

Die Schwarze Katze

BESTIARIUM



Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Jens Ullrich, Ingelis Wipfelder

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Frauke Forster

COVERBILD

Christina Kraus

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Frauke Forster

REGELDESIGN

Jens Ullrich

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN

Sandra Braun, Tim Brothage, Christina Kraus,
Annika Maar, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Se-
bastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Maja Wrzosek

ISBN 978-3-96331-255-7

1. Auflage

Printed in EU 2019

nhaltsverzeichnis

DAS BESTIARIUM 2

Bartwels	4
Baumdrache	5
Feuerqualle	6
Frettchen	7
Hausgans	8
Huhn	9
Kleiner Kläffer	10
Krähe und Möwe	11
Nadelrochen	12
Riesenblutfliege	13
Riesenspringegel	14
Rotpüschel	15
Seelenvogel	16
Wolfsratte	17
Ziege	18

DIE SCHRECKEN DER DUNKELHEIT 19

Bronas Kinder	19
Die Vampirkatzen Havenas	19
Stärken und Schwächen	20
Blut saugen	21
Blut und Ahnenenergie	21
Vampirkatze werden	22
Ahnengaben Bronas	22
Werhunde.....	25
Die Werhunde Havenas	25
Kashatas Mumiendiener	27
Die wandelnden Toten.....	30

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.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGEN, 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.





Das Bestiarium



Willkommen im Bestiarium zu Die Schwarze Katze! Hier findest du eine Menge unterschiedlicher Tiere, die im Abenteuer nützlich sein können. Einige, wie das Huhn oder der Pfau, bieten sich als Beute für gierige Pfoten an. Andere, wie der kleine Kläffer oder die Ziege, können in der Stadt zu unangenehmen Begegnungen führen. Aber auch im von den meisten Katzen gefürchteten Wasser des großen Flusses und der Unterstadt lauern mit der Feuerqualle, dem Nadelrochen oder dem Streifenhai gefährliche Tiere, denen schon manche allzu waghalsige Erwachte zum Opfer gefallen sind.

Im zweiten Teil dieses Bandes werden ausgefallene Wesen beschrieben, z. B. Katzenmumien oder Werhunde. Die Beschreibungen sind ausführlicher und so gestaltet, dass du leicht ein Abenteuer um sie stricken kannst. Zudem sind Regeln enthalten, um Vampirkatzen als Charaktere spielbar zu machen.

Kreaturenbeschreibung

Die Wertekästen der Kreaturen sind immer gleich aufgebaut:

Länge/Größe: die durchschnittliche Länge, Höhe oder Schulterhöhe der Kreatur in Schritt

Gewicht: das durchschnittliche Gewicht in Stein

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Das Kürzel (t) hinter dem Klugheitswert verweist auf Tierische Klugheit (siehe Seite 3).

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

Ini: Der Wert der Initiative, meist um einen oder mehrere W6 modifiziert. Eingerechnet sind keine Abzüge durch Belastung, z. B. durch das Tragen von Waffen und Rüstungen bei humanoiden Wesen.

LE: die durchschnittliche Anzahl der Lebenspunkte des Wesens

RS: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Sollten noch externe Rüstungen getragen werden, muss dieser Wert hinzuaddiert werden.

GS: Geschwindigkeitswert

VW: Verteidigungswert. Einige Kreaturen haben zwar mehrere Angriffe, verwenden aber immer den gleichen Verteidigungswert.



AW: Angriffswert

TP: der Schaden, den der Angriff verursacht

RW: Waffenreichweite des Angriffs

LZ: Ladezeit in Aktionen

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Bei mehreren Aktionen müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden.

Vor- und Nachteile: Bei einigen Wesen sind hier typische Vor- und Nachteile angegeben.

Sonderfertigkeiten: Bei einigen Wesen sind hier typische Sonderfertigkeiten angegeben.

Fertigkeiten: relevante Fertigkeiten der Kreatur

Größenkategorie: Größe des Wesens (siehe Größenkategorien im Regelwerk, Seite 157)

Typus: Es wird unterschieden in Pflanzen, Tiere und Menschen, wobei letztere für die Erwachten auch Elfen, Zwerge oder Orks umfassen. Erwachte sind alle erwachten Tiere, neben den erwachten Katzen also auch erwachte Hunde, Eulen, usw. Geister sind die Seelen Verstorbener, die in der Zwischenwelt gefangen sind.

Beute: was man bei dem Wesen finden kann bzw. zu was man es verarbeiten kann

Kampfverhalten: wie das Wesen im Kampf agiert und wann es flieht

Tierkunde oder andere Geistesfertigkeiten: Je nach Wesen kann eine erfolgreiche Probe auf die entsprechende Fertigkeit hilfreiches Wissen über das Wesen zutage fördern.

Besonderheiten: Manche Wesen verfügen über Gifte oder andere Eigenheiten, die hier erläutert werden.

Schmerz: Hier ist angegeben, bei wie vielen LeP das Wesen wie viele Schmerzstufen erleidet. Bei sehr kleinen Wesen können die letzten Stufen Schmerz erst deutlich unter 5 LeP auftreten. Bei sehr großen Wesen können sie dafür auch schon deutlich über 5 LeP auftreten.

Tierische Klugheit

Die Eigenschaft Klugheit weist bei vielen Wesen den Vermerk (t) auf. Dieser Vermerk gibt an, dass das Wesen keine für Menschen oder Erwachte übliche Intelligenz besitzt, sondern eine tierische, die für Proben relevant sein kann. Um die Klugheit von Erwachten mit denen von Tieren in Relation setzen zu können, hilft folgende Tabelle:

TIERISCHE KLUGHEIT

Tier	Erwachter
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5



BARTWELS

Diese urtümlich aussehenden Süßwasserfische mit langen Barteln und runden Flossen leben in flachen, stehenden Gewässern und in den Uferbereichen des großen Flusses. Bartwelse können eine Länge von anderthalb Schritt erreichen, wobei es uralte Exemplare geben soll, die gute zweieinhalb Schritt groß geworden sein sollen. Sie stehen im Ruf, so ziemlich alles zu fressen, was in ihr breites Maul passt, und sie sind kräftig genug um Angelschnüre und Netze zu zerreißen. Dafür sind sie aber auch recht wohlschmeckend.

Lebensweise

Bartwelse sind nachtaktiv. Meist verbergen sie sich im Schlamm, um ihrer Beute aufzulauern, wobei sie mit ihren namensgebenden Barteln, die an den Seiten des Mauls hervorragen, ihr Umfeld ertasten. Sie fallen auf der Jagd Fische genauso an wie Wasservögel und andere Tiere, die ihnen vors Maul geraten.



BARTWELS



Länge: ca. 1,5 Schritt

Gewicht: 35 Stein

MU 12 KL 8(t) IN 13 CH 9
FF 9 GE 12 KO 22 KK 26
SK 1 ZK 12 Ini 12 + 1W6
LE 80 RS 1 GS 6 VW 5

Biss: AW 25 TP 1W6+6 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Haltegriff (wie Haltegriff, kann mit dem Angriff Biss ausgeführt werden, kann mittlere und kleinere Ziele ins Wasser zerren)

Fertigkeiten: Friemeln 18, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 35, Selbstbeherrschung 22, Sinnesschärfe 24, Verbergen 22(32)*, Willenskraft 22

Größenkategorie: groß

Typus: Tier

Beute: 140 Tagesrationen

Kampfverhalten: Bartwelse verbergen sich gerne im Schlamm.erspüren sie mit ihren Barteln Beute in der Nähe, packen sie mit ihrem kräftigen Kiefer blitzschnell zu und zerren ihr Opfer ins Wasser, um es anschließend am Stück zu verschlingen. Werden sie angegriffen, versuchen sie spätestens nach Verlust von 50 Prozent ihrer LE zu fliehen.

Tierkunde:

- ❖ QS 1: Bartwels mit einer leichten Weinsoße ... köstlich.
- ❖ QS 2: Sie sind groß genug um Katzen zu verschlingen. Also Obacht!
- ❖ QS 3+: Sie verbergen sich gerne im Schlamm und ertasten das trübe Wasser mit ihren Barteln.

Schmerz +2 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

*Der Wert In Klammern gilt, wenn sich der Bartwels im Schlamm versteckt.



BAUMDRACHE

In den Wäldern und Sümpfen um Havena sind die Baumdrachen zu Hause. Diese relativ kleinen Drachen verschwinden dank ihrer grün-bläulichen Schuppenfärbung fast in den Kronen der Bäume, was ihnen ihren Namen eingebracht hat. Sie sind weder besonders intelligent noch sprach- oder magiebegabt. Katzen sind für sie Teil ihres Speiseplans. Außerdem lieben sie glitzernde Dinge sehr, was sie zu unangenehmen Zeitgenossen macht. Man sagt, dass sie einen winzigen Karfunkelstein in ihrem Kopf tragen, und für die wenigen Eingeweihten mag dieser Stein ein wahrer Schatz sein. Ganz sicher ist jedoch, dass ihre Eier wahrhafte Köstlichkeiten sind.

Lebensweise

Baumdrachen sind Diebe durch und durch, nicht mal ihre eigenen Nester bauen sie selbst bauen, sondern besetzen stattdessen Behausungen ande-

rer Vögel. Diese Nester verstärken sie und bleiben dort meist ihr Leben lang. Hier horten sie ihre zusammengeplünderten Schätze und nutzen sie als Aussichtspunkte, um nach neuer Beute Ausschau zu halten.



BAUMDRACHE

Länge: 1,25 bis 1,50 Schritt lang (ohne Schwanz); 2,50 bis 3,00 Schritt (mit Schwanz); Flügelspannweite 2,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 60 Stein

MU 13 **KL** 12(t) **IN** 13 **CH** 11

FF 10 **GE** 14 **KO** 36 **KK** 36

SK 3 **ZK** 26 **Ini** 14 + 1W6

LE 220 **RS** 3 **GS** 6/20* **VW** 7

Biss: **AW** 23 **TP** 3W6+4 **RW** mittel

Klauen: **AW** 25 **TP** 2W6+3 **RW** lang

Feuerodem: **AW** 25 **LZ** 1 **TP** 3W6

RW 3/5/7 Schritt

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Haltegriff (wie Haltegriff, kann mit den Angriffen Biss und Klauen ausgeführt werden, kann mittlere und kleinere Ziele fortschleifen oder mit ihnen fortfliegen), Präziser Angriff I

Fertigkeiten: Friemeln 25, Körperbeherrschung 28, Kraftakt 50, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 24, Verbergen 25, Willenskraft 20

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier

Beute: glitzernder Krimskrums im Nest (ca. 250 🐾), Zähne und Klauen, Drachenschuppen, winziger Karfunkelstein.

Kampfverhalten: Baumdrachen sehen Katzen als potentielle Beute an, besonders wenn sie glitzernde Dinge mit sich herumtragen. Sie stürzen sich aus dem Flug heraus auf ihre Beute und versuchen sie in ihr Nest zu schleppen. Größere oder gefährlichere Gegner traktieren sie mit Bissen, Klauenhieben und seinem Feueratem. Verliert ein Baumdrache 50 Prozent seiner LE, versucht er fortzufliegen.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Drachen lieben schöne Dinge, so wie wir.

🐾 **QS 2:** Sie spucken Feuer.

🐾 **QS 3+:** Sie haben einen winzigen Edelstein in ihrem Kopf.

Besonderheiten:

Feuerodem: Der Baumdrache kann seinen Feuerodem insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Verursacht er bei einem einzelnen Angriff 12 oder mehr SP, gerät eine große Fläche des Charakters in Brand (siehe Regelwerk, Seite 192).

Schmerz +2 bei: 165 LeP, 110 LeP, 55 LeP, 15 LeP oder weniger

* Geschwindigkeit: zu Fuß / im Flug



FEUERQUALLE

Dieses seltsame Wesen des Meeres scheint dicht an der Grenze zwischen Schönheit und Absonderlichkeit zu wandeln. Sein gallertartiger, schirmförmiger Kopf ist durchsichtig, ebenso wie seine langen, vielzähligen Fäden, die darunter im Strom des Wassers gleiten. Dennoch schimmern saftige, rote und orangefarbene Töne unter seiner schimmernden Haut. Seine Schönheit sollte jedoch nur von weitem bewundert werden, trägt es doch schmerzhaft brennendes Gift in seinen langen Nesseln, das nicht nur für kleinere Fische tödlich ist, sondern auch Katzen gefährlich werden kann.

Lebensweise

Feuerquallen lassen sich durchs Meer treiben und breiten ihre Nesselfäden wie ein Netz aus. Was hineingerät, wird durch ihr Gift getötet, langsam zur Mundöffnung gezogen und gefressen. Zu gezielten Angriffen sind sie jedoch nicht in der Lage. Sie sind überall an der Küste und in der Unterstadt zu finden.



FEUERQUALLE

Größe: Schirmdurchmesser: ca. 0,25 Schritt,
Nesselfäden: 1,5 Schritt

Gewicht: 0,5 Stein

SK -4 **ZK** -4

LE 10 **RS** 0 **GS** 1 **VW** 0

Nesselfäden: **AW** - **TP** Bei Kontakt mit den Nesselfäden wird das Feuerquallengift injiziert.

Größenkategorie: klein

Typus: Tier

Beute: Quallen sind nicht essbar. Ihr Gift lässt sich nicht extrahieren.

Kampfverhalten: Feuerquallen sind nicht in der Lage aktiv anzugreifen. Ihre Nesselfäden sind unter Wasser kaum sichtbar. Um sie zu bemerken, ist eine erfolgreiche Sinnesschärfe -5 nötig. Gerät man in sie, bleiben sie bei Kontakt an ihrem Opfer hängen und injizieren durch winzige Nadeln ihr ätzendes Gift. Durch eine erfolgreiche Probe auf Körperbeherrschung kann man sich von den Fäden befreien.

Tierkunde:

- 🐾 **QS 1:** Feuerquallen sind giftig.
- 🐾 **QS 2:** Man findet sie nur im Salz- und Brackwasser. Leider sind sie nicht essbar.
- 🐾 **QS 3+:** Das Gift ist sehr schmerzhaft.

Draufpinkeln soll den Schmerz lindern.

Besonderheiten: Quallen können keine Fertigkeiten einsetzen und besitzen keine relevanten Eigenschaften.

Schmerz +2 bei: Feuerquallen haben kein Schmerzempfinden.

FEUERQUALLENGIFT

Entgegen der Regeln für andere Gifte kann sich die Wirkung des Giftes bei wiederholtem Kontakt mit der Feuerqualle akkumulieren. Das heißt nach jedem Kontakt wird die Giftprobe wiederholt und die sich ergebene Wirkung auf die bisherige Wirkung aufaddiert. Die Gabe von Urin auf die verätzte Hautpartie hebt eine Stufe des erzeugten Zustands Schmerz auf. Das Gift kann nicht aus der Feuerqualle gewonnen werden.

Stufe: 3

Art: Waffengift

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: einmalig 1W6 SP, 1 Stufe Schmerz / einmalig 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: 1W6 Stunden / 1 KR



FRETTCHEN

Diese Verwandten des Iltisses werden von einigen Patriziern Havenas als Haustiere und zur Jagd gehalten. Meist kastriert, verlieren die Rüden ihren strengen Geruch und gelten als putzige und posierliche Spielkameraden, werden aber auch für die Jagd auf Ratten und Kaninchen verwendet oder als Unterstützung bei der Falkenjagd. Trotz ihres verspielten Aussehens sind sie erbitterte Jäger, die es auch mit Beute aufnehmen, die doppelt so schwer ist wie sie selbst. Die Menschen von Feldmark machen mit Schlag- und Schlingenfallen Jagd auf wilde Frettchen, da ihre weichen Felle als Mantelbesatz sehr beliebt sind.

Lebensweise

Frettchen sind nachtaktiv. Sie leben meist als Einzelgänger und ziehen sich tagsüber in Kaninchenbauten oder andere dunkle Verstecke zurück. Wild kann man sie in den Flussauen und am Ostufer des großen Flusses antreffen, wo sie Jagd auf Frösche, Vögel und Nager machen.



FRETTCHEN



Länge: ca. 0,45 Schritt (ohne Schwanz), 0,6 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 1 Stein

MU 15 **KL** 13(t) **IN** 13 **CH** 11

FF 13 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 12

SK 4 **ZK** 2 **Ini** 15 + 1W6

LE 30 **RS** 0 **GS** 14 **VW** 6

Biss: **AW** 26 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 27, Körperbeherrschung 30, Krafttakt 20, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 28, Verbergen 25, Willenskraft 22

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 4 Tagesrationen, flauschiges Fell (20 🐾)

Kampfverhalten: Frettchen verteidigen sich, wenn sie angegriffen werden. Wenn möglich, versuchen sie dann in Höhlen oder andere enge Verstecke zu flüchten.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Frettchen sind gemein.

🐾 **QS 2:** Ihr Fell ist sehr flauschig, aber sie stinken.

🐾 **QS 3+:** In den Oberfluren halten manche Menschen Frettchen im Haus.

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



HAUSGANS

Eine besondere Herausforderung für den waghalsigen Geflügeldieb ist die Hausgans. Sie ist im wahrsten Sinne des Wortes fette Beute, doch nur die geübtesten oder dümmsten Erwachten wagen sich an diese gefiederten Wachhunde heran. Besonders Ganter gelten als ausgesprochen aggressiv und greifen aus nichtigen Gründen an. Ihre Schnabelhiebe und Bisse sind recht schmerzhaft und können einer Katze durchaus gefährlich werden. Da Hausgänse meist in Scharen gehalten werden, beschützen sie sich gegenseitig und schlagen laut Alarm, wenn sie etwas ungewöhnliches bemerken. Entsprechend gilt es am Ostufer als Sport, diesen geflügelten Wachhunden unbemerkt Eier zu stehlen.

Lebensweise

Hausgänse werden im Sommer meist auf Weiden gehalten und überwintern, so sie nicht vorher auf dem Teller landen, im Stall. Menschen halten sie neben dem Fleisch auch für Eier und ihre weichen, warmen Daunen. Hausgänse sind im Gegensatz zu ihren wildlebenden Verwandten durch ihre Züchtung und Fütterung zu schwer zum Fliegen.



HAUSGANS



Größe: ca. 0,9 Schritt;

Flügelspannweite: 1,6 Schritt

Gewicht: 8 Stein

MU 14 **KL** 11(t) **IN** 13 **CH** 10

FF 10 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 15

SK 3 **ZK** 6 **Ini** 13 + 1W6

LE 60 **RS** 1 **GS** 3 **VW** 5

Schnabel: **AW** 24 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 20, Körperbeherrschung 22, Krafttakt 32, Selbstbeherrschung 23, Sinnesschärfe 29, Verbergen 18, Willenskraft 22

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 30 Tagesrationen, ein Sack voll Daunen

Kampfverhalten: Hausgänse verteidigen sich und ihre Brut pickend und zischend und können leicht provoziert werden. Verlieren sie 50 Prozent ihrer LE, versuchen sie sich zurückzuziehen.

Tierkunde:

❖ **QS 1:** Hausgänse sehen gemütlich aus, können aber sehr gemein sein.

❖ **QS 2:** Sie drohen nicht nur, sondern beißen auch fest zu.

❖ **QS 3+:** Ihre Nester verteidigen sie verbissen.

Schmerz +2 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger



HUHN

Diese fedrigen Nutztiere werden in vielen Hinterhöfen und besonders am Ostufer und in der Feldmark gehalten. Sie liefern Fleisch und Eier und sind klein genug, dass man sie beinahe überall unterbringen kann. Ihre Größe und ihr schlichtes Gemüt machen sie zu perfekten Zielen für Füchse oder menschliche und erwachte Hühnerdiebe. Zwar können sie ganz schön zetern und sich wehren, sind aber meist schnell mit ein paar Körnern zu befriedigen oder einem schnellen Griff um die Kehle ruhig zu stellen. Einige Erwachte hinterlassen beim Stehlen von Hühnern absichtlich Spuren, die denen von Füchsen ähneln, zumindest so gut sie es vermögen. Einige Tieflingsippen sollen dazu übergegangen sein, in ihren Kellerräumen eigene Hühner zu halten.

Lebensweise

Hühner werden meist in kleinen Scharen in Ställen und umzäunten Höfen gehalten. Viele Bauern halten sich zudem Wachhunde, um Hühnerdiebe abzuschrecken und stellen manchmal sogar Schlagfallen und andere Gemeinheiten auf, um räuberischen Füchsen und Mardern habhaft zu werden.



HUHN

Länge: ca. 0,6 Schritt

Gewicht: 1,5 Stein

MU 11 KL 10(t) IN 11 CH 9

FF 11 GE 11 KO 13 KK 13

SK 1 ZK 3 Ini 11 + 1W6

LE 30 RS 1 GS 4 VW 5

Schnabel: AW 24 TP 1W6+1 RW kurz

Tritt: AW 22 TP 1W6+2 RW kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 23, Kraftakt 20, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 22, Verbergen 20, Willenskraft 18

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 6 Tagesrationen, bei Hähnen 1W6+4 Federn (schillernd, lang)

Kampfverhalten: Hühner fliehen üblicherweise laut gackernd vor Angreifern. Hähne gehen bisweilen zum Angriff über, um ihr Revier zu verteidigen, wobei sie picken und treten.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Hühner sind flugunfähig und ziemlich feige.

🐾 **QS 2:** Auf den Rücken gelegt bleiben sie wie paralysiert liegen.

🐾 **QS 3+:** Likörgetränktes Brot macht sie total betrunken.

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



KLEINER KLÄFFER

Sie sind eine stetig kläffende und sabbernde Plage: Die Kläffer Havenas. Aus nicht erkennbaren Gründen scheinen manche Menschen es für eine gute Idee zu halten, eine dieser nervigen Tölen als Haus- oder Taschentiere zu halten. Kläffer sind gleichzeitig schlau und dumm genug, um Tricks zu erlernen und sie für Almosen immer und immer wieder aufzuführen. Kleine Kläffer gibt es in unterschiedlichen Varianten, mit lockigem weißem oder kurzem braunem Fell, mit spitzer Schnauze oder plattem Gesicht, aber meist kläffend, speichelnd und schnaufend.

Lebensweise

Einige kleine Kläffer werden von wohlhabenden Menschen verhätschelt und umsorgt, so wie es eigentlich das Anrecht der Katzen ist. Andere, meist schmutzige Mischlinge, treiben sich in den Gassen und Hinterhöfen Havenas herum und haben sich oft zum Schutz in Rudel zusammengeschlossen. Viele betteln Menschen an, andere wühlen im Müll oder jagen Ratten, wofür einige ein bemerkenswertes Talent zu haben scheinen.



KLEINER KLÄFFER



Länge: ca. 0,5 Schritt

Gewicht: 3 Stein

MU 13 **KL 13(t)** **IN 13** **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, Kraftakt 20, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 28, Verbergen 20, Willenskraft 22

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: manchmal ein hübsches Halsband

Kampfverhalten: Kleine Kläffer sind kaum berechenbar. Sie drohen gerne laut kläffend. Manche ziehen sich bei der ersten Verletzung zurück, andere kämpfen wie im Rausch.

Tierkunde:

- 🐾 **QS 1:** Die machen bei dem kleinsten Mucks Radau.
- 🐾 **QS 2:** Manche Hauskatzen haben sich mit Kläffern arrangiert. Tss...
- 🐾 **QS 3+:** Man sollte sie nicht unterschätzen. Zum Glück kann man sie leicht mit Leckereien oder einer Maus ablenken.

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

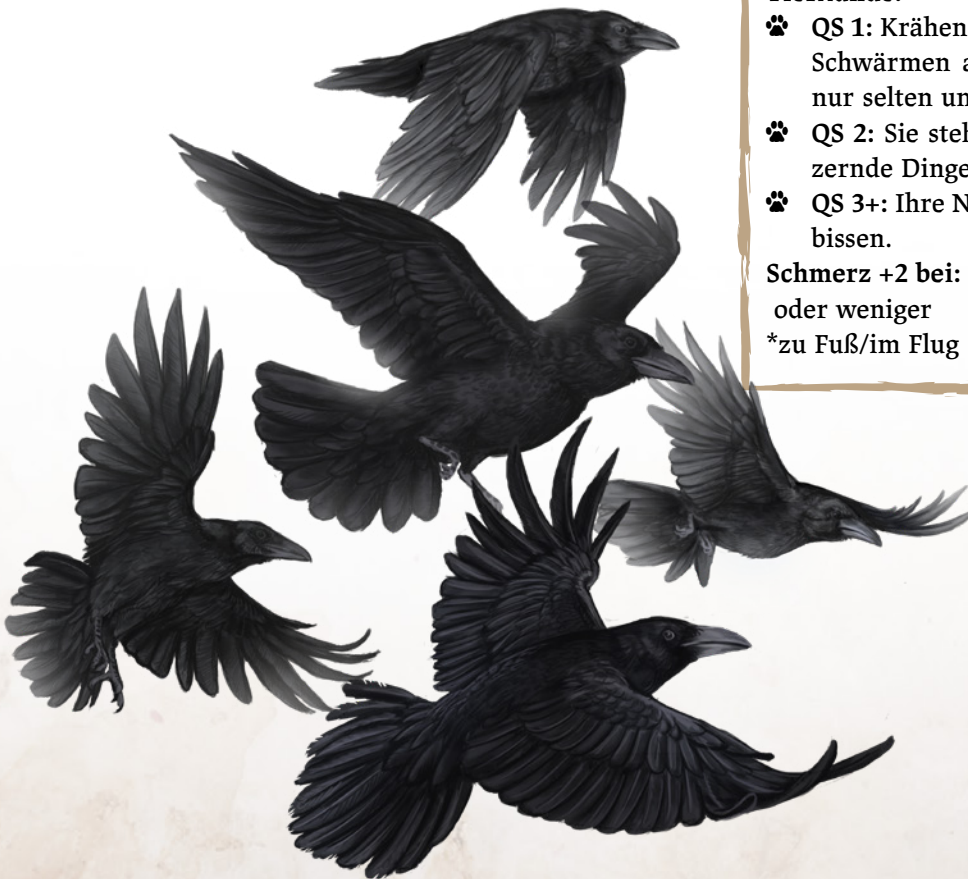


KRÄHE UND MÖWE

Krähen und Möwen sind eine wahre Plage. Sie treiben sich zu Tausenden am Hafen und auf den Dächern Havenas herum, und im besten Falle sind sie eine herausfordernde Beute, meist aber Konkurrenten um Müll und Fisch und besonders in Schwärmen auch eine ernste Gefahr. Sie sind frech, diebisch und gemein, ihr Fleisch ist zäh und ihre Federn meist hässlich und kaum von Wert. Kurz: Zumindest aus Sicht der Katzen wäre eine Welt ohne sie eine weitaus bessere.

Lebensweise

Beide Vogelarten treiben sich einzeln oder in Schwärmen in Havena herum, wobei Möwen besonders im Hafen, in Fischerort und auf der Krakeninsel anzutreffen sind, während es Krähen eher in Richtung Landesinnere gibt. Sie leben in der Stadt von Abfällen und Aas, fangen aber auch kleinere Tiere und stehlen Eier. Die Nester der Möwen finden sich meist auf Inseln und an Felsklippen weit außerhalb der Stadt, während Krähen oft in Kolonien in großen Bäumen nisten. Aufgrund ihrer Vorliebe für glitzernde Dinge finden sich immer wieder Fischschuppen, Schuppen und anderes Glitzerwerk in ihren Nestern.



KRÄHE UND MÖWE



Länge: ca. 0,6 Schritt

Gewicht: 1,5 Stein

MU 13 KL 12(t) IN 12 CH 9

FF 12 GE 12 KO 13 KK 13

SK 2 ZK 3 Ini 13 + 1W6

LE 35 RS 1 GS 3/15* VW 5

Krallen: AW 24 TP 1W6-1 RW mittel

Schnabel: AW 24 TP 1W6+2 RW kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 20, Körperbeherrschung 25, Krafttakt 20, Selbstbeherrschung 24, Sinnesschärfe 24, Verbergen 20, Willenskraft 18

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 5 Tagesrationen, bei Krähen: 2W6+10

Federn (schillernd, kurz), 1W6+2 Federn (schillernd, lang). Möwenfedern sind wertlos.

Kampfverhalten: Krähen und Möwen greifen nur an, wenn ihr Nest bedroht wird.

Dann stoßen sie auf ihre Ziele herab und picken mit ihren Schnäbeln. Sinken ihre LeP unter 75 Prozent, versuchen sie zu fliehen.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Krähen wie Möwen treten oft in Schwärmen auf. Sie helfen sich aber nur selten untereinander.

🐾 **QS 2:** Sie stehlen gern Essen und glitzernde Dinge.

🐾 **QS 3+:** Ihre Nester verteidigen sie verbissen.

Schmerz +2 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

*zu Fuß/im Flug



NADELROCHEN

Mit Eleganz gleitet dieser majestätische Fisch über den Meeresboden, auch wenn ihm die ehrfurchtgebietende Größe seiner Verwandtschaft, dem Segelrochen, fehlt. Seine Haut ist rau und auf der Oberseite meist Dunkel. Seine Unterseite hingegen ist hell und mit einem Mund versehen, der Sand nach kleinen Lebewesen filtert. Im richtigen Winkel mag es aussehen, als würde einen ein Mondgesicht anlächeln, doch sollte man sich vor ihm in Acht nehmen. Zwar sind Nadelrochen meist nicht an mehr als ihrem Futter interessiert, doch sind sie nicht wehrlos. Ihre spitzen Schwänze sind nicht nur Zierde und verfügen über tödliches Gift, mit dem sie auch dicke Haut problemlos durchbohren können.

Lebensweise

Nadelrochen leben in Schwärmen von bis zu 20 Tieren, sind bisweilen aber auch einzeln anzutreffen. Sie durchstöbern den Sand des Meeresbodens nach Garnelen und Weichtieren und beherrschen die Kunst, sich zur Tarnung im Sand einzugraben. Werden sie provoziert, beispielsweise indem man auf sie tritt, können sie mit ihrem Schwanz zustechen.



NADELROCHEN

Länge: ca. 0,7 Schritt, Länge ohne Schwanz: 0,35 Schritt

Gewicht: 3,5 Stein

MU 12 **KL** 10(t) **IN** 10 **CH** 9

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

SK 1 **ZK** 3 **Ini** 13 + 1W6

LE 40 **RS** 1 **GS** 5 **VW** 5

Schwanz: **AW** 25 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 18, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 22, Selbstbeherrschung 24, Sinnesschärfe 22, Verbergen 24(34), Willenskraft 20

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 15 Tagesrationen, Nadelrochengift

Kampfverhalten: Fühlen sich Nadelrochen gestört, können sie mit ihrem mit einem langen, giftigen Dorn versehenen Schwanz zustechen. Meist versuchen sie nach dem ersten Angriff zu fliehen.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Etwas zäh, aber essbar. Am besten man lässt das Fleisch ein paar Tage in der Sonne gären.

🐾 **QS 2:** Der Schwanzdorn kann zustechen wie eine Nadelklinge.

🐾 **QS 3+:** Ihr Gift wirkt langsam, ist aber ziemlich gefährlich.

Besonderheiten: Der Schwanzdorn des Nadelrochens ist giftig. Verursacht der Angriff Schaden, wird das Gift injiziert.

Schmerz +2 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

*Der Wert In Klammern gilt, wenn sich der Nadelrochen im Sand versteckt.



NADELROCHENGIFT

Stufe: 4

Art: Waffengift

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP pro Stunde / 1W3 SP pro Stunde

Beginn: 15 Minuten

Dauer: 4 Stunden / 2 Stunden

Probe: Tierkunde - 5 / Tierkunde -5

Kosten: 30 🌀



RIESENBLUTFLIEGE

Eine mehr als nur unangenehme Plage sind die Riesenblutfliegen. Als geflügelte Blutsauger machen sie in der Dämmerung und nachts das sumpfige Delta des großen Flusses, die Muhrsape, unsicher. Sie erreichen mit ausgebreiteten Flügeln die Größe einer Taube und ernähren sich vom Blut schlafender Warmblüter. Ihr Speichel wirkt stark blutverdünnend, was ihnen das Absaugen erleichtert, ihre Opfer aber mit einer schlechten Wundheilung zurücklässt.

Lebensweise

Riesenblutfliegen verbergen sich tagsüber in Buschwerk und hohem Gras und beginnen in der Dämmerung mit der Jagd, wobei sie sich besonders auf ihren Geruchssinn verlassen. Sie suchen bewegungslose Opfer, um ihnen das Blut auszusaugen. Dieses benötigen sie zur Eiablage. Ihre Larven wachsen in stehenden Gewässern auf, die in der Muhrsape zahlreich sind. Die Larven fressen Kaulquappen und kleinere Fische, bis sie sich verpuppen und in neue Riesenblutfliegen verwandeln.



RIESENBLUTFLIEGE



Körperlänge: 0,5 Schritt

Flügelspannweite: 0,7 Schritt

Gewicht: 0,3 Stein

MU 14 **KL** 8(t) **IN** 8 **CH** 8

FF 9 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 8

SK 0 **ZK** -2 **Ini** 13 + 1W6

LE 10 **RS** 0 **GS** 3/12* **VW** 5

Rüsselstich: **AW** 20 **TP** 1W6 **RW** kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 18, Körperbeherrschung 25, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 28, Verbergen 20, Willenskraft 20

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 2 schillernde Flügel (je 1 🦋)

Kampfverhalten: Riesenblutfliegen jagen eher heimlich. Werden sie entdeckt, versuchen sie sich durch Flucht zu entziehen.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Verdammte Biester. Sie sind kaum zu hören, wenn sie heranfliegen.

🐾 **QS 2:** In der Muhrsape sollte man besser ein Schlafnetz dabeihaben.

🐾 **QS 3+:** Ihr Speichel macht das Blut dünn.

Besonderheiten: Riesenblutfliegen benötigen 5 Kampfrunden, um ihr Opfer zu stechen. Sie können bis zu einer Minute Blut saugen, was 1W6 Schaden verursacht. Dabei injizieren sie ihrem Opfer ihren Speichel, der ähnlich wie ein Gift wirkt. Der Speichel kann nicht extrahiert oder haltbar gemacht werden.

Schmerz +2 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

*zu Fuß/im Flug

BLUTFLIEGENSPEICHEL

Stufe: 1

Art: Waffengift

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Regeneration in den Ruhephasen -2 LeP / Regeneration in den Ruhephasen -1 LeP

Beginn: 1 Minute

Dauer: 2 Tage / 1 Tag



RIESENSPRINGEGEL

Eine recht eigenwillige Kreatur ist der Riesenspringegel. Er verbirgt sich in Flussbetten und Schlamm und erspürt Erschütterungen und Bewegungen im Wasser. Zielgenau springt er die Quelle dieser Bewegungen an und saugt sich an seinem Opfer fest. Er frisst sich mit seinem ätzenden Verdauungssekret sogar durch Rüstungen und versucht dann, seinem Opfer seinen Stachel in den Leib zu rammen, um sein Blut zu saugen. Man kann ihn leicht erschlagen, wenn er hiermit noch nicht begonnen hat. Steckt sein Saugstachel aber einmal in seinem Opfer, ist man gut beraten ihn nicht mit Gewalt abzureißen oder abzuschneiden, da sein Rüssel meist stecken bleibt und weiter Blut saugt. Feuer oder das Einreiben mit Salz bringen den Egel schnell dazu, von seiner Beute abzulassen und zu fliehen.

Lebensweise

Riesenspringegel sind zum Glück selten, aber grundsätzlich überall in den Sumpflöchern und Tümpeln im Delta des großen Flusses anzutreffen.



RIESENSPRINGEGEL

Körperlänge: 0,5 Schritt

Gewicht: 1 Stein

MU 10 KL 7(t) IN 7 CH 7

FF 9 GE 12 KO 10 KK 9

SK -2 ZK 0 Ini 11 + 1W6

LE 16 RS 0 GS 3 VW 4

Rüsselstich: AW 20 TP 1W6 RW kurz

Sprungangriff: AW 25 TP - RW 1/2/4 Schritt

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Körperbeherrschung 25, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 25, Verbergen 25, Willenskraft 20

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: fieser Schmodder (wertlos)

Kampfverhalten: Riesenspringegel erspüren ihre Beute durch Erschütterungen und springen sie an, um sich an ihnen festzusaugen. Ihr ätzendes Verdauungssekret frisst sich durch Rüstung und Fell (1 KR pro RS). Dann rammen sie ihren Rüssel in ihr Opfer, um Blut zu saugen.

Tierkunde:

🐾 QS 1: Aus dem Schlamm springende Riesenblutsauger!

🐾 QS 2: Sie kommen sogar durch Rüstungen!

🐾 QS 3+: Feuer! Verbrennt sie!

Besonderheiten: Ist der Rüsselstich erfolgreich, kann der Riesenspringegel pro Runde ohne Probe Blut absaugen, was 1W6 Schaden verursacht, bis er entfernt wird. Wird er abgehackt oder abgerissen, bleibt der Kopf stecken und saugt 2 KR weiter.

Schmerz +2 bei: 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger



ROTPÜSCHEL

Sowohl in den Parkanlagen der Stadt als auch in den Wäldern und Feldern des Umlandes kann man Rotpüschel finden. Ihr Fell variiert in verschiedenen rötlichen Brauntönen und spielt bei den Weibchen zur Paarungszeit ins grellrote, was sie bei einigen Modemäzenen ausgesprochen beliebt macht. Aber auch ihr Fleisch ist nicht zu verachten und wird gerne roh oder mit Knoblauch gespickt als Braten gegessen.

Lebensweise

Rotpüschel graben tiefe und verzweigte Baue, in deren Zentrum eine oder mehrere Schlafhöhlen zu finden sind. Dort leben sie meist in mehr oder weniger großen Kolonien und ziehen ihre Jungen auf. Als Beute von Frettchen, Füchsen und Katzen verlassen sie sich ganz auf ihre Schnelligkeit und ihre schnelle Geburtenfolge.

ROTPÜSCHEL



Länge: ca. 0,40 Schritt

Gewicht: 1,5 Stein

MU 10 **KL** 11(t) **IN** 13 **CH** 11

FF 11 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 10

SK 1 **ZK** 0 **Ini** 12 + 1W6

LE 20 **RS** 0 **GS** 20 **VW** 6

Biss: **AW** 20 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 22, Krafttakt 16, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 26, Verbergen 30, Willenskraft 20

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 6 Tagesrationen, flauschiges Fell (15 🐾), rotes Fell (zur Paarungszeit, 40 🐾)

Kampfverhalten: Rotpüschel fliehen und versuchen sich in ihren Bau zurückzuziehen. Sollten sie in die Ecke getrieben werden und keinen Ausweg sehen, beißen sie solange, bis sie wieder einen Fluchtweg finden können.

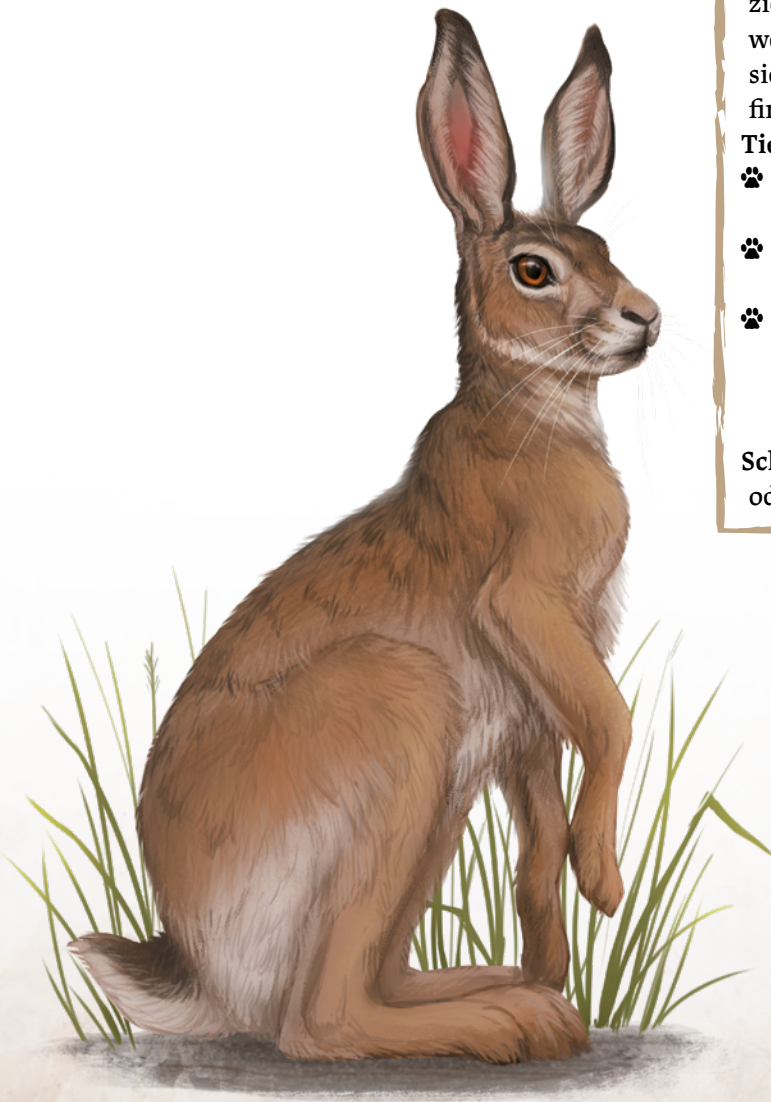
Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Schmecken besser mit Knoblauch.

🐾 **QS 2:** Ihr Fell ist sehr flauschig, daher sollte man sie nicht zu sehr zerbeißen.

🐾 **QS 3+:** Sie verstecken sich in tiefen Bauen. Dabei warnen sie sich gegenseitig mit lautem Klopfen ihrer kräftigen Hinterbeine.

Schmerz +2 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 3 LeP oder weniger



SEELENVOGEL

Die Seelenvögel der Unterstadt sind ein wahrhaft gruseliger Anblick. Halb Eule, halb Fledermaus kreisen sie wie zur Warnung über dem schwarzen Turm Nahemas tief in der Unterstadt. Ihre Herkunft ist unbekannt, doch hält sich hartnäckig das Gerücht, dass sie einstmals die Seelen derer waren, die während der großen Flut umgekommen sind. In letzter Zeit sollen Seelenvögel auch vereinzelt über den Marschen gesehen worden sein.

Lebensweise

Über die Lebensweise der Seelenvögel ist wenig bekannt. Sie scheinen auf dem schwarzen Turm Nahemas zu leben und dort Nester angelegt zu haben. Ob sie dort Junge ausbrüten oder ob sie sich überhaupt vermehren, ist unbekannt. Auch wovon sie sich ernähren kann nicht mit Sicherheit gesagt werden.



SEELENVOGEL

Größe: 0,7 Schritt;

Spannweite: 1,7 Schritt

Gewicht: 3 Stein

MU 15 **KL** 14(t) **IN** 13 **CH** 9

FF 12 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 16

SK 4 **ZK** 7 **Ini** 14 + 1W6

LE 45 **RS** 1 **GS** 4/20* **VW** 6

Krallen: **AW** 26 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Schnabel: **AW** 26 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 20, Körperbeherrschung 27, Krafttakt 24, Selbstbeherrschung 22, Verbergen 28, Willenskraft 30

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Haltegriff (wie Haltegriff, kann so gegriffene Gegner packen und ziehen. Sind sie leichter als 3 Stein, kann der Seelenvogel seine Beute forttragen).

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: 5 Tagesrationen

Kampfverhalten: Die Seelenvögel greifen an, sobald man versucht den Turm zu erklimmen. Sie hacken im Flug mit ihren Schnäbeln auf Kletterer ein und versuchen sie mit ihren Krallen von der Wand zu reißen.

Geisterkunde:

- ☛ **QS 3+:** Es heißt, dass die Seelenvögel aus den Seelen der Ertrunkenen entstanden sind, die in der großen Flut umkamen.

Schmerz +2 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

*zu Fuß/im Flug



WOLFSRATTE

Die größte bekannte Abart von Ratten ist die Wolfsratte. Diese dicht behaarten Plagegeister scheinen fast aus dem Nichts heraus aufzutauchen und suchen dann in Schwärmen Städte und Landstriche heim. In Havena finden sich immer wieder einzelne Wolfsratten in der Tiefe, aber auch in Hinterhöfen und Abwassergräben. Sie sind für Katzen eine recht herausfordernde Beute, und so manche Katze musste feststellen, dass eine einzelne Wolfsratte sie zu einem Schwarm gelockt hat und sich das Blatt plötzlich wendete.

Lebensweise

Wolfsratten leben in kleineren oder größeren Familien, die sich verborgene Nester in verlassenen Kaninchenbauten, in Zwischendecken oder anderen trockenen, dunklen Orten anlegen. Meist gehen Wolfsratten alleine auf Nahrungssuche, erreicht die Population jedoch eine kritische Masse, schließen sie sich im Schwärmen zusammen und können so ganze Landstriche kahlfressen.

WOLFSRATTE



Länge: 0,4 Schritt ohne Schwanz,
0,7 Schritt gesamt

Gewicht: 0,5 Stein

MU 12 **KL** 12(t) **IN** 12 **CH** 11

FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13

SK 2 **ZK** 4 **Ini** 13 + 1W6

LE 28 **RS** 1 **GS** 12 **VW** 5

Biss: **AW** 21 **TP** 1W6+3 **RW** Kurz

Fertigkeiten: Friemeln 21, Körperbeherrschung 21, Krafttakt 21, Selbstbeherrschung 17, Verbergen 20, Willenskraft 20

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Beute: Fell (4 🐾), 2 Tagesrationen

Kampfverhalten: Einzelne Wolfsratten kämpfen nur, wenn sie bedrängt werden. Dann beißen sie zu, bis sich ein Fluchtweg ergibt. Im Schwarm greifen sie aus dem Hinterhalt heraus auch größere Beute an.

Tierkunde:

🐾 **QS 1:** Wenigstens sind sie nicht giftig.

🐾 **QS 2:** Die Biester sind schlau.

🐾 **QS 3+:** Mit Feuer kann man sie eine Zeit lang auf Abstand halten.

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



ZIEGE

In den Hinterhöfen der Altstadt und auf den Bauernhöfen im Umland sind Ziegen kein seltener Anblick, denn sie sind genügsam, fressen so ziemlich alles und sind dabei Lieferanten von Fleisch, nahrhafter Milch und Leder. Sie sind geschickte Kletterer und gelten als frech, gefräßig und verspielt. Ziegenböcke riechen unangenehm und neigen dazu, Störenfriede, ob Mensch oder Tier, auf die Hörner zu nehmen. Daher gilt es als Herausforderung, Ziegenmilch zu stehlen ohne dabei durch den halben Stall zu fliegen.

Lebensweise

Ziegen werden meist im Herbst geschlachtet. Einzelne Zuchtböcke und Geißen überwintern in Ställen, um im Frühling zum Weiden auf Felder und in Wälder geführt zu werden, bewacht von einem Ziegenhüter, meist einem menschlichen Heranwachsenden. In der Stadt werden sie in Hinterhöfen und Ställen gehalten und mit allerlei Abfällen und Laub gefüttert.



ZIEGE



Länge: ca. 1,2 Schritt

Gewicht: 35 Stein

MU 12 KL 10(t) IN 12 CH 10

FF 10 GE 16 KO 22 KK 24

SK 2 ZK 13 Ini 14 + 1W6

LE 80 RS 0 GS 12 VW 6

Kopfstoß (Bock): AW 26 TP 2W6+2

RW mittel

Kopfstoß (Geiß): AW 26 TP 1W6+3

RW mittel

Tritt: AW 24 TP 2W6 RW mittel

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 28, Krafttakt 40, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 28, Verbergen 20, Willenskraft 22

Größenkategorie: groß

Typus: Tier

Beute: 140 Tagesrationen

Kampfverhalten: Ziegen verteidigen ihr Revier und ihre Jungen mit Kopfstößen.

Ansonsten ziehen sie die Flucht vor.

Tierkunde:

🐾 QS 1: Manche sind nett, andere gemein.

🐾 QS 2: Ziegenmilch ist kräftig, aber nicht schlecht.

🐾 QS 3+: Die Hörner können schmerzhaft sein, aber die Biester treten auch kräftig zu.

Schmerz +2 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder wenige





Die Schrecken der Dunkelheit

Havena ist eine Stadt voller Gefahren und Abenteuer. Um erfahreneren Charakteren weitere Herausforderungen bieten zu können, haben wir einige besondere Gegner zusammengestellt, die den erwachten Katzen Havenas das Leben schwer machen können. Wenn du als Spielleiter möchtest, können Vampirkatzen, Werhunde, Katzenmumien oder wandelnde Tote die Straßen unsicher machen. Sie besitzen jeweils Werte, eigene Regeln, eine Hintergrundgeschichte und klare Motivationen, um die das Gestalten von Abenteuern um sie herum zu erleichtern.

Diese Wesen sind dazu gedacht, bei Bedarf in das Spiel eingebracht zu werden und sind nicht zwingend fester Bestandteil des Hintergrundes. Wenn du als Spielleiter also ein Abenteuer um Katzenmumien schreiben möchtest, kannst du sie in dein Havena integrieren. Wenn du sie jedoch nicht brauchst, kannst du sie auch einfach ignorieren.

BRONAS KINDER

„Ewig wacht Brona, die Herrin der Pforte, auf dass kein Lebender das Reich der Zwischenwelt betrete. Und so, wie sie auf der Schwelle zwischen Leben und Tod wacht, so wachen ihre Kinder, halb lebendig, halb tot, über das Diesseits. Sie sind Kinder der Nacht, durch das Gift des Rattenkinds verflucht, die Sonne nie wieder zu sehen. Und doch werden sie geliebt von ihrer Mutter, die ihnen ihre Gaben schenkt. So durchstreifen sie die Nacht, als stille Wächter, wachsame Beschützer und dunkle Ritter, um Havena zu beschützen vor den Dingen, die im Dunkeln lauern.“

– Pjer Einauge

DIE VAMPIRKATZEN HAVENAS

Als das Himmelslicht den Nachthimmel über Havena erleuchtete, erwachten auch die Kinder Bronas. Katzen, vor Ewigkeiten am Rande der Zerzalsinsel zur Ruhe gebettet, befreiten sich aus ihren Gräbern, erfüllt von neuem Leben. Doch dieses Leben war nur geliehen, eine Gabe ihrer Mutter, und so nähren sie sich vom Leben anderer, um ihre Existenz zu erhalten. Sie sind die Wächter der Insel, ihrer Geister, und der ganzen Stadt. Sie streifen durch die Straßen und Gassen und beobachten die Lebenden, um sie vor den Gefahren der Nacht zu beschützen. Der Zerzalsohn Pjer Einauge



(siehe **Regelwerk, Seiten 32 und 238**) versorgt die Kinder Bronas mit Informationen und wacht über ihren Schlaf, wenn sie sich tagsüber in ihre Verstecke zurückziehen, um zu schlafen. Die meisten haben sich zu diesem Zweck verborgene Ecken in den Grüften oder dem alten Tempel der Insel gesucht, den die Menschen für ihren Totengott Boron errichtet haben.

„Sie haben Krümel Vielfell gefunden, nicht weit vom Hungerturm. Was auch immer ihn erwischt hat, Hunde waren es nicht. Kein Blut, keine Kratzer, nur zwei Einstiche im Hals. Nicht der erste in der Gegend. Es war der schwarze Schatten, heißt es. Es wird Zeit, dass jemand etwas unternimmt, sonst ist bald in den ganzen Marschen niemand mehr sicher.“

– Madame Goldschimmer

Der schwarze Schatten

Nicht alle Vampirkatzen haben ihre Rolle als Beschützer angenommen. Einige haben sich von den Vampiren der Zerzalinsel losgesagt und streifen durch die Stadt. Vor kurzem hat die Vampirkatze Nadra Blutnebel begonnen, diese gefallenen Vampirkatzen unter ihrer Herrschaft zu versammeln und hat ihr Quartier ganz in der Nähe des Hungerturms (siehe **Regelwerk, Seite 32**) bezogen. Sie hat sich in den Kopf gesetzt, die Ratten des Hungerturms zu unterwerfen, mit dem letztendlichen Ziel, die Herrschaft über die Stadt zu übernehmen und die Menschen zu vertreiben. Wie genau sie diese ambitionierten Pläne umsetzen will, ist bisher jedoch ihr Geheimnis. In der Zwischenzeit geht das Rudel um Nadra in den Marschen auf die Jagd, um seinen Durst zu stillen. Kommen dabei Katzen um, so heißt es stets, dass der Schwarze Schatten sie geholt hat. Es dürfte nicht lange dauern, dann werden die Vampirkatzen der Zerzalinsel sich dieses Problems annehmen müssen, und dies bedeutet einen noch nie dagewesenen Kampf Vampirkatzen gegen Vampirkatzen.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- 🐾 Vampirkatzen sind Untote. Auch wenn es nach außen so scheinen mag, sind sie keine lebenden Wesen. Für Ahnenkräfte und ähnliches gelten sie daher auch als Untote. Da Vampirkatzen nicht wirklich leben, sind sie immun gegen Gifte, Krankheiten und Altern.
- 🐾 Die Strahlen der Sonne sind ausgesprochen gefährlich für Vampirkatzen. Solange eine Vampirkatze direkter Sonnenstrahlung ausgesetzt ist, wirkt dies als würde der bestrahlte

UNTOTE UND GEISTER

Die in diesem Band vorgestellten Untoten sind nicht mit Geistern vergleichbar. Geister, wie sie im **Regelwerk** ab **Seite 209** beschrieben werden, sind körperlose, verlorene Seelen, die nur durch Materialisierung in einen Scheinkörper gezwungen werden können. Untote sind jedoch tote Leiber, die auf die eine oder andere Art von unnatürlichem Leben erfüllt wurden. Daher wirken Ahnengaben, die auf Geister wirken, nicht auf Untote. Ausnahmen gelten nur, wenn Untote explizit erwähnt werden, wie beispielsweise bei der Wirkung des weißen Speers der Zerzalkinder (siehe **Weißer Speer, Regelwerk, Seite 186**).

Körperbereich brennen. Entsprechend gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk, Seite 192**).

- 🐾 Neben Sonnenstrahlen sind Vampirkatzen auch recht empfindlich gegenüber Feuer. Schaden, der durch Feuer entsteht, wird verdoppelt.
- 🐾 Sobald die Sonne aufgeht, erleiden Vampirkatzen pro Minute eine Stufe des Zustands Betäubung bis zu einem Maximum von sieben Stufen. Wenn die Sonne wieder untergegangen ist, sinkt der Zustand Betäubung pro Minute um eine Stufe. Pro Tag kann eine Vampirkatze nur eine Ruhephase zur Regeneration nutzen. Hierbei regeneriert die Vampirkatze 1W6 LeP und abhängig von ihrem Zustand Blutdurst Ahnenenergie.
- 🐾 Es ist nicht leicht, eine Vampirkatze zu vernichten. Sie erhält die achte Stufe des Zustandes Schmerz erst bei 0 Lebenspunkten. Zudem stirbt sie erst, wenn sie -30 LeP erreicht hat. Nur wenn sie enthauptet wird, tritt der endgültige Tod sofort ein.

Pfählen

Ein Pfahl im Herz führt dazu, dass eine Vampirkatze den Status Bewusstlos erleidet und, solange der Pfahl steckt, auch behält. Sie zu pfählen ist jedoch nicht so einfach. Ist sie bereits bewusstlos oder bewegungsunfähig, sind zwei Aktionen von Nöten, um den Pfahl gezielt anzusetzen und der Vampirkatze durch das Herz zu treiben. Im Kampf ist hingegen ein um -15 erschwelter Angriff nötig, um ihr Herz mit einem Pfahl oder einem ähnlichen spitzen Gegenstand zu treffen. Vampirkatzen, die



sich dieser Schwäche bewusst sind, tragen Rüstungen mit Metall- oder Holzplatten, die besonders diesen wunden Punkt schützen und einen solchen gezielten Angriff ziemlich schwierig machen.

ZUSTAND BLUTDURST

Das Blut lebender Kreaturen ist das Lebenselixier der Vampirkatzen und die Quelle ihrer Kräfte. Können sie nicht regelmäßig an Blut gelangen, erleben sie den Zustand *Blutdurst*. Am Ende jeder Ruheperiode, üblicherweise einem Tag, steigt die Stufe von *Blutdurst* um 1. Je nach Stufe erhalten sie Erleichterungen oder Erschwernisse auf alle Fertigungsproben. Dies gilt auch für Proben auf Ahnengaben Bronas. Dies modifiziert auch ihren AW und so indirekt auch ihren VW. Auch die Regeneration von Ahnenenergie, die sie zum Wirken ihrer Kräfte benötigen, wird durch diesen Zustand definiert. Steigt ihr *Blutdurst* auf die Stufe 6 oder 7, so erhalten sie den Status *Blutgier*. Steigt er auf 8, erhalten sie den Status *Raserei* und greifen jedes lebende Wesen an, dessen Blut ihnen Erleichterung von ihrem Durst verspricht.

Status Blutgier

Kommt ein Katzenvampir in Kontakt mit der Körperwärme eines lebenden Wesens oder kann er Blut riechen oder sehen, muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um sich zu beherrschen. Ansonsten muss er seinem Drang nachgeben und das vorhandene Blut aufschlecken bzw. das Wesen beißen, dessen Wärme er spürt.

BLUT SAUGEN

Um den Blutdurst zu stillen, müssen Vampirkatzen das Blut von Erwachten oder Menschen zu sich nehmen. Das Blut von einfachen Tieren vermag ihren Durst nicht zu stillen.

Um Blut zu saugen, können sie ihre oberen Eck-

zähne ausfahren und an empfindlichen Stellen punktuelle Wunden schlagen, aus denen sie das Blut herausaugen. Die Menge wird hier in abstrakten Bluteinheiten erfasst. Pro zu sich genommener Bluteinheit sinkt der Zustand *Blutdurst* um eine Stufe. Pro Bluteinheit benötigt die Vampirkatze etwa eine halbe Minute.

Je nach Größenkategorie verfügen Lebewesen über unterschiedlich viele Bluteinheiten (siehe Größenkategorien im *Regelwerk*, Seite 157). Das Opfer erleidet pro Bluteinheit 2W6+2 Schadenspunkte. Werden ihm alle Bluteinheiten entzogen, fallen seine LeP auf 0. Winzige Lebewesen haben zu wenig Blut, um den Durst einer Vampirkatze zu stillen.

Die wenigsten Lebewesen wollen sich das Blut aussaugen lassen. Daher ist es für Vampirkatzen nicht leicht, ihren Durst zu stillen. Sie bedienen sich daher meist bei schlafenden Opfern oder solchen, die sie zuvor bewegungsunfähig gemacht haben.

Kleine und mittlere Wesen erhalten pro Regenerationsphase eine halbe Bluteinheit zurück. Große und riesige Wesen erhalten eine Bluteinheit pro Regenerationsphase zurück.

BLUT UND AHNENENERGIE

Vampirkatzen wandeln das nachts gesaugte Blut während des Tages in die Ahnenenergie Bronas um, die sie benötigen, um ihre unnatürlichen Ahnengaben anwenden zu können. Die Ahnenenergie von Bronas Kindern wird abhängig vom Zustand *Blutdurst* regeneriert, zwischen 2W6 und -1W6 AeP pro Tag. Wenn Vampirkatzen nicht regelmäßig Blut saugen können, verlieren sie nach und nach die Fähigkeit Ahnenenergie zu regenerieren und können sie sogar nach und nach einbüßen.

Das Maximum der Ahnenenergie kann im Spiel mit AP genauso erhöht werden wie bei anderen Ahnenkindern (siehe *Regelwerk*, S. 198).

BLUTDURST

Stufe	PW-Modifikator	AeP-Regeneration	Besonderheiten
0	+4	+2W6	–
1	+3	+2W6	–
2	+2	+1W6	–
3	+1	+1W6	–
4	0	+1W6	–
5	-1	0	–
6	-2	0	Blutgier
7	-3	0	Blutgier
8	-4	-1W6	Raserei



BLUTEINHEITEN NACH GRÖÖE

Größenkategorie	max. Bluteinheiten
winzig	0
klein	2
mittel	4
groß	8
riesig	16

Ahnenenergipunkte erschaffen

Durch schiere Konzentration kann eine Vampirkatze einmal pro Nacht das gesaugte Blut direkt in Ahnenenergipunkte umwandeln. Eine solche Umwandlung erzeugt 2W6 AeP und 1 Stufe *Blutdurst*.

VAMPIRKATZE WERDEN

Wenn eine Vampirkatze einer erwachten Katze drei Nächte nacheinander jeweils mindestens eine Bluteinheit aussaugt und sie in der dritten Nacht danach mit ihrem Blut füttert, wird die Katze innerhalb von einer Woche selbst eine Vampirkatze. Die Verwandlung beginnt mit Fieber und leichter Lichtempfindlichkeit, die immer weiter zunimmt. Ab dem dritten Tag kommen ein erhöhtes Schlafbedürfnis und Gliederschmerzen hinzu. Am sechsten Tag steigt das Fieber schlagartig, bis die Katze am siebten Tag ins Delirium fällt und verstirbt. In der nachfolgenden Nacht erwacht sie als untote Vampirkatze mit 7 Stufen *Blutdurst* und 0 AeP. Sie erhält automatisch den Vorteil Ahnenkind und die Sonderfertigkeit Tradition (Bronakind), sie wird

also zu einem Bronakind. Ahnengaben muss sie im weiteren Verlauf erwerben. Bronakinder haben keinen Zugriff auf Ahnengeschenke und die Sonderfertigkeit Aspektkenntnis.

Ahnenkinder als Vampirkatzen

Keine Katze, ob tot oder lebendig, kann Ahnenkind mehrerer Ahnen sein. Sollte eine Vampirkatze vor ihrer Verwandlung ein Ahnenkind gewesen sein, so verliert es alle bisherigen Ahnengaben, Ahnengeschenke und Ahnenenergie und kann die Sonderfertigkeit Tradition des bisherigen Ahnen nicht mehr nutzen.

Modifizierte Werte

Durch ihre Umwandlung erhält die Katze alle Stärken und Schwächen (siehe Stärken und Schwächen, Seite 20) von Vampirkatzen. Zudem erhält sie Boni auf Lebensenergie, Seelenkraft und Zähigkeit.

Steigerung

Vampirkatzen erhalten und verwenden Abenteuerpunkte genauso wie erwachte Katzen.

Modifikatoren von Vampirkatzen

Lebensenergie-Modifikator:	+10
Seelenkraft-Modifikator:	+1
Zähigkeit-Modifikator:	+1
Ahnenenergie:	20 + CH

Ahnengaben Bronas

BLUTHEILUNG

Probe: MU/KO

Wirkung: Der Vampir wandelt gesaugtes Blut in Lebensenergie um. Er erhält 2W6+QS/2 LeP, jedoch nicht über sein Maximum hinaus.

AeP-Kosten: 8 AeP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Vampirkatzen

Steigerungsfaktor: C

FLEDERMAUSLEIB

Probe: IN/KO

Wirkung: Der Leib der Vampirkatze zerfällt in ein Dutzend Fledermäuse, die in verschiedene Richtungen davonfliegen. Eine dieser Fledermäuse ist

die Vampirkatze selbst, die anderen verschwinden nach einer Minute, wenn niemand sie im Blick behält. Als Fledermaus behält die Vampirkatze ihre geistigen Fähigkeiten, erhält jedoch die körperlichen Fähigkeiten einer Fledermaus. Als Fledermaus kann die Vampirkatze keine weiteren Ahnengaben wirken.

WERTE DER FLEDERMAUS

MU *KL *	IN *	CH *
FF 13 GE 15	KO 7	KK 7
SK * ZK -3	Ini 12 + 1W6	
LE 10	RS 0	GS 2/16** VW 4
Biss: AW 17	TP 1W6-1	RW Kurz
* Werte wie die Vampirkatze		
** 2 auf allen vieren, 16 fliegend		



AeP-Kosten: 8 AeP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Vampirkatzen
Steigerungsfaktor: B

HYPNOTISCHER BLICK

Probe: CH/GE (modifiziert durch SK)
Wirkung: Das Ziel verliert sich in den Augen des Vampirs und bleibt reglos stehen. Wird der Blick unterbrochen, endet die Wirkung sofort.
AeP-Kosten: 8 AeP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Vampirkatzen
Steigerungsfaktor: D

MAUNZENDER BEFEHL

Probe: KL/CH (modifiziert durch SK)
Wirkung: Die Vampirkatze zwingt einem Menschen ihren Willen auf. Der Mensch führt eine Handlung durch, von der er glaubt, dass die Vampirkatze sie



von ihm erwartet. Die Vampirkatze muss sie ihm kommunizieren, beispielsweise durch Gestik. Das mag das Öffnen einer Tür oder das Füllen eines Napfes sein. Das Gedächtnis des Menschen ändert die Ahnengabe nicht, und sie baut auch keine übernatürliche Art der Kommunikation auf. Der Mensch führt keine Handlungen aus, die ihn oder ihm wichtige Personen in Gefahr bringen.

AeP-Kosten: 8 AeP

VAMPIRKATZEN ALS CHARAKTERE

Vampirkatzen sind in der Welt von Die Schwarze Katze durchaus mächtige Wesen. Daher solltest du dir als Spielleiter überlegen, welche Abenteuer und Herausforderungen für Vampirkatzen besonders geeignet und interessant sind. Ein Charakter kann während des Spiels oder direkt nach der Charaktererschaffung in eine Vampirkatze verwandelt werden.

War der Charakter vorher Ahnenkind eines anderen Ahnen, verliert er die bisherige Tradition, die Ahnengaben und Ahnengeschenke und die bisherige Ahnenenergie.

Als Bronakind erhält der Charakter folgende Vorteile, Sonderfertigkeiten und Modifikatoren:

Vorteile: Ahnenkind

Sonderfertigkeiten: Tradition (Bronakind)

Lebensenergie-Modifikator: +10

Seelenkraft-Modifikator: +1

Zähigkeit-Modifikator: +1

Ahnenenergie: 20 + CH

Ahnengaben Bronas für 40 AP

Zudem unterliegt er allen Stärken und Schwächen von Katzensvampiren.

Diese Fähigkeiten von Vampirkatzen haben, inklusive des Vorteils Ahnenkind, der Tradition Bronakind und den anderen Befähigungen,

ungefähr einen Gegenwert von 440 AP.

Aufgrund ihrer überlegenen Fähigkeiten, aber auch ihrer Einschränkungen, ist es sinnvoll, wenn alle Charaktere Vampirkatzen sind. Sollten erwachte Katzen und Vampirkatzen in der gleichen Gruppe gespielt werden, kann es sowohl durch die Unterschiede in den Fähigkeiten, aber auch durch die Einschränkung nur nachts aktiv sein zu können, im Spiel zu Schwierigkeiten kommen.

Wenn du trotzdem mit einer gemischten Gruppe aus Erwachten und Vampirkatzen spielen möchtest, ist es sinnvoll, anderen Charakteren in einer solchen Gruppe nach der Generierung 440 AP zusätzlich zur Steigerung ihrer Fähigkeiten zuzugestehen, um den Wert des Pakets für Vampirkatzen auszugleichen. Wird ein Charakter erst während des Spiels ein Katzensvampir, kannst du die nötigen 440 AP als Kredit ansehen. Die nächsten 440 AP, die der Charakter erhält, werden dann dazu genutzt, diesen Kredit abzubezahlen. Werden Ahnenkinder verwandelt, können sie sich den Vorteil Ahnenkind und den Verlust ihrer bisherigen Tradition auf diese 440 AP anrechnen lassen. Die Ahnengaben und Ahnengeschenke sind jedoch verloren.



Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Vampirkatzen
Steigerungsfaktor: D

UNNATÜRLICHE KRAFT

Probe: IN/KK
Wirkung: Die Vampirkatze erhöht kurzfristig ihre Körperkraft um QS.
AeP-Kosten: 4 AeP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x2 Kampfrunden
Zielkategorie: Vampirkatzen
Steigerungsfaktor: B

UNNATÜRLICHE SCHNELLIGKEIT

Probe: GE/KK
Wirkung: Die Vampirkatze erhöht kurzfristig ihre GS um QS.
AeP-Kosten: 4 AeP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfrunden
Zielkategorie: Vampirkatzen
Steigerungsfaktor: B



KATZENVAMPIRE IN WERTEN

Die Werte eines Katzenvampirs basieren auf den Werten der lebenden Katze, die zum Vampir geworden ist. Somit können sie deutlich variieren. Als Beispiel wurde hier ein gerade zur Vampirkatze erhobener Firunsbärchen-Straßenkämpfer gewählt.

Größe: ca. 0,7 Schritt

Gewicht: 2,5 Stein

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 11 GE 13 KO 15 KK 14

SK 3 ZK 7 Ini 14 + 1W6

LE 47 AE 30 RS 4* GS 5/10

Raufen: AW 25 VW 5 TP 1W6+1 RW kurz

Schwertmesser und kleiner Deckel: AW 27

VW 9 TP 1W6+4 RW mittel

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung II, Haltegriff, Kopfnuss, Ohrbiss, Präziser Angriff I, Verteidigungshaltung

Fertigkeiten: Friemeln 19, Körperbeherrschung 26, Krafttakt 27, Selbstbeherrschung 24, Sinnesschärfe 21, Verbergen 23, Willenskraft 25

Ahnengaben: Blutheilung 24, Hypnotischer Blick 21, Unnatürliche Schnelligkeit 25

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter

Beute: je nach Ausrüstung

Kampfverhalten: Vampirkatzen haben unterschiedliche Kampfweisen, so wie erwachte Katzen auch. Meist versuchen sie sich spätestens zurückzuziehen, wenn ihre LE unter 50 Prozent fällt.

Geisterkunde:

🐾 QS 1: Irgendetwas stimmt mit dieser Katze ganz und gar nicht.

🐾 QS 2: Hast du sie jemals tagsüber gesehen?

🐾 QS 3+: Es heißt, solche wie der schleichen auf der Zezalinsel herum.

Schmerz +2 bei: 35 LeP, 24 LeP, 12 LeP, 0 LeP

* Durch Kettenhemd und Belastungsgewöhnung II: RS4 / BE 2



Werhunde

„Wenn der Mond voll und hell über der Stadt steht, wenn Trachs fables Auge auf dich herabblickt, dann erwacht sein Blut in dir. Es erweckt den Teil in dir, der so tief verborgen wurde wie Trach selbst. Spürst du, wie sein Zorn dein Herz hämmern lässt? Wie seine Wut das Feuer in dir schürt? Sein Blut kocht in dir unter seinem kalten Blick. Hörst du das Heulen in der Ferne? Deine Brüder rufen dich. Ihr Heulen erfüllt die Nacht, denn sie sehen, was du siehst. Sie spüren, was du spürst. Lass es geschehen! Streife deine Ketten ab! Lass dem Zorn freien Lauf! Hole ihn hervor, befreie ihn, und dann lass dich von ihm treiben! Sei kein Diener der Menschen mehr! Sei frei, ein freies Kind Trachs!“

– Daran Scherbenbiss

DIE WERHUNDE HAVENAS

Beunruhigende Gerüchte gehen in Havena um. Geschichten über einen riesigen Hund, der Schafe reißt, oder über eine Kreatur halb Hund, halb Mensch, die über Katzen herfällt. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen. Denn wenn der Vollmond am Firmament steht, dann wird in einigen erwachten Hunden ein altes Übel geweckt: der Zorn Trachs, der ihnen die Kraft ihres Ahnvaters verleiht, aber auch ein unstillbares Verlangen nach Blut und Fleisch. Im Schein des Vollmondes werden harmlose Schoßhunde zu reißenden Bestien, die halb aufrecht und halb auf allen vieren auf der Suche nach Beute durch die Gassen streifen. Nach einer rauschhaften Nacht der Jagd erwachen sie oftmals erschöpft und ohne Erinnerung in ihren blutverschmierten Schlafkörbchen. Einige haben mittlerweile verstanden, was der Vollmond aus ihnen macht. Und während die einen erschrocken sind über sich selbst, umarmen andere ihre neu gewonnene, triebhafte Kraft und sehen sie als Geschenk ihrer wölfischen Ahnen an.

Die erwachten Straßenhunde Feldmarks haben begonnen, nach dem Übeltäter zu suchen, der in Vollmondnächten Schafe und Hühner reißt, da sie Sorge haben, in den Augen der Menschen als Sündenbö-

cke herhalten zu müssen. Bisher haben die Hunde Wölfe aus dem Umland um Havena im Verdacht. Keiner von ihnen käme auf die Idee, dass ausgerechnet der kleine Rahjatänzer (eine dem Yorkshire-Terrier ähnelnde Hunderasse) Nuncio Lockenfell der Übeltäter ist, der in Vollmondnächten auf blutige Raubzüge geht. Er lebt als verwöhnter Schoßhund auf dem Vergnügungsschiff Rethis, das an einem Pier am Ufer der Feldmark festgemacht ist. Die Rethis beherbergt ein Speiselokal, sowie einen Spielsalon, und so unterhält Nuncio wohlhabende Herrschaften und ergaunert sich kleine Häppchen. Bei einem Spaziergang im Umland wurde er von einem Wolf gebissen, und es hat sein Herrchen einiges an Dukaten gekostet, um ihn nach dem Angriff wieder aufpäppeln zu lassen. Aber seit diesem Biss ist alles anders. Wenn der Vollmond auf die Stadt herabscheint, verwandelt sich der verspielte kleine Hund in die gefürchtete Bestie: den Werhund Havenas. Und wer weiß, vielleicht ist Nuncio nicht der einzige Werhund, der in Havena umgeht.

Werhund werden

Wird ein erwachter Hund von einem Werhund gebissen, unabhängig davon, ob dieser verwandelt ist oder nicht, besteht die Chance, dass auch zu einem Werhund wird. Dies ist immer dann der Fall, wenn der Hund das Blut Trachs in sich trägt. Dies ist relativ selten und von außen nicht erkennbar. Du kannst als Spielleiter festlegen, ob ein Hund Trachs Erbe in sich trägt oder nicht. Die Bisswunde verheilt recht schnell, doch in der ersten Vollmondnacht nach dem Biss wird der Hund von verwirrenden Träumen über Wölfe, Wildnis und Weite heimgesucht. Diese Träume führen nach und nach zu dem Drang, den Mond anzuheulen, der nur schwerlich unterdrückt werden kann. Einen Monat später, beim nächsten Vollmond, erwacht Trachs Blut das erste Mal und verwandelt den Hund nachts



in einen Werhund. Die Verwandlung ist schmerzhaft, aber schnell. Sie dauert gerade einmal 3 Kampfrunden. Danach gelten nicht mehr seine bisherigen Werte, sondern die des Werhundes. Die Jagd beginnt.

Stärken und Schwächen

- Werhunde sind Erwachte. Sie sind in verwandelter Form immun gegen Gifte.
- Während der Verwandlung und in verwandeltem Zustand erholt sich ihr Körper schnell von Verletzungen. Er regeneriert 4 LeP pro Kampfrunde, bis zu seinem LE-Maximum. Ausgenommen sind Verletzungen, die durch versilberte oder Silberwaffen verursacht wurden. Diese regenerieren wie üblich durch Ruhephasen.
- Werhunde leiden unter dem Nachteil *Schlechte Angewohnheit (Mondsucht)* (siehe Regelwerk, Seite 131). Sie neigen dazu, den Mond anzuh-

heulen, sowohl als Hund als auch als Werhund.

- Sie werden von einem starken Jagddrang getrieben und leiden unter dem Nachteil *Schlechte Eigenschaft (Jagdfieber)* (siehe Regelwerk, Seite 133).
- Werhunde können sich im verwandelten Zustand nur schleierhaft an ihr bisheriges Leben erinnern und sprechen, wenn überhaupt, nur knurrend und schleppend.
- Werden Werhunde in ihrem ursprünglichen Zustand verletzt (5 oder mehr LeP innerhalb einer Kampfrunde) oder geraten sie in Panik oder Zorn, so wird die Verwandlung in ihre Werhundform ausgelöst. Dies können sie verhindern, indem ihnen eine Probe auf Willenskraft gelingt.
- Werden verwandelte Werhunde bewusstlos oder werden sie getötet, verwandeln sie sich in ihre ursprüngliche Form zurück.

WERHUND

Die Werte gelten für einen kleinen Hund. Größere Hunde sind selten erwacht, und so noch seltener Werhunde. Sollte ein großer erwachter Hund ein Werhund werden, kannst du als Spielleiter die körperlichen Werte deutlich erhöhen.

Größe: ca. 1,2 Schritt

Gewicht: 15 Stein

MU 17 KL 7 IN 16 CH 8
FF 11 GE 18 KO 22 KK 22
SK 3 ZK 12 Ini 18 + 1W6
LE 80 RS 2 GS 8/16* VW 6

Raufen: AW 36 TP 1W6+4 RW kurz

Aktionen: 2

Vor- und Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Mondsucht), Schlechte Eigenschaft (Jagdfieber)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Präziser Angriff I+II+III, Rundumschlag I+II, Tödlicher Angriff, Vorstoß

Fertigkeiten: Friemeln 22, Körperbeherrschung 32, Kraftakt 38, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 37, Verbergen 27, Willenskraft 21

Größenkategorie: groß

Typus: Erwachter

Beute: keine

Kampfverhalten: Werhunde belauern und verfolgen ihre Beute, um sie aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen. Manche Werhunde kämpfen bis zum Ende, andere fliehen sobald sie nur noch über 40 LeP verfügen. Mehrere Werhunde können auch gemeinschaftlich als Rudel auf die Jagd gehen.

Tierkunde:

- QS 1: Es ist definitiv kein normaler Hund.
- QS 2: Vielleicht hängt es mit dem Mond zusammen?
- QS 3+: Gab es da nicht Geschichten? Irgendetwas mit Silber?

Besonderheiten: Werhunde regenerieren 4 LeP pro Kampfrunde, bis zu ihrem LE-Maximum. Ausgenommen sind Verletzungen, die durch versilberte oder Silberwaffen verursacht wurden. Diese regenerieren wie üblich durch Ruhephasen.

Schmerz +2 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

* Aufrecht / auf allen vieren



Kashatas Mumiendiener

„Goldene Kashata, Schwester der Aphasmayra, Meisterin von Hulya al'Mrinda, Herrscherin über Zhamorrah. Verraten von Schlangen, vertrieben von Menschen, begraben mit ihren Dienern. Unsterbliche Ahnenmutter der Wächter Zhamorrahs, erhebe dich aus deinem Schlaf! Zunge und Augen geben wir dir, Herz und Leber schenken wir dir, in goldenes Fell hüllen wir deinen Leib! Bereit ist das Gefäß! Fülle es und erhebe dich!“

– Kashatas ewige Diener

Vor 3.000 Jahren

In lang vergangener Zeit herrschte die Stadt Zhamorrah über den Zusammenfluss der beiden Ströme Mhanadi und Gadang, weit weg im fernen Südosten Aventuriens. Beherrscht, so heißt es, wurde Zhamorrah von der Satrapa Hulya al'Mrinda, einer mächtigen Magierin. Doch die Stadt wurde von den Magiermogulen, einem Zusammenschluss finsterner Magier, erobert und Hulya al'Mrinda mit ihrer Dienerschaft wurde vertrieben. In der Fremde starb sie und wurde mit ihren Dienern und ihren Katzen begraben. Soweit ist einigen wenigen menschlichen Gelehrten die Geschichte von Hulya al'Mrinda bekannt. Und bis heute kennt man die Ruinen Zhamorrahs, zerstört Jahrhunderte später in den grausamen Skorpionkriegen. Bekannt sind die Ruinen aber auch, da sie den Katzen des trockenen und felsigen Landstriches ihren Namen geben. Cha ay Zhamorrah, Wächter Zhamorrahs, werden sie genannt. Es sind struppige, hochbeinige Katzen mit sandfarbenem Fell, zäh und scheu, an das Leben in der trockenen und heißen Region bestens angepasst. Über Jahrhunderte wurden aus ihnen die Aranier gezüchtet, die sich heute bei den Wohlhabenden Havenas großer Beliebtheit erfreuen.

„Ist sie Tochter Aphasmas? Ist sie selbst eine Ahnenmutter? Mächte unterwarf sie, weit größer als Mutter Mika auch nur zu träumen wagt. Mehr Geister bezwang sie als Zerzal, und Armeen führte sie an, mutiger als Rondra. Sie opferte ihre Unsterblichkeit für ihr Heim, für ihre Kinder, als die Menschen kamen. Doch die Schlange Anandusha verriet sie. Erst kamen die Menschen, dann die Sechsbeinigen, und bald zerstörten sie ihr Heim in Streit und Zwist, ließen keinen Strauch, keinen Baum am Leben. Am Ende war nichts mehr. Traue nicht jenen, die mit ihrem Leib über den Sand kriechen! Und fürchte die, deren Leiber gepanzert sind, dass sie in der Sonne schimmern!“

Nun liegt sie in ihrer Gruft im ewigen Schlaf, und wartet. Mögen die Ahnen verhüten, dass Kashata jemals erwacht. Zorn erfüllt sie und Rache wird ihr Schwert sein. Ein Schwert, das verschlingt und vertilgt. Schlafe, goldene Kashata ay Zhamorrah, schlafe deinen ewigen Schlaf!“

– Schaki Schmalfuß, der Wissende, nach einem langen Traum

Selbst der wissbegierigste Mensch ahnt nicht, dass Zhamorrah nicht nur von Menschen beherrscht wurde. Kashata ay Zhamorrah war die Herrin über die Katzen Zhamorrahs, und ihre Nachkommen bewachen ihr einstiges Reich bis heute. Vertrieben mit der Satrapa, der menschlichen Herrscherin der Stadt, starb Kashata an ihrer Seite. Daher wurde sie mit der Satrapa mumifiziert und begraben, so wie es in dieser Region damals Brauch war. Bald war ihr Grab vergessen und es gingen Jahrtausende ins Land.

Heute

Vor wenigen Jahren fanden Abenteurer, man mag sie auch Grabräuber nennen, das Grab der Satrapa Hulya al'Mrinda. Einige von ihnen bezahlten dies mit ihrem Leben, von Wächtermumien niedergestreckt oder von Fallen erschlagen. Aber der Rest zertrümmerte die Schätze der Satrapa aus ihrer Gruft und trug sogar sie selbst in ihrem Sarkophag heraus. Wenig beachtet wurden dreizehn Katzenmumien, in ein Fass gestopft und abtransportiert, nicht viel mehr als Beifang angesichts von Schmuck und Geschmeide. All diese Schätze gingen auf den weiten Weg nach Havena, erworben von einem Kuriositätenhändler, der für die exotischen Schätze aus längst vergangenen Zeiten horrenden Preise von den Patriziern Havenas forderte. So fand bald jedes Kunstwerk und jedes Schmuckstück einen neuen Besitzer. Einzig das Fass blieb vergessen in einer Lagerhalle im Südhafen zurück, bis eines Tages, wenige Wochen nach dem Himmelslicht, ein Lagerarbeiter das Fass aufbrach. Doch ihn erwartete nicht wie erhofft Wein oder Getreide, sondern ein Dutzend zorniger Katzenmumien, die ihn anfielen und niederstreckten. Die dreizehnte erhob sich jedoch nicht. Sie ist die Mumie von Kashata ay Zhamorrah, der Goldenen, die im Gegensatz zu ihren Dienern nicht erwachte.

Und so streben ihre zwölf Diener danach, ihrer Herrin einen würdigen Leib zu bereiten, damit sie in ihn zurückkehren vermag. Sollten sie erfolg-



reich sein und die Goldene auferstehen, wird sie eine Schreckensherrschaft errichten, und ihre Rache an Menschen wie Katzen wird grausam sein.

Mumien im Spiel

Die Diener Kashatas haben einen klaren Plan und sind willens, ihn mit allen Mitteln umzusetzen. Ihr Versteck haben sie im Speicher der Schänke Oase der 1.000 Freuden in Oberfluren aufgeschlagen, und ihr einziges Streben ist es, Kashata wiederzuerwecken. Sie durchstreifen die Nacht, um die Schönheit Kashatas in ihren Leib zurückzubringen, und so stellen sie den Nachfahren der Cha ay Zhammorah nach, den Araniern Havenas, und besonders den Erwachten, auf der Suche nach Augen, Zunge, Herz, Leber und Fell, damit aus Kashatas Mumie und diesen Zutaten ein neuer Leib entstehe. Außerdem benötigen sie einige der Schmuckstücke aus ihrer Gruft, um ihren Geist zurück in ihren Körper zu locken. Hierbei handelt es sich um ein Zepter, ein Messer aus Obsidian, ein Querbeil bzw. eine Dechsel aus Meteoreisen, einen breiten Kragen aus Lapislazuli und die Totenmaske Kashatas, jeweils mit Gold und großen Rubinen besetzt. Sie versuchen diese Gegenstände in aller Heimlichkeit zu erlangen, aber ihren Weg pflastern trotzdem die Leichen gehäuteter und verstümmelter Katzen. Zudem brechen sie in verschiedene Anwesen in Oberfluren ein, um die geraubten Schmuckstücke einzusammeln, die sie für die Erweckung ihrer Herrin benötigen. Auch hier mag ihnen der eine oder andere Wachhund oder menschliche Bewohner zum Opfer fallen. Vielleicht finden sich aber auch Verbündete unter opportunistischen Müllwühlern oder furchtsamen Schoßkatzen, die sich von der Herrschaft Kashatas selbst Macht und Reichtum versprechen.

Das Erweckungsritual benötigt neben den Organen und Schätzen das Blut eines großen, kräftigen Lebewesens wie eines kräftigen Menschen oder eines Bullen.

Die Charaktere können zufällig auf die blutige Spur der Mumien stoßen, vielleicht aber auch direkt mit einer von ihnen zusammentreffen, während diese sich als lebende Katze getarnt hat, möglicherweise sogar als Bekannter der Charaktere. Möglicherweise schickt Kaiserin Rohaja die Charaktere auf der Suche nach verschwundenen Araniern aus, die den Mumien zum Opfer gefallen sind. Die Suche nach den Katzenmumien und die Verhinderung des Erweckungsrituals dürfte auch für erfahrenere Charaktere eine erhebliche Herausforderung darstellen.

Die erwachte Kashata

Sollte Kashata im Rahmen eines Abenteuers tatsächlich erwachen, haben die Katzen Havenas ein großes Problem. Mit einem neuen, lebenden Körper ausgestattet, kann sie innerhalb weniger Tage auf kaum vorstellbare übernatürliche Fähigkeiten zurückgreifen, die jedes Ahnenkind vor Neid erblassen ließe. Wenn du als Spielleiter diesen Punkt erreicht hast, darfst du gerne aus dem Vollen schöpfen: Seuchen, Heuschrecken- und Skarabäenschwärme, blutrotes Wasser und ähnliche Plagen begleiten Kashata auf ihrem Weg zur Herrschaft über Havena, während sie Scharen von Katzen, Geistern und Menschen unter ihren Willen zwingt. Für die weitere Beschreibung von Havena und Aventurien gehen wir nicht davon aus, dass es so weit kommt. Aber das muss ja nicht für dein Aventurien gelten.

Stärken und Schwächen

- ❧ Katzenmumien sind Untote. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und Altern.
- ❧ Sie erleiden keine Zustände.
- ❧ Ihre Körper sind ausgetrocknet, aber sehr robust und verfügen über enorme Kraft. Einzig Feuer müssen sie fürchten. Schadenspunkte durch Feuer werden verdoppelt.
- ❧ Lebenspunkte können sie nur regenerieren, wenn sie ihre Ruhephase in einem Sarkophag verbringen. In einer solchen Ruhephase regenerieren sie alle Lebenspunkte. Wurden ihnen Körperteile abgeschlagen, können Ersatzkörperteile von Katzen, einbalsamiert und



getrocknet, mit in den Sarkophag gelegt werden. Diese ersetzen nach der Ruhephase die fehlenden Körperteile.

- 🐾 Kashatas Diener tragen kleine Katzenstatuetten aus Elfenbein, Alabaster, Rosenquarz und anderen edlen Materialien dort, wo einstmals ihr Herz war. An diese sind ihre Seelen gebunden. Fallen die Lebenspunkte einer Mumie unter 0, stirbt sie nicht, sondern bleibt nur handlungsunfähig und reglos liegen. Erst wenn die Statuetten zerstört werden, wird auch die Mumie endgültig vernichtet. Ansonsten kann sie sich in einem Sarkophag innerhalb einer Ruhephase wieder vollständig regenerieren oder in ihrem leblosen Zustand trocken gelagert Ewigkeiten reglos überdauern.
- 🐾 Da sie nach Jahrtausenden in einer lichtlosen Gruft das Sonnenlicht scheuen, gehen Mumien nur nachts auf ihre Streifzüge. Sie meiden helles Licht, was durch den Nachteil *Angst vor hellem Licht Stufe 2* (siehe **Regelwerk**, Seite 128) abgebildet wird.
- 🐾 Die Mumien besitzen den Verstand eines Erwachten und das Wissen der Katzen, die sie einstmals waren. Sie sind daher in der Lage, Werkzeuge und Waffen zu verwenden. Sie sind Kashata treu ergeben und werden alles daran setzen, ihre Herrscherin zu beschützen und sie letztendlich zum Leben zu erwecken. Sie sprechen die Allsprache, jedoch nur schleppend und mit seinem sehr fremdartigen Akzent, der mit einzelnen in Havena unbekannten Worten durchsetzt ist.

Kräfte der Mumien

Eine Mumie kann nach Wahl des Spielleiters auf folgende Kräfte zurückgreifen. Zum Wirken dieser Kräfte benötigen Mumien eine Aktion. Proben sind nicht nötig.

- 🐾 **Fluch der Mumie:** Die Mumie kann einen ihr wichtigen Gegenstand verfluchen. Wenn jemand den Gegenstand als Besitz erlangt, bekommt er nach einer Woche Alpträume von erstickenden Sandstürmen, fleischfressenden Skarabäen und zornigen Katzen, die ihn jede Nacht heimsuchen. Er verliert dabei jede Nacht 1W6 LeP. Er kann außerdem durch Ruhephasen

keine LeP regenerieren. Dies gilt so lange, bis er den Gegenstand verkauft, verschenkt oder dieser anderweitig in den Besitz von jemand anderem übergeht. Der Fluch bleibt dabei auf dem Gegenstand und entfaltet bei seinem neuen Besitzer wieder seine Wirkung, bis der Gegenstand wieder im Besitz der Mumie ist. Wirft er Verfluchte den Gegenstand weg, findet sich dieser wie durch Geisterhand wenige Stunden später wieder im Besitz des Verfluchten. Zerstört er den Gegenstand, bleibt der Fluch erhalten, bis die verfluchende Mumie vernichtet wurde oder der Verfluchte stirbt.

- 🐾 **Haut der Lebenden:** Die Mumie zieht das Fell einer Katze ab und zieht es sich an. So kann die Mumie das Aussehen der Katze annehmen. Nach 3 Tagen beginnt das Fell nach Fäulnis zu riechen und nach 6 Tagen ist der Verfall so weit fortgeschritten, dass Betrachten die herunterhängende und löchrige Haut auffällt. Die Zeitabstände können verdoppelt werden, wenn die Mumie haltbarmachende Mittel wie Alkohol oder starke Gewürze verwendet. Diese können auch den Geruch zumindest zum Teil überdecken.
- 🐾 **Hauch des Schreckens:** Alle Erwachten und Menschen im Umkreis von 25 Schritt erleiden für 5 Minuten den Nachteil *Angst vor Katzenmumien Stufe 3* (siehe **Regelwerk**, Seite 128). Sie können eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Erfolg werden die Stufen des Nachteils um QS gesenkt. Die Kraft kann gegen jedes Ziel nur einmal am Tag eingesetzt werden.
- 🐾 **Kinder des Sandes:** Die Mumie kann Sand im Umkreis von 10 Schritt und in einem Volumen von bis zu drei Kubikmetern lenken. Sie kann ihn zu einem wirbelnden Sandsturm oder einer wogenden Welle formen und steuern oder zu Treibsand werden lassen. Sandstürme können ihren Feinden die Sicht nehmen, Wellen sie von den Füßen reißen und Treibsand ihre Gegner langsam ersticken (siehe auch **Detaillregeln**, **Regelwerk**, S. 189). Der Sand muss bereits vor Ort sein. Sie können mit dieser Fähigkeit keinen Sand erschaffen.



KATZENMUMIE



Größe: ca. 0,7 Schritt

Gewicht: 2 Stein

MU 17 **KL 12** **IN 14** **CH 9**

FF 10 **GE 11** **KO 22** **KK 22**

SK 5 **ZK 12** **Ini 14 + 1W6**

LE 60 **RS 3*** **GS 5/10 VW 5**

Raufen: AW 26 TP 1W6+2 RW kurz

Schwertmesser: AW 30 TP 1W6+4 RW mittel

Speer: AW 30 TP 2W6+2 RW lang

Aktionen: 1

Vor- und Nachteile: Angst vor hellem Licht
Stufe 2

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Präziser Angriff I+II+III, Verteidigungshaltung, Zu Fall bringen

Fertigkeiten: Friemeln 19, Körperbeherrschung 22, Kraftakt 36, Selbstbeherrschung 31, Sinnesschärfe 22, Verbergen 27, Willenskraft 31

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter

Beute: mitgeführte Gegenstände

Kampfverhalten: Katzenmumien greifen

wenn nötig aus dem Hinterhalt an.

Sie kämpfen erbarmungslos, jedoch nur, wenn es ihren Zielen nutzt. Ansonsten versuchen sie ihre Gegner zu erschrecken und zu fliehen.

Geisterkunde:

🐾 **QS 1:** Was auch immer es ist, es ist kein Geist.

🐾 **QS 2:** Was ist dieser seltsame Geruch? Er scheint sie zu umgeben.

🐾 **QS 3+:** Es heißt, dass ein Kater gefunden wurde, übel zugerichtet und gehäutet. Aber ich habe ihn danach noch in einer Gasse gesehen. War das eines von diesen ... Dingen?

Besonderheiten: Mumien sind feuerempfindlich. Schadenspunkte durch Feuer werden verdoppelt.

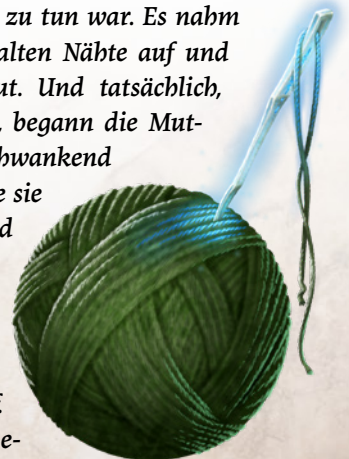
Schmerz +2 bei: Mumien erleiden keine Schmerzen.

* RS 3 ohne getragene Rüstung. Wenn die Mumie Rüstung trägt, erhält sie deren RS zusätzlich.

Die wandelnden Toten

„Es war einmal zu Zeiten des großen Zwists, kurz nach dem Himmelslicht, da lebte eine kleine Katze von grauem Fell zusammen mit ihrer Mutter und ihren Geschwistern auf einem Dachboden. Ihre Mutter war eine Tauscherin, und sie bastelte die schönsten Kleider, während auf den Straßen blutige Kämpfe über Herrschaft und Besitz geführt wurden. Eines Tages kam ein Straßenrudel und überfiel die Familie, denn sie wollten all die schönen Kleider für sich selbst. Die Mutter verbarg das kleine Kätzchen und kämpfte, um ihren Wurf zu beschützen. Zu dieser Zeit hatten die Katzen zwar gelernt, dass Messer schärfer und gefährlicher sind als Zähne und Klauen, doch sie hatten noch nicht verstanden, dass es falsch ist, andere zu töten, bloß um ihre Sachen zu bekommen. Und so fiel das Rudel über die Familie her und erschlug die Mutter und die Geschwister der kleinen Katze. Sie rafften die Kleider zusammen, doch sie übersahen das Kätzchen, das hinter einem Schrank kauerte. Bald war das Rudel verschwunden, und zurück blieb das Kätzchen zwischen ihrer toten Familie. Es weinte bitterlich und bettelte ihre tote Mutter an, dass sie aufstehen möge. Voller Verzweiflung nahm sie Garn und Nadel und fing an, die Wunden zuzunähen, die Messer und Beile geschlagen hatten, so wie

ihre Mutter es ihr bei ihren Stofftieren gezeigt hatte. Das Kätzchen nähte und flehte drei Nächte und drei Tage, bis sie erschöpft in einen unruhigen Schlaf fiel. Im Traum erschien ihr eine alte schwarze Katze, gebeugt, mit bleichen Augen und langen Krallen, die sie zahnlos anlächelte. Sie deutete auf das Nähzeug der Mutter und zog eine lange Nadel heraus, gelblich schimmernd wie Knochen. Als das Kätzchen erwachte, da ging es zum Nähzeug seiner Mutter, und siehe da, zwischen den anderen Nadeln steckte eine lange, dünne Nadel aus Knochen, eine, wie es sie dort nie zuvor gesehen hatte. Und da wusste das Kätzchen, was zu tun war. Es nahm ein Messer und trennte die alten Nähte auf und vernähte die Wunden erneut. Und tatsächlich, als das Werk vollbracht war, begann die Mutter zu zucken und stand schwankend auf. Die Nadel der Alten hatte sie mit neuem Leben erfüllt. Und so beeilte sich das Kätzchen, auch die Wunden ihrer Geschwister mit sauberen Nähten zu schließen, und endlich standen auch sie wieder auf. Doch es war kein richtiges Le-



ben, denn die Seelen hatten ihre Körper schon längst verlassen und ihren Weg in die Nester der Ahnen gefunden. Auch wenn ihre Leiber lebten, waren sie ohne Geist, einzig dazu in der Lage, die einfachsten Befehle des kleinen Kätzchens zu befolgen. Doch das war ihm egal. Das Kätzchen war nicht mehr einsam und allein auf der Welt. Und so wuchs es zwischen seiner Familie auf, die weder aß noch schlief, und bald verbarg es seine Familie vor der Welt, denn das Kätzchen wusste, dass die anderen Katzen es nicht verstehen würden. Heute ist das Kätzchen eine erwachsene, stolze Katze, und es heißt, dass sie selbst eine Tauscherin geworden ist, so wie ihre Mutter, und dass ihre Kleider voller Schönheit sind. Aber verborgen hinter Türen und Luken wartet jede Nacht ihre Familie auf sie, erfüllt von falschem Leben.“

– Mutter Mika

DIE NADEL DER ALTEN

Nach dem Tod ihrer Familie fand Ushaja tatsächlich eine Knochennadel, wie sie ihr im Traum von einer uralten Katze gezeigt wurde. Werden die Wunden eines gewaltsam ums Leben gekommenen Wesens, ob Mensch, Erwachter oder Tier, damit vernäht, wird es zu unnatürlichem Leben erweckt. Der Ursprung der Nadel ist Ushaja unbekannt, und es scheint ihr nicht klar zu sein, dass solche Kräfte nur wahrhaft dunklen Ursprungs sein können. Besonders Nurtikinder und Zerzalkinder dürften die mit der Nadel erschaffenen wandelnden Toten als Verbrechen am Werk der Ahnen erkennen, andere mögen sie nur für grausige Monstrositäten halten. Ushaja hält die Knochennadel in ihrer Werkstatt verborgen, hat aber über die Jahre neben ihrer Familie auch einige Bekannte mit der Nadel zu Untoten erhoben, die bei Unfällen oder Kämpfen ums Leben gekommen sind. Insgesamt haben sich so gut zwei Dutzend untoter Katzen in ihrem Keller eingefunden, die reglos an einer reichhaltig geschmückten Hochzeitstafel sitzen, bis sie von Ushaja gerufen werden.

Regeln: Werden die Verletzungen von Wesen, die durch Wunden getötet wurden, mit der Nadel der schwarzen Katze vernäht, so werden sie als Untote erhoben. Zudem erhöht die Verwendung der Nadel die Fertigkeit *Basteln* um +5, wenn sie zum Nähen verwendet wird.

Ushaja Fadentanz

Was Mutter Mika ihren Kindern als gruseliges Märchen erzählt, ist so oder zumindest so ähnlich tatsächlich geschehen. Die aufstrebende Schneiderin Ushahja Fadentanz ist bei weitem nicht so bekannt und angesehen wie Viska von der Linde (siehe *Regelwerk*, Seite 222), aber besonders ihre Tanzkleider sind sehr begehrt. Als Kind wurde ihr oft von ihrer Mutter erzählt, sie sei eine Prinzessin und damit auserkoren, eines Tages mit einem Prinzen zusammen in einem Palast zu wohnen, weshalb sie immer wieder an einem prachtvollen Hochzeitskleid näht, wie sie es bei den Menschen gesehen hat.

Der grausame Tod ihrer Familie während der blutigen Straßenkämpfe einige Monate nach dem Erwachen hat tiefe Spuren in ihr hinterlassen, auch wenn sie nach außen hin stets freundlich und fröhlich wirkt.

Tatsächlich hat sie damals wie von Mutter Mika erzählt eine Knochennadel gefunden, mit der sie ihrer toten Familie neues Leben einhauchen konnte, und tatsächlich verbirgt sie ihre untote Familie



in einem Kellerraum des Hauses in Unterfluren, in welchem sie auch ihre Werkstatt hat. Im Geheimen umsorgt sie ihre Familie, kleidet sie ein und putzt sie, um eines Tages mit ihnen zusammen die Hochzeit mit einem Prinzen zu feiern. Leider gibt es unter den Katzen Havenas keinen Adel, und so gab es bisher keinen potentiellen Bräutigam. Dies hat sich jedoch geändert, seit Prinz Ramon von Al'Anfa in Havena aufgetaucht ist. Ushaja ist zunehmend von dem Gedanken besessen, Prinz Ramon für sich zu gewinnen, während dieser bisher keinerlei Interesse an ihr gezeigt hat. Früher oder später mag sie versuchen, Ramon mit Hilfe ihrer untoten Familie zu verschleppen, um den Prinzen zu einer Eheschließung zu zwingen.

Stärken und Schwächen

Untote sind in Aventurien selten und gelten als Produkt schwarzmagischen oder dämonischen Treibens. Die untoten Katzen Ushajas bilden davon keine Ausnahme.

- 🐾 Wandelnde Tote sind immun gegen Gifte, Krankheiten und Altern.
- 🐾 Sie erleiden keine Zustände.
- 🐾 Ihr Körper ist tot, aber verrottet nicht. Trotzdem geht ein leichter Fäulnisgeruch von ihnen aus.
- 🐾 Lebenspunkte können wandelnde Tote nur regenerieren, wenn eventuell geschlagene Wunden mit der Knochennadel wieder verschlossen werden. Hierdurch füllen sich ihre LeP wieder bis zum Maximum auf. Fallen ihre Lebenspunkte unter 0, verlässt sie ihr unnatürliches Leben und sie bleiben als Leiche zurück. Ihnen kann mit der Knochennadel jedoch wieder neues untotes Leben eingehaucht werden, solange der Körper nicht zu sehr beschädigt wurde.
- 🐾 Die durch die Knochennadel erhobenen Untoten meiden helles Licht, was durch den Nachteil *Angst vor hellem Licht Stufe 2* (siehe Regelwerk, Seite 128) abgebildet wird.
- 🐾 Die wandelnden Toten besitzen nur rudimentären Verstand. Sie verstehen einfache Befehle ihres Erschaffers und führen sie stur aus. Zu eigenen Gedanken oder eigenständiger Lösung von Problemen sind sie kaum in der Lage. Erhalten sie keine Befehle, verharren sie still an Ort und Stelle. Sollte ihr Erschaffer umkommen oder die Nadel zerstört werden, geht die Kontrolle über die wandelnden Toten verloren. Sie beginnen dann alle Lebenden in ihrer Nähe anzugreifen.

WANDELNDE TOTE KATZE



Größe: ca. 0,7 Schritt

Gewicht: 2 Stein

MU 16 **KL** 12 **IN** 12(t) **CH** 8

FF 10 **GE** 10 **KO** 20 **KK** 20

SK 3 **ZK** 10 **Ini** 14 + 1W6

LE 25 **RS** 0* **GS** 5/10 **VW** 4

Raufen: **AW** 25 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Schwertmesser: **AW** 23 **TP** 1W6+4

RW mittel

Aktionen: 1

Vor- und Nachteile: Angst vor hellem Licht
Stufe 2

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Zu Fall bringen

Fertigkeiten: Friemeln 15, Körperbeherrschung 18, Krafttakt 36, Selbstbeherrschung 28, Sinnesschärfe 22, Verbergen 18, Willenskraft 28

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter

Beute: mitgeführte Gegenstände

Kampfverhalten: Wandelnde Tote agieren nur, wenn sie die entsprechenden Befehle erhalten. Sie kämpfen auf Kommando ohne Rücksicht auf ihre eigene Existenz. Ihnen fehlen die Fähigkeiten, um wirklich gefährliche Kämpfer zu sein, aber in Gruppen sind sie trotzdem nicht zu unterschätzen.

Geisterkunde:

- 🐾 **QS 1:** Sie bewegen sich nicht wie Lebende und ihr Blick ist starr und leer.
- 🐾 **QS 2:** Eine seelenlose Kreatur? Das ist ein Verbrechen an den Ahnen!
- 🐾 **QS 3+:** Jemand muss ihnen Befehle geben. Sie selbst scheinen nicht in der Lage zu sein, Entscheidungen zu treffen.

Schmerz +2 bei: Untote Katzen erleiden keine Schmerzen.

* **RS 0** ohne getragene Rüstung. Wenn die untote Katze Rüstung trägt, erhält sie deren **RS**.



Bestiarium

An Land, im Wasser und in der Luft lauern Gefahren für die Katzen Havenas. Kleine Kläffer, diebische Möwen und giftige Quallen mögen lästig sein, doch wütende Ziegenböcke, gefräßige Streifenhaie oder gar feuerspeiende Baumdrachen sind Gefahren für Leib und Leben. Und wenn es Nacht wird über Havena, teilen sich die Katzen die dunklen Gassen und Hinterhöfe noch mit ganz anderen, weit gefährlicheren Kreaturen.

Diese Spielhilfe ergänzt Havena und das Umland um zahlreiche gefährliche Kreaturen, die befehlten Helden als Herausforderungen und Hindernisse den Weg versperren können, aber auch mit lohnender Beute, die auf dem Mäusemarkt klingelnde Mondglocken einbringen kann.

Erweitert wird diese Kreaturensammlung mit Regeln für Vampirkatzen, Katzenzombies, Katzenmumien und Werhunde, die mit eigenen Hintergrundgeschichten versehen Aufhänger für eigene Abenteuer werden können, oder im Falle der Vampirkatzen sogar alternative Charakterkonzepte ermöglichen.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER AB 14
JAHREN

US27003
€ 11,95 [D]



9 783963 312557

ISBN 978-3-96331-255-7



www.ulisses-spiele.de