eine Probe auf *Musizieren* bzw. *Geschichten* ist erforderlich. Auch ein wirklich schönes Kunstwerk (Probe auf *Basteln* oder *Friemeln* -3) ist geeignet. Ermutige deine Spieler, hier selbst lyrisch tätig zu werden. Für am Spieltisch selbst kreierte Lieder, Gedichte oder Bilder gilt:

+1 ♥ auch ohne Probe!

+2 ♥ bei zusätzlich gelungener, passender Probe oder bei besonders schöner Kreation

Läden und Märkte

Am **Nachtbasar**, wo tagsüber Menschen Handel treiben, bevölkern nachts Tauscher die Nischen um den Platz. Hier, so heißt es, könne man *alles* bekommen – und das Wenigste dient dem Wohl der Katzenwelt: Waffen, Gifte, Zaubertränke, berauschende Flüssigkeiten und Kräuter wechseln hier in aller Verschwiegenheit den Besitzer. Auch viele Diebe und Gesindel, das sogar unter erwachten Katzen als ‚lichtscheu‘ gilt, gehen hier um. Und nicht wenige Katzen freuten sich nur kurz über ihren erfolgreichen Tausch, denn sie wurden in den dunklen Gassen in der Nähe des Platzes gleich wieder von kleinen Banden ihres Erworbenen beraubt.

In der kleinen Werkstatt, die als „**Wunderhaus**“ bezeichnet wird, liegen viele fantastische Gegenstände, von denen einige nachts auch beängstigend wirken. Puppen, Ritter aus Zinn, kleine Holzschiffe

(von denen einige so realitätsgetreu und stabil konstruiert sind, dass eine erwachte Katze damit segeln könnte), Metalldosen, die man aufziehen kann und die blecherne Musik ertönen oder plötzlich einen Springdämon hervorhüpfen lassen; all solche Spielzeuge stehen in der Werkstatt der Spielzeugmacherin, die hier ihrem Handwerk nachgeht.

Zwar hat das „**Pieksenhaus**“ nur Waffen in Menschengröße im Sortiment, doch fallen in den hinteren Bereichen immer wieder einmal Bruchstücke von Klingen, kleinere Waffen wie Messer und ähnliches an, das auch erwachten Katzen als Waffe dienen oder zumindest dazu verarbeitet werden kann. So können Katzen zwar das meiste hier nicht einmal tragen (und müssen bei der Suche nach Brauchbarem gut aufpassen, dass sie keine schweren Keulen oder Äxte umwerfen und sich verletzen), finden bei genauer Durchsuchung des Hinterzimmers oder des Abfallhaufens hinter dem Laden aber womöglich unerwartet brauchbare Katzenwaffen.

In das **Hübsche-Kleider-Haus** kommen die Menschen, um sich die hübschesten und buntesten Kleider nähen zu lassen. Ein Schaufenster stellt Ballkleider, edle Stoffe und feine Gehröcke nach neuester Mode aus, und auf kleinen Holzständern sind auch Kleidchen in Kinder- und Puppengröße zu bewundern. Doch nicht nur Kinderaugen erstrahlen bei deren Anblick, auch jene der erwachten Katzen. Ein Gewand oder einen kleinen Stoffballen aus die-



sem gut verschlossenen Hause zu entwenden, ist zwar nicht einfach, immer wieder aber hört man von Dachtänzern, die es vollbracht haben und sich und ihre Lieben nun wie Fürsten kleiden.

IN RAJNAPURS REICH

Rajnapur Vom Großen Fuß

Kurzcharakteristik: Scheuenkatze mit weißer Grundfarbe. Wohlgenährter und reicher Tauscher mit eitel und gelangweilt wirkendem, mürrischen Blick.

Funktion: Rivale Tintos und der Helden um Lyras Gunst

Hintergrund: Rajnapur hat sich über die Jahre als Hauskatze durch ein Händchen fürs Geschäft einen guten Ruf aufgebaut. Er hält nun die Zeit für gekommen, standesgemäß und als Symbol seines Aufstiegs als Tauscher, Kinder mit einer noblen Katze zu zeugen. An Lyra selbst ist er wenig interessiert (er mag eigentlich eher Kater); am Status, den ihr ‚Besitz‘ verleihen wird, aber sehr wohl.

Darstellung: Klinge gelangweilt und dekadent, wie jemand, der schon alles hat und den alles langweilt. Langgezogenes, gelangweiltes Miauen und Gähnen sowie wohliges Schnurren begleiten deine Rede. Deute einen massigen Bauch an.

Zitat: »Ts ts ts, wann bringt bitte endlich jemand Erfrischungen? Meine Gäste und ich sitzen nun schon seit gefühlten Äonen auf dem Trockenen, miau.«

Betörung: »All meine blinkenden und blitzenden, bunten und duftenden Dinge wären auch Dein, mein Schatz. Und unsere Kinder, das wären Prachtexemplare mit deinem Samtfell und meiner Statur.«

Im Bunten Keller

Durch Recherchen kann man erfahren, dass Mimi (dreifarbiger Mischling mit rötlichbraunem Fell, fröhlich, keck, verspielt) die Besitzerin des ‚Bunten Kellers‘, eine gute Freundin Lyras ist, und dass Lyra Rajnapur in Mimis Lokal treffen will.

Der beliebte Treffpunkt liegt in einem Keller gegenüber eines menschlichen Lokals, aus dem stets ein Gemisch fremdartiger Aromen an die Nasen der Katzen dringen: schwere Parfüms, Düfte exotischer Früchte, Speisen und Gewürze, Körpergerüche. Im Bunten Keller sind diese Aromen abgeschwächt zu riechen und tragen zur Exotik der Taverne bei. Von außen deutet wenig auf sie hin, und man muss schon den versteckten Eingang zum Hauskeller kennen und dort an der

Tür scharren, damit der Türsteher die Katzenklappe öffnet.

Innen herrscht nachts reger Betrieb und es treffen sich erwachte Katzen des ganzen Viertels, gleich welcher Profession und welchen Ranges. Man findet interessante Persönlichkeiten wie Maler, die mit ihren Pfoten hübsche Kunst erstellen, begabte Tänzer (Auftritte auf einer Bühne finden allabendlich statt), wohlhabende Tauscher und Stubentiger; bisweilen auch weitgereiste Fischerkatzen aus den Hafenvierteln oder eine wilde Katze aus dem Untergrund. In einem Kasten kann man sein Geschick beim Mäusefangen beweisen oder darauf wetten. Immer wieder einmal wird die Katzenmusik von einer Duellforderung unterbrochen, worauf viele Gäste kurzzeitig auf die Gasse gehen und neugierig beobachten, wer beim Kampf die beste Figur macht.

Von den Stammgästen und Mimi können die Spieler einiges über Lyras Vorlieben erfahren (siehe **Informationen, Seite 6**). Gerade Mimi gibt bei einem negativen Eindruck von den Charakteren aber Fehlinformationen heraus. So können die Helden bereits im Vorfeld einiges richtig, aber auch falsch machen:

RAJNAPUR VOM GROßEN FLUSS

Größe: ca. 0,56 Schritt **Gewicht:** 6 Stein

MU 13 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13

FF 13 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 10

SK 3 **ZK** 1 **Ini** 12+1W6

LE 28 **RS** 0 **GS** 5/11 **VW** 5

Krallen: **AW** 19 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Fertigkeiten: Friemeln 23, Körperbeherrschung 19, Kraftakt 20, Selbstbeherrschung 24, Sinnesschärfe 24, Verbergen 20, Durchschauen 28, Einschüchtern 23, Umschmeicheln 27, Willenskraft 21

Kampfverhalten: Rajnapur verabscheut es, zu kämpfen. Er wird seinen Charme für sich einsetzen um Außenstehende für sich zu gewinnen, die an seiner statt kämpfen, wenn möglich, indem er sich als Opfer einer Intrige darstellt. Rajnapur flieht sofort, sobald er attackiert wird.

Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 21 LE, 14 LE, 7 LE, 5 LE oder weniger



+1 ♡, wenn sie Mimi als Fürsprecherin gewinnen
-1 ♡, wenn sie Mimi gegen sich aufbringen

Rajnapur selbst beäugt die Charaktere als „Pascha“ seines Reviere dabei von Anfang an argwöhnisch. Merkt er, was sie vorhaben, legt er ihnen Steine in den Weg. Er bezahlt und überredet einige Gäste, Streit mit den Charakteren zu provozieren. Es kann dadurch zu einem Duell kommen oder die Charaktere könnten des Ladens verwiesen werden, bevor Lyra überhaupt auftaucht.

-1 ♡, wenn die Charaktere sich provozieren lassen, Duelle verlieren oder negativ auffallen

+1 ♡, als Wiedergutmachung des verlorenen Herzens, wenn sie sich erfolgreich aus dem Schlamassel ziehen (Duell gewinnen, als Klügere nachgeben ...)

Katzenmusik

Sobald Lyra auftaucht, wird Rajnapur sie seinerseits zu beeindrucken versuchen, sodass ein Wettbewerb entsteht. Rajnapur hat einen imposanten Auftritt vorbereitet: Mehrere bezahlte Tänzer und Musiker führen – scheinbar spontan aus dem Publikum der Taverne heraus – eine Art Musikstück auf, in dem Lyra umworben wird. Dass plötzlich scheinbar normale Katzen Gedichte vortragen, Instrumente herausholen und dadurch Rajnapurs Liebe zu Lyra anpreisen, beeindruckt sie durchaus. Rajnapur hat ein Gespür für gut inszenierte Auftritte und kann damit punkten. Natürlich können die Helden aber versuchen, mitzuhalten oder den Vorstoß charmant zu überbieten, indem sie zum Beispiel selbst und *tatsächlich* spontan etwas aufführen, oder die scheinbar spontanen Künstler auf süffisante Weise als bezahlte Komparsen enttarnen. Eine gelungene, passende Probe (z. B. *Musizieren*, *Durchschauen* oder *Umschmeicheln*) sollte dazugehören. Wichtig ist aber, dass sie durch eigene Originalität und ein noch charmanteres, künstlerischeres Auftreten punkten, und *nicht* durch ein reines Schlechtmachen von Rajnapur; sowas kommt nie gut an.

-1 ♡ pauschal für Rajnapurs Vorstoß

-1 ♡ zusätzlich bei einer Reaktion, die die Helden als verbissene, schlechte Verlierer dastehen lässt

+1 ♡, wenn die Helden erfolgreich und angemessen darauf reagieren (also eine Wiedergutmachung des Punkteverlustes), z. B. eine Gegen-Vorführung mit gelungener passender Probe.

+1 ♡ zusätzlich bei kritischem Erfolg oder besonders guter Vorführung inklusive tatsächlicher Musik oder Dichtung am Spieltisch

Nach der oder den spontanen Revuen wird noch lange im Bunten Keller gefeiert. Je nachdem, wer sich Lyras Gunst sichern konnte, hat nun Gelegenheit, mit ihr ins Gespräch zu kommen, sie und ihre Vorlieben und Abneigungen kennenzulernen und mehr über ihre Pläne für die nächsten Tage zu erfahren. Als Faustregel sollten die Helden dabei 3-4 Informationen (**Seite 6**) über Lyra erfahren, darunter auch die über das nächste Treffen mit einem der Hauptkonkurrenten, also Rondiego oder Aphasmondo. Falls die Helden die Verlierer des heutigen Abends sind, können sie nur durch Belauschen an 1-2 solcher Informationen gelangen (eine erfolgreiche Probe auf *Verbergen* oder *Sinnesschärfe* vorausgesetzt).

Die Katzassinen

Wie auch immer der Abend verläuft, Rajnapur will die Konkurrenten loswerden und einschüchtern, damit sie das Werben um Lyra einstellen. Im Laufe des Abends führt er ein Gespräch mit einer Gruppe von Katern. Er gibt ihnen den Auftrag, Tinto oder einen der Charaktere, sobald sie ihn einzeln vorfinden, auf dem Heimweg zu überfallen und ihm im „Großen Nass“ eine Lehre zu erteilen. Er soll dort die Nacht über bis in den Tag hinein über einem Wasserbecken hängen, am besten solange, bis ihn jemand vermisst oder Menschen ihn am nächsten Tag finden.

Die Charaktere haben die Möglichkeit, seine Pläne zu vereiteln. Zum einen können sie, wenn sie be-

KATZASSINE

Größe: 0,50 Schritt Gewicht: 4 Stein

MU 12 KL 11 IN 14 CH 11

FF 12 GE 14 KO 10 KK 13

SK 2 ZK 1 Ini 13 + 1W6

LE 30 RS 2 GS 6/12 VW 6

Knüppel: AW 25 TP 1W6+1 RW mittel

Kampfsonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Angriff I

Fertigkeiten: Friemeln 26, Körperbeherrschung 24, Krafttakt 23, Selbstbeherrschung 22, Sinnesschärfe 26, Verbergen 30, Willenskraft 22

Kampfverhalten: Sie halten verbissen an ihrem Auftrag fest, aber sie würden niemals dafür sterben. Bei Verlust von 60% ihrer LE versuchen sie das Weite zu suchen.

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 23 LE, 15 LE, 8 LE, 5 LE oder weniger



tonen, dass sie auf Rajnapur achten, beobachten, wie er das Gespräch führt. Sie können dann entkommen, den Katzassinen bewusst ausweichen oder ihnen ihrerseits eine Falle stellen und sie zu einem Geständnis und Verrat ihres Auftraggebers bringen. Welche Proben hierzu erforderlich sind und ob es zum Kampf kommt, kannst du als Spielerleiter entscheiden.

Falls sie die Anwerbung nicht bemerken, können sie durch vergleichende *Sinnesschärfe*-Proben gegen *Verbergen* ihre Verfolger bemerken. Sollten sie sich nicht trennen, werden die Katzassinen auch nicht zuschlagen, allerdings wird Tinto sich spätestens zum Schlafengehen zu seiner Müllhalde verabschieden. Ist nur noch ein Charakter anwesend, schlagen die insgesamt 4 Katzassinen zu und greifen ihn aus dem Hinterhalt an. Sie kämpfen mit nicht tödlichen Waffen und schlagen das Opfer ohnmächtig.

Gefahr im „Großen Nass“

Schon der Anblick, ja die Erwähnung dieses großen Hauses lässt Katzen vor Furcht auf Äste springen. Es ist mit widerlichen Chimären-Darstellungen aus Mensch und Fisch versehen. Die Wellensymbole wirken auf die erwachten Katzen wie eine stumme, alptraumhafte Warnung, denn in den Hallen im Inneren haben diese wahnsinnigen Menschen steinerne Wasserbecken angelegt; ein Sturz in ein solches gehört zu den schlimmsten Dingen, die sich eine Katze vorstellen kann. Entsprechend machen fast alle einen großen Bogen um dieses Gebäude. Nur abgebrühteste Schurken, so heißt es, nutzen das Gebäude nachts, um ungestört ihre Feinde zu foltern und verschwinden zu lassen. In solchen Nächten, in denen gequältes Gejaule aus den schallenden Hallen hervordringt, wagt sich keine Katze auch nur in die Nähe. Es heißt, die Geister ertrunkener Katzen gehen hier um – und allein ihre Berührung soll eine Katze bis aufs letzte Härchen durchnässen.

Böses Erwachen

Haben die Assassinen Erfolg gehabt und konnten einen Charakter oder Tinto ohnmächtig schlagen, erwacht das Opfer nun gefesselt und an einem Seil kopfüber über einem Wasserbecken hängend. Diese Situation ist eine der schlimmsten, die für eine Katze vorstellbar ist. Durch das Verfolgen der Spuren oder Durchfragen werden nachforschende Charaktere in Richtung Großes Nass geführt. Hier ist bald ein herzerreißendes Jaulen zu hören.



Die Rettung kann in drei Schritten (und Proben) erfolgen:

- 🐾 Um auf den Dachbalken über dem Wasser die Nerven zu behalten: *Willenskraft*
- 🐾 Um zum Gefangenen zu gelangen: *Körperbeherrschung*
- 🐾 Befreiung vom Seil ohne Sturz ins Wasser: *Friemeln* des Befreiers und *Körperbeherrschung* beider Beteiligter

Misslingt eine Probe, stürzt der Befreier oder Befreite ins Wasser oder bleibt starr vor Angst und muss selbst gerettet werden. Ein Sturz ins Wasser führt zu Sturzschaden von 4 Schritt Höhe auf eine weiche Oberfläche (*Regelwerk, Seite 191*). Falls daraufhin keine *Schwimmen*-Probe gelingt, müssen die Gefährten schnell eingreifen, da nasses Fell und Kleidung die betroffene Katze unter die Wasseroberfläche zieht. Es kommt zu Erstickungsschaden (*Regelwerk, Seite 192*).

Misslingt die Rettung, befreien Menschen die hängende Katze am nächsten Tag. Das leichte Zittern



bleibt und erschwert die *Körperfertigkeit*-Proben aller Katzen, die die Nacht über dem Wasser verbracht haben, bis zum Ende des Abenteuers um -1.

Abrechnung mit Rajnapur

Das Ansetzen von Katzassinen ist eine rote Linie, die aus Heldensicht gewiss eine Antwort erfordert. Rajnapur ist über mehrere Punkte angreifbar. Er ist reich und verwöhnt, prunksüchtig, eingebildet, überheblich und skrupellos. Gelingt es den Helden, diese Verfehlungen Lyra gegenüber zu beweisen oder zu demonstrieren, können sie ihn aus dem Rennen nehmen.

Sie könnten ihm durch ein Verhör ein Geständnis bezüglich der Katzassinen entlocken oder in einer ‚Frage der Katzenehre‘ durch den Einsatz von Gesellschaftsfertigkeiten dazu verleiten, die Wahrheit zu sagen: Tief im Inneren *will* er doch gestehen, dass er kein Interesse an Lyra hat, sondern nur edle, standesgemäße Kinder mit ihr zeugen will. Lyra sei da nur Mittel zum Zweck. In jedem Fall ist Lyra danach nicht mehr an ihm interessiert.

+3 ♥ für ein komplettes Bloßstellen Rajnapurs

+2 ♥ bei einem zumindest teilweisen Säen von Zweifeln

IN APHASMONDOS GLANZWELT

Aphasmondo Samtzunge

Kurzcharakteristik: Der Aranier-Kater ist ein Charmeur wie er im Buche steht. Gefälliges Äußeres mit seidig kurzem Haar, roter Tigerung und weißer Zeichnung auf Brust und Unterseite. Hut mit bunter Feder sowie lässig herabhängende Nadelklinge an der Seite. Seine Kulleraugen lassen Mensch und Katz gleichermaßen schmelzen.

Funktion: Rivale Tintos und der Helden um Lyras Gunst

Hintergrund: Aphasmondo quält es, dass er einst ausgesetzt wurde, weil seinen Besitzern seine Herkunft für einen Aranierkater nicht edel genug war. Umso mehr spielt er sich mit seinem falschen Akzent, seiner Abstammung und seinen guten Manieren als Quasi-Adeliger in seinem Revier auf. Beim Werben um Lyra liegt für ihn die Herausforderung im Vordergrund, Lyra selbst interessiert ihn nicht mehr oder weniger als seine anderen zahlreichen Liebschaften.

Darstellung: Sprich mit leidenschaftlichem spanischen Akzent und nutze Übertreibungen, blumige Vergleiche und Superlative.

Zitat: »Aphasmondo Samtzunge, die schnellste Katzenklinge diesseits des Schwarzen Spiegels, zu Euren Diensten!«

Betörung: »Euer Antlitz ist so erhaben, Schönste der Schönen, eure Augen so klar wie der Sternenhimmel. Aphasma selbst erblasst vor Euch vor Neid.«

Die purrfekte Verabredung

Aphasmondos Werben um Lyra ist eine perfekt geplante Glitzerschau, ein Treffen, bei dem einfach alles gelingt und er Lyra zum Schmelzen bringt. Und Aphasmondo hat Erfahrung in derlei Dingen, denn er hat ähnliche Programme schon bei vielen anderen Eroberungen erprobt. Er schickt einen edel gekleideten Boten und lässt Lyra am Abend des Balles mit einer kleinen Kutsche (einem umgebauten Fass auf Rädern) abholen, die von einem gezähmten Haushündchen gezogen wird. Er überlässt nichts dem Zufall und befördert Lyra auf jeden Fall in sein Revier.

-1 ♥ für die perfekte Einladung durch Aphasmondo
+1 ♥ als Wiedergutmachung des verlorenen Herzens, wenn es den Helden gelingt, die Kutsche oder die Einladung zu sabotieren

Im Glanze der Straßenlichter

Ist Lyra in Aphasmondos Revier angekommen, geht das volle Programm erst los. Mit besagter Kutsche fahren die beiden gemeinsam zu den schönsten Orten des Reviers. Sie besuchen unter anderem:

- 🐾 den Nachtbasar, wo Aphasmondo sich nicht nur als edler Beschützer aufspielt, sondern auch ein Schmuckstück für Lyra kauft (über ihren Geschmack ist er informiert).
- 🐾 eine angeblich ‚einfache‘ Taverne über einem Havener Wirtshaus, auf dessen Dachboden erwachte Katzen von der Hauskatze des Wirtes köstlichste Speisen serviert bekommen, während sie durch Astlöcher hinab auf die Menschen blicken können: frische Milch vom Lande, Braten und Geflügel (direkt aus der Küche stibitzt) und frisch gefangene rohe Maus (für deren Fangen ist die Wirtskatze zuständig).
- 🐾 einen Weinhändler, zu dessen Keller Aphasmondo einen geheimen Eingang kennt. Hier bietet er Lyra als Kenner die köstlichsten Tropfen an und weiß zu jedem etwas zu erzählen.

An allen Orten reden die erwachten Katzen in höchsten Tönen von Aphasmondo, loben seine Großzügigkeit, haben eine Anekdote parat, wie er ihnen einst aus einer misslichen Lage geholfen hat und derlei mehr. Natürlich ist diese ‚Choreographie‘ von Grund auf geplant, die meisten Anekdoten erfunden und die Darsteller dieser Posse bezahlt. Aphasmondo gibt sich stets bescheiden und



fast, als wäre ihm die Aufmerksamkeit peinlich. Und ja, Lyra beißt durchaus an und lässt sich von Aphasmondos Glanzwelt verzaubern. Der viele Wein und die sternenklare Nacht tun ihr Übriges. Wenn die Helden nach Möglichkeiten suchen, Aphasmondos perfekte Inszenierung zu durchbrechen oder zu sabotieren, so ist dies keine leichte Aufgabe, denn der charmante Kater kann durchaus improvisieren. Und so versucht er nicht ohne Können, für ihn ungünstige Situationen spontan in Erfolge umzuwandeln: Wird er gerempelt und fällt in den Dreck, macht er eine spielerische Schlamm-schlacht mit Lyra daraus, wird er beleidigt, hat er eine wortgewandte Erwiderung bereit, wird er einer Lüge überführt, räumt er sie ein und erfindet einen Grund, weshalb er – natürlich für einen guten und edlen Zweck, um einen Freund zu schützen oder ein Unrecht wiedergutzumachen – lügen musste. Alle Versuche der Spieler, ihn zu diskreditieren, sollten stets auf eine *vergleichende Probe* gegen seine gesellschaftlichen Fähigkeiten hinauslaufen.

-1 ♥ für die perfekte Verabredung

+1 ♥ als Wiedergutmachung des verlorenen Herzens, wenn es den Helden gelingt, Furchen in seine Scharade zu kratzen.

Maradas Haus der Masken

Durch Anhäufungen von derlei Rissen in Aphasmondos Scharade oder durch die Hilfe von *Marada Vogelleserin* kann es den Helden gelingen, die Fassade Aphasmondos schließlich ins Wanken zu bringen. Zu viele Lügen pflastern seinen Weg, zu viele gebrochene Herzen hat er hinterlassen, als dass sich sein Schauspiel auf Dauer aufrechterhalten lässt.

Das Heim der geheimnisumwitterten Wahrsagerin Marada, das sie sich mit einem runzligen Mann und dessen zwei Adoptivkindern teilt, ist voller Masken, denen Marada religiöse Bedeutung zuschreibt. Je nach Bitte an Marada opfert sie die kleinen Tiere für ihre Wahrsagung vor jeweils einer bestimmten Maske und erzählt deren Geschichte: Eine dunkle Totenmaske aus den Dschungeln des Südens soll dem Ahnenvater Zerzal selbst gehört haben und sei aus einer tiefen Höhle geborgen worden. Eine Festmaske aus Grangor treibe seine menschlichen Träger in den Wahn, denn sie entülle ihm das wahre Aussehen des Ahnenvaters, den man als *Wanderer* kennt. Und eine lächelnde Theatermaske bringe angeblich Glück, wenn man vor ihr die vordere Hälfte einer Maus opfert, deren Mund im Tode zu einem Grinsen erstarrt ist. Eine gänzlich gläserne, koboldartige Maske gilt Mara-

APHASMONDO SAMTZUNGE

Größe: 0,70 Schritt Gewicht: 4,2 Stein

MU 12 KL 13 IN 12 CH 14

FF 13 GE 14 KO 11 KK 11

SK 3 ZK 0 Ini 13+1W6

LE 27 RS 1 GS 6/12 VW 7

Nadelklinge: AW 28 TP 1W6+4 RW mittel

Fertigkeiten: Friemeln 24, Körperbeherrschung 24, Kraftakt 22, Selbstbeherrschung 21, Sinnesschärfe 25, Verbergen 27, Umschmeicheln 28, Willenskraft 24, Musizieren 29

Kampfverhalten: Aphasmondo versucht durch Finten möglichst viele kleine Treffer zu erhaschen, weswegen er sich für ein Duell denjenigen mit der dünnsten Rüstung aussuchen wird, falls dies möglich ist. Er flieht oder gibt sich nach Verlust von 50% seiner LE geschlagen.

Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Einhändiger Kampf, Finte I

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 20 LE, 14 LE, 7 LE, 4 LE oder weniger



da als tabu; sie zu zerbrechen würde den Kontakt zu den Ahnenmüttern und -vätern für immer beenden, weshalb niemand auch nur in die Nähe gelassen wird.

Ob den Geschichten ein wahrer Kern inne-wohnt, vermag niemand zu sagen, doch unheimlich und einschüchternd wirken die starren Gesichter und lebhaften Erzählungen dazu allemal. Und wenn unerwartet eines der immer maskierten Adoptivkinder auftaucht, weiß man nie, ob man mit einem sanften Streicheln rechnen kann, oder ob man im Nacken gepackt wird, um den grausamen Spielen der Menschenkinder zu dienen.



Die Hilfe der Vogelleserin

Durch Marada erfahren die Helden von deren Abscheu gegenüber Aphasmondo: Sie ist eine der Kerben in Aphasmondos Bettkörbchen, denn einst verführte er sie, als sie noch jung war. Später ließ er sie wieder fallen. Erfährt sie von den Helden, dass Aphasmondo um Lyra wirbt, ist nicht nur ihr Rat kostenlos, sondern sie hilft auch aktiv, indem sie andere von ihm betrogene oder schlecht behandelte Katzendamen nennt. Mit der Liste aus immerhin 3 ehemaligen Liebhaberinnen (zuzüglich Marada selbst) sollte es den Helden gelingen, Aphasmondo stark genug in Verlegenheit zu bringen, um ihn als Schwerenöter zu enttarnen:

- 🐾 **Marada Vogelleserin** (schwarzes, unheimlich funkelndes, aber zerrupftes Fell, leuchtende Augen, trägt dunkle Roben, leise kehlige und einschüchternde Stimme, mysteriös und von vielen als Wahrsagerin verehrt)
- 🐾 **Nurilein Honigfell** (weißes Fell mit honiggelben Sprenkeln, rosa Schleifchen im Haar, fiepsige Stimme, unglaublich naiv) ist ein Stubenkätzchen aus edlem Patrizierhaus. Aphasmondo gewann sie mit hochtrabenden Versprechungen: er sei der Kater des Fürsten und wegen wichtiger Protokolle nur so selten bei ihr, doch eines Tages werde er sie zu seiner Fürstin machen.
- 🐾 **Vivienne Fuchspfote** (graues kurzes Fell, perfekt definierte Muskeln, etwas derbe) ist dagegen kein bisschen naiv, sondern eine handfeste Straßenkatze, die Aphasmondo dennoch auf den Leim ging: Unter falscher Identität und in Verkleidung (als Straßenkämpfer *Glenn Goldklinge*) gabelte er sie in einer einfachen Katzentaverne im Hafenviertel auf und behauptete, er müsse

in seinen voraussichtlich letzten Kampf ziehen und wolle noch einmal die Liebe kennenlernen.

- 🐾 **Bella vom hohen Dach** (goldgelbes, dichtes Fell auf der Brust, anpackend, durchdringender Blick) wurde von Aphasmondo mit Musik und Gedichten bezirzt. Sie saß damals als Hauskatze bei ihren Besitzern in der Dachwohnung im 4. Stock eines Hauses ohne Möglichkeit auf Freigang. Lange flehte Aphasmondo regelrecht, sie möge ihm doch einen Weg zu ihr hinauf zeigen. Als sie ihm diesen schließlich eröffnete, tauchte er nach einer Liebesnacht nie wieder auf. Sie hingegen wurde samt dem Wurf Kinder, den sie bald darauf gebar, hinausgeworfen. Ihre Besitzer versuchten sie sogar zu ertränken! Sie erscheint mit ihren 4 kleinen Kätzchen, allesamt süß wie Honig, und verlangt, dass Aphasmondo sich gefälligst ab jetzt daran beteilige, die Kleinen durchzufüttern.

Konfrontieren die Helden Aphasmondo vor Lyra mit all diesen Verflossenen, dann werden auch seine Beteuerungen und Ausflüchte ihm nicht mehr helfen.

- +3 ❤️ für eine von Konfrontation Aphasmondos mit zumindest 2-3 seiner ehemaligen Geliebten
- +2 ❤️ für ein Entlarven seiner Lügen auf anderem Wege

Das Duell

Aphasmondo ist damit aus dem Rennen. Er mag Lyra verloren haben, aber er will Rache. Finster blickt er einen der Helden an, vielleicht auch Tinto, wer immer ihm bei dieser Szene am meisten geschadet hat. Er wirft ihm seinen Handschuh an den Kopf und fordert ein Duell – bis zum zweiten Blut!

- 2 ❤️ für ein feiges Ablehnen des Duells

BEISPIELHAFTE BELEIDIGUNGEN UND ERWIDERUNGEN

- 🐾 Zieht endlich Eure Klinge, oder lähmt Euer Geschwätz Euch die Pfote? – Seid versichert, selbst meine Zunge schneidet schärfere Wunden als Euer stumpfer Schlagetod!
- 🐾 Seid Ihr immer so langsam oder musstet Ihr Euch vor dem Kampf Mut antrinken? – Ich kämpfe nur betrunken, um für Euch die Chancen anzugleichen, Schwächling!
- 🐾 (Mit einem Fauchen:) Na, etwa schreckhaft wie eine Maus? – Ha, dann springt doch auf einen Stuhl, denn Ihr kämpft behäbig wie ein Mensch!
- 🐾 Haltet Eure Klinge doch locker und nicht so verbissen wie ein Streifenhai an einem Menschenbein! – Selbst ohne Klinge und nur mit Bissen würde ich Euch noch schlagen!
- 🐾 Welch ehrloser Trick, Ratte! – Noch zu gut für Euch, garstiger Hund!
- 🐾 Ich hörte, Ihr seid der schlechteste Fechter Havenas! – ABER Ihr habt von mir gehört!
- 🐾 Ich werde Euer Blut mit meinem Halstuch aufwischen. – Ja, Putzen wäre sicher die bessere Profession für Euch!
- 🐾 Ich kenne Hamster, die besser kämpfen als Ihr! – Ach sagt bloß, wart Ihr auf einem Familientreffen?
- 🐾 Noch niemand sah mich je verlieren, auch Ihr werdet es nicht! – So schnell könnt Ihr also fortlaufen?
- 🐾 Eure Klingenföhrung ist noch mangelhafter als Eure Manieren! – Ich passe mich nur an. Ihr sollt Euch doch wie zuhause fühlen, wenn ich Euch aufspieße.



-1 ♥ für eine Niederlage

+1 ♥ für einen Sieg

Nimmt der Herausgeforderte das Duell an, kommt es zu einem Kampf Kater gegen Kater. Verlierer ist derjenige, der zuerst die Hälfte seiner LE verliert. Aphasmondo greift dabei auf wortreiche Beleidigungen zu, um seinen Gegner zu verschmähen.

Als Variante kannst du jede AT des Helden mit einem Malus -2 versehen. Fällt ihm oder einem Unterstützer aber eine passende, wortgewandte Beleidigung (AT) ein, so entfällt der Malus und der Spielleiter kann sogar einen Bonus von +2 vergeben. Alternativ kann auch eine Probe auf eine Gesellschaftsfertigkeit (*Einschüchtern* oder *Umschmeicheln* für AT, *Durchschauen* oder *Willenskraft* für PA) eingesetzt werden. Erfolg verhindert den Malus, kritischer Erfolg verleiht +2 Bonus.

IN RONDIEGOS JAGDREVIER

Rondiego Mausetod

Kurzcharakteristik: Kleines, kurzbeiniges Firunsbärchen mit dichtem Fell in der Farbe schmutzig braunen Schnees. Seine angeblichen Kampfnarben, körperbetonte Lederrüstung und schartiges Schwertmesser ergeben den Eindruck eines verwegenen Straßenkämpfers.

Funktion: Rivale Tintos und der Helden um Lyras Gunst

Hintergrund: Ein scheinbar tapferer Recke mit einem Ruf als grandioser Kämpfer. Als solcher ist Lyra für ihn vor allem eines: eine Eroberung. Der Erfolg im Wettstreit ist ihm wichtiger als Lyra selbst. Rondiegos Ruf ist zudem unberechtigt. Er hatte bei ein paar Gelegenheiten viel Glück, seine Narben stammen von Unfällen und Niederlagen, in echten Gefahrensituationen ist er feige.

Darstellung: Rede befehlsgewohnt, prahle und untermale deine Heldengeschichten mit Fauchen, lautem Miauen, bedrohlichem Schnurren und ausladenden Gesten. Lass andere in schlechtem Licht oder nebensächlich erscheinen, du bist der Mittelpunkt!

Zitat: »Wie damals, als ich diesem riesigen Straßenköter gegenüberstand. Kurz dachte ich, als ich seinen blutrünstigen Blick sah, dass nun alles aus sei. Aber dann sagte ich dem Tod ›Heute nicht!‹ und zog meine Klinge. Drei Hiebe später war in der Gasse nur noch das Gejaule eines fliehenden Hundes zu hören.«

Betörung: »Wusstest du, dass das Wort Muskel vom Gelehrtenwort für ›Maus‹ stammt? Ja, von denen habe ich schon so einige erlegt. Hier, fühl mal meinen Arm ...«

Streunen im Park

Lyra ist keine feige Stubenkatze, sondern sucht nachts gern auch die Gefahr. So kommt es, dass sie sich mit Rondiego zu einem nächtlichen Streunen im Park verabredet. Der Park ist ein beliebter Treffpunkt der Katzen, doch in einigen Teilen sollen auch gefährliche Tiere umgehen. Aus einem romantischen Spaziergang kann schnell eine gemeinsame Suche nach Gefahr, Jagd und Bedrohung werden. Und damit hat Rondiego vor, Lyra zu beeindrucken. Er beweist damit das richtige Gespür für Lyras abenteuerliche Seite:

-1 ♥ für Rondiegos Einladung an Lyra

+1 ♥, als eine Wiedergutmachung, wenn die Helden bereits vorher eine gemeinsame Jagd oder eine ähnliche nächtliche Abenteuerreise als Verabredung vorschlugen

Wollen die Charaktere verhindern, dass Rondiego allzu erfolgreich ist, sollten sie sich an die Fersen der Spaziergänger heften. Das aber ist leichter gesagt als getan. Rondiego hat den Spaziergang gut vorbereitet und einige seiner Häscher beauftragt, eine Gefahr zu fingieren, vor der er Lyra heldenhaft retten kann. Ebenso sollen diese versteckten Häscher Ausschau nach Verfolgern und Mitkonkurrenten halten und diese nicht zu ihm und Lyra lassen.

RONDIEGO MAUSETOD

Größe: 0,40 Schritt **Gewicht:** 4 Stein

MU 10 KL 12 IN 13 CH 13

FF 13 GE 13 KO 13 KK 14

SK 1 ZK 4 Ini 12+1W6

LE 33 RS 2 GS 5/10 VW 7

Schwertmesser: AW 26 TP 1W6+5 RW mittel

Fertigkeiten: Friemeln 19, Körperbeherrschung 24, Krafttakt 23, Selbstbeherrschung 26, Sinnesschärfe 25, Verbergen 21, Einschüchtern 26, Umschmeicheln 25, Willenskraft 22

Kampfverhalten: Rondiego flüchtet, sobald er sich übertrumpft sieht (Spielleiter-Entscheidung). Läuft er Gefahr, sein Gesicht zu verlieren, darf er eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, um zu bleiben. Nach 60% Verlust seiner LE flüchtet er garantiert.

Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Einhändiger Kampf, Präziser Angriff I

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 25 LE, 17 LE, 8 LE, 5 LE oder weniger



Falls die Charaktere also an ihm dranbleiben wollen, müssen sie sich wohl oder übel mit seinen Leuten auseinandersetzen. Es sind zu ihrem Glück nicht die hellsten Lampen am Katzenhimmel, also können sie sie womöglich umgehen oder heimlich auf ihrer Fährte bleiben. Proben auf *Verbergen* oder *Durchschauen* sollten aber nötig sein. Hält man sie nicht auf, lösen sich die drei Helfer irgendwann vom Paar. Folgen die Helden dem Paar, werden sie erst unmittelbar davor auf die Gefahr aufmerksam.

Die falsche Gefahr

Findet man (*Sinnesschärfe*-Probe) die Häscher und belauscht sie (*Verbergen*) oder folgt ihnen (*Sinnesschärfe*), kriegt man mit, dass sie eine Abkürzung zu einem Punkt nehmen, an dem Rondiego mit Lyra später auch vorbeikommen wird. In einem Gebüsch haben sie einen Stock so umgebastelt, dass er im Dunkeln einer Stockotter ähnelt. Mit Schnüren wollen sie ihn wie eine Marionette von einem Baum herab steuern und einen ‚Kampf‘ mit Rondiego ausfechten. Offenbar soll also eine scheinbare Gefahr vorgetäuscht werden.

Die echte Gefahr

Was die Häscher nicht wissen ist, dass eine echte Stockotter (*Regelwerk*, Seite 207) in der Nähe auf der Lauer liegt. So kommt es, wie auch immer die Helden vorgehen, zu einer Konfrontation mit den Häschern, während die

Situation außer Kontrolle gerät: Das 1 Schritt lange Tier – aus Katzensicht ein echtes, drachenartiges Ungetüm – bildet eine *echte* Gefahr für Lyra und greift das Paar an, während die Charaktere sich mit den Häschern abgeben. Rondiego wollte das fingierte Stock-Biest mit links besiegen. Merkt er aber, dass er stattdessen eine echte Schlange bekämpft, zeigt er sein wahres Gesicht: das eines Feiglings. Lyra hingegen kämpft mutig um ihr Leben, allerdings wird sie es alleine nicht schaffen. Die Helden haben hier die einzigartige Gelegenheit, sich selbst als mutige Retter zu behaupten. Sie können als Bestienbezwinger oder zumindest Fluchthelfer Lyra positiv auffallen und auch Tinto in ein gutes Licht rücken.

Bloßstellung Rondiegos

Rondiego ist in Wahrheit also feige und kann hier nun vor Lyra bloßgestellt werden, indem man seine Angst offenbart, als er merkt, dass seine fingierte Gefahrensituation doch eine echte ist. Er flieht oder versteckt sich. Achtet man darauf, dass Lyra das auch mitkriegt, ist Rondiego beim Werben aus dem Rennen. Was Rondiego aber durchaus kann, ist Gelegenheiten beim Schopf packen. Gelingt es ihm nach anfänglicher Feigheit irgendwie, sich doch noch als

RONDIEGOS HÄSCHER

Größe: ca. 0,50 Schritt Gewicht: 4 Stein

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10

FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

SK 1 ZK 3 Ini 13 + 1W6

LE 36 RS 2 GS 6/12 VW 7

Langes Schwertmesser: AW 26 TP 2W6+4
RW lang

Fertigkeiten: Friemeln 26, Körperbeherrschung 24, Krafttakt 23, Selbstbeherrschung 22, Sinnesschärfe 26, Verbergen 30, Willenskraft 22

Kampfverhalten: Die Häscher versuchen sich nur an einem Kampf, wenn sie außer Hörweite von Lyra sind, sodass sie das Treffen nicht stören. Bei Verlust von 75% ihrer LE fliehen sie.

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Vorstoß, Zu Fall bringen

Größenkategorie: mittel

Schmerz +2 bei: 27 LE, 18 LE, 9 LE, 5 LE oder weniger



Held zu präsentieren, indem er z. B. den letzten Stoß am Tier vollführt, glaubhaft von zwei weiteren Schlangen in einem anderen Gebüsch berichtet, die er bezwungen hat, so könnte er dennoch ungerechtfertigterweise zum Held des Abends werden (wenn

eine vergleichende Probe zwischen *Umschmeicheln* und *Durchschauen* misslingt).

+3 ♥ für ein Bloßstellen Rondiegos als Feigling

+2 ♥ bei zumindest berechtigten Zweifeln an seinem Mut

+0 ♥ wenn Rondiego sich herausreden kann

Happy End?

Wenn die Helden schließlich mit allen drei Katern konfrontiert wurden, entscheidet sich alles vor Lyras Platz am Fenster. Für wen wird sie sich am Ende entscheiden?

HAPPY END!

Sollten die Helden alle drei Konkurrenten ausgestochen und 10 ♥ gesammelt haben, ist die Entscheidung klar: Tinto (oder der Spielerkater) steht alleine vor Lyras Panoramafenster am Großen Platz. Als sie ihn sieht, kommt sie heraus, umschmeichelt ihn und gibt ihm einen Katzenkuss. Blende und Sonnenuntergang, ein letztes Zuzwinkern und Daumen hoch an seine Helfer, als Tinto Lyra ins Haus folgt.

... mit einem Haken

Sollten die Helden zwar 10 ♥ gesammelt haben, aber noch Konkurrenten im Rennen sein, weil die Helden sie nicht ausstechen konnten, kommt es hier noch einmal zu einer Gemeinheit seitens der oder des verbliebenen Katers:

Rajnapur hat es durch sein Katzennetzwerk bewerkstelligt, dass Lyras Besitzer sie verkauft. Vor den Augen der Helden tragen die Menschen sie in einem Käfig zu einem anderen Haus in Rajnapurs Revier. Es hilft nur noch eine Befreiungsaktion aller Helden: Die Menschen müssen durch eine geschickte Aktion verbunden mit einer Fertigungsprobe (*Betteln* oder *Umschmeicheln*) abgelenkt werden, und einer der Helden muss mittels *Basteln* oder *Kraftakt* den Käfig öffnen, um Lyra freizulassen. Danach muss die Flucht gelingen (Regeln für Verfolgung siehe *Regelwerk*, Seite 196). Ob Lyra je wieder in ihr altes Heim kann, ist aber fraglich.

Aphasmondo gibt sich zuletzt doch noch als guter Verlierer. Er lädt die Helden zu einem Wein im Keller ein, wo er eine Falle vorbereitet hat: Er flieht flink durch den einzig ihm bekannten Weg und versperrt ihn hinter sich (eine metallene Kohleklappe). Wenn es den Helden nicht gelingt, die Klappe zu öffnen (*Kraftakt*-Probe erschwert um -5) oder einen weiteren Ausgang zu finden, landen sie am Morgen im Kartoffel-

sack des Weinhändlers, der sich schon lange fragt, wer für seinen Weinschwund verantwortlich ist und nun glaubt, die Schuldigen gefunden zu haben. Im verschnürten Sack transportiert er die Helden zum Flussufer und wirft sie hinein. Ob ihnen eine Flucht durch den Einsatz scharfer Krallen oder Waffen auf dem Weg gelingt oder ob sie sich im Wasser befreien können, hängt von ihren Fähigkeiten ab.

Rondiego hat seinen Häschern befohlen, ein Untier zu fangen und vor Lyras Haus zu entlassen: Die Helden bekommen es mit einer Kanalspinne (*Regelwerk*, Seite 203) zu tun, die sie bezwingen müssen, um Lyra zu schützen!

Nach bestandenen Gefahren aber wartet Lyra auf den Heldenkater. Er und *nur* er ist ihr Auserwählter. Und er hat sich das glückliche Ende mehr als verdient.

KEIN HAPPY END

Alles beim Alten

Konnten die Helden zwar alle drei Konkurrenten ausstechen, aber selbst keine 10 ♥ sammeln, so wird Lyra zwar dankbar sein, hat sich aber auch entschieden, *niemandem* ihr Herz zu schenken.

Einsam und frustriert

Konnten die Helden weder 10 ♥ sammeln, noch alle Konkurrenten ausschalten, entscheidet sich Lyra für den oder einen der Übriggebliebenen. Lyra nimmt Tinto oder den Heldenkater kaum wahr, dieser dagegen ist dazu verflucht, Lyra mit ihrem Liebhaber immer wieder zu begegnen und dabei gezielte Stiche ins Herz zu erleiden. Aus Rache lässt der Sieger vielleicht sogar noch die Gefahr aus *Mit einem Haken* auf die Helden los.

BELOHNUNG

Alle Helden erhalten 10 AP und nochmals + 15 AP bei Erfolg (also bei *Happy End!* oder *Mit einem Haken*). Zudem erhalten sie gegebenenfalls die Belohnung Tintos im Wert von 300 ♥ (wenn sie ihm und nicht sich selbst geholfen haben und wenn sie Erfolg hatten).





Glockenklimbern



von **Frauke Forster**

Mit Dank an

meinen Lebensgefährten Marek Statelov, der dieses Projekt nicht nur mit einer wundervollen Karte, sondern auch mit viel Liebe und der ein oder anderen lustigen Idee unterstützte. Und an Nadine Schäkel, die dieses Abenteuer möglich machte, viel wertvollen Input lieferte (nicht nur bei diesem Projekt) und mir immer mit Rat und Tat zur Seite steht, wenn ich sie darum bitte.

Schon gehört? Dieser neue Kater, Ramon, oh, bei Nurti ... so ein schöner Name für einen so perfekten Kater, hach ... Aber ich schweife ab. Jedenfalls behauptet der, dass es in diesem Al'Anfa Futter im Überfluss gibt und die Langbeiner einem am Zucken der Schurrbarthaare jeden Wunsch ablesen können! Kannst du dir das vorstellen? Das muss ja das wahre Paradies sein!

– gehört auf Kaiserin Rohajas Tanztee

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden erleichtern Ramon, den Prinzen von Al'Anfa, um seinen wertvollsten Besitz

Genre: Stadtabenteuer, Spektakulärer Raubzug

Komplexität Spieler/Meister: mittel/mittel

Erfahrung der Helden: Einsteiger

Ort: Havena

Zeit: ab 5 HL, Winter

Heldeneignung: Leidenschaftliche Langfinger

Wichtige Fertigkeiten



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerksfertigkeiten



Kampffertigkeiten



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Im Stadtteil Oberfluren, für Langbeiner das Zentrum von Reichtum und Macht in der geschäftigen Hafenstadt Havena, stolzieren Haustiere reicher Händler oder Patrizier umher. Streunende Katzen oder räudige Köter sieht man selten, meist werden sie mit einem kräftigen Tritt oder Geschrei schnell vertrieben. Jede schlaue Straßekatze weiß den Stadtteil zu meiden oder sich gut zu verbergen. Der sprichwörtlich schlitzohrige Kater *Loran* (siehe Seite 31) scheint sich jedoch wenig um die Gefahren zu scheren und schleicht schon seit Tagen umher. Sein Interesse gilt dem zweistöckigen Haus der reichen *Händlerfamilie Fiovares* (siehe Seite 32). Denn bei gutem Wetter tönt ein melodisches Pfeifen von der geschützten Loggia in den ummauerten Garten hinab und buntes Gefieder blitzt zwischen silbrigen Gitterstäben hervor – ein Anblick, dem kaum eine Katze widerstehen kann. Die Dame des Hauses besitzt einen wunderschönen exotischen Lori namens *Bunti*, der an schönen Tagen Sonnenschein und frische Luft auf der Loggia genießen darf. Der gefiederte Traum aller Katzen ist allerdings auch Anstoß eines schwelenden Konfliktes innerhalb der höheren Schichten der Katzengesellschaft. *Don Gato* (siehe Regelwerk Seite 57) ärgert sich maßlos über den bunten Vogel, beziehungsweise dessen anmaßenden und berüchtigten Besitzer: *Ramon*, selbsternannter „Prinz von Al’Anfa“ (siehe Regelwerk Seite 45). Der auffällige und überaus extrovertierte Al’Anfaner-Rassekater ist ein Neuankömmling in der Stadt und hat, nach eigener Aussage, den Vogel aus seiner Heimat Al’Anfa mitgebracht, zusammen mit seinem erwachten Trollmops-Gefährten *Fido* (siehe Seite 33) und seinen menschlichen Sklaven (der Familie Fiovares). Allerdings ist *Ramon* ein Hochstapler wie er im Buche steht. Er schmückt sich nicht nur mit den

bunten Federn des Loris, sondern wird es auch nicht müde, in der High Society der Katzen mit dem Vogel anzugeben und von seinem Al’Anfa zu schwärmen: einem Königreich der Katzen, in welchem die Menschen lediglich Sklaven ihrer Katzenherren sind. Auf den Tanztees von Kaiserin Rohaja hängen die Katzen scharenweise an Ramons Schnurrhaaren und lauschen verträumt seinen Erzählungen. *Ramon* ist mit seinem selbstherrlichen Auftreten *Don Gato* ein Dorn im Auge, der ihm seine die hochtrabenden Geschichten nicht abnimmt. Der *Don* hat beschlossen, den verhassten Prinzen bloßzustellen, indem er ihn um seinen wertvollsten Besitz, den Lori, bringt. Zu diesem Zweck hat er *Loran* mit dem Diebstahl beauftragt. Dieser wiederum sieht in den Helden den Schlüssel zum Erfolg.

Das Schlitzohr und der Don

Hier kommt Schlitzohr *Loran* ins Spiel, denn der Scheuenkater hat Spielschulden bei *Don Gato*, was der Herr des Fischmarktes gnadenlos ausnutzt. Er will *Loran* seine Spielschulden erlassen, wenn dieser unauffällig den Lori beschafft und zu ihm bringt. Und so versucht *Loran* schon seit Tagen, den Vogel für *Don Gato* zu ergattern. Doch leider ist er nicht mit der nötigen Finesse gesegnet und seine Einbruchversuche scheiterten einer nach dem anderen.

Loran ist zunehmend verzweifelt, denn *Don Gato* ist bekanntlich kein geduldiger Kater. Die Aussicht, vom zornigen *Don* in einen Sack geschnürt und im Hafenbecken versenkt zu werden, findet er nicht sonderlich verlockend. *Loran* weiß sich nicht anders zu helfen und sucht heimlich Hilfe bei einer Truppe mutiger Katzen, denen er mehr Erfolg beim Diebstahl zutraut: den Helden.

Anwerbung

Im Folgenden wird der vorgesehene Einstieg ins Abenteuer geschildert. Im Anhang (siehe Seite 34) findest du Vorschläge für alternative Einstiege. *Loran* wirbt die Helden direkt an, in einer der vielen Dachboden-Kneipen Havenas oder in der *Raufbude* (siehe Regelwerk Seite 31). Dass tatsächlich *Don Gato* hinter dem geplanten Diebstahl steckt und *Loran* nur die ausführende Kraft ist, sollte zu diesem Zeitpunkt noch im Dunkeln bleiben. Außer *Loran* und dem *Don* selbst weiß niemand, dass *Don*

Gato mit dem Diebstahl des Vogels *Ramon* gehörig eins auswischen will. Natürlich können die Helden im Gespräch mit *Loran* eine Probe auf *Durchschauen* ablegen, doch sollte *Don Gatos* Beteiligung nur im Ausnahmefall bereits zu diesem Zeitpunkt offengelegt werden. Ein kritischer Erfolg wäre ein solcher Anlass.

Loran wird vorgeben, dass er den Vogel selbst entdeckt hat und es sein größter Wunsch ist, ihn zu besitzen. Die Beschaffung wird er gerne gebührend



Falls die Helden tatsächlich herausfinden, dass Don Gato hinter der Sache steckt, könnten sie schlussfolgern, dass bei ihm ein größerer Lohn rauszuschlagen ist. Wenn sie sich an den Don wenden, schaffen sie sich einen Feind, da Loran, der vom Don für seinen Mangel an Heimlichkeit bestraft werden wird und enttäuscht ist, dass die Helden sein Geheimnis verraten haben. Zudem müssen sie damit rechnen, selbst über den Tisch gezogen zu werden, denn Geschäfte mit dem Don sind eine gefährliche Angelegenheit. Falls sie sich aber geschickt anstellen und der Don am Ende des Diebstahls zufrieden mit ihnen ist, können sie den Don als sehr mächtigen Kontakt gewinnen.



entlohnen: er verspricht den Helden je nach Verhandlungsgeschick 50-70 🐾. Die Bezahlung gibt es aber erst, wenn sie den Vogel bei ihm persönlich abliefern. Außerdem betont er, dass er neben dem Vogel noch so manch anderen Schatz im Haus entdeckt hat und sich ein Einbruch umso mehr lohnen würde. Da er nur an dem Vogel interessiert ist, können die Helden gerne alle anderen Schätze für sich behalten.

Über den berühmten Bewohner des Hauses (Ramon) weiß Loran angeblich nichts, er sei ja nur ein einfacher Straßenkater, der sich nicht um die Berühmtheiten der Stadt schert. Tatsächlich wurde er von Don Gato eingeweiht und weiß sehr wohl, wem der Vogel rechtmäßig »gehört«.

Loran hat nicht die Absicht und auch nicht die nötigen Mondglöckchen, die Helden wie vereinbart zu bezahlen (siehe **Der Mühen Lohn** Seite 30).



Die Helden wurden bei ihren Verhandlungen mit Loran belauscht und ein paar opportunistische Katzen wollen die bunte Beute für sich selbst und die Helden als Konkurrenz ausschalten. Es kommt zu einem Kampf in einer Gasse in der Nähe. Die Anzahl der Gegner entspricht der Anzahl der Helden, Vorschläge für die Werte findest du auf Seite 34.

Informationssuche

Vor jedem guten Raubzug steht eine sorgfältige Vorbereitung. Die Helden sollten vor dem Einbruch erst einmal Informationen sammeln und Pläne schmieden.

KLATSCH UND TRATSCH

Du kannst Begegnungen und Gespräche mit anderen Erwachten ausspielen und den Helden so Informationen über Haus und Bewohner zukommen lassen. Allerdings kannst du so auch falsche Fährten legen, damit die Helden es hinterher nicht zu leicht haben.

Falls die Spieler auf ihrer Informationssuche einmal nicht weiterwissen, kannst du ihnen mit Proben auf *Gassenkunde* und *Sinnenschärfe* Hinweise geben, wo sich vielleicht noch etwas Nützliches herausfinden lässt. Folgendes könnten sie zu hören bekommen (in Klammern steht, ob die jeweilige Information korrekt oder falsch ist, was bei Verdacht seitens der Spieler mit einer Probe auf *Durchschauen* geprüft werden kann):



GASSENKUNDE

- ❗ QS1: Sogar Kaiserin Rohaja war schon bei Ramon zu Besuch (falsch)! / Ramon mag Besuch und führt besonders gern junge hübsche Katzen in seinem Reich herum (falsch).
- ❗ QS2: Diesen bunten Vogel hat Ramon in seiner Heimat Al'Anfa selbst eingefangen (falsch)! Er hat mir erst letztes in allen Einzelheiten erzählt (korrekt), wie er das Federvieh mit schmackhaften Körnern angelockt und ihn dann Käfig gesperrt hat (falsch). Er ist so ein cleverer Kater!
- ❗ QS3: Ramon? Das ist doch ein Schwindler (korrekt)! Der hat zu viel an seinem Katzensgras geschnüffelt (falsch)!
- ❗ QS4: Ich habe gehört, dass dieses Schoßhündchen von Ramon total auf Trüffelleberwurst steht (korrekt). Erst letztes hat Ramon eine ganze Kiste davon geordert, bei diesem Kater, der ab und zu in die Küche des Fürstenpalastes einsteigt (korrekt).
- ❗ QS5: Man munkelt, dass der Don einen Groll gegen Ramon hegt und etwas plant, um dem Prinzen zu schaden (korrekt), weil er sich in die Geschäfte des Dons einmischt (falsch). Mit dem Don legt man sich besser nicht an! (korrekt) Mach am besten einen großen Bogen um ihn.

SINNESSCHÄRFE

- ❗ QS1: Im Garten gibt es so eine Klappe, die direkt ins Haus führt. Hinter dem Busch mit den roten Beeren. So können Ramon und Fido nach Belieben ein- und ausgehen. (falsch)
- ❗ QS2: Das große Haus da drüben? Da kann man Leckereien abgreifen, wenn man Glück hat! Die beiden kleinen Menschen haben immer was für uns in der Tasche und sind ganz verzückt, wenn sie uns anfassen dürfen (korrekt). Aber nimm dich ja in Acht vor dem großen Menschen mit dem Fell im Gesicht, der ist gefährlich (korrekt).
- ❗ QS3: Ich habe gehört, dass es unter der Erde einen direkten Zugang in den Keller gibt (korrekt). Allerdings wimmelt es da nur so vor Ratten (korrekt).

AUF DER LAUER

Die Helden können sich auch auf die Lauer legen und das Haus der Familie Fiovares selbst auskundschaften. Sie könnten im Garten herumschleichen (*Verbergen*), die Mauern und Dächer erkunden (*Klettern*) oder ein Auge auf die menschlichen Bewohner des Hauses werfen (*Menschenkunde*). Je



Wenn die Helden allzu offensichtlich nach Informationen über Ramon suchen, wird der Al'Anfaner durch einen seiner zahlreichen Kontakte in Havena Wind von ihrem Vorhaben bekommen und sich entsprechend wappnen. Ramon hat dann viel Zeit, den Helden im Haus Fallen zu stellen (Vorschläge findest du im Abschnitt **Ramons Reich** (Seite 25), jeweils unter „Ramons Falle“). Außerdem warnt er Fido vor, wodurch ein unbemerktes Eindringen in das Haus über den Garten oder die Diele, wo Fido nachts schläft, sehr schwierig wird.



Falls die Helden sich wirklich ungeschickt anstellen oder eine offene Konfrontation mit Ramon suchen, wird der Hochstapler einen Schlägertrupp aus getreuen Anhängern rekrutieren und auf die Helden ansetzen, sodass es bereits vor dem Einbruch zu einem kniffligen Kampf kommt. Die Gegnergruppe besteht aus Anzahl der Helden + 2 Straßenkämpfern (Werte siehe Seite 34).

nach Herangehensweise der Helden und Ermessen des Meisters können die Proben erleichtert, erschwert oder durch zusätzliche Proben (z. B. *Sinnesschärfe*) ergänzt werden. Dabei können sie Folgendes herausfinden:

VERBERGEN

- ❗ QS1: Im Garten gibt es viele hervorragende Verstecke. Zwei hohe Bäume, kunstvoll angelegte Beete voller Blumen und blühender Sträucher und ein Brunnen sind die offensichtlichsten. Darüber hinaus bietet die Remise einen perfekten Rückzugsort, sollte es mal gefährlich werden.
- ❗ QS2: Neben dem Haus befindet sich eine Remise, in der zwei Pferde, eine Kutsche und ein Werkraum untergebracht sind.
- ❗ QS3: Der Trollmops Fido befindet sich die meiste Zeit des Tages im Garten, wo er frei herumlaufen darf. Falls das Tor zur Straße offensteht, z. B. während einer Warenlieferung, wird Fido bei der Remise angekettet oder ins Haus gebracht.
- ❗ QS4: Nachts hält Fido sich normalerweise im Haus auf. An manchen Abenden schleicht er sich aber hinaus, um Aufträge und Erledigun-



gen für Ramon zu machen oder seinen eigenen Interessen nachzugehen. (Ein guter Zeitpunkt für einen Bestechungsversuch mit Trüffelleberwurst oder ein hinterhältiges Attentat auf den eher simpel gestrickten Trollmops.)

KLETTERN

- 🐾 **QS1:** Das Grundstück ist von einer hohen Mauer umgeben, die den Blick auf den Garten verbirgt. Unterbrochen wird diese nur von einem massiven doppelflügeligen Holztor, das aber die meiste Zeit des Tages fest verschlossen ist.
- 🐾 **QS2:** Es gibt fünf Schornsteine: vier auf dem Dach des Hauses und einen auf dem Dach der Remise.
- 🐾 **QS3:** Sämtliche Fenster des zweistöckigen Hauses verfügen über Glas und hölzerne Läden, die bei Sonnenuntergang verriegelt werden.
- 🐾 **QS4:** Der berühmte Al'Anfaner Ramon lebt in diesem Haus. Tagsüber bei gutem Wetter liegt er in der Sonne auf der Loggia, direkt neben dem Lori in seinem Käfig. Eine gelungene Eigenschaftsprüfung auf *Klugheit* oder eine Prüfung auf *Sinnesschärfe* macht deutlich, dass ein

Diebstahl des Loris tagsüber aussichtslos ist. Ramon lässt sein Schmuckstück nicht aus den Augen. Nachts oder bei Regen befinden sich beide Tiere im Haus. Allerdings lässt sich nicht herausfinden, wo der Käfig im Haus steht.

MENSCHENKUNDE

- 🐾 **QS1:** Im Haus leben drei Erwachsene und zwei Kinder.
- 🐾 **QS2:** Ramira Fiovares, die Magd Takate und die Zwillinge Fiara und Fiona sind tierlieb und haben nichts gegen fremde Katzen in ihrem Garten. Mit etwas Glück kommen Streuner sogar in den Genuss von Leckerlis oder einer Schale Milch (*Betteln* um +2 erleichtert).
- 🐾 **QS3:** Familie Fiovares betreibt im vorderen Teil des Hauses, der der Straße zugewandt ist, einen Handel mit Meterware und edlen Gewändern. Viele Kunden und Geschäftspartner gehen hier häufig ein und aus.
- 🐾 **QS4:** Vito Fiovares mag keine Tiere und geht grob mit den beiden Pferden und dem Trollmops Fido um.

Der Weg ins Haus

Das Haus der Familie Fiovares ist groß und entsprechend vielseitig sind die Möglichkeiten, einzubrechen. Die Helden sollten entsprechende Einstiegsmöglichkeiten und Fluchtwege auf jeden Fall vorab auskundschaften (**Informationssuche**, Seite 20). Kreatives Vorgehen bei der Planung sollte auf jeden Fall belohnt werden.

Haupteingang von der Straße aus

Der Haupteingang von der Straße aus ist ein gefährlicher Weg ins Haus. Er ist nur tagsüber zu benutzen, wobei die Tür nicht dauerhaft offensteht. Die Helden müssen unbemerkt hineinhuschen, während ein Kunde den Laden betritt oder verlässt. Der Eingang führt in die Diele (**E1**). Im Verkaufsraum dahinter (**E2**), befindet sich tagsüber entweder Vito Fiovares oder die Magd. Hier unentdeckt zu bleiben, ist nahezu unmöglich. Nachts ist die Tür fest verschlossen. Wenn eine Katze das Schloss mittels *Basteln* -6 knackt, muss sie feststellen, dass sich die Tür trotzdem nicht öffnen lässt (sie ist von innen zusätzlich mit einem Vorschieberiegel versperrt).

Mauer und Tor

Die Mauer um das Grundstück sollte für die meisten Katzen kein großes Hindernis darstellen und

leicht erklettert werden können. Auch über das Dach der einstöckigen Remise könnten die Helden in den Garten oder auf die Mauer gelangen. Das große Tor zwischen Haus und Remise bleibt meist verschlossen und wird nur kurz für Warenlieferungen geöffnet oder wenn Mitglieder der Familie Fiovares mit der Kutsche oder zu Pferd das Grundstück verlassen.

Eingang ins Lager

Verborgen hinter dem großen Einfahrtstor liegt ein kleiner Eingang, der in das an den Verkaufsraum angrenzende Lager (**E3**) führt. Diese Tür ist schmucklos und weniger massiv als die anderen Eingänge und besonders aufmerksame Helden können entdecken, dass es unten rechts in der Tür eine morsche Stelle gibt, die mit etwas Kraft in ein katzen großes Loch verwandelt werden könnte (*Sinnesschärfe* -5 und *Kraftakt*).

Haupteingang auf dem Grundstück (seitlicher Eingang)

Auch dieser Eingang ist nur tagsüber unter großem Entdeckungsrisiko zu benutzen, wenn ein Mensch die Tür öffnet. Der Eingang führt in die Eingangshalle (**E4**). Nachts ist diese Tür fest verschlossen und nicht zu knacken.



Garteneingang

Der Garteneingang ist die einzige Tür, die tagsüber manchmal über einen längeren Zeitraum offensteht, wenn die Kinder im Garten spielen oder die Magd einer Arbeit im Garten nachgeht. Der Garteneingang führt direkt in das Esszimmer (E5). Nachts ist auch diese Tür fest verschlossen und das Schloss kann nur von sehr geschickten Katzen mit *Basteln* -5 geknackt werden.

Durch die Fenster

Das Fensterglas und die Läden stellen ein kniffliges Hindernis dar, das die Helden nicht ohne weiteres überwinden können sollten. Sehr erfolgreiche Proben auf *Friemeln* -4 oder *Basteln* könnten die Läden öffnen, aber das Glas und der aufwendige Mechanismus zum Öffnen der Fenster sind eine noch größere Hürde. Nur mit massiver Gewalt kann das Glas zerbrochen werden, was aber die Bewohner des Hauses alarmiert.

Durch die Kanalisation in den Keller

Dieser Weg ins Haus ist gut versteckt und führt durch die Kanalisation direkt in den Keller. Es gibt viele Eingänge in die Kanalisation, z. B. Kanaldeckel, die mit ein bisschen Geschick und Kraft geöffnet werden können. Außerdem haben manche Katzen unterirdische Gänge gegraben, die von Kellern oder verborgenen Orten in das Unterwelt-Netz führen. Entsprechende Hinweise können die Helden bei ihrer Informationssuche erhalten, wenn sie nicht ohnehin schon über solches Wissen verfügen. Leider erwarten die Helden hier unten Unannehmlichkeiten. In der gesamten Kanalisation liegt ein ekelhafter Gestank in der Luft und über diesen Weg mit sauberen Pfoten und Fell ins Haus der Familie Fiovares zu gelangen, ist unmöglich. Falls sie es durch diesen Weg schaffen sind die Helden leichter von Fido zu erschnüffeln und hinterlassen dreckige Pfotenabdrücke im Haus.

Ein weiteres Hindernis stellen die Ratten dar, die Gesellschaft in »ihrem Reich« nicht zu schätzen wissen. Den Helden werden sich früher oder später kleine Ratten (die Anzahl der Gegner entspricht der Anzahl der Helden) in den Weg stellen. Ein Kampf lässt sich nicht vermeiden. Die Werte der Ratten findest du im **Regelwerk** Seite 206.



Wenn du es den Helden etwas leichter machen willst, stoßen sie auf keine Ratten und können sich unbeirrt durch die Kanalisation bewegen. Leichter Ende

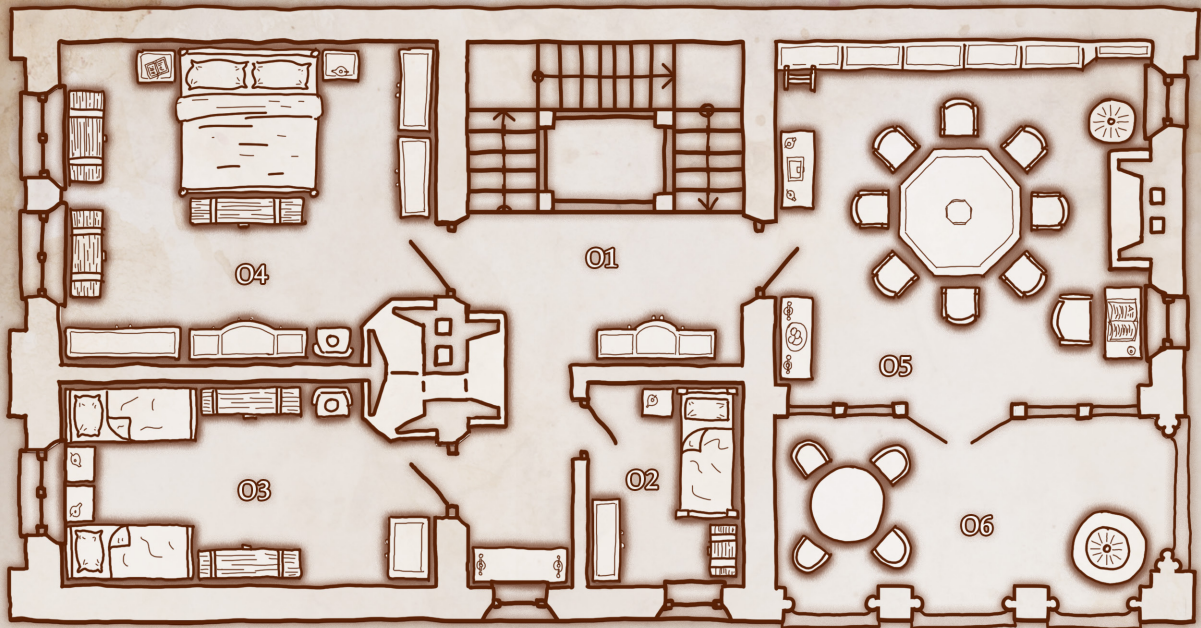
Sobald die Ratten überwunden sind, können die Helden ohne weitere Schwierigkeiten bis zum Eingang in den Keller gelangen. Dafür wird allerdings eine Probe auf *Orientierung* nötig, damit sie nicht aus Versehen den falschen Eingang nehmen. Spätestens wenn die Helden vor ihrem Ziel stehen, dürften sie sich ihr Vorgehen noch einmal gründlich überlegen, denn hier wird es unappetitlich: der Zugang zum Keller ist das Abwasserrohr eines Plumpsklos. Ein Sprung bringt die Helden auf das Rohr, doch es bedarf einigen Geschicks, um in das glitschige Rohr zu gelangen und zu der darüber liegenden Öffnung zu klettern, die mit einer einfachen Holzklappe abgedeckt ist, ohne in das ekelhafte Abwasser darunter zu fallen (Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Gewandtheit*). Überwinden die Helden dieses Hindernis, finden sie sich im Keller des Hauses der Familie Fiovares wieder und können von dort aus problemlos in die Eingangshalle (E4) oder in die Küche (E6) gelangen.

Über das Dach und durch einen der Schornsteine

Auf dem Dach befinden sich vier Schornsteine, von denen zwei durchgehend qualmen. Diese beiden Schornsteine führen zu den Feuerstellen im Obergeschoss und eignen sich nicht als Weg in das Haus, da hier rund um die Uhr Feuer brennen. Die anderen beiden sind nachts kalt und stellen für besonders mutige Katzen eine gute Möglichkeit dar, unbemerkt in das Haus zu gelangen. Beim Abstieg durch die engen, verrußten Kaminschächte sollten Proben auf *Mut*, *Kraftakt* und *Körperbeherrschung* abgelegt werden. Ist der Weg durch den Schornstein geschafft, können die Helden die Feuerstellen zu mehreren Seiten verlassen, hinterlassen dabei aber überall rußige Pfotenabdrücke. Die Feuerstellen münden in den Verkaufsraum (E2), die Eingangshalle (E4), die Küche (E6) und in das Esszimmer (E5).



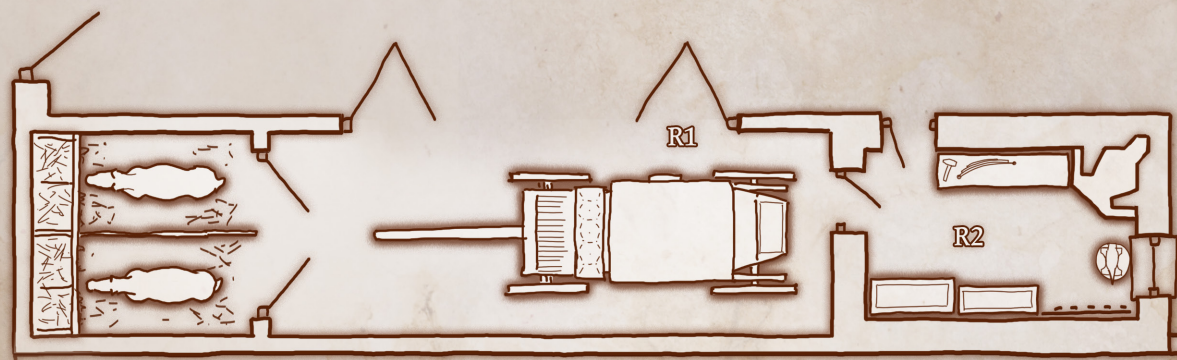
Haus der Familie Fiovares



Obergeschoss



Erdgeschoss



Ramons Reich



Beim Erkunden solltest du für die Spieler Raum für Raum auf einer selbst gezeichneten Karte einzeichnen oder die Räume vorab ausschneiden und erst nach und nach auf den Tisch legen, damit deine Spieler nicht sofort erkennen, was sich wo befindet.

ALLGEMEINE HINWEISE

Für alle Räume gilt:

- 🐾 Türen im Inneren des Hauses sind verschlossen, aber nicht abgeschlossen. Sie können mit einem geschickten Sprung an die Klinke geöffnet werden (Probe auf *Gewandtheit*).
- 🐾 Allzu viel Lärm, kann die menschlichen Bewohner anlocken. Die Magd schaut als erste nach dem Rechten, wenn sie ungewöhnliche Geräusche hört (z. B. zerspringendes Glas, Scheppern von Töpfen oder umfallende größere Gegenstände). Falls sie um Hilfe ruft, oder die Helden wirklich laut sind, werden innerhalb weniger Minuten auch die anderen Bewohner auf der Bildfläche erscheinen.

Hier Links findest du eine Karte des Hauses Fio-
vares. Die Beschreibung jedes Raumes besteht aus einem kurzen Vorlesetext in *kursiv* (diese Texte gehen davon, dass die Helden nachts einbrechen), Informationen über den Raum und Angaben, was für Schätze sich ggf. dort finden lassen. Falls Ramon die Helden bemerkt hat oder sie bereits erwartet (Siehe **Audienz beim Prinzen** Seite 30), wird er ihnen in einigen Räumen Fallen stellen.

(G) Garten

Hinter dem Haus, abseits der belebten Straße, liegt ein wunderschöner, gepflegter Garten. Blühende Büsche und zahlreiche Blumenbeete umschmeicheln die Augen. Ein reich verzierter Brunnen steht in der Mitte des weitläufigen Grüns. Hier ließe es sich bestimmt gut aushalten, wenn ihr nicht auf einer wichtigen Mission unterwegs wärt.

Die Helden könnten sich im Garten verstecken und das Haus auskundschaften, oder den Garten auf der Suche nach einem geeigneten Eingang durchqueren. Nachts ist es hier sicher, tagsüber ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass Fido durch den Gar-

ten streunt oder sich Takate oder die Zwillinge hier aufhalten.

Schätze: bunte Blumen

Gefahren: Tagsüber ist der Garten Fidos Reich.

Wenn er nicht von den Helden bestochen wurde, wird er sämtliche Bewohner des Hauses mit lautem Bellen auf den Plan rufen, sobald er die Helden entdeckt (z. B. bei einer gescheiterten Vergleichsprobe *Verbergen* gegen *Sinnesschärfe*). Auch Takate und die Zwillingstöchter halten sich tagsüber immer wieder hier auf. Für Ablenkung und unschöne Konsequenzen könnte auch die an manchen Stellen im Garten wachsende Katzenminze sorgen (Wirkung siehe **Regelwerk** Seite 194).

(R1) Remise – Pferdeboxen und Kutsche

Das Tor zur Remise steht einen Spalt breit offen. Dahinter steht ein riesiges Gebilde mit Rädern. Geruch nach Heu steigt euch in die Nasen und ihr könnt das Schnauben zweier Pferde hören, die in ihren Boxen genüsslich frischen Hafer fressen.

In diesem einstöckigen Nebengebäude sind die familieneigene Kutsche und die zwei Pferde untergebracht.

Schätze: Pferdehaar, z. B. für Perücken

Gefahren: Unvorsichtige Katzen könnten sich den Tritt eines Pferdehufes einfangen, falls sie die Tiere erschrecken. Ein solcher Tritt verursacht 1W6+10 Schadenspunkte. Die unglückliche Katze kann sich mit *Körperbeherrschung* noch retten.

(R2) Remise – Wirtschaftsraum

Dieser Raum ist eng und stickig. Überall hängen Dinge aus Metall an den Wänden und ihr fragt euch, was die Menschen hier tagsüber wohl alles anstellen mögen.

Im Wirtschaftsraum der Remise befindet sich eine kleine Esse mit Amboss. Außerdem werden hier Werkzeuge für den Hufschmied, das Instandhalten der Kutsche und die Gartenarbeit aufbewahrt.

Schätze: Hufeisen, Werkzeug in Menschengröße: Hämmer, Zangen und Nägel

Gefahren: Tollpatschige Helden könnten sich tagsüber an der heißen Esse verbrennen (siehe **Regelwerk** Seite 192) oder sich an den Werkzeugen verletzen (1W3 + 1).



(E1) Diele

Dieser Raum ist leer und scheint keinen besonderen Nutzen zu haben. An der Wand gegenüber dem Eingang befinden sich leere schmiedeeiserne Haken.

Die Diele dient als Vorraum zum Verkaufsraum. An der Wand befinden sich ein paar Haken für Kleidung.

(E2) Verkaufsraum

Ein paar Strahlen Mondlicht fallen durch die geschlossenen Fensterläden in diesen Raum voller bunter Dinge. In der Mitte stehen zwei Tische, auf denen bunte Stoffe ausgebreitet wurden, überall liegen Knöpfe und Spulen mit Garn in allen Farben des Regenbogens herum. Ein paar Kerzen brennen noch, ganz so, als hätte hier vor kurzem jemand noch gearbeitet und nur eine kurze Pause eingelegt.

Der Verkaufsraum von Vito Fiovares' Geschäft ist ein Paradies für Stoffliebhaber. Hier wird Meterware verkauft, es werden Anproben durchgeführt und verschiedene Kombinationen von Stoffen und

Materialien ausprobiert und diskutiert. Besonders vielversprechende Kunden werden auch schon mal mit einem Glas Wein verköstigt.

Schätze: Stoffe (vor allem Seide und Wolle, besonders auffällig ist ein roter Seidenstoff, der mit goldenen Sonnen bestickt ist), Garne in vielen verschiedenen Farben, aufwendig verzierte Knöpfe aus Holz, Horn und Metall, Wein

Gefahren: Herumstehende Weingläser können leicht zerbrechen. Die noch brennenden Kerzen in ihren Halten können umkippen und den Raum voller leicht entzündlicher Materialien schnell in Brand setzen.

Ramons Falle: Direkt vor dem Kamin und der Tür, die in die Eingangshalle führt, hat Ramon Spulen mit Garn auf dem Boden verteilt, die eine unbedachte Katze aus dem Gleichgewicht bringen können (*Sinnesschärfe* um die Spulen zu entdecken). Neben der Tür steht ein offenes Regal voller Weingläser, die mit lautem Klirren herausfallen, falls eine stolpernde Katze gegen das Regal stößt.

(E3) Lager

Dieser dunkle Raum ist voller Regale, in denen farblich sortierte Stoffe lagern.

Das Lager von Vito Fiovares' Geschäft weist eine umfangreiche Stoffsammlung auf.

Schätze: wie im Verkaufsraum, hier fällt ein besonders edler Stoff ins Auge, der selbst im Halbdunkel blau schimmert

Gefahren: In einem der Regale befindet sich ganz oben ein besonders glänzender Stoff, der in einem edlen Blau schimmert. Ohne eine Kletterpartie über die unordentlich gestapelten Stoffe (*Körperbeherrschung -3*) ist diese Stoffbahn aber nicht zu erreichen. Ein Scheitern lässt die Stoffe mitsamt Katze aus dem Regal rutschen und führt zu einem schmerzhaften Sturz (Sturz aus 2 Schritt Höhe auf normalen Boden, 1W6 Schaden, siehe *Regelwerk Seite 191*) und verursacht Lärm, der Takate auf den Plan ruft.

(E4) Eingangshalle

Die riesige Eingangshalle erstreckt sich vor euch. In Wandhalterungen brennen Kerzen und tauchen den Raum in schwaches Licht. In der Mitte liegt eine riesige platte Katze mit dunklen Streifen, die euch aus toten Augen anstarrt und dem einen oder anderen von euch wie ein böses Omen vorkommt. Auch ein unbeweglicher Mensch in Metallrüstung in einer Ecke trägt nicht dazu bei, dass ihr euch hier wohl-



fühlt. Neben der großen Eingangstür hat Fido seinen Schlafplatz. Eine große Treppe führt nach oben und drei Türen in angrenzende Räume.

Hier befinden sich der Haupteingang, die Treppe in das Obergeschoss und der Zugang zum Keller, zum Esszimmer und zum Verkaufsraum. Die Eingangshalle erweckt leicht den Anschein eines Trophäenzimmers. Das Fell einer Großkatze mit ausgestopftem Kopf dient als Teppich, die Rüstung eines lange verschiedenen Vorfahren glänzt in einer Ecke und das dazugehörige Schwert funkelt auf einer Anrichte.

Schätze: Teppich, Rüstung und Schwert sind allesamt zu schwer, als dass sie mitgenommen werden könnten. Es findet sich aber der ein oder andere Kerzenständer und natürlich Fidos Hundespielzeug: ein aufwendig verknötetes – aber angekauftes – Stück Schiffstau

Gefahren: Fido schläft nachts in seinem Körbchen. Die Helden sollten in diesem Raum besonders vorsichtig sein, wenn sie ihn nicht vorab bestochen oder außer Gefecht gesetzt haben, denn der Trollmops hat einen leichten Schlaf. Wenn die Helden etwas in diesem Raum umstoßen oder Fido berühren, wacht er auf und wird die Helden davonjagen und mit lautem Gebell die Menschen wecken.

Ramons Falle: Falls Ramon die Helden erwartet, hat er Fido vorgewarnt, sodass dieser nicht schläft, sondern aktiv die Augen nach Eindringlingen aufhält. Die Helden müssten sich sehr geschickt verbergen und einen großen Bogen um den Hund machen, um nicht entdeckt zu werden. Sie könnten den einfältigen Trollmops auch mit schmackhaftem Futter ablenken (Trüffelleberwurst funktioniert besonders gut). Wenn dies nicht gelingt, müssen sie ihn schnell außer Gefecht setzen oder bestechen, damit er nicht das ganze Haus weckt.



Fido ist an diesem Abend nicht hier – entweder erledigt er einen Auftrag für Ramon (falls Ramon die Helden nicht erwartet) oder er hat sich nach einem Streit mit Ramon davongeschlichen.

(E5) Esszimmer

Ein riesiger Tisch dominiert diesen Raum und der unwiderstehliche Geruch von Fleisch dringt euch in die Nasen. Auf dem Tisch stehen feine Porzellanteller vom letzten Abendessen und Fleischreste laden zu einer Stärkung ein. Silbernes Besteck liegt herum und auf den Anrichten stehen zwei Bilder ernst dreinblickender Menschen in vergoldeten Bilderrahmen.

Schätze: Silberbesteck und vergoldete Bilderrahmen, die als Tablett zweckentfremdet werden könnten

Gefahren: Dieser Raum ist nicht leer. Die fleißige, aber überarbeitete Takate ist gerade noch dabei, die Reste des Abendessens wegzuräumen und könnte die Katzen entdecken (Probe auf Verbergen).

Das Porzellan ist verlockend, aber tückisch. Es ist so fein gearbeitet, dass es in den Pfoten von Katzen leicht zerbricht (1W6 + 1 Schadenspunkte für unvorsichtige Langfinger) und sich kaum als Beute eignet.



Der Raum ist tatsächlich leer, dann muss der Vorlesetext entsprechend abgeändert werden, denn dann ist das Geschirr bereits vollständig abgeräumt.

Ramons Falle: Ramon hat die Essensreste mit Stockgift (siehe **Regelwerk Seite 195**) vergiftet.

(E6) Küche

Es riecht wie im Paradies. Nichts kann euch trügen: ihr seid in der Küche angelangt. Auf dem Tisch ruht verlockend ein halber Gänsebraten, dessen Anblick eure Mägen unwillkürlich knurren lässt und sogar ein paar geräucherte Fische finden sich hier.

Neben allerlei scharfen Messern, gibt es hier die Reste eines Gänsebratens, Trockenfleisch, mehrere Sorten Käse und geräucherten Fisch.

Schätze: Messer (siehe **Regelwerk Seite 220**) und jede Menge Nahrung

Gefahren: Herunterfallende Töpfe können so viel Lärm verursachen, dass das ganze Haus aufwacht und nach dem Rechten sieht.

Ramons Falle: Ramon hat Töpfe so im Regal platziert, dass sie schon bei der kleinsten Berührung herunterfallen. Zusätzlich hat er eine kaum sichtbare Schnur (**Sinnesschärfe -4**) gespannt, die den untersten Topf herauszieht, sobald eine unaufmerksame Katze darüber stolpert.



Wenn du eine besondere Herausforderung für deine Spieler einbauen möchtest oder der Einbruch zu reibungslos verläuft, kannst du hier eine Begegnung mit drei Ratten (siehe **Regelwerk Seite 206**) einbauen, die nachts Futter stehlen und die Katzen als Konkurrenz ansehen und sie attackieren. Der Kampf kann schnell gefährlich werden und verursacht darüber hinaus Lärm, der Takate anlocken wird.



(E7) Treppe

Die hölzernen Pfosten dieser Treppe wurden aufwendig gedrechselt und von den Wänden des Treppenhauses schauen ernst dreinblickende Langbeiner auf die Eindringlinge hinab.

Die Treppe verbindet Ober- und Untergeschoss. Hinter einer Tür unter dem höchsten Punkt der Treppe befinden sich außerdem Zugänge zum Keller und zur Küche.

Gefahren: Bei einer 15 bis 20 auf einem W20 knarrt eine der Stufen, was Fido aufwecken könnte (*Sinnesschärfe* -4 von Fido), der daraufhin beginnt, sich verschlafen umzusehen (Probe auf Verbergen).

Ramons Falle: Auf der vorletzten Stufe liegen Wollknäuel herum, allerdings sind sie so geschickt platziert, dass sie im Halbdunkel kaum zu erkennen sind (*Sinnesschärfe* -6). Eine Katze, die auf einem Knäuel ausrutscht, stürzt die Treppe herunter und macht dabei sehr wahrscheinlich so viel Lärm, dass Fido davon aufwacht.

(O1) Flur

Am oberen Treppenabsatz wartet ein breiter Flur auf euch. In einem großen Kamin brennt ein wärmendes Feuer und auf einer Anrichte steht ein prächtiger Kandelaber. Die Kerzen sind erloschen, sodass das einzige Licht vom Kamin und von einem kleinen Fenster am Ende des Flurs herrührt.

Auch hier liegt Luxus in der Luft. Der silberne Kandelaber sieht aus wie ein teures Erbstück und auch die Anrichte ist mit Gold und aufwendigen Schnitzereien verziert.

Schätze: Silberner Kandelaber mit Efeuverzierung für 5 Kerzen

Gefahren: Neben dem Kamin steht ein Kaminbesteck, das laut scheppert, wenn man dagegen stößt.

(O2) Kammer der Magd

Dieser Raum ist kleiner und weniger edel eingerichtet. Fast schon spartanisch. In einem schmalen Bett schläft eine dunkelhäutige Gestalt.

Die Kammer gehört der Waldmenschen-Sklavin Takate, die als Magd für die Familie Fiovares arbeitet. Sie besitzt nicht viel, all ihre Besitztümer passen in eine kleine Truhe am Fußende ihres Bettes. Auf dem Nachttisch liegen ein paar Kreuzer, die Ramira ihr zugesteckt hat. Unter ihrer Matratze hat sie außerdem einen besonders bunten Seidenschal versteckt, den ihr ein charmanter Geschäfts-

partner Vitos heimlich zusteckte. Ein Zipfel davon hängt heraus, sodass er einem wachen Auge auffallen könnte (*Sinnesschärfe*).

Schätze: bunter Seidenschal

Gefahren: Takate könnte aufwachen, wenn die Katzen beim Öffnen der Tür oder Durchsuchen der Kammer zu viel Lärm machen oder sie berühren.

(O3) Kinderzimmer

In diesem Zimmer schlafen zwei Mädchen in ihren Betten und ahnen nichts von den tierischen Besuchern. Auf dem Boden liegen Murmeln verteilt, doch etwas anderes fesselt eure Aufmerksamkeit. War das gerade eine Bewegung neben euch? Und sind das etwa Katzenaugen, die euch vom Bett aus beobachten?

Im Kamin brennt ein Feuer, die Mädchen schlafen in weiche Seidendecken gehüllt jeweils in ihren eigenen Betten. Ein aufwendiges Katzenplüschtier mit echten Glasaugen thront in einem der Betten. Auf einer Anrichte liegen zwei Puppen mitsamt für Katzen passender Kleidung. Die Truhen sind nicht abgeschlossen und enthalten nur Kleidung.

Schätze: Glasmurmeln, in denen farbige Schleier zu sehen sind, Puppenkleidung (ein grünes Kleid, das mit einem Ährenmuster verziert ist, und eine braune Tunika mit passendem Gürtel), Katzenplüschtier mit Glasaugen

Gefahren: Der große Spiegel, der in diesem Zimmer hängt, dürfte einigen erst einmal einen Schrecken einjagen, denn im Halbdunkel können die Spiegelbilder schnell für andere Katzen oder gar schlimmeres gehalten werden (Probe auf *Sinnesschärfe* nachdem ein Spiegelbild aus dem Augenwinkel wahrgenommen wurde). Auch das Katzenplüschtier in einem der Betten kann im ersten Moment für eine andere Katze gehalten werden (*Sinnesschärfe*). Wenn die Helden allzu unvorsichtig vorgehen, könnten die Kinder aufwachen. Die Zwillinge schlagen keinen Alarm, sondern versuchen kichernd die bekleideten Katzen anzulocken, um sie zu streicheln. Falls die Helden sich weigern, mit den Mädchen wenigstens ein paar Minuten zu kuscheln, bis sie wieder eingeschlafen sind, laufen die Zwillinge aufgeregt ins Nachbarzimmer zu ihren Eltern, um ihnen die bekleideten Katzen zu zeigen.

(O4) Schlafzimmer

Überall glitzert euch Prunk entgegen. Selbst Wände und Decke sind aufwendig verziert und goldene Dekorationselemente bestimmen das Bild dieses edlen Schlafzimmers. Ein gewaltiger Kronleuchter



hängt über dem Bett. Ein knisterndes Feuer im Kamin wärmt den Raum. Es juckt euch in den Pfoten, alles anzufassen und genauer zu betrachten.

Das Schlafzimmer von Vito und Ramira Fiovares ist ausgesprochen prunkvoll. In edle Stoffe gehüllt liegt das Ehepaar Fiovares schlafend im Bett und hat hoffentlich keinen Schimmer davon, dass es gerade von Katzen ausgeraubt wird. Schon die Verzierungen an den Wänden dürften eine nahezu magische Anziehungskraft auf Katzenaugen ausüben, doch der wahre Schatz wartet in den Nachttischen und Truhen. Ramira bewahrt in ihrem Nachttisch in einem hübschen kleinen Kästchen ihren Schmuck, einen Handspiegel und einen Elfenbeinkamm auf. In Vitos Nachttisch warten die schnöden Metallplättchen der Langbeiner in Lederbeuteln, allerdings auch eine schöne kleine Fibel in Form eines Fuchskopfes. In abgeschlossenen Truhen (*Basteln* -3 um das Schloss zu knacken) warten wertvolle Seidenschals, Gürtel mit hübschen Schnallen und weiche Kissen. In der großen Truhe am Fußende des Bettes (*Basteln* -12 um das Schloss zu knacken) sind außerdem vier geschliffene Saphire in seidenen Beuteln versteckt und ein weiterer mit Delfinen verzierter Beutel enthält einen blauen Stein, der von selbst leuchtet (Gwen Petryl, Murmelgröße). **Schätze:** Gürtelschnalle (edel), Fuchskopf-Fibel, Handspiegel, Elfenbeinkamm, Schmuckkästchen aus Holz mit Blumenmuster, klimpernder Schmuck mit glitzernden Edelsteinen, Seidenschals, geschliffene Saphire, Gwen Petryl (Murmelgröße) **Gefahren:** Die Katzen müssen leise vorgehen, um das Ehepaar mit leichtem Schlaf nicht zu wecken (*Verbergen* -5).

Ramons Falle: Keine, aber der Kater schaut nachts immer wieder mal hier vorbei (bei einer 19 oder 20 auf dem W20 gerade dann, wenn die Helden hier sind). Siehe **Audienz beim Prinzen** Seite 30 für Details.

(O5) Stube

Die Stube ist prunkvoll eingerichtet und Wände und Decke reich verziert. An einer Wand steht ein riesiges Bücherregal samt Leiter, es gibt einen großen Lese- und Arbeitstisch mit Öllampe. Ein achteckiger Tisch mit gepolsterten Stühlen lädt zu geselligen Abenden ein. In einer gläsernen Schale liegen Früchte und Obst. Neben dem Kamin, in dem ein Feuer brennt, steht ein kleinerer Tisch mit einem runden Etwas, das in eine bunte Decke eingehüllt ist.

Die Stube ist ähnlich prunkvoll eingerichtet wie das elterliche Schlafzimmer. Die Möbel sind alle-

samt aus teurem Holz und aufwendig verziert, die Stühle mit weichen Polstern bezogen. Eine Fensterfront gibt den Blick auf die großzügige Loggia frei. Doch der wertvollste Gegenstand in diesem Raum ist verborgen unter der bunten Decke, auf dem Tischchen neben dem Kamin: Bunti, der Lori, schläft ahnungslos in seinem silbernen Gefängnis. **Schätze:** Schreibfedern, Früchte und Obst, Bunti, der Lori

Gefahren: Ramon hat hier sein Schlafquartier. Wenn er die Helden nicht bereits gehört hat oder vorgewarnt wurde, hat sich der Al'Anfaner vor dem Kamin eingerollt und schläft. Es braucht nicht viel, um ihn zu wecken (eine gescheiterte Probe auf *Verbergen* oder ein umgestoßener Gegenstand reichen aus). Spätestens wenn die Decke von Buntis Käfig entfernt wird und der Lori erschrocken kreischt, wird auch Ramon aufwachen, es sei denn, die Helden sind ihm zuvor schon begegnet und haben es trotzdem hierher geschafft, indem sie den Al'Anfaner vergiftet oder anderweitig ausgeschaltet haben.

(O6) Loggia

Ein laues Lüftchen weht durch die offenen Bögen der Loggia, die ansonsten still vor euch liegt. Ein großer Tisch mit Stühlen lädt die Langbeiner tagsüber wohl zum Faulenzen in der Sonne ein. Ein weiterer kleinerer Tisch steht verlassen in einer Ecke.

Die Loggia ist nachts verlassen. Nur ein paar exotische Früchte liegen auf dem großen Tisch, an dem tagsüber oft Ramira mit einem Glas Wein sitzt. Der kleinere Tisch, auf dem tagsüber Bunti in seinem Käfig steht, ist jetzt leer.



Finale

In der Stube warten gleich zwei Herausforderungen auf die Helden. Wenn sie es bis hierhin geschafft haben, sind sie ganz nah an ihrem Ziel. Sie müssen nur noch den wertvollen Lori stehlen und sich sehr wahrscheinlich auch noch mit dem Prinzen von Al'Anfa auseinandersetzen. Doch das ist leichter gesagt als getan.

BUNTI

Der Paradiesvogel ist zwar nicht erwacht, aber dennoch ein bemerkenswertes Exemplar. Wenn er sich an warmen Tagen auf der Loggia das Sonnenlicht auf die schillernden Federn scheinen lassen darf, versteht er sich prachtvoll in Szene zu setzen und mit lautem Pfeifen auf sich aufmerksam zu machen. Der Lori schläft, solange die Decke über seinen Käfig gestülpt ist. Die Helden haben zwei Möglichkeiten, den Vogel zu stehlen. Entweder nehmen sie ihn mitsamt Käfig mit (was einiges an Geschick und Körperkraft erfordert, da der Käfig zwar nicht schwer, für Katzenpfoten aber trotzdem sperrig ist), oder sie versuchen, den Lori in ein anderes Behältnis zu bekommen, welches sich besser transportieren lässt (z. B. in einen Sack). So oder so ist hier Erfindungsreichtum gefragt. Gib deinen Spielern genug Zeit ihr Vorgehen zu planen und belohne Kreativität und lustige Vorschläge.

Kommen deine Helden nicht weiter, kannst du sie eine Probe auf *Tierkunde* ablegen lassen und verraten, dass Vögel sich sehr leicht von ihrem Spiegelbild ablenken lassen (Spiegel gibt es im Schlafzimmer der Zwillinge oder der Eltern).

AUDIENZ BEIM PRINZEN

Ramon verabscheut Besuch in seinem Reich und wenn er bemerkt, was die Helden vorhaben, will er sie um jeden Preis aufhalten.

Verhandlungen mit Ramon sind ausgesprochen schwierig, er würde sich im besten Falle dazu herablassen, die Eindringlinge gehen zu lassen

(Proben auf *Umschmeicheln* zusammen mit guten Argumenten haben die besten Aussichten auf Erfolg). Herausrücken würde er nicht ein einziges Wollknäuel, Bunti schon gar nicht und Bestechung hat der »reiche« Kater erst recht nicht nötig.

Wenn er allerdings von einem Spion oder Fido vorgewarnt wurde, erwartet er die Helden mit gespanntem Stockbogen und wird nicht zögern, auf den vermeintlichen Anführer zu schießen, ehe er seine menschlichen »Diener« durch das Umstoßen von Gegenständen und lautes Maunzen weckt und das Weite sucht. Auf einen Nahkampf wird er sich nicht einlassen, er würde sich doch nie die Pfoten schmutzig machen oder riskieren, dass ihm eine Kralle abbricht. Wird er in eine gewaltsame Konfrontation gezwungen, wird er versuchen zu fliehen und seine Menschen zu alarmieren.

FLUCHT

Sehr wahrscheinlich werden die Helden mit ihrer Beute Hals über Kopf fliehen müssen. Es sei denn sie hatten wirklich so viel Geschick und Glück, dass weder Fido noch Ramon aufgewacht sind. Das Abenteuer ist genau darauf ausgelegt, denn hier solltest du noch einmal die Spannung anziehen und die Helden ins Schwitzen bringen. Veranaltet Ramon Lärm, wird Vito innerhalb kürzester Zeit aus dem Schlafzimmer stürmen und versuchen, den Katzen ihre Beute abzunehmen. Fido wird sich ebenfalls an der Jagd auf die Helden beteiligen, sofern er nicht bestochen oder außer Gefecht gesetzt wurde. Die Flucht sollte Nervenkitzel bieten, aber nicht unmöglich sein. Ein paar beherzte Haken und Sprünge sollten ausreichen, damit die Helden sich und ihre Beute in Sicherheit bringen können. Nutze hier eher erzählerische Mittel und spare mit Proben. (Sind deine Spieler jedoch Liebhaber des Würfelrollens kannst du dir die Regeln zu Verfolgungsjagen im **Regelwerk Seite 196** ansehen)

Der Mühen Lohn

Katzen sind oft eigensinnig und egoistisch. Somit bieten sich für den Abschluss des Abenteuers mehrere Szenarien an. Hier wird ein mögliches Ende geschildert, das davon ausgeht, dass die Helden nichts

von Don Gatos Beteiligung wissen. Im Anhang (siehe Seite 31) findest du andere Varianten.

Wenn die Helden sich wie vereinbart mit Loran treffen, um ihm Bunti zu übergeben, wird das Schlitzohr ihnen ihre Bezahlung überreichen: einen Beutel





voller Mondglöckchen. In Wirklichkeit befinden sich darin aber nur ein paar wenige Mondglöckchen. Der untere Teil des Beutels ist mit Steinen und wertlosem Tand aufgefüllt, weil Loran pleite ist und obendrein einen Haufen Schulden bei Don Gato hat.

Wenn die Helden den Betrug bemerken, wird Loran ihnen nach einigen Ausflüchten verzweifelt seine Probleme mit Don Gato schildern und zugeben, dass er die Bezahlung nicht aufbringen kann. Zeigen die Helden Verständnis und verzichten auf die Bezahlung und den Lori, werden sie in Loran einen guten Freund und Verbündeten gewinnen. Er bittet sie, ihn zu Don Gato zu begleiten. Der Herr des Fischmarktes wird sich dankbar zeigen und den Helden einen Gefallen einräumen, der für spätere Abenteuer sehr viel wert sein kann, da Don Gato einer der einflussreichsten Kater der Stadt ist.

Falls die Helden Loran nicht die Gelegenheit geben, sich zu erklären oder ihm nicht verzeihen, können sie mit dem Lori natürlich verfahren wie sie wollen. Falls sie den Vogel dann nicht zufällig zu Don Gato bringen, werden sie früher oder später in einen Kon-

flikt mit dem Herrn des Fischmarktes geraten. Don Gato wird alles daran setzen, den Lori zu bekommen. Falls die Helden den Betrug nicht sofort bemerken, verschwindet Loran nach der Übergabe zügig, um Don Gato den Vogel zu bringen. Früher oder später werden die Helden den Schwindel bemerken und Bunti vielleicht zurückholen wollen oder eine gerechte Bezahlung verlangen. In beiden Fällen werden sie sich Don Gato gegenüber sehen und sollten ihr Vorhaben sehr gut überdenken, wenn sie nicht mit Steinen beschwert im Hafenbecken landen wollen. Falls sie auf die Bezahlung und den Lori verzichten und keinen Ärger machen, wird Don Gato sich dankbar über ihre Hilfe bei der Beschaffung des wertvollen Vogels zeigen und sie auf einen ausschweifenden Abend in der Raufbude einladen. Falls die Helden es aber auf einen offenen Konflikt mit Don Gato anlegen, schaffen sie sich einen mächtigen Feind, der ihnen das Leben schwer machen wird, wo immer er kann.

Die Helden erhalten jeweils 10 AP für den Einbruch und weitere 10 AP, wenn sie den Lori erfolgreich bei Loran oder Don Gato abliefern.

Anhang

DRAMATIS PERSONAE

Loran

Kurzcharakteristik: typischer grau getigelter Scheunen kater mit großem Riss im linken Ohr und gelben Augen, meisterhafter Lügner, der auf

die schiefe Bahn geraten ist, hat Spielschulden bei Don Gato und ist im zwielichtigen Mileu der Havener Katzenwelt unterwegs, vermag dies aber gut zu verbergen und gibt sich als einfacher Kater von Welt aus, der zufrieden ist, wenn er





SCHEITERN

Es kann durchaus sein, dass die Helden scheitern. Brich das Abenteuer deswegen nicht gleich ab.

Wenn sie beim Versuch, ins Haus zu gelangen, scheitern, ist das nicht weiter dramatisch. Lass die Helden ihre Wunden lecken, einen neuen Plan schmieden und es noch einmal versuchen. Im Zweifelsfall hat Ramon von ihrem Versuch erfahren und Fallen vorbereitet.

Scheitern die Helden gegen Ende, weil sie Bunti nicht rechtzeitig abtransportieren können oder von Vito erwischt werden und ihnen die Beute wieder abgenommen wird, lass sie trotzdem mit dem Leben davonkommen. Aus einem solch späten Scheitern kannst du einen weiterführenden Plot und ein anschließendes Abenteuer entwickeln.

Wird der Lori nicht beschafft, wird der Don seinen Zorn gegen Loran richten, der wiederum mit wort-

reichen Beteuerungen und Lügen versuchen wird, die Schuld den Helden unterzuschieben, ehe er das Weite sucht. Da Loran weiß, wie nachtragend der Don ist, wird er lieber die Seiten wechseln und sich dem Prinzen von Al'Anfa anbieten, in der Hoffnung so vor dem Don sicher zu sein. Nach Loran's Verschwinden werden die Helden unweigerlich zur Zielscheibe des erzürnten Dons und müssen sich erst einmal Gehör verschaffen oder in Havena bis auf Weiteres auf gefährlichen Pfoten leben. Können sie den Don besänftigen und ihre Rolle in diesem Spiel erklären, finden sie sich dennoch mitten in einer der bisher größten Auseinandersetzungen zwischen den Mächtigen Havenas wieder: Don Gato, Herr des Fischmarktes gegen Ramon, Prinz von Al'Anfa.

ein trockenes Plätzchen zum Schlafen findet und nicht hungern muss.

Hintergrund: siehe Das Schlitzohr und der Don Seite 19

Darstellung: sei charismatisch, aber ein wenig zerstreut, dir fällt es schwer, dich längere Zeit zu konzentrieren und ab und zu blickst du dich nervös um, so als würdest du dich beobachtet fühlen.

Sollte es zu einem Kampf mit Loran kommen, kannst du die Werte des Straßenkämpfers (Nahkämpfer) auf Seite 34 verwenden.

Ramon

Kurzcharakteristik: meisterhafter Hochstapler und sehr eingebildeter Al'Anfaner-Rassekater mit blühender Fantasie und einem Mangel an Gewissen, impulsiv und launisch, nutzt seinen Trollmops-Gefährten als Fußabtreter und Lakaien.

Hintergrund: Siehe Regelwerk Seite 45.

Darstellung: gib dich überheblich und sprichwörtlich hochnäsig, du bist von dir selbst und deiner absoluten Überlegenheit überzeugt und brauchst dir von dahergelaufenen Straßencatzen nichts sagen zu lassen.

Sollte es zu einem Kampf mit Ramon kommen, kannst du die Werte des Dachtänzers (Fernkämpfer) auf Seite 34 verwenden.

Fido

Kurzcharakteristik: erwachter Trollmops mit überauschbarem Intellekt, der sein Leben im Schatten des Prinzen von Al'Anfa verbringt und sich die Schikanen seines »Meisters« die meiste Zeit gefallen

lässt. Nur selten einmal hat er die Schnauze voll und treibt sich alleine in Havena herum. Grundsätzlich neigt er zur Faulheit und ist im Herzen gutmütig.

Hintergrund: siehe Regelwerk Seite 240.

Darstellung: du bist aufgeschlossen, aber nicht sehr intelligent; wenn du direkt angesprochen wirst, freust du dich und bist gerne bereit, zuzuhören. Wenn dabei noch etwas Leckeres zu fressen herausspringt, wirst du schnell zu einem guten Kumpel, du hast nichts gegen Katzen.

Familie Fiovares

Eine reiche Händlerfamilie, die vor kurzem den Weg aus Al'Anfa auf sich genommen hat, um nun in Havena das große Geschäft zu machen – mit Erfolg. Vito Fiovares (groß und schlank, Anfang 40, dunkelbraune Haare und wache Augen, trägt Vollbart, impulsiv) handelt mit edlen Stoffen und Kleidungsstücken. Von Meterware bis hin zum maßgeschneiderten Abendkleid, das selbst auf einem Empfang beim Fürsten für anerkennende Blicke sorgen würde, kann man bei ihm alles bekommen. Die Haustiere erlaubt er nur seiner Frau und den Töchtern zuliebe, fremde Tiere in seinem Haus wird er sofort mit Gewalt vertreiben. Seine Frau Ramira (al'anfanische Schönheit mit braunen Augen, Ende 30, charismatisch) und die beiden achtjährigen Zwillingstöchter Fiara und Fiona (unterschiedlich geflochtene Zöpfe, quirlich und neugierig) sind dagegen wahre Tierfreunde: Sie lieben und verhätscheln ihre Haustiere, allen voran ihren prächtigen Al'Anfaner-Rassekater Ramon.

Im Haus lebt außerdem die treue Magd Takate (Anfang 20, kurze schwarze Haare, pflichtbewusst und zuvor-



kommend), eine Sklavin aus einem Waldmenschenstamm, die sich neben ihren alltäglichen Pflichten auch um die Verpflegung der Tiere kümmert.

Werte: Siehe Regelwerk Seite 205.

BEUTE

Die folgende Tabelle gibt dir einen Überblick über die Beute im Haus der Familie Fiovares. Im Regelwerk auf Seite 225 kannst du ebenfalls nach passender Beute stöbern.

Beutestück	ungefährer Wert in bei einem Tauscher
Bunte Blumen	0,5
Eisenmünze (Kreuzer)	0,25
Elfenbeinkamm	3
Früchte und Obst	1
Fuchskopf-Fibel	25
Geschliffener Saphir	25
Gürtelschnalle (edel)	20
Gwen Petryl (Murmelgröße)	400
Hammer	2
Handspiegel	5
Hufeisen	1
Hundespielzeug (angekaut)	0,5
Katzenplüschtier mit Glasaugen	75
Kerzenständer	5
Kerzen (5 Stück)	2
Knöpfe (Holz)	0,25
Knöpfe (Horn)	0,5
Knöpfe (Metall)	1
Murmeln (10 Stück)	2
Nägel (10 Stück)	1
Puppenkleidung (Tunika/ Kleid)	25/50
Schmuckkästchen aus Holz	30
Schmuck mit Edelsteinen	150
Schreibfedern	2
Seidenschals	7
Silberbesteck (pro Stück)	4
Silberner Kandelaber für 5 Kerzen	10
Spule mit Garn	1,5
Stoffbahn (Seide)	50
Stoffbahn (Wolle)	20
Vergoldeter Bilderrahmen	5
Wein (pro Schale)	3
Wollknäuel	1
Zange	2

FIDO

Länge: ca. 0,5 Schritt

Gewicht: 3 Stein

MU 13 KL 10 IN 14 CH 13

FF 10 GE 13 KO 12 KK 12

SK 3 ZK 2 Ini 13 + 1W6

LE 30 RS 0 GS 12 VW 6

Biss: AW 26 TP 1W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 28, Krafttakt 20, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 28, Verbergen 20, Willenskraft 22

Nachteil: Eingeschränkter Sinn (Geruch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Kampfverhalten: Wenn Fido Gefahr wittert oder von Ramon aufgefordert wird, greift er so ziemlich jeden Gegner an und kämpft solange bis er 3 Stufen Schmerz erhält (dann versucht er zu fliehen) oder bis Ramon ihn zurückpfeift.

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



ALTERNATIVER START INS ABENTEUER

Wenn du die Helden auf anderem Wege ins Abenteuer bringen möchtest als oben beschrieben, findest du hier ein paar Vorschläge:

- 🐾 Vielleicht haben die Helden schon Kontakt zu Don Gato. In diesem Fall wird der Herr des Fischmarktes sie direkt anwerben, wodurch der Mittelskater Loran entfällt oder als Gegenspieler auf Seiten Ramons verwendet werden kann.
- 🐾 Ein Tauscher mit besonderem Faible für Federn hat von dem kunterbunten Vogel gehört und wirbt die Helden an, ihm diese exquisite Ware zu beschaffen. Don Gato erfährt durch seine Kontakte vom Begehren des Tauschers und setzt eine Truppe Schläger unter Führung Lorans auf die Helden an, um ihnen den Vogel nach erfolgreichem Diebstahl abzunehmen. Dies eignet sich besonders für Heldengruppen, die Spaß an anspruchsvollen Kampfszenen haben.
- 🐾 Loran könnte auf seiner panischen Flucht vor dem Trollmops den Helden zufällig über die Schwänze stolpern. Wenn sie ihn ansprechen oder ihm Hilfe anbieten, wird er ihnen von seinem Vorhaben, den Vogel zu stehlen, berichten und eine reiche Belohnung versprechen. Auch in diesem Fall wird er Don Gatos Beteiligung verschweigen, sofern er nicht durchschaut wird.
- 🐾 Vielleicht haben die Helden den Vogel selbst entdeckt und beschließen ihn zu stehlen, weil sie dringend Mondglöckchen benötigen oder ihn einfach für sich selbst haben wollen. Womöglich haben sie auch einfach Gerüchte gehört, dass sich ein Einbruch bei dem reichen Kater Ramon lohnen würde. Don Gato könnte nach erfolgreichem Diebstahl Kontakt mit den Helden aufnehmen, um mit ihnen zu verhandeln oder ihnen den Vogel gewaltsam abzunehmen.

ALTERNATIVES ENDE

Die Helden könnten von vornherein entscheiden, dass sie Bunti lieber selbst behalten wollen. Erscheinen sie nicht zum Treffen mit Loran, ziehen sie den Zorn Don Gatos auf sich, der den Lori um jeden Preis bekommen will. Der Don wird mit den Helden verhandeln, ganz nach dem Motto: »Ich lasse euch in Ruhe, wenn ihr mir den Vogel gebt«.

Falls die Helden Loran übergehen und den Vogel bei einem Tauscher (z. B. Rosilanda Wolkenblick, siehe **Regelwerk Seite 223** oder beim Sonnigen Benni, siehe **Regelwerk Seite 224**) oder einer anderen Katze verscheuern, wird der Don sie kontaktieren

und ihnen unmissverständlich klarmachen, dass er genau diesen Lori haben will und die Helden ihn für ihn zurückholen sollen. Falls er einen guten Tag hat, macht er ihnen ein Angebot, dass sie nicht ablehnen können. Falls die Helden sich weigern, handeln sie sich einen mächtigen Feind ein.

WERTEKÄSTEN

DACHTÄNZER (FERNKÄMPFER)

MU 12	KL 11	IN 13	CH 13
FF 14	GE 14	KO 12	KK 11
SK 2	ZK 2	Ini 13 + 1W6	
LE 30	RS 0	GS 6	

Raufen: AW 25 VW 6 TP 1W6+1 RW Kurz

Nadelklinge: AW 21 VW 6 TP 1W6+3 RW Kurz

Bogen: AW 28 TP 1W6+4 RW 3/15/30

Stockbogen (nur Ramon) : AW 28 TP 2W6+6 RW 5/25/40

Fertigkeiten: Einschüchtern 23, Friemeln 27, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 21, Selbstbeherrschung 19, Verbergen 26, Willenskraft 19

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kampfreflexe I, Kopfnuss, Ohrbiss, Schnellladen, Präziser Schuss I

STRAßENKÄMPFER (NAHKÄMPFER)

MU 12	KL 12	IN 12	CH 11
FF 13	GE 14	KO 14	KK 13
SK 2	ZK 4	Ini 13 + 1W6	
LE 34	RS 0	GS 6	

Raufen: AW 29 VW 7 TP 1W6+1 RW Kurz

Schwertmesser: AW 31 VW 8 TP 1W6+4 RW Mittel

Langes Schwertmesser: AW 30 VW 8 TP 2W6+3 RW Lang

Fertigkeiten: Einschüchtern 24, Friemeln 25, Körperbeherrschung 27, Kraftakt 25, Selbstbeherrschung 23, Verbergen 23, Willenskraft 24

Sonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Schnellziehen, Präziser Angriff I





Der Musenkuss



Von Gudrun Schürer

„Siehst du die aufgetakelte Aranierin da drüben? Letzte Woche erzählte sie jedem, der es nicht hören wollte, von der Uraufführung ihres tollen Theaterstücks „Leudingens und der Wums“ und heute quatscht sie Mieze und Mauze an, ob jemand Lust hätte, mitzuspielen. Mich hat sie auch schon gefragt. Die hat doch nicht mehr alle Glöckchen im Beutel!“ – neulich auf der Mäuserennbahn

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden werden von Wilderia Silbertatze, die sich mit ihrem Theaterensemble zerstritten hat, als Schauspieler rekrutiert. Schon bald stellen sie fest, dass sie unter Zeitdruck nahezu die komplette Planung und Vorbereitung des Stücks übernehmen müssen. Bei den Vorbereitungen können sie Kostüme nähen, Requisiten stehlen, einen Meckerdrachen befreien und sich in der „Raubbude“ beweisen. Gegen sie arbeiten allerdings nicht nur Wilderias verärgerte ehemalige Kollegen, sondern auch – wenngleich ohne böse Absicht – die Mochtegern-Diva selbst. Bei der Premiere winkt Ruhm oder eine veritable Blamage.

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: Es zieht die Helden auf die Bretter, die die Welt bedeuten.

Genre: Stadtabenteuer, Kulturerfahrung, kreatives Erzählen

Komplexität Spieler/Meister: mittel/mittel bis hoch

Erfahrung der Helden: Einsteiger

Ort: Havena

Zeit: ab 5 HL

Heldeneignung: Hang zu Kreativität

Wichtige Fertigkeiten

- 🐾🐾🐾🐾🐾 Körperfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Gesellschaftsfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Geistesfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Handwerksfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Kampffertigkeiten



Einleitung

Katzen lieben die schönen Künste und jede Katze setzt sich gern in Szene. Nichts liegt näher als beides zu verbinden und die Helden auf die Theaterbühne zu schicken. Die Gunst des Publikums lässt sich allerdings nur durch harte Arbeit erringen. Am Ende jedoch winkt der Ruhm, und sei es nur der eines Schmierenkomödianten.

Geeignet ist dieses Abenteuer für alle Helden, die Aphasma näher stehen als Zerzal. Schoßkatzen haben vermutlich ihre helle Freude, während Tieflinge sich fehl am Platze fühlen dürften. Auch kann sich bei erfolgsorientierten Spielrunden der Spaß am potenziell grandiosen Scheitern des Unterfangens in Grenzen halten. Es ist nicht zwingend notwendig, dass einer der Helden Ahnengaben besitzt, aber auch Nurti- und Aphasmakinder kommen auf ihre Kosten. Das Abenteuer kann einen sehr freien Verlauf nehmen. Wenn die Helden das Thema aufgreifen und ihren ganz eigenen Weg einschlagen, ist das großartig. Für dich als Spielleiterin kann dieser Ansatz jedoch ziemlich anspruchsvoll werden, da an dieser Stelle unmöglich alle vorstellbaren Handlungspfade berücksichtigt werden können. Letztendlich musst du auf die Situation reagieren, mit der dich deine Spielrunde konfrontiert, und sicherlich ein wenig improvisieren. Deiner Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Eine wichtige Hilfestellung für dich ist der Stadtrundgang im Kapitel **Havena** des **Regelwerks** ab **Seite 19**. Er beschreibt viele Persönlichkeiten, die als Ansprechpartner, und viele Orte, die als Inspiration dienen können. Darüber hinaus werden im Abenteuer viele Anregungen gegeben, die du den Helden mit Hilfe einer Meisterperson „nahelegen“ kannst.

VORGESCHICHTE

Wilderia Silbertatze, eine kunstbegeisterte Aranierin aus gutem Hause, beobachtete einen fahren-

den Puppenspieler, der die Bewohner Havenas mit einem Stück über einen Ritter namens Geron und seinen Kampf gegen einen mächtigen Drachen in seinen Bann zog. Angesichts der Begeisterung des menschlichen Publikums beschloss sie, selbst eine ruhmreiche Karriere als Schauspielerin zu beginnen. Sie wollte das Stück adaptieren, natürlich mit ihr in der Hauptrolle der kühnen Reckin. Für ihren Plan konnte sie schnell Mitstreiter begeistern, unter ihnen *Mauline Krabbengrab* (ein behäbiges Firunsbärchen mit einem Hang zu Wutausbrüchen) und *Mäusewin Tatzentupf* (ein nachtschwarzer Charmeur mit Künstlerambitionen). Während sich Mauline hauptsächlich um die Requisiten und Kostüme kümmerte, entwarf Mäusewin das Skript zum Stück und übernahm den organisatorischen Teil. Die Vorbereitungen für die Aufführung schritten voran und schließlich wurde der Termin für die Premiere in Don Gatos Lokal „Zum Kraken“ festgelegt.

Dann kam es allerdings zum Zerwürfnis. Die egozentrische Aranierin betrachtete ihre Kollegen als bloße Statisten und verärgerte sie schließlich so sehr, dass die temperamentvolle Mauline wutentbrannt das Drachenkostüm zerfetzte, Mäusewin die Federn des Flügelhelms verschlang, um sie Wilderia wieder vor die Pfoten zu würgen, und beide die Zusammenarbeit aufkündigten. Auch die übrigen Mitwirkenden verließ die Lust am Theater und so stand Wilderia alleine da.

Der Termin für die Premiere war aber schon vollmundig angekündigt worden und sie hatte keine Gelegenheit versäumt, ihren Namen ins Spiel zu bringen. Eine Absage des Stücks kam für sie also nicht in Frage und sie machte sich auf die Suche nach einer neuen Truppe – nicht ahnend, dass ihre nachtragenden Kollegen fest entschlossen sind, die Premiere zu verhindern.

Der Weg zum Ruhm ist steil und steinig

In diesem Abschnitt werden die Helden von Wilderia angeworben und müssen das Theaterstück vorbereiten, wobei sie einige Hürden zu überwinden haben. Mauline und Mäusewin setzen alles daran, die Aufführung zu sabotieren und nicht zuletzt versucht Wilderia hartnäckig, sich mit immer neuen Ideen und Einwänden in den Vordergrund zu drängen.

DER AUFTRAG

Auf der Mäuserennbahn, dem Mäusemarkt oder in einem gerade angesagten Tanzschuppen werden die Helden von einer elegant gekleideten Aranierin ins Visier genommen, was sie mit einer *Sinnesschärfe*-Probe bemerken können. Sie spricht die Gruppe auch prompt an und stellt sich als Wilderia Silbertatze vor, bevor sie theatralisch folgende Geschichte auftritt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ihr seid es! Ich sehe auf den ersten Blick, dass in euren Adern Theaterblut fließt. Eure Gestik! Eure Mimik! Die ganze Ausstrahlung! Das Charisma! Das Publikum wird euch zu Füßen liegen!

Ich merke, ich habe euch mit meiner Begeisterung etwas überfahren. Wie euch sicherlich nicht entgangen ist, findet die Premiere des großartigen Stückes „Wie Leuonora den Wüterich bezwang – eine Geschichte von Liebe, Verrat und Heldenmut“ in der kommenden Vollmondnacht in Don Gatos Lokal „Zum Kraken“ statt. Ich möchte das Etablissement nicht diskreditieren, aber die Aufführung dort ist eher als Generalprobe zu verstehen. Schon bald werden wir unsere Kunst in Rohajas Salon darbieten.

Ich sage „wir“, denn tatsächlich suche ich Katzen wie euch, die mit mir zusammen diese Stadt in die große Welt des Theaters entführen. Leider war meine bisherige Truppe eine große Enttäuschung. Ein talentloser und uninspirierter Haufen. Ich musste mich von ihnen trennen. Aber wir gemeinsam werden die größte Vorstellung aller Zeiten auf die Bühne bringen. Die Inszenierung ist weitgehend unter Dach und Fach, wir müssen nur noch ein wenig pro-

ben. Denkt doch nur, bald werden wir am Fürstenhof ein- und ausgehen und mit Rohaja Sahnehering schnabulieren. Was sagt ihr dazu?“

GUT DING WILL WEILE HABEN

Die Vorbereitungen brauchen Zeit: Pro Nacht können die Helden entweder eine Übungsprobe abhalten, maximal zwei Einbrüche begehen oder an zwei Orten, bzw. bei zwei verschiedenen Personen einkaufen. Ein komplexer Bühnenaufbau dauert ebenfalls eine Nacht. Ein Held kann in einer Nacht höchstens ein Kostüm selbst nähen.



Die Helden haben zwei Nächte mehr Zeit.



Die Premiere findet bereits in fünf Nächten statt.

WILDERIA SILBERTATZE

Die verwöhnte Schoßkatze ist eine Diva, wie sie im Buche steht. Die Menschen in ihrem Zuhause lässt sie nach ihrer Pfeife tanzen, indem sie mit Schmeicheln, Schmollen oder Betteln ihren Willen durchsetzt. Ebenso versucht sie, ihre Mitkatzen zu manipulieren. Launen gehören bei ihr zum guten Ton. Sie hat eine Schwäche für Leckereien, einen ausgeprägten Hang zur Dramatik und hasst es, nicht im Mittelpunkt zu stehen. Mit Lob und Komplimenten lässt sie sich allerdings leicht um die kleine Krallen wickeln.

Die namensgebenden weißen Vorderpfoten verraten zwar, dass ihr Stammbaum nicht nur Arankatzen aufweist, trotzdem ist sie eine echte Schönheit mit rotgetigertem Fell und strahlend blauen Augen. „Ihr“ Haus in Oberfluren wird von einer betuchten Kaufmannsfamilie bewirtschaftet.

MU 13	KL 12	IN 12	CH 15
FF 11	GE 14	KO 12	KK 11
SK 3	ZK 1	Ini 14+1W6	
LE 29	RS 0	GS 7/14	

Raufen: AW 26 VW 7 TP 1W6+1 RW kurz

Nadelklänge: AW 25 VW 6 TP 1W6+3 RW mittel

Fertigkeiten: Friemeln 23, Körperbeherrschung 24, Kraftakt 20, Selbstbeherrschung 21, Verbergen 24, Betteln 30, Durchschauen 25, Einschüchtern 23, Umschmeicheln 29*, Willenskraft 26, Gassenkunde 24, Sinnesschärfe 23, Geschichten 21, Basteln 22, Kochen 20, Musizieren 23

Allgemeine Sonderfertigkeiten: Menschen-sprache II, Tänzer

Kampfsonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss

Vorteile: Flink, Hübsch, Futtersinn

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (naiv), Schlechte Angewohnheit (redet wie ein Wasserfall)

Schmerz +2 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Für Proben während der Premiere beachte den Kasten Der Weg des Buchhalters I, Seite 39)



Der Auftritt am Fürstenhof ist natürlich reines Wunschdenken. Je nachdem, wie schnell sich die Helden ködern lassen, verlegt sich Wilderia auf Bitten („Ich bin etwas in der Bredouille, müsst ihr wissen.“) und, wenn nötig auf Bestechung. Sie bietet den Goldhamster ihrer menschlichen Mitbewohner an. Während des Gesprächs wird die Gruppe von einem Firunsbärchen und einem schwarzen Kater verstohlen beobachtet (*Sinnesschärfe*-Probe-3). Die beiden Späher sind natürlich Mauline Krabbengrab und Mäusewin Tatzentupf.

Kaum haben die Helden zugesagt, verbreitet Wilderia allerorten deren Namen als neue Besetzung des Stücks. Damit will sie der Gefahr vorbeugen, auch von ihren neuen Mitstreitern sitzengelassen zu werden. Die Absage der Premiere würde jetzt auch dem guten Ruf der Helden schaden. Bis zur Uraufführung bleiben den Helden nur noch **sieben** Nächte.

UMGEHÖRT

Die Helden können sich einmal am Tag umhören (*Gassenkunde*-Probe). Pro erreichter Qualitätsstufe bekommen sie einen der folgenden Hinweise:

- 🐾 Fragt *Schnurrbert Goldohr*. Der kann euch sicher beraten, weil er bei den Vorbereitungen geholfen hat. Ihr findet ihn im Stadtpark.
- 🐾 Wilderia Silbertatze ist eine richtige Diva. Die hat mit ihren Launen noch jeden vergrault.
- 🐾 Wilderia hat jetzt ein neues Ensemble, nämlich <Namen der Helden>.
- 🐾 Der *Sonnige Benni* kann einfach alles besorgen (siehe *Regelwerk*, Seite 36).
- 🐾 Ihr braucht einen Drachen? Dieser Necht-Mensch mit den vielen Tieren (*Regelwerk*, Seite 30) hat seit ein paar Tagen einen. Das Keifen hört man noch beim Menschenkessel. Wenn ihr den rausholt, kann er euch in Drachenangelegenheiten sicher beraten. Vielleicht macht er sogar mit!
- 🐾 Sollten nicht Mauline Krabbengrab und Mäusewin Tatzentupf bei dem Stück mitwirken? Die beiden sind ziemlich sauer auf Wilderia. Da ist das letzte Wort noch nicht gesprochen.
- 🐾 Von der Premiere im „Kraken“ weiß inzwischen jeder, nur *Don Gato* (*Regelwerk*, Seite 57) hat keiner gefragt.
- 🐾 Mäusewin hat sich angeblich von *Adalbert Sternenfunkeln*, dem Anführer der Seerosenbande, beraten lassen (*Regelwerk*, Seite 34).

SNURRBERT GOLDOHR

Schnurrbert und Wilderia haben dieselbe Mutter, die im gleichen Haus wie Wilderia lebt. Sein Vater ist dagegen ein „gewöhnlicher“ Straßenkater. Über den Wurf waren die Kaufleute alles andere als erfreut, so dass Schnurrbert nach kurzer Zeit vor die Tür gesetzt wurde. Die Magd des Hauses hatte für das Kätzchen aber stets eine Schale Milch und einen Happen Essen übrig und ersparte ihm damit den harten Überlebenskampf auf der Straße.

Der Aranier in Schnurrbert beschränkt sich auf die langen Beine und die rotgetigerten Ohren. Ansonsten ist er deutlich robuster gebaut und in dem dicken weißen Fell macht sich ein Firunsbärchen in der Ahnenkette bemerkbar. Der Mäusefänger ist ausgesprochen gutmütig und seiner Schwester sehr zugetan, auch wenn er sie für etwas überdreht hält.

MU 12	KL 13	IN 13	CH 11
FF 14	GE 12	KO 12	KK 13
SK 3	ZK 2	Ini 13+1W6	
LE 30	RS 1	GS 6	

Raufen: AW 28 VW 7 TP 1W6+1 RW kurz

Schwertmesser: AW 26 VW 7 TP 1W6+4
RW mittel

Stockbogen: AW 27TP 2W6+6 LZ 15 Aktionen
RW 5/25/40

Fertigkeiten: Friemeln 23, Körperbeherrschung 24, Kraftakt 26, Selbstbeherrschung 23, Verbergen 26, Betteln 25, Durchschauen 26, Einschüchtern 25, Umschmeicheln 22*, Willenskraft 25, Gassenkunde 25, Sinnesschärfe 26, Basteln 24

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kampfreflexe I, Kopfnuss, Ohrbiss, präziser Schuss I, Präziser Angriff I

Schmerz +2 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Für Proben während der Premiere beachte den Kasten **Der Weg des Buchhalters I**, Seite 39)

- 🐾 Mauline stand wohl mit *Viska von der Linde* wegen der Kostüme in Verbindung (*Regelwerk*, Seite 45).
- 🐾 Mauline ist bei *Meister Leuenhart* gesehen worden (*Regelwerk*, Seite 49).



Eine Quell des Wissens

Schnurrbert Goldohr ist Wilderias Halbbruder und Mitglied des ursprünglichen Ensembles. Da er sich – im Unterschied zu Wilderia – auch mit den Vorbereitungen beschäftigt hat, kann er die Gruppe beraten. Die Helden sollten deshalb möglichst bald auf ihn stoßen. Der Kater ist aufgrund des Verhaltens seiner Schwester zwar gekränkt, drängt sich den Helden als Helfer und Komparse aber fast schon auf. Allerdings ist er ausgesprochen maulfaul und gibt seine Informationen nur auf direkte Nachfrage preis.



Schnurrbert kann dir als Sprachrohr dienen, um den Helden Hinweise und Anregungen zukommen zu lassen, wenn diese nicht mehr weiterkommen.



Schnurrbert hat sich Mauline und Mäusewin angeschlossen und arbeitet gegen die Helden.

LEUNORA UND DER WÜTERICH

Wilderia lädt die Helden zu einem ersten Treffen im Dachgiebel eines Wirtschaftsgebäudes auf „ihrem“ Anwesen in Oberfluren ein. Der Ort kann später auch für Proben und zur Aufbewahrung von Requisiten genutzt werden. Den Helden kann auffallen (*Sinnesschärfe*-Probe), dass hier lediglich ein verbeulter Helm und grüne Stofffetzen herumliegen.

Die Handlung des Dramas trägt sie der Gruppe in der von ihr bevorzugten Fassung vor, in der ihr kein anderer die Aufmerksamkeit des Publikums streitig macht. Schnurrbert, falls ihn die Helden schon ins Boot geholt haben, verdreht genervt die Augen (*Durchschauen*-Probe). Im Kasten **Das Bühnenskript nach Mäusewin** auf Seite 41 findest du den ursprünglichen Entwurf.

DER WEG DES BUCHHALTERS I

Das hier vorgestellte Punktesystem bildet die Aspekte ab, die für oder gegen eine erfolgreiche Uraufführung sprechen. Es soll dir helfen, den Überblick zu behalten. Das System ist ein Angebot, das du außer Acht lassen kannst, wenn du und deine Spielrunde einen eher erzählerischen Stil bevorzugt. In diesem Fall schlüpfst du im Finale in die Rolle der Zuschauer und beurteilst den Erfolg des Stücks aus Meistersicht.

Der Erfolg zeigt sich bei der Premiere, wenn die Helden ihr Schauspieltalent in Form von *Umschmeicheln*-Proben (nichts anderes ist die Schauspielkunst) beweisen müssen. Unter den gegebenen Voraussetzungen sind die Proben um satte 16 Punkte erschwert. Die Helden können im Vorfeld jedoch **Muse-Punkte (MuPs)** sammeln, um den Malus auszugleichen oder sogar in einen Bonus zu verwandeln. Durch Mauline und Mäusewins Sabotage können die hart erarbeiteten MuPs allerdings auch wieder verlorengehen.

Die MuPs werden mit dem Fertigkeitswert *Umschmeicheln* verrechnet, wobei der modifizierte Fertigkeitswert nicht unter 0 fallen kann. Insgesamt solltest du **nicht mehr als 18 MuPs** vergeben, sodass sich die Helden bestenfalls einen Bonus von +2 verdienen können.

Die Vorbereitungen lassen sich grob in die Bereiche **Handlung, Rollenverteilung und Bühnenbild, Requisiten und Kostüme** und **Übung macht den Meister** unterteilen, denen jeweils ein Abschnitt gewidmet

ist. Dort findest du Vorschläge, für welche Aktivitäten oder Ideen MuPs vergeben werden können. Die Vorschläge sind weder bindend noch vollständig. Dem Einfallsreichtum der Helden sind hier keine Grenzen gesetzt, wobei die Bewertung der Einfälle dir überlassen bleibt.

Die beste Aufführung führt nicht zum Ruhm, wenn sie nicht stattfindet, das Publikum abgelenkt ist oder gar ganz wegbleibt. Diese Aspekte werden in **Ignoranz-Punkten (IgPs)** abgebildet, die regeltechnisch wie ein Fertigkeitswert gehandhabt werden. Die Abschnitte **Organisatorisches und Werbung**, Seite 46, und **Die Aufführung**, Seite 47, befassen sich mit diesen Punkten.

Über den Erfolg oder Misserfolg der Helden entscheidet die Wirkung des Stücks auf die Zuschauer. Diese wird durch Vergleichsproben in Zahlen gefasst, wobei eine „*Ignoranz*-Probe“ des Publikums den passiven und die *Umschmeicheln*-Probe der Helden den aktiven Part darstellen. Mehr dazu erfährst du im Kasten **Der Weg des Buchhalters II**, Seite 48.

Ob du das Punktesystem deinen Spielerinnen und Spielern offenlegst oder dir verdeckt Notizen machst, musst du selbst entscheiden. Letzteres fördert ein stimmungsvolles Spiel, andererseits kann es auch zu Unmut am Spieltisch führen, wenn die Helden unvermittelt mit hohen Probenerschwernissen konfrontiert werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie Leunora den Wüterich bezwang – eine Geschichte von Liebe, Verrat und Heldenmut

Der berühmten Heldin Leunora wird zugetragen, dass nahe der Unterstadt der blutrünstige Drache Wüterich sein Unwesen treibt. Die Bestie fordert in jeder Vollmondnacht ein Katzenkind, andernfalls wird sie stattdessen täglich sieben Katzen verschlingen. Leunora sammelt also ihre getreuen Gefolgsleute und zieht aus, um Wüterich zum Zweikampf zu fordern. Unter ihren Vertrauten gibt es jedoch zwei Verräter: die missgünstige Ozelotta und Leunoras verschmähten Möchtegern-Liebhaber Tigfried. Die beiden schließen ein Bündnis mit dem Drachen, verschleppen Leunoras sanftmütigen Geliebten Leopardo und liefern ihn dem Ungeheuer aus. Daraufhin begibt sich die Heldin selbstlos im Austausch für ihren Liebsten in die Hände der Schurken und wird in ein dunkles Verlies geworfen, wo sie sieben Jahre lang schmachten muss. Währenddessen überziehen Wüterich und seine Schergen ganz Havena mit ihrer Schreckensherrschaft. Schließlich sprengt Leunora, vom Geiste Rondras beseelt, ihre Ketten und erschlägt den Drachen, Ozelotta und Tigfried in einem einzigen Streich. Im Finale singt ein großer Katzenchor die von Leopardo komponierte „Hymne an Leunora, Havena zur Rettung, Ahnin Ronda zur Ehr“.

Das war der Punkt, an dem Mauline und Mäusewin der Kragen geplatzt ist. Wilderia wird deshalb ein „Die ein oder andere Rolle können wir vielleicht noch ein wenig ausbauen“ anbieten und die Reaktion der Helden abwarten, bevor sie weitere Zugeständnisse macht.

Spätestens jetzt sollte der Gruppe klar sein, dass noch eine Menge Arbeit auf sie wartet. Um die Vorbereitungen hatten sich Mauline und Mäusewin gekümmert. Wilderia, die große Künstlerseele, musste sich voll und ganz auf ihre Rolle konzentrieren und beantwortet alle praktischen Fragen mit „Das müsstet ihr noch geschwind organisieren“ oder „Das geht schon irgendwie“.

DIE VORBEREITUNG

Handlung, Rollenverteilung und Bühnenbild

Die Konzeption des Stücks hatte Mäusewin übernommen. Dabei hat er sich von Adalbert Sternen-

funkeln beraten lassen. Finden die Helden den Weg zu ihm (*Gassenkunde*-Probe oder *Schnurrbert* auf Nachfrage), verrät er ihnen das ursprüngliche Bühnenskript (*Umschmeicheln*-Probe oder gegen ein interessantes Tauschobjekt). Schnurrbert kann (natürlich auf Nachfrage) immerhin berichten, dass ursprünglich Leunora, nachdem sie im Kerker des Drachen gelandet ist, von Leopardo nach wenigen Tagen befreit wird. Dieser nimmt dann den Kampf gegen Ozelotta und Tigfried auf und stirbt im Finale in den Armen seiner Geliebten den Heldentod. Ein Katzenchor war nie vorgesehen.

Natürlich können die Helden auch ein eigenes Konzept erarbeiten, sei es am Spieltisch oder mittels einer *Geschichten*-Probe. Der Titel des Stücks wurde allerdings schon bekanntgegeben und auch die Stichworte „episch“ und „Drache“ sind bereits in aller Munde. Wichtig ist, dass die Handlung in Szenen unterteilt wird, das Bühnenbild jeweils zur Szene passt und jede Rolle besetzt wird (Wilderia gibt ihre Hauptrolle nicht aus den Pfoten). Zudem werden Helfer und Komparsen benötigt, die Adalbert Sternenfunkeln vermitteln kann (z. B. Bella, Minka, Maurek oder Tinto, Werte wie Schnurrbert). Wenn sich die Helden selbst umsehen, laufen sie Gefahr, sich mit Maulines und Mäusewins Schergen ein paar Läuse in den Pelz zu setzen (siehe Abschnitt **Neider bei der Arbeit**, Seite 45). Zur Planung der Bühnengestaltung sollte sich die Gruppe am Spielort umsehen, um sich über die Größe der Bühne und die Möglichkeiten für die Szenenumbauten im Klaren zu werden (im „Kraken“ werden sie zunächst eine böse Überraschung erleben, siehe Abschnitt **Der Don ist nicht erfreut**, Seite 46).

MuPs haben sich die Helden verdient, wenn sie (sei es mit oder ohne Mäusewins Skript):

- 🐾 die Peinlichkeiten aus der Handlung streichen.
- 🐾 das Stück in vernünftige Szenen unterteilen.
- 🐾 passende Bühnenbilder entwerfen.
- 🐾 eine durchdachte Rollenaufteilung vornehmen.
- 🐾 den Bühnenbereich und die Umbauarbeiten planen. Soll ein Podest oder ein Vorhang verwendet werden?

Du solltest für diesen Abschnitt 5 MuPs vergeben, wenn die Helden alle Punkte der Liste berücksichtigt haben, und einen Extra-MuP für weitere Einfälle, wie z. B. musikalische Untermalung oder eine Tanzeinlage.



DAS BÜHNENSKRIPT NACH MÄUSEWIN

- 1. Szene: Ein Erzähler unterrichtet das Publikum über den Angriff und die Forderung des Drachen Wüterich. Zudem stellt er Leunora als berühmte Kriegerin, ihren Geliebten Leopardo als begnadeten, aber auch kampfstarken Poeten und Ozelotta und Tigfried als ihre tapferen Mitstreiter vor (Bühnenbild: gemütlicher Dachgiebel).
- 2. Szene: Die Gefährten sitzen in geselliger Runde zusammen. Ein Überlebender des Drachenangriffs humpelt herein und erbittet Leunoras Hilfe. Diese beschließt, das Ungeheuer zum Zweikampf zu fordern. Die anderen geloben ihr die Treue (Bühnenbild: gemütlicher Dachgiebel).
- 3. Szene: Der Erzähler berichtet, dass Ozelotta und Tigfried, beide von Neid auf Leunora und Leopardo zerfressen, heimlich den Drachen aufgesucht und ihm einen Handel vorgeschlagen haben. Leopardo soll entführt und an Wüterich ausgeliefert werden, damit dieser Leunora unter Druck setzen kann (Bühnenbild: nächtliches Havena).
- 4. Szene: Ozelotta lockt Leopardo in eine Falle. Tigfried schlägt ihn hinterrücks nieder (Bühnenbild: nächtliches Havena).
- 5. Szene: Leunora sucht den Drachen auf, um ihn zum Zweikampf zu fordern. Dieser zeigt ihr ihren gefesselten Geliebten und droht, ihn zu fressen, wenn sie Havena nicht verlässt. Daraufhin liefert sich die Heroin im Austausch gegen Leopardos Freiheit selbst an das Ungeheuer aus (Bühnenbild: finsternes Verlies).
- 6. Szene: Leopardo hält einen ergreifenden Monolog über Liebe und Verrat und befreit anschließend seine Geliebte (Bühnenbild: finsternes Verlies).
- 7. Szene: Leunora kämpft gegen den Drachen, Leopardo gegen die beiden Verräter. Als Wüterich den Todesstoß erhält, fällt auch Leopardo. Die Schurken fliehen, Leopardo stirbt in Leunoras Armen (Bühnenbild: Drachenhort).
- 8. Szene: Der Erzähler erklärt die Moral der Geschichte und warnt vor falschen Freunden (Bühnenbild: Drachenhort).

Requisiten und Kostüme

Für Kostüme, Requisiten und Kulissen war Mauline zuständig. Schnurrbert kann berichten, dass Mauline ein Drachenkostüm für zwei Katzen (eine vorne, eine hinten) bei Viska von der Linde hat fertigen lassen, dieses allerdings in einem Wutanfall wieder zerstört hat. In puncto Kulissen stand ihr Meister *Leuenhart* zur Seite und hat einen robusten Schiebemechanismus für die Hintergrundbilder entwickelt. Die Einzelteile stehen noch in seiner Werkstatt.

Die Helden können alles, was sie benötigen, durch *Friemeln* oder *Basteln* mit dem nötigen Material selbst herstellen, auf dem Mäusemarkt, beim Sonnen Benni oder einem anderen „Spezialisten“ besorgen, oder von Langbeinern stehlen (siehe Abschnitt *Leitfaden für Einbrüche*, Seite 43). Einen „echten“ Drachen können sie im Abschnitt *Der Meckerdrache* auf Seite 42 rekrutieren. Wilderia besteht übrigens auf einen Flügelhelm und einen beeindruckenden Speer (den sogenannten Drachentöter).

Die folgende Liste dient als Anregung, wo die Helden fündig werden können. Gegebenenfalls ist eine *Gassenkunde*-Probe nötig, um die „Spezialisten“ zu finden. Preise sind in Mondglöckchen (🌙) angegeben, können aber durch andere gleichwertige Tauschware ersetzt werden (siehe Kapitel *Ausrüstung im Regelwerk*, Seite 217).

- 🐾 Bühnenmechanik (100 🌙): bei Meister *Leuenhart*.
- 🐾 Stoff oder Kleidungsstücke: vom Mäusemarkt.



- 🐾 Drachenkostüm als Auftragsarbeit (500 🐾): erhältlich bei Viska von der Linde, die aber drei Tage Zeit benötigt.
- 🐾 Drachenfeuer, z. B. Pyrophor, eine Substanz, die sich beim Kontakt mit Luft selbst entzündet (800 🐾): beim Sonnigen Benni oder bei einem Alchimisten (siehe auch **Leitfaden für Einbrüche**, Seite 43).
- 🐾 Gold und Geschmeide für den Drachenhort: durch Einbruch bei Langbeinern (siehe **Leitfaden für Einbrüche**, Seite 43).
- 🐾 Rüstungen und Waffen: vom Mäusemarkt (siehe **Regelwerk**, Seite 219).
- 🐾 Drachentöter (150 🐾): beim Sonnigen Benni (oder aus einem stabilen Stock und z. B. einem Schwertmesser mittels einer *Basteln*-Probe gefertigt.).
- 🐾 Flügelhelm (150 🐾): beim Sonnigen Benni (oder z. B. aus einer Blechtafel und Gänsefedern mittels einer *Friemeln*-Probe gefertigt).
- 🐾 Bastelmaterial oder Tauschwaren zur Finanzierung: durch Einbruch bei Langbeinern (siehe **Leitfaden für Einbrüche**, Seite 43).

MuPs könnte es geben für z. B.:

- 🐾 den Drachen samt Drachenfeuer.
- 🐾 eine Bühnenmechanik zum Wechseln der Kulissen und Hintergrundbilder für die einzelnen Szenen.
- 🐾 Waffen und Rüstungen für Helden und Komparsen.
- 🐾 Flügelhelm und Drachentöter.
- 🐾 einen opulenten Drachenhort.

Auch hier solltest du 5 MuPs vergeben, wenn die Helden alle Punkte der Liste abgedeckt haben. Einen Extra-MuP haben sich die Helden durch weitere kreative Ideen oder besonders gelungene *gefriemelte* oder *gebastelte* Sachen verdient. Bedenke auch, dass Meister *Leuenharts* Schiebebühne noch vor Ort aufgebaut werden muss (*Basteln*-Probe).

Der Meckerdrache

In Nechts Menagerie (siehe **Regelwerk**, Seite 30) wird seit einigen Tagen ein Meckerdrache festgehalten. *Flammelor*, so sein Name, schreit seitdem Zeter und Mordio, weshalb sich für ihn auch noch kein Käufer gefunden hat. Der Drache ist etwas größer als eine Katze, kann Feuer spucken und ist sprach- und (theoretisch) magiebegabt. Sollten sich die Helden entschließen, ihn zu befreien, müssen sie in die Menagerie einbrechen. Das Haus wird allerdings von *Tsafried*, einem großen Hund, be-

FLAMMELOR



Der Meckerdrache wurde in der Muhr-sape, einem sumpfigen Gebiet in der Nähe von Havena, von Schmugglern übertölpelt, gefangen und an Nechts Menagerie verkauft. Zu Anfang fand es der Besitzer *Senach Necht* noch drollig, mit dem emporsten Drachen zu streiten (Meckerdrachen beherrschen auch die Menschengesprache), nach zwei Tagen war er seiner jedoch überdrüssig und sperrte ihn in die abgelegenste Kammer seines Hauses. Flammelor hat sich jedoch Nechts Warnung, dass in Havena Magieverbot herrscht und der Gott Efferd persönlich darüber wacht, sehr zu Herzen genommen. Er weigert sich, zu zaubern, da er den göttlichen Zorn in Form eines alles vernichtenden Wasserstrahls fürchtet. Wasser mag er gar nicht, was für die meisten Katzen gut nachvollziehbar ist. Flammelor ist verspielt, neugierig und sprüht vor Ideen, was die Zusammenarbeit mit ihm allerdings genauso anstrengend wie die mit Wilderia macht. Insgesamt misst der Drache vier Spann, wobei der Schwanz die Hälfte ausmacht, die Flügelspannweite beträgt einen stolzen Schritt. Er hat ein grün-braunes Schuppenkleid und bernsteinfarbene Augen.

MU 12 KL 14 IN 13 CH 13
 FF 12 GE 14 KO 12 KK 12
 SK 3 ZK 2 Ini 13+1W6 LE 30
 AsP 32* RS 2 GS 3/13 (am Boden / in der Luft)
Biss/Klauen: AW 28 VW 7 TP 1W6+2 RW kurz
Flammenstrahl:** AW 28 LZ 1 Aktion TP 1W6
 RW 3/5/7

Aktionen: 3 (max. 1x Biss)

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung*** 28, Krafttakt 22, Selbstbeherrschung 25, Verbergen 29, Durchschauen 27, Einschüchtern 24, Umschmeicheln 26, Willenskraft 27, Gassenkunde 19, Sinnesschärfe 29, Basteln 18

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier), Angst vor Wasser

Sonderfertigkeiten: Finte I

Schmerz +2 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Flammelor zaubert nicht.

**) Der Meckerdrache kann seinen Flammenstrahl insgesamt fünfmal am Tag einsetzen.

***) Fliegen wird über *Körperbeherrschung* geregelt.



wacht, der nachts an einer Kette hinter der Tür liegt. Die Helden können aber ein kleines Dachfenster entdecken (*Sinnesschärfe*-Probe), das ihnen ermöglicht, den Hund zu umgehen. Solange sie leise sind, schläft der erschöpfte Wächter, da ihn Flammelor in den letzten Nächten durch sein Geschrei wachgehalten hat (*Vergleichsprobe Verbergen* gegen die *Sinnesschärfe* -4 des Hundes (Probenwert: 29)). Weitere Schwierigkeiten, mit denen die Helden konfrontiert werden können, findest du im Abschnitt **Leitfaden für Einbrüche**, siehe unten.

Der Käfig, in dem Flammelor gefangen gehalten wird, befindet sich im Keller in einer Besenkammer. Die Helden finden ihn dank des Gezeters leicht. Einmal befreit (*Friemeln*-Probe zum Öffnen des Käfigs), zeigt sich der Drache sehr dankbar und ist zudem hellauf begeistert von der Idee, in einem Theaterstück mitzuspielen. Er wird sich allerdings später als die zweite Diva im Ensemble entpuppen.

Die Helden finden hier auch andere lohnende Dinge. Über 1W6+3 bunt schimmernde Federn (je 2 🐾) stolpern sie fast von selbst. Sollten sie sich in den Räumen umsehen, in denen die Tiere gehalten werden, fangen diese an, aufgrund der Störung Krach zu machen und damit sowohl Tsafried, als auch Necht selbst aufzuwecken. Jedem Helden bleibt Zeit für eine *Sinnesschärfe*-Probe, die ihn bei Gelingen zu einem der folgenden Schätze führt (zufällig (W6) oder nach Meisterentscheid):

- 🐾 1: ein Pärchen weiße Mäuse (2x500 🐾).
- 🐾 2: ein Pärchen blauer Schmetterlingsfinken (2x50 🐾).
- 🐾 3: ein Zwerggoldfisch in einem mit Wasser gefüllten Glasbehälter (20 🐾, schmeckt hervorragend).
- 🐾 5: drei bunt schillernde Schmetterlinge (3x5 🐾).
- 🐾 4: ein Todeshörnchen (pechschwarzes Eichhörnchen mit einem Horn auf der Stirn, 20 🐾, *Tierkunde*-Probe -5).
- 🐾 6: eine Palmviper (etwa anderthalb Schritt lange grüne Giftschlange, *Tierkunde*-Probe -8).

Mit Ausnahme des Fisches und der Palmviper befinden sich die Tiere in Käfigen, die eine Kantenlänge von etwa 1,5 Spann haben und gerade so durch das Dachfenster passen. Das Fischglas hat einen Durchmesser von 1 Spann, wiegt 2 Stein (kann also zu bis zu 4 Stufen *Belastung* verursachen) und ist zudem oben offen. Der Palmviperkäfig ist fast 1 Schritt lang. Falls die Helden ihn öffnen, greift die Schlange sofort an.

PALMVIPER

Länge 1,40 bis 1,60 Schritt

Gewicht 0,75 bis 1,25 Stein

MU 12 **KL** 9(t) **IN** 14 **CH** 9

FF 10 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 12

SK 1 **ZK** 2 **Ini** 13+1W6

LE 28 **RS** 2 **GS** 4

Biss: AW 24 TP 1W6+3 + Gift* **RW** kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Körperbeherrschung 23, Kraftakt 20, Selbstbeherrschung 24, Verbergen 25, Willenskraft 20

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 5 Tagesrationen, Haut (50 🐾)

Tierkunde:

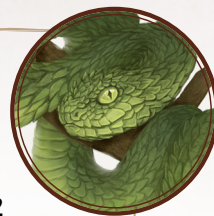
🐾 **QS 1:** Die Palmviper ist nicht in der Umgebung Havenas heimisch.

🐾 **QS 2:** Der Biss der Palmviper ist sehr giftig.

🐾 **QS 3+:** Sie ist angriffslustig und schnappt auch

Schmerz +2 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Gift: Stufe 3, 4W6 SP, 2 Stufen *Be-täubung*/2W6 SP (die Wirkung ist nicht kumulativ)



Leitfaden für Einbrüche

Einige Requisiten, Material, das zu Vorbereitung benötigt wird oder auch Dinge, die sich zum Tauschen auf dem Mäusemarkt eignen, können sich die Helden durch einen Einbruch in das Haus eines Langbeiners holen. Neben Nechts Menagerie lohnt sich der Einstieg z. B. bei Kevendoth, einem Laden für exotische Krämerwaren im Stadtteil Marschen, oder in einem der vornehmeren Häuser in Oberfluren, wo sie z. B. Zierrat für den Drachenhort finden können.

Je nachdem, wie schwer du es deinen Helden machen willst, kannst du sie mit einer oder mehreren der folgenden Situationen konfrontieren:

🐾 Um zu erfahren, wo etwas Bestimmtes zu holen ist, muss eine *Gassenkunde*-Probe gelingen.

🐾 Das Haus, in das eingebrochen werden soll, liegt im Revier von *Julissas Bettelhaufen* (siehe *Regelwerk*, Seite 37) oder *Felux' wildem Haufen* (*Regelwerk*, Seite 22) oder wird von einem Kettenhund bewacht (die Werte eines Wachhundes findest du im *Regelwerk*, Seite 208). An den Kläffern kommen die Helden nur mit ge-



lungenen *Sinnesschärfe*- und *Verbergen*-Proben vorbei.

- ❧ Der einzige Zugang zum Haus ist ein verstecktes Fenster (*Sinnesschärfe*-Probe), das nur über eine Wäscheleine oder einen beherzten Sprung vom Nachbardach erreicht werden kann (*Körperbeherrschungs*-Probe -2) und vielleicht noch mit einem Riegel verschlossen ist (*Friemeln*-Probe).
- ❧ Im Inneren des Hauses versperrt eine verklemmte Tür den Weg (*Kraftakt*-Probe).
- ❧ Der Glitzerkram befindet sich üblicherweise in Kisten oder Truhen (*Menschenkunde*-Probe -8), die mit einem Schloss gesichert sind (*Friemeln*-Probe -3). Dort finden sich 1W6+3 hübsche Dinge, wie Ringe, Halsketten, Diademe mit funkelnde Steinen, goldene Kelche oder Kerzenleuchter nach Meisterentscheid.
- ❧ Das Haus riecht nach Hund (*Sinnesschärfe*-Probe) oder einem anderen Tier, z. B. einem Frettchen (zusätzlich *Tierkunde*-Probe). Es muss eine *Verbergen*-Probe gelingen, sonst bemerkt das Tier die Helden und greift an oder schlägt zumindest Alarm. Nach 2W6+QS *Sinnesschärfe*-Probe KR erscheint der Mensch des Hauses, um nach dem Rechten zu sehen.
- ❧ Der Mensch des Hauses erhebt sich unerwartet aus seinem Bett, um die Latrine aufzusuchen (*Verbergen*-Probe).
- ❧ Das Haus hat ein Rattenproblem, weshalb der Mensch des Hauses an den unmöglichsten Stellen Rattenfallen aufgestellt hat (*Sinnesschärfe*-Probe). Die kräftigen Schnappfallen können auch einer Katzenpfote empfindlichen Schaden zufügen (1W6 SP, *Selbstbeherrschungs*-Probe, um nicht laut aufzumaunzen).

Übung macht den Meister

Die Helden müssen das Stück natürlich in Übungsproben einstudieren. Für allzu viele wird ihnen allerdings keine Zeit bleiben. Eine Probe dauert eine Nacht, in der sie nichts anderes tun können.

Neben der Schulung ihrer eigenen Fähigkeiten, sollten die Helden vor allem Wilderia und gegebenenfalls Flammelor auf Kurs bringen, indem sie ihnen ihre Allüren (siehe unten) durch eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen deren *Willenskraft* austreiben. Wie penetrant du die Querulanten auftreten lässt und wie viele Proben du forderst, solltest du vom Spaßfaktor am Spieltisch abhängig machen.

So kann ich nicht arbeiten!

Wilderia hat an allem und jedem etwas auszusetzen und ändert zudem ständig ihre Meinung. Dabei ist sie nicht dumm, sondern weiß, wann sie nachgeben muss. Falls Flammelor die Rolle des Drachen übernommen hat, kommen die im Wesentlichen gleichen Einwände auch von ihm. Hier ein paar Beispiele:

- ❧ Flammelor ist heiser. Er braucht unbedingt heiße Milch mit Honig für seine Stimme.
- ❧ Wilderia ist ganz blümerant zumute. Da helfen nur in Mäusefett gebackene gefüllte Spatzeneier. Ein wenig Katzenminze in der Füllung macht sie bekömmlicher.
- ❧ Der Drache/Flügelhelm ist zu groß. Er nimmt die halbe Bühne ein und verdeckt die freie Sicht auf die Heldin/den Drachen.
- ❧ Die Bühnenbilder sind schlecht, als Hintergrund eignet sich ein Sternenhimmel oder ein waldbedeckter Hügel viel besser.
- ❧ Die Requisite rechts hinten würde sich links vorne besser machen. Oder vielleicht links hinten. Kann die nicht ganz weg?
- ❧ Der Drachenhort ist zu klein, mit dem mickrigen Hort wird Wüterich nicht ernst genommen.
- ❧ Leuonora/Wüterich muss in jeder Szene einen Auftritt haben.
- ❧ Ein Erzähler muss her/weg.
- ❧ Das Stück muss noch einmal umgeschrieben werden, da das klassische epische Theater eine Szene mehr hat.
- ❧ Flammelor besteht auf einer Liebesgeschichte zwischen Wüterich und Leopardo. Am Schluss stirbt der Drache in den Armen seines Geliebten den Heldentod.
- ❧ Leuonora sollte noch ein kulleräugiges Katzenkind retten/der Drache ein schreiendes Katzensgör fressen.
- ❧ Im Finale muss Leuonora/der Drache groß gefeiert werden (hier entsteht unter Umständen ein Streit zwischen Wilderia und Flammelor, der von den Helden geschlichtet werden muss). Jubelnde Massen und ein Chor sind ein absolutes Muss.
- ❧ Ozelotta und Tigfried sehen nicht schurkisch genug aus. Eine Augenklappe wäre gut.

Für die erste Probe kannst du 2 MuPs und für jede weitere 1 MuP verteilen. Wenn sich die Helden gegen Wilderia und gegebenenfalls Flammelor durchsetzen können, haben sie sich 1 oder 2 MuPs verdient. Insgesamt sollten für diesen Abschnitt nicht mehr als 6 MuPs zusammenkommen.



NEIDER BEI DER ARBEIT

Mauline und Mäusewin haben sofort bemerkt, dass Wilderia mit den Helden ein neues Ensemble gefunden hat, und beobachten seitdem deren Aktivitäten. Diese können auf die beiden mit einer *Sinnesschärfe*-Probe aufmerksam werden, die um +4 erleichtert ist, wenn sie gezielt nach ihnen Ausschau halten. Die verhinderten Schauspieler versuchen, die Premiere zu vereiteln oder zumindest zu einem Reinfluss werden zu lassen. Die Helden können dadurch sowohl MuPs verlieren, als auch die ersten IgPs ansammeln.

Sabotage

Die beiden kundschaften das Requisitenlager der Helden aus, um sich an den Sachen zu schaffen zu machen. Wird das Lager nicht bewacht, haben sie leichtes Spiel. Eine Wache kann den Einbruch mit einer Vergleichsprobe *Sinnesschärfe* gegen *Verbergen* der Missetäter bemerken. Einmal entdeckt, werden die beiden fliehen und es kann sich eine spannende Verfolgungsjagd entwickeln (siehe *Regelwerk*, Seite 196). Sollten sie gestellt werden, versuchen sie sich herauszureden („Seid doch nicht so humorlos, das war doch nur ein Streich“). Sie versprechen zwar, künftig keine „Streiche“ mehr zu spielen, halten sich aber nicht daran und unternehmen bei nächster Gelegenheit einen erneuten Versuch.

Falls sie ungestört ins Lager gelangen (den Helden solltest du eine *Sinnesschärfe*-Probe -4 zugestehen, um den Einbruch zu entdecken), manipulieren sie die Requisiten sehr kreativ, wodurch die dadurch angesammelten MuPs verloren gehen können. Einige hinterhältige Veränderungen fallen erst bei der **Aufführung** (auf Seite 47) auf und schlagen dort als IgPs zu Buche.

- 🐾 Sie trennen die Nähte von Kostümen gerade nur so weit auf, dass die Kleidung erst bei der Aufführung auseinander fällt. Ebenso handhaben sie die Verschnürungen von Waffen.
- 🐾 Sie deponieren Niespulver an geeigneten Stellen, z. B. in Falten oder Taschen der Kostüme (die Auswirkungen zeigen sich dann bei der Premiere).
- 🐾 Pyrophor lässt sich einfach durch Öffnen des Behälters unbrauchbar machen.
- 🐾 Sie verbiegen den Bühnenmechanismus, sodass sich das Hintergrundbild verkantet.
- 🐾 Sie begehen jede Gemeinheit, die dir in den Sinn kommt und die Vorbereitungen der Helden zunichtemacht.

Lügen

Zudem werden sie nicht müde, Lügen und Gerüchte zu verbreiten, um Zuschauer zu vergraulen

MAULINE KRABBENGAB

Das Firunsbärchen ist überall da anzutreffen, wo gesungen, getanzt und gedichtet wird. Ihre eigene Begabung liegt allerdings in der Fertigung schöner Dinge. Die Schoßkatze ist für ihren Jähzorn berüchtigt.

Die ohnehin etwas untersetzte Statur pflegt sie nach Kräften, am liebsten mit Krabben. Zusammen mit dem dicken weißen Fell macht sie einen knuffigen und gemütlichen Eindruck, zumindest solange sie gute Laune hat.

MU 12 KL 12 IN 12 CH 11

FF 14 GE 13 KO 13 KK 13

SK 1 ZK 4 Ini 13+1W6

LE 33 RS 1 GS 4/8

Raufen: AW 26 VW 7 TP 1W6+1 RW Kurz

Schwertmesser: AW 26 VW 7 TP 1W6+4
RW Mittel

Fertigkeiten: Friemeln 29, Körperbeherrschung 22, Kraftakt 26, Selbstbeherrschung 22, Verbergen 26, Betteln 21, Durchschauen 22, Einschüchtern 23, Umschmeicheln 21, Willenskraft 26, Sinnesschärfe 23, Basteln 29

Sonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Präziser Angriff I

Schmerz +2 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

oder gegen die Helden einzunehmen. Damit können sich bis zu 3 IgPs ansammeln.

- 🐾 Sie behaupten, dass die Uraufführung nicht stattfindet. Wenn die Helden dieses Gerücht durch Werbung aufgeklärt haben, verkünden sie, dass die Premiere an einem anderen Ort irgendwo am Hafen stattfindet (2 IgPs).
- 🐾 Sie bezichtigen die Helden an einem viel besuchten Ort lautstark einer Übeltat, etwa mit einem Hunderudel gemeinsame Sache zu machen. Das schadet dem Ruf der Helden (1 IgPs).
- 🐾 Sie schleusen Schergen (nennen wir sie *Husch* und *Schleichdich*, Werte wie Schnurrbert) als Komparsen oder Helfer in die Truppe ein, die während der Premiere noch allerlei Unfug anstellen (die Auswirkungen zeigen sich dann dort).

Noch mehr Gemeinheiten

- 🐾 Sie sprechen gezielt Personen an, die die Helden um Hilfe gebeten haben. Die Aufführung wird eine Katastrophe und jeder, der einen Beitrag dazu geleistet hat, macht sich lächer-



MÄUSEWIN TATZENTUPF

Der Charmeur hat sich in den kulturell interessierten Kreisen als Dichter und Sänger bereits einen Namen gemacht, auf den er sich auch durchaus etwas einbildet. Der nachtschwarze Scheunenkater ist sehr nachtragend.

MU 12 KL 12 IN 14 CH 14
FF 12 GE 13 KO 12 KK 12
SK 3 ZK 2 Ini 14+1W6
LE 30 RS 1 GS 6/12

Raufen: AW 26 VW 7 TP 1W6+1 RW kurz

Nadelklinge: AW 25 VW 6 TP 1W6+3
RW mittel

Fertigkeiten: Friemeln 23, Körperbeherrschung 26, Kraftakt 22, Selbstbeherrschung 25, Verbergen 26, Betteln 26, Durchschauen 24, Einschüchtern 23, Umschmeicheln 29, Willenskraft 23, Sinnesschärfe 26, Basteln 22

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Kampfsonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Kampfreflexe I

Schmerz +2 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

lich (Malus von -4 auf *Umschmeicheln*-Proben, die Waren werden teurer).

- 🐾 Sie schließen mit Julissa einen Handel ab. Gegen sieben Tage Fischköpfe für alle schickt sie ihren Bettelhaufen den Helden hinterher, sofern sich die Kläffer damit nicht in Gefahr begeben. Sie greifen nicht an, aber inmitten eines Hunderudels lässt es sich nicht gut arbeiten (Malus von -2 auf alle *Gesellschafts-talent*-Proben).

ORGANISATORISCHES UND WERBUNG

Der Don ist nicht erfreut

Mäusewin hat es versäumt, bei Don Gato wegen der Nutzung des „Kraken“ (siehe *Regelwerk*, Seite 30) als Spielstätte vorzusprechen. Der Don hat mittlerweile natürlich von der angekündigten Premiere gehört, fühlt sich übergangen und ist entsprechend sauer, obwohl ihm die Idee im Grunde gut gefällt. Das merken die Helden spätestens, wenn sie das Lokal aufsuchen, um die Bühne zu planen oder aufzubauen, dort aber sehr unsanft vor die Tür gesetzt werden.

Um Don Gato zu finden, müssen die Helden in Orkendorf herumfragen (*Gassenkunde*-Probe), werden aber entweder abgewimmelt („Don Gato? Nie

gehört“) oder an die „Raufbude“ verwiesen (*Regelwerk*, Seite 30). Dort erklärt ihnen *Brigit von den Brücken*, dass sie sich eine Audienz beim Don erst einmal verdienen müssen, indem einer von ihnen mit dem Champion Grimmzahn, einem Firunsbärchen (oder dem Scheunenkater Grimmzähnchen für weniger kampfstärke Helden), in den Ring steigt. Im Ring sind keine Waffen erlaubt (*Raufen*-Proben). Der Kampf endet, wenn einer der Gegner zwei Stufen Schmerz erlitten hat oder aufgibt.

Erst nach dem Kampf wird die Gruppe zum Don (siehe *Regelwerk*, Seite 57) geführt. Hat der Held gesiegt oder zumindest einen ordentlichen Kampf geliefert, muss ihm die Gruppe zwar ordentlich Sahne ums Maul schmieren (*Umschmeicheln*-Probe), bekommt aber die Einwilligung, im „Kraken“ auftreten zu dürfen. Bei einem eher unrühmlichen Ausgang des Kampfs erlaubt der Don zwar den Auftritt, besteht aber darauf, Eintritt zu verlangen, den er selbstverständlich selbst einstreicht, und der auch so manchen Zuschauer abschreckt (2 IgPs). Natürlich können sich die Helden auch nach einem anderen Spielort umsehen, nur geht keine vernünftige Katze auf das Angebot ein, wenn sie dadurch Ärger mit dem Don bekommt. Ein geeigneter, „nicht bewirtschafteter“ Speicher oder Dachboden lässt sich finden (*Gassenkunde*-Probe), die Helden sollten dann aber an die Verpflegung

GRIMMZAHN/GROßER UND DUMMER SCHERGE

(Grimmzähnchen/nicht so großer Scherge in Klammern)

MU 13 (13) KL 10 (11) IN 12 (12) CH 10 (12)
FF 12 (12) GE 14 (13) KO 14 (13) KK 15 (14)
SK 1 (2) ZK 5 (3) Ini 15+1W6 (13+1W6)
LE 35 (32) RS 2 (2) GS 5/10 (6/12)

Raufen: AW 30 (28) VW 8 (7) TP 1W6+1

RW kurz

Schwertmesser: AW 29 (25) VW 7 (6)

TP 1W6+4 RW mittel

Großes Zahnschwert: AW 25 (24) VW 6 (6)

TP 2W6+3 RW lang

Fertigkeiten: Körperbeherrschung 29 (26), Kraftakt 30 (27), Selbstbeherrschung 28 (25), Einschüchtern 27 (25), Willenskraft 23 (25), Sinnesschärfe 20 (23),

Kampfsonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Kampfreflexe I, Kopfnuss, Ohrbiss, Wuchtschag I (Finte I, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Wuchtschag I)



des Publikums denken (sonst 2 IgPs). Zudem werden sich bei der Premiere der Don persönlich und einige seiner Schläger unter die Gäste mischen.

Hört, hört!

Wilderia hat zwar schon kräftig die Werbetrommel gerührt, aber Mauline und Mäusewin verbreiten eif-

rig das Gerücht, dass die Premiere ins Wasser fällt. Die Helden sollten das Stück erneut an möglichst vielen Orten groß ankündigen, um möglichst viel Publikum anzulocken. Sie können auch Ausrufer anheuern, die auf dem Mäusemarkt, der Mäuserennbahn und in den angesagten Tanzschuppen herumziehen. Auf diese Weise können sie 1-2 IgPs abbauen.

Die Premierennacht

In diesem Abschnitt müssen die Helden ihre Hauptdarstellerin suchen, das Theaterstück auf-führen und sich mit Mauline und Mäusewin auseinandersetzen.

ENTFÜHRUNG UND BEFREIUNG DER DIVA

Am Nachmittag vor der Aufführung werden Mauline und Mäusewin Wilderia entführen lassen. Die beiden Übeltäter wissen von ihrer Schwäche für gebackene Spatzeneier und Komplimente. Sie setzen einen schneidigen Charmeur als vorgeblichen Bewunderer auf sie an, der ihr ein dutzend Eier als Präsent überreicht. Allerdings haben sie die Füllung zuvor mit reichlich Eierlikör versetzt. Wie erwartet, vernascht Wilderia die Hälfte gleich an Ort und Stelle. Ziemlich benommen und die geschnurrten Komplimente des Katers im Ohr,

ist es ihm ein Leichtes, sie in einen abgelegenen Schuppen zu locken und dort weiter mit präparierten Eiern abzufüllen. Erst nach Beginn der Vorstellung lässt er sie unter einem Vorwand allein und verriegelt den Schuppen. Wenn Wilderia etwa eine halbe Stunde später wieder halbwegs bei Besinnung ist, kann sie sich leicht selbst befreien. Sollten die Helden sie nicht vorher gefunden haben, platzt sie völlig aufgelöst in die Aufführung. Mauline und Mäusewin lassen sich in der Zwischenzeit einen Besuch der Vorstellung nicht nehmen.



Wenn die Helden Wilderia vermissen, stellt Schnurrbert die nicht ganz abwegige Vermutung an, dass sie sich vor den Aufbauarbeiten drücken und vielleicht auch ein wenig wichtigmachen will. Falls die Zeit nicht zu knapp ist, können sich die Helden durchaus noch auf die Suche machen. Wenn sie Husch, Schleichdich oder Mauline und Mäusewin, die sich seit Stunden in der Nähe herumdrücken, in die Mangel nehmen (*Einschüchtern*-Probe), verraten sie Wilderias Aufenthaltsort. Eine *Orientierungs*- und eine *Sinnesschärfe*-Probe führt sie zu dem Schuppen, wo sie die gut gelaunte, aber immer noch benommene (Malus von -2 auf alle Proben), Wilderia finden. Ein Nurtikind unter den Helden kann sie durch die Milch der Reinigung wieder auf die Beine bringen. Sollten sie keine weiteren Helfer haben, fehlt den Helden die Zeit für den Aufbau des Bühnenbilds (3 IgPs).

DIE AUFFÜHRUNG

Die Helden stehen jetzt entweder ohne oder mit einer berauschten Hauptdarstellerin da. Gegebenenfalls muss einer der Helden (oder der nicht sonderlich talentierte Schnurrbert) Leunoras Rolle zusätzlich übernehmen, was aber 2 MuPs kostet. Sagen sie die Aufführung ab, verärgert das nicht nur die gespannt wartenden Gäste, sondern, falls die Vorstellung im „Kraken“ stattfinden soll, auch den Don.

Haben die Helden das Stück gut beworben, drängen sich etwa 80 Zuschauer vor der Bühne. Bei weniger guter Werbung sind es immerhin noch 30 und wenn dieser Punkt ganz außer Acht gelassen wurde, haben sich gerade 10 Gäste



ins Lokal verirrt. Im „Kraken“ wurden alle Tische entfernt und Stühle und Bänke dicht zusammengeschoben. An einem alternativen Spielort kann es sich das Publikum auf dem Boden, auf Dachbalken oder herumstehendem Gerümpel bequem machen.

Mauline und Mäusewin sind auch jetzt nicht untätig, zudem haben sie vielleicht Unterstützung von Husch und Schleichdich. Allerdings haben die Helden sie vielleicht im Auge (*Sinnesschärfe*-Probe+4) oder bemerken, dass die beiden Handlanger gegen sie arbeiten (*Sinnesschärfe*-Probe-3).

Im Lauf der Vorstellung können verschiedene Ereignisse eintreten, die sich auf die IgPs der Zuschauer und damit auf die Vergleichsprobe für die darauf folgende Szene auswirken.

Was immer passieren kann:

- ❧ Husch serviert mit Baldrian versetzte Knackkäfer. Zuschauer, die davon essen, fallen spontan über ihre Nachbarn her und verwickeln sie in eine spielerische Rauferei (2 IgPs).
- ❧ Mauline und Mäusewin haben ein dutzend Mäuse eingeschmuggelt, die sie während der Aufführung frei lassen. Das Publikum wird abgelenkt (1 IgPs).

- ❧ Falls nicht schon geschehen, manipuliert Schleichdich die Bühnenmechanik, verstreut Niespulver oder zündelt hinter der Bühne herum.
- ❧ Alles, was dir sonst noch einfällt ...

Was passieren kann, wenn die Aufführung nicht im „Kraken“ stattfindet:

- ❧ Don Gatos Schergen (Werte wie Grimmzahn oder Grimmzähnchen, Seite 46) stören durch Zwischenrufe oder stimmen mitten im Stück ein unpassendes Lied an (2 IgPs).
- ❧ Don Gatos Schergen pöbeln die Zuschauer an (1 IgPs).

Was passieren kann, wenn die entsprechenden Voraussetzungen gegeben sind:

- ❧ Wilderia stürmt mitten in der Aufführung auf die Bühne und beginnt völlig unpassend mit der ersten Szene (3 IgPs).
- ❧ Die manipulierten Kostüme lösen sich in ihre Einzelteile auf, der Held steht plötzlich nackt da (1 IgP).
- ❧ Der Drachentöter fällt kurz vor dem Todesstoß auseinander (1 IgP).
- ❧ Das Niespulver entfaltet seine Wirkung, den Helden steht jedoch eine *Selbstbeherrschung*-Probe zu (sonst 1 IgP).

DER WEG DES BUCHHALTERS II

Das Punktesystem zielt auf einen einzigen Zahlenwert ab: die **Qualitätsstufe der Aufführung**, die auch negative Werte annehmen kann. Um sie zu ermitteln, müssen die Helden (und gegebenenfalls auch Wilderia), die auf der Bühne stehen, für jede entscheidende Szene eine *Um-schmeicheln*-Probe ablegen, wobei der Fertigkeitswert mit den MuPs modifiziert ist. Das Resultat wird mit dem Ergebnis der „*Ignoranz*-Probe“ des Publikums verglichen. Der **Eigenschaftswert ist 14**, darauf werden die IgPs +5 addiert und die QS wird den Regeln entsprechend ermittelt. Zu den bereits angesammelten IgPs kommen jene, die sich während der Aufführung durch verschiedene Zwischenfälle ergeben. Der Probenwert, und damit auch die QS der Probe, kann sich von Szene zu Szene ändern. Achte darauf, dass die IgPs im Bereich eines Fertigkeitswerts liegen und auch, wenn im Saal das blanke Chaos tobt, die 12 nicht überschreiten.

Die Netto-QS der Vergleichsproben werden miteinander verrechnet, indem sie addiert (bzw. abgezogen) werden und das Gesamtergebnis durch die Gesamtzahl der abgelegten Proben geteilt wird. Gerundet wird zum nächsthöheren Wert, falls das Ergebnis positiv ist, oder zum nächstniedrigeren Wert, falls das Ergebnis negativ ist.

Die Anzahl der Vergleichsproben solltest du so wählen, dass die Aufführung nicht in eine Würfelorgie ausartet, aber die Bemühungen der Helden auch nicht durch wenige unglückliche Würfe zunichte gemacht werden.

Die Qualität der Aufführung zeigt sich in der Wirkung des Stücks auf das Publikum:

- ❧ QS 3+: Frenetischer Jubel! Das Publikum stürmt die Bühne und trägt die Helden durch die Straßen.
- ❧ QS 2: Da Capo! Das Publikum ist begeistert und erkundigt sich nach weiteren Stücken.
- ❧ QS 1: Tapfer geschlagen! Die Gäste sind sich einig, dass Theater ganz nett ist, und ziehen weiter zur Mäuserennbahn.
- ❧ QS 0: Buuh! Die Zuschauer beschwerten sich über die vergeudete Lebenszeit. So mancher Schuh fliegt auf die Bühne.
- ❧ QS 0-: Selten so gelacht! Die Helden haben die epische Komödie erfunden. Die Zuschauer rollen sich auf dem Boden, Don Gato bedankt sich mit Tränen in den Augen für den Riesenspaß.



- 🐾 Das Pyrophor versagt, es gibt kein Drachenfeuer (1 IgP).
- 🐾 Die Bühnenmechanik klemmt, die Szenen spielen vor einem unpassenden Hintergrund (1 IgP).
- 🐾 Ein Bühnenbrand entsteht (durch Pyrophor, weil Flammelor niesen muss oder durch Brandstiftung). Das Feuer muss natürlich gelöscht werden (3 IgPs).
- 🐾 Flammelor hält sich nicht an das Skript und will im Finale partout nicht sterben (1 IgP).

DIE ABRECHNUNG

Sollte die Premiere ein Reinfall sein (0 oder weniger Aufführungs-QS), passen Mauline und Mäusewin die Helden nach der Premiere ab und machen ihnen ein Friedensangebot: eine Einladung zu einem gediegenen Essen in „Minzas Rahmtopf“ (siehe Regelwerk, Seite 224). Die beiden sind zwischen Erleichterung, dass dieses Debakel nicht mit ihnen in Verbindung gebracht wird, und Schadenfreude hin- und hergerissen (*Durchschauen*-Probe). Nach einer gelungenen Uraufführung hingegen verdrücken sie sich und gehen den Helden möglichst aus dem Weg.

Wilderia lehnt eine Einladung rundheraus ab und schreit nach Rache. Im ersten Eifer plant sie, ein Rudel Schläger anzuheuern, die sich der Sache brutalstmöglich annehmen sollen. Durch gutes Zureden lässt sie sich beruhigen (Vergleichsprobe *Umschmeicheln* gegen Wilderias *Willenskraft*), ansonsten sorgt sie tatsächlich dafür, dass die beiden eine ordentliche Abreibung bekommen. Dem guten Ruf der Helden ist das allerdings nicht zuträglich.

Eine angemessene Vergeltung sollten die Helden, sofern sie nachtragend sind, besser selbst in die Pfoten nehmen. Maulines und Mäusewins Verhalten war zwar gemein, aber außer dem Stolz ist schließlich niemand verletzt worden. Schnurrbert meint, ein „Streich“ wäre angemessen, vielleicht ein Schmähegedicht. Auch ein ohne ihr Wissen groß angekündigter Kampf zwischen den beiden und den Helden in der „Raubbude“ ist denkbar. Wollen sie ihr Gesicht nicht verlieren, müssen sie sich wohl oder übel darauf einlassen. Den Helden wird sicher etwas einfallen.

Wie schwer du es deinen Helden machen möchtest, kannst du durch die Anzahl der IgPs steuern, die für die jeweilige Probe eingesetzt werden: bis zu 4 IgPs für eine eher leichte Probe, 5-7 IgPs für eine mittelschwere und mehr als 8 IgPs für eine schwere Probe. Bedenke, dass sich die Anzahl der IgPs auch auf die QS auswirkt.



DER LOHN DER MÜHEN

12 Abenteurpunkte haben sich die Helden redlich verdient, dazu kommen noch einmal je 3 AP für den Einbruch in Nechts Menagerie oder andere umfangreichere Zwischenspiele. Je nach Qualität der Vorstellung werden sie noch anderweitig belohnt:

- 🐾 QS 3+: Die Helden bekommen eine Einladung zu Rohajas Salon am Fürstenhof.
- 🐾 QS 2: Die begeisterten Zuschauer sammeln spontan Geschenke im Wert von 300 € ein und überreichen sie den Helden als Dank.
- 🐾 QS 1: Die Zuschauer sammeln zum Dank immerhin Geschenke im Wert von 150 € ein.
- 🐾 QS 0: Unter den auf die Bühne geworfenen Schuhen befinden sich drei zusammen passende Paare im Wert von 80 €.
- 🐾 QS 0-: Don Gato lädt die Helden ein, in der kommenden Nacht auf Kosten des Hauses im „Kraken“ zu schlemmen. Sie haben bei ihm künftig einen Stein im Brett, müssen sich aber allerlei dumme Sprüche gefallen lassen.



Samtpfoten

In einem Moment ein sanftes Schnurren, im nächsten die Fangzähne zum Fauchen entblößt. Erwachte sind so unberechenbar wie ihre Ahnenmutter Aphasma, die auf Samtpfoten sich in ihrem Tanze wiegt. Wer vermag schon die Launen der Katzen wirklich zu durchschauen? Diese Anthologie beschäftigt sich mit den sozialen Konflikten, Problemen und Hoffnungen der Gesellschaft der Erwachten. Im Zuge dessen können Helden Ruhm und Respekt ernten oder, so sie nicht vorsichtig genug sind, sich bittere Feinde für's Leben machen.

In Oberfluren bricht Das Große Katerwerben aus, als Gerüchte die Runde machen dass keine geringere als die schönste Katze des Viertels, Lyra Wölkchen, einen Partner und Vater für ihren ersten Wurf sucht. Erbittert rangeln die Kater um ihre Gunst. Und auch bei Erwachten gilt: Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt.

Habgier und Neid sind täglich Brot in der Gesellschaft der Katzen. Besonders viel Neid dieser Tage provoziert Ramon von Al'Anfa in Glockenklimpfern, der nicht müde wird jeder Katze unter die Nase zu reiben, dass ein wertvoller Paradiesvogel sich in seinem Besitz befindet. Gierig greifen Pfoten nach seinem Besitz doch Ramon wird seinen Besitz nicht widerstandlos irgendwem überlassen.

In Der Musenkuss verschlägt es die Helden auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Wilderia Silbertatze träumt von einem großen Epos voller Heldentaten und Dramatik, womit sie das erste Katzentheater Havenas aufziehen will. Doch dafür benötigt sie noch ein fähiges Assemble an Darstellern und hilfreichen Pfoten.

Diese Anthologie richtet sich vor allem an Spieler, die narratives Erzählen bevorzugen und in intensiver Interaktion mit der Spielwelt aufblühen.



SAMTPFOTEN

Genre: spektakulärer Diebstahl, Romantik, Kulturerfahrung

Ort: Havena, alle Stadtteile; hauptsächlich Oberfluren

Erfahrung der Helden: Anfänger bis Erfahren

Zum spielen dieser Abenteuer benötigst du das Regelwerk von
Die Schwarze Katze

- 🐾🐾🐾🐾🐾 Körperfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Gesellschaftsfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Geistesfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Handwerksfertigkeiten
- 🐾🐾🐾🐾🐾 Kampffertigkeiten

US27022

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de