

Die Schwarze Katze



DER GLÜCKSPILZ

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOR

Jens Ullrich

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Frauke Forster

COVERBILD

Christina Kraus

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Sandra Braun, Steffen Brand, Annika Maar, Julia Metzger, Jennifer S. Lange, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Maja Wrzosek

1. Auflage

Printed in EU 2019

Inhaltsverzeichnis

DER GLÜCKSPILZ	3
Das Abenteuer in Kürze	4
Marktgespräche	5
Der Weg zum Würfel	6
Die Möwe	6
Die Kajüte des Kapitäns	7
Kapitän Zornbrecht	8
Der Schicksalswürfel	9
Die Balestrina	10
Das Enterkommando	10



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 AUGE, 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.





Der Glückspilz

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: eine Bergeoperation, die die Charaktere auf ein Schiff führt, ein hungriger Wachhund, ein schlecht gelaunter Geist und ein konkurrierendes Enterkommando

Genre: Schatzsuche

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig/niedrig

Erfahrung der Helden: Anfänger

Ort: Havena, auf einem Schiff im Innenhafen

Zeit: ab 5 HL

Heldeneignung: Neugierige und gierige Charaktere

Wichtige Fertigkeiten:



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerkfertigkeiten



Kampffertigkeiten

„Aber vorher, ich sag's dir, vorher war er ein Glückspilz, das hast du noch nicht erlebt, und alles nur wegen dieses Würfeldings. Keine Ahnung, was mich dazu getrieben hat, überhaupt an Bord zu gehen. Riskante Fracht und noch riskantere Route quer durch die Charyptik, eigentlich nicht viel mehr als umständlicher Selbstmord. Nach ein paar Tagen tauchte Steuerbord achtern eine Schivonella auf, und sie holte schnell auf. Wir brachten alles in den Wind, was wir finden konnten, aber gegen so einen Segler hatte unser Pott keine Chance. Wir konnten schon den Totenkopf im Wind flattern sehen, da tauchten direkt voraus schwarze Segel auf. Eine verdammte al'anfanische Galeere! Wir saßen wie eine Krabbe in der Zange fest, hinter uns die Piraten und vor uns die Kriegsgaleere. Aber Diago lachte nur und ließ uns nach Backbord abdrehen, und ob du's glaubst oder nicht, die Piraten haben von uns abgelassen und direkt auf die Galeere zugehalten. Da flogen die Brandgeschosse, das kann ich dir sagen. Keine Ahnung, wie es ausgegangen ist, denn wir haben uns verdrückt. Aber so schnell werde ich das nicht vergessen. Und so ging es die ganze Zeit. Mehr Glück als Verstand, egal wie groß das Risiko war. Und das alles wegen



seines Glücksbringers, diesem roten Würfel. Wo der geblieben ist? Wahrscheinlich noch in der Kiste vom Kapitän. Glaub kaum, dass die irgendwer angefasst hat. Dafür ging das alles viel zu schnell.“

*– ein betrunkenen Matrose im Krakenkönig,
belauscht von Mohrle Zitterbart*

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Vor einigen Monaten

Bis vor Kurzem war *Diago Zornbrecht* noch ein erfolgloser Kleinkrimineller in einer stickigen Kerkerzelle. Dies änderte sich schlagartig, als er in Besitz eines kleinen roten Würfels kam. Plötzlich schien ihn das Schicksal anzulächeln und durch einige bemerkenswerte Zufälle wurde aus einem kleinen Betrüger ein wohlhabender Kapitän, der sein Glück auf den Meeren rund um Aventurien fand.

Vor einigen Tagen

Doch ein weiteres Mal wendete sich das Schicksal für *Diago Zornbrecht*. Während er im Hafen Havenas auf den Besuch eines Admirals der Westflotte des Mittelreiches wartete, ereignete sich ein tragischer Unfall. Beim Reinigen einer Balestrina, einer im Horasreich üblichen Schusswaffe, löste sich ein Schuss und beförderte *Diago* ins Jenseits. Sein Geist blieb durch dieses überraschende Ableben in der Zwischenwelt zurück und ist nun davon besessen, endlich den Admiral zu treffen, um seine

nächste Reise zu beginnen. Der herumspukende Geist *Diagos* hat dazu geführt, dass die restliche Mannschaft sein Schiff, die *Möwe*, fluchtartig verlassen hat und das Frachtschiff unbewacht am östlichsten Zipfel des Innenhafens vertäut liegt.

Heute

Mohrle Zitterbart, die bekannte Menschenforscherin, hat einige der Matrosen in einer Hafenkneipe belauscht und vom mysteriösen Würfel von Kapitän *Zornbrecht* erfahren. Sie vermutet, dass der Würfel, der so viel Glück bringt, einstmals im Besitz *Aphasmas* gewesen sein muss. Da sie selbst eher furchtsam ist, sucht sie nun wagemutige Helden, die sich für sie auf dem Schiff umsehen und den Würfel ausfindig machen.

Die Zukunft

Die Charaktere machen sich mit oder ohne *Mohrle* auf den Weg zum Hafen, um die *Möwe* in Augenschein zu nehmen. Nachtwächter und ein Wachhund müssen überwunden oder umgangen werden, um früher oder später an Bord und in die Kajüte des Kapitäns zu gelangen. Dort wartet nicht nur die Kiste des Kapitäns mit dem gesuchten Würfel und einer Balestrina auf die Charaktere, sondern auch der Goldfisch des Kapitäns und der Geist des Kapitäns selbst, der immer noch auf den Admiral wartet und wenig erfreut darüber ist, dass jemand seine wohlgeordnete Kajüte durcheinanderbringt.



Marktgespräche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Es scheint ein ruhiger Abend auf dem Mäusemarkt zu werden. Nur eine Handvoll Katzen streift zwischen den zu Tauschständen umgebauten Kisten und Fässern herum, viele Tauscher sitzen träge zwischen ihren Waren und selbst die Mäuse und Vögel in den Käfigen von Fräulein Wolkenblick machen weniger Lärm als sonst. Einzig eine Katze mit Brille schaut sich suchend zwischen den Ständen um.

Atmosphäre: Auf dem Mäusemarkt herrscht trüges Treiben bei entspannter Stimmung.

Hilfreiche Pfoten

Mohrle Zitterbart hat herausgefunden, dass auf einem Schiff im Hafen ein Glückswürfel verborgen sein soll. Da sie selbst aber nicht unbedingt mit einem Löwenherz gesegnet ist, sucht sie nun auf dem Mäusemarkt mutige Helfer, die den Würfel für sie ausfindig machen. Sie verwickelt mögliche Kandidaten in harmlos scheinende Gespräche, um sie in Minzas Rahmtopf einzuladen, sollte sie den Eindruck bekommen, dass ihre Gesprächspartner nützliche Fähigkeiten mitbringen. Mohrle kann dabei nicht sonderlich wählerisch sein. Zum einen, weil heute wenig los und die Auswahl an Kandidaten überschaubar ist, zum anderen, weil sie nicht warten will, aus Sorge, dass ihr jemand zuvorkommen könnte.

Eine Aufgabe für Helden

Mohrle spendiert nicht nur ein ordentliches Mäuseherzragout mit Mäusemilch, sondern hat ihren Gästen auch ein Angebot zu unterbreiten: Sie hat von einigen Menschen erfahren, dass auf einem Schiff im Innenhafen ein roter Würfel versteckt sein soll, und ein solcher fehlt noch in ihrer Sammlung. Wo genau der Würfel auf dem Schiff sein soll, weiß sie nicht, aber sie kennt das Schiff und weiß, dass sich keine Menschen auf dem Schiff herumtreiben. Sie sucht nun ein paar tüchtige Katzen und Kater, die bereit sind, sich das Schiff genauer anzuschauen und den Würfel ausfindig zu machen. Sie ist großzügig und bereit, den Findern im Tausch gegen den Würfel eine Spieluhr (100 🐾) und zwei Pfauenfedern (je 50 🐾) zu geben. Feilschen die Charaktere erfolgreich mit ihr, beispielsweise mit einer erfolgreichen Vergleichspro-

MOHRLE ZITTERBART

Mehr Details über Mohrle Zitterbart finden sich im Regelwerk, Seite 59.

MU 14 KL 15 IN 14 CH 12
FF 11 GE 13 KO 12 KK 11
SK 4 ZK 2 Ini 14 + 1W6
LE 29 RS 0* GS 6/12 VW 6

Raufen: AW 25 TP 1W6+1 RW kurz

Nadelklinge: AW 24 TP 1W6+3 RW mittel

Aktionen: 1

Vor- und Nachteile: Futtersinn, Unscheinbar, Wissender / Schlechte Eigenschaft (Neugier), Schreckhaft, Starke Erinnerungen

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kopfnuss, Menschenschrift, Menschensprache II, Ohrbiss, Verteidigungshaltung

Fertigkeiten: Durchschauen 23, Einschüchtern 21, Friemeln 28, Körperbeherrschung 23, Krafttakt 22, Selbstbeherrschung 23, Sinnesschärfe 26, Umschmeicheln 24, Verbergen 28, Willenskraft 24

Beute: mitgeführte Gegenstände

Kampfverhalten: Mohrle Zitterbart ist eine eher ängstliche Katze, die meist panisch flieht, wenn man sie aufschreckt wird. Zur Not kann sie sich Gegner aber mit einer Nadelklinge vom Leib halten.

Gassenkunde:

🐾 **QS 1:** Ist das nicht diese Menschenfreundin?

🐾 **QS 2:** Mohrle beobachtet gern Menschen. Findet sie wohl spannend.

🐾 **QS 3+:** Sie ist eine Wissende, und sie weiß echt viel darüber, was Menschen so treiben. Sie wohnt in einem Dachboden voller Bücher am Ostufer.

Schmerz +2 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

* RS 0 ohne getragene Rüstung. Sollten die Charaktere Mohrle mit zum Pier nehmen, trägt sie eine Lederrüstung (RS 2/BE 2)



Gedanke, auf einem dieser schwimmenden Holzhäuser herum zu klettern, ihr den Magen umdreht. Mohrle versucht vor den Charakteren zu verbergen, dass der Würfel mehr ist als nur eine Ergänzung für ihre Sammlung, da sie vermutet, dass die Charaktere den Würfel für sich behalten könnten, wenn sie erfahren, dass er ein mächtiger Glücksbringer ist. Schöpfen die Charaktere dahingehend einen Verdacht, können sie eine vergleichende

Probe auf *Durchschauen* gegen Mohrles *Umschmeicheln* ablegen. Mit etwas Druck oder Überredungskunst wird sie zugeben, dass sie vermutet, dass der Würfel möglicherweise Ahnenkräfte in sich verbergen könnte, aber über die genauere Wirkung nur spekulieren kann.

Mit weiterem Druck ist Mohrle bereit, wenn auch unter Protest, die Charaktere auf das Schiff zu begleiten, wenn sie dies wollen.

Der Weg zum Würfel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wie so oft lärmten und wanken betrunkene Menschen im Hafen herum. Doch je weiter ihr an der Hafentmole entlanglauft, desto ruhiger wird es. Ganz am Ende, jenseits des Rondrahorts, liegt der letzte Pier, und an diesem festgemacht wartet das gesuchte Schiff im Mondlicht. Eigentlich sieht es ganz friedlich aus.

Der Pier

Am östlichen Ende des Binnenhafens, noch hinter dem Rondrahort am äußersten Pier, liegt das gesuchte Frachtschiff. Der hölzerne Pier ragt gut 40 Meter in das Hafenbecken hinein. Er ist, abgesehen von einigen Seilrollen und abgestellten Fässern, leer. Einzig ein Nachtwächter wandert gelangweilt zwischen dem Rondrahort und dem Ende des Piers auf und ab. Er führt neben einer Hellebarde auch eine Laterne bei sich, mit der er den Weg ausleuchtet. Vom Hafen aus gesehen liegt links am Pier die *Sartana*, ein mit Getreide beladenes Flussschiff, und rechts die *Möwe*, das von Mohrle gesuchte Schiff.

Die Sartana

Die Sartana ist ein relativ flaches, mit Getreidesäcken beladenes Flussschiff. Nachts sitzen drei Menschen auf den Säcken und unterhalten sich leise. Dabei lassen sie eine Flasche mit billigem Fusel kreisen und einer der Menschen rupft ein Huhn, weshalb immer wieder Flaumfedern auf den Pier wehen. Gegen Mitternacht beginnen sie, auf einem kleinen, gusseisernen Ofen das Huhn zu einer Suppe zu kochen, um sie dann später in der Nacht gemeinsam zu essen. Kurz vor Sonnenaufgang legen sich zwei der drei Menschen schlafen, während der Dritte die Fracht bewacht.

Sowohl die Matrosen der Sartana als auch der Nachtwächter könnten auf die Idee kommen, auf der Möwe nach dem Rechten zu schauen, wenn es dort allzu viel Radau gibt.

DIE MÖWE

Die Möwe ist ein recht mitgenommener Frachtsegler, der schon einiges mitgemacht zu haben scheint. Der bauchige Zweimaster ist mit zwei schweren Ankertauen am Pier befestigt, die jeweils zum Bug- und Heckaufbau führen. Diese Tauen sind die einzigen Wege, um trockenen Fußes an Bord zu gelangen, solange die Charaktere ihr Glück nicht mit einem Boot versuchen.

Der Frachter wurde kurz vor Ende des Entladens fluchtartig verlassen, weshalb der Frachtraum fast leer ist und einige Fässer auf Deck herumstehen. Im Laderaum finden sich nur mehrere große Ballen groben dunkelblauen Stoffes und einige Kisten voller Besteck und anderer einfacher Metallwaren. Im Heck des ersten Unterdecks waren die einfachen Matrosen in Hängematten untergebracht, während im Bugaufbau die Offiziere ihre Unterkünfte hatten. Hier finden sich noch einige Habseligkeiten und Offiziersuniformen.

Bewacht wird das Schiff vom treuen Wachhund Bodo.

Bodo, der Wachhund

Als man das Schiff eilig räumte, ließ die Mannschaft im Durcheinander Bodo zurück, den treuen Wachhund. Er sitzt nun seit Tagen auf dem Schiff fest, und nachdem er alle Ratten gefressen hat, wird er zunehmend von Hunger und Durst geplagt. Unvorsichtige Katzen, die frech in sein Revier eindringen, kommen ihm da gerade recht. Sobald er sie bemerkt, wird er sofort Jagd auf sie machen. Aber vielleicht kann man ihn mit Wasser und Nahrung besänftigen oder zumindest ablenken.



BODO

Da der Wachhund ziemlich angeschlagen ist, fehlen ihm bereits Lebenspunkte. Daher leidet er auch schon unter 2 Stufen Schmerz.

Größe: ca. 0,7 Schritt (Schulterhöhe)

Gewicht: 35 Stein

MU 15 KL 12(t) IN 13 CH 10

FF 10 GE 13 KO 22 KK 22

SK 3 ZK 12 Ini 14 + 1W6

LE 50 (80)* RS 0 GS 10 VW 6

Biss: AW 26 TP 2W6+4 RW mittel

Aktionen: 1

Fertigkeiten: Friemeln 15, Körperbeherrschung 22, Krafttakt 40, Selbstbeherrschung 19, Sinnesschärfe 29, Verbergen 16, Willenskraft 22

Größenkategorie: groß

Typus: Tier

Beute: 140 Tagesrationen

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

* Aktuell verfügt Bodo nur über 50 von 80 Lebenspunkten.



Die Truhen des Kapitäns

Hinter dem Schreibtisch stehen zwei kleinen Truhen, in denen sich die wichtigen Habseligkeiten des Kapitäns befinden, unter anderem der gesuchte Würfel und die Balestrina, mit der sich der Kapitän aus Versehen erschossen hat.

Die Schlüssel zu den Truhen liegen beim Hafenmeister, aber man kann die Schlösser der beiden Truhen mit einer Probe auf *Friemeln* -5 oder mit einem geeigneten Werkzeug zum Aufstemmen auch mit einer Probe auf *Krafttakt* -10 öffnen. Kapitän Zornbrecht kann die Truhen mit seinen telekinetischen Kräften nach Belieben öffnen und schließen.

DER INHALT DER TRUHEN

- 🐾 Das Logbuch der Möwe
- 🐾 Das Geschäftsbuch des Kapitäns
- 🐾 Eine Gipspfeife
- 🐾 Ein Beutel mit starkem Tabak
- 🐾 Ein brauner Stoffbeutel, in dem der gesuchte rote, zwanzigseitige Würfel steckt
- 🐾 Ein Kästchen mit Perlmuttertarsien, darin eine Balestrina
- 🐾 Ein Beutel mit 250 Dukaten
- 🐾 Ein Fernrohr
- 🐾 Eine Schachtel mit angeschmolzenem Konfekt
- 🐾 Ein abgegriffenes Kartenspiel
- 🐾 Mehrere Schnupftücher aus Seide
- 🐾 Ein Zirkel

DIE KAJÜTE DES KAPITÄNS

Im Heckaufbau liegt die Unterkunft von Kapitän Zornbrecht. Die Inneneinrichtung besteht aus einem Bett, mehreren Regalen, einem durch einen aufgestellten Sichtschutz vom Schlafbereich abgetrennten Schreibtisch mit Stuhl und einem Aquarium an der nördlichen Wand, in der ein ziemlich großer Goldfisch schwimmt.

Rezzan, der Goldfisch

Rezzan ist ein ganz gewöhnlicher, wenn auch recht großer, Goldfisch, den Diago im fernen Maraskan erworben hat. Er wohnt in einem etwa 20 Stein schweren Glasaquarium, das mit rund 200 Litern Süßwasser gefüllt und mit Sand, Steinen und einigen Wasserpflanzen dekoriert ist. Das Aquarium steht auf einem stabilen Tisch und wird von einem schweren Eisenring zusätzlich an der Holzwand gehalten, damit es bei schwerem Seegang nicht vom Tisch rutscht. Abgedeckt ist das Aquarium mit einem rund 4 Stein schweren Holzdeckel. Das Aquarium ist recht stabil, kann aber mit ausreichender Gewalt zerschlagen werden. Diago ist ganz vernarrt in den Fisch und will nur das Beste für ihn. Entsprechend schwierig dürfte es werden, ihm den Fisch abzuluxsen.



Der Raum neben der Kajüte wird bisweilen für zahlende Passagiere genutzt, steht zurzeit jedoch leer. Nur ein bisschen Krimskrams findet sich hier (Beispiele für Kram und Ramsch findest du im Regelwerk auf Seite 225).

KAPITÄN ZORNBRECHT

Sollten die Charaktere am Nachtwächter und Bodo vorbeigekommen sein, steht ihnen nun die eigentliche Herausforderung gegenüber: der Geist von Kapitän Zornbrecht.

Noch vor wenigen Tagen war Diago Zornbrecht, der Bastardsohn einer bekannten alananer Grandenfamilie, ein aufstrebender Frachtschiffkapitän mit einer echten Glückssträhne. Alles begann mit einem zwanzigseitigen Würfel aus Granat, den er in einem Kerker im fernen Bornland von einem alten, verwirrten Mann bei einem Glücksspiel gewann. Kaum hielt er den kleinen roten Würfel in Händen, wurde Diago durch seltsame Zufälle vom Strafgefangenen zum freien Mann und schließlich zum Teilhaber eines Frachtschiffes und erfolgrei-

chen Kapitän, der mit seinen Fahrten durch gefährliche Gewässer traumhafte Gewinne einstrich.

In Havena an-

gekommen, wartete er auf einen Admiral der mitteleichischen Westflotte, der ihm einen riskanten, aber hoch profitablen Transportauftrag versprochen hatte. Doch nach all den glücklichen Zufällen wendete sich das Schicksal. Vor knapp einer Woche, an einem warmen Nachmittag, kam es zu einem tragischen Unfall. Während des Reinigens seiner Balestrina löste sich ein Schuss und beendete Diagos Leben auf dem Zenit seines Erfolges. So plötzlich aus dem Leben gerissen, verblieb Diagos Seele an Bord seines Schiffs und wartet bis heute auf den Admiral und dessen Reichtümer versprechenden Auftrag.

Kapitän Zornbrecht als Geist

Sein so gewaltsames wie überraschendes Ableben war Diagos geistiger Verfassung nicht gerade zuträglich. Er ist ganz fixiert darauf, endlich „den Admiral“ an Bord begrüßen zu dürfen und gibt sich daher besondere Mühe, dass alles in seiner Kajüte ordentlich aussieht. Entsprechend ungehalten wird er, wenn man beispielsweise an seinem Aquarium oder seiner Kapitänskiste herumfingert. Zuerst mag er unsichtbar hinter den Störenfrieden herräumen, indem er geöffnete Schlösser telekinetisch wieder schließt, Schubladen oder Deckel wieder zurückschiebt oder auf andere Weise das Treiben der Charaktere stört. Nach einer Weile wird er sich schließlich manifestieren und die Störenfriede zur Rede stellen.

Erwachte Katzen erkennt er als Seelen, nicht als ungewöhnlich schlaue Tiere, und kann mit ihnen in der Allsprache kommunizieren, zumindest nachdem er sich manifestiert hat.

Die große Herausforderung besteht nun darin, den Kapitän dazu zu bringen, entweder den Würfel und gegebenenfalls den Goldfisch herauszurücken oder wenigstens nicht dabei zu stören, wenn sich die Charaktere den Würfel holen wollen. Der Haken dabei ist, dass der Kapitän solche unverschämten Forderungen gar nicht gerne hört, Unordnung in seiner Kajüte gerade auch wegen des erwarteten hohen Besuches gar nicht gebrauchen kann und es wohl kaum angeht, dass er Wildfremden einfach so sein Hab und Gut aushändigt. Zudem hängt er sowohl an dem Goldfisch als auch an seinem Glücksbringer. Im Gespräch fordert er die Charaktere daher immer wieder auf, zu verschwinden, da er auf den Admiral wartet.

Einfaches Überreden hilft bei Zornbrecht nicht, da er als Geist viel zu sehr auf sein Ziel fixiert ist. Es gibt jedoch einige andere, mehr oder weniger erfolgversprechende, Möglichkeiten, um ans Ziel zu kommen:



- Die Helden können sich als Admiral ausgeben. Ein Admiral trägt eine standesgemäße Uniform, davon ist Zornbrecht absolut überzeugt, daher kann mit den Stoffballen im Laderaum oder den Uniformen der Offiziere aus den Bugquartieren und etwas Bastelei eine Admiralsuniform improvisiert werden. Mit etwas Schauspielerei und Dreistigkeit kann man ihn so davon überzeugen, einem leibhaftigen Admiral gegenüberzustehen, selbst wenn nur eine aufrecht gehende Katze in der Uniform steckt. Gibt man ihm als Admiral eine Aufgabe, die er als Geist ausführen kann, befreit man zudem seine Seele und diese kann nach getaner Arbeit endlich ins Jenseits gelangen.
- Man kann das Schiff anzünden, beschädigen oder Löcher in den Rumpf bohren. Das hat den Vorteil, dass der Kapitän erstmal mit Löschen und Reparieren beschäftigt ist, aber auch den Nachteil, dass er danach ziemlich sauer auf die Charaktere ist. Da er nicht an das Schiff gebunden ist, macht er sich in den nächsten Nächten auf die Suche nach den gemeinen Saboteuren, was zu einem ganz neuen Abenteuer führen kann.
- Mann kann versuchen, ihn mittels Ahnengaben auszutreiben oder zu manipulieren. Mit *Geisterbann* kann man ihn zumindest zeitweise von der Kajüte fernhalten. Mit *Geisterfessel* kann man ihn zeitweise festsetzen und mit *Anker im Diesseits* zum Materialisieren zwingen. Aber selbst wenn man ihn danach im Kampf erschlagen sollte, was eine ziemliche Herausforderung darstellen dürfte, kehrt er zum nächsten Vollmond wieder zurück und dürfte ziemlich schlecht auf die Charaktere zu sprechen sein.
- Irgendwie anders. Spieler sind kreativ. Daher lass sie ruhig improvisieren. Vielleicht finden sie ja eine schlüssige Argumentation, die den Kapitän tatsächlich dazu bringt, ihnen den Würfel zu überlassen. Oder sie können ihn anderweitig ablenken oder beschäftigen. Es sollte nicht zu einfach sein, aber Kreativität darf durchaus belohnt werden.

DER SCHICKSALSWÜRFEL

Kapitän Zornbrecht hat diesen roten, zwanzigseitigen Würfel als Glücksbringer mit sich geführt, seitdem er ihn beim Glücksspiel gewonnen hat. Was ihm jedoch nicht klar war, ist, dass dieser Würfel entgegen seiner Vorstellung gar kein



KAPITÄN ZORNBRECHT

Motivation: Verlorener

Stärke: Gefestigt

MU 15 KL 11 IN 13 CH 14

FF 12 GE 14 KO 12(36)* KK 13(39)*

SK 3 ZK 3 (27)* Ini 15 + 1W6

LE 90 RS 0 GS 8

(VW 8 Geistsäbel: AW 32 TP 3W6+4

RW lang)*

Fertigkeiten: Friemeln 24, Körperbeherrschung 24 (36)*, Kraftakt 26 (52)*, Selbstbeherrschung 24 (36)*, Verbergen 26, Durchschauen 20, Einschüchtern 28, Willenskraft 28

*Sollte Kapitän Zornrecht beispielsweise durch eine Ahnengabe zur Materialisierung gezwungen werden, gelten die Werte in Klammern.

Kräfte: Geräusche, Lichter löschen, Manifestation, Telekinese (stark), Wahnvorstellungen

Besonderheiten: Verankert (Balestrina)



Glücksbringer ist. Ein Fluch liegt auf ihm, der das Schicksal seines Besitzers beeinflusst. Zu Anfang erlebt der Besitzer des Würfels eine unglaubliche Glückssträhne. Er findet nicht einfach irgendwelche Reichtümer auf der Straße oder trifft die große Liebe. Stattdessen profitiert er vom Unglück anderer. So mag er einen vertrauensseligen Geschäftspartner finden, der ihm profitable Geschäfte einbringt. Oder er rempelt aus Versehen einen Dieb an, der gerade versucht hat, eine bedeutende Person zu bestehlen, sodass diese darauf aufmerksam wird und ihm für den verhinderten Diebstahl dankbar ist. Doch wie eine gespannte Feder zurückspringt, wendet sich auch das Schicksal des Besitzers früher oder später mit einem Schlag gegen ihn. Der allzu vertrauensselige Partner entpuppt sich als hinterhältiger Betrüger, der Dieb nimmt nach erfolgter Strafe Rache und die Dankbarkeit des hochrangigen Freundes schlägt in gefährlichen Forderungen und Abhängigkeiten um. Diese Schicksalsschläge müssen nicht wie bei Kapitän Zornbrecht zum Tod führen, aber sie sind ausgesprochen gefährlich für Besitz, Leib und Leben und bilden den Hintergrund für ganz eigene Abenteuer.

Den Würfel loszuwerden, ist übrigens gar nicht so einfach. Er ist quasi unzerstörbar und kann



nicht einfach weggeworfen werden. Selbst wenn man ihn in einer Truhe eingeschlossen in der Unterstadt versenkt, findet man ihn am nächsten Tag wieder in seiner Tasche. Kommt der Besitzer nicht um, kann er nur durch ein Glücksspiel den Besitzer wechseln. Und auch dieses scheint der Würfel nach Belieben beeinflussen zu können.

DIE BALESTRINA

Diese elegante Torsionsschusswaffe aus dem Horausreich hat dem Kapitän das Leben gekostet. Sie kann aber auch von Katzen verwendet werden. Dabei besitzt sie die gleichen Werte wie ein Stockbogen, verschießt jedoch Kugeln, was am Schaden aber nichts ändert. Sie ist unter den Katzen Havenas sicher ein echter Hingucker.

Die Balestrina ist aber nicht nur eine beeindruckende Waffe, sondern auch der Anker, der Kapitän Zornbrecht in der Zwischenwelt hält (siehe Regelwerk, Seite 214). Es kann also durchaus sein, dass der Kapitän sich früher oder später auf die Suche nach seiner Balestrina macht.



DAS ENTERKOMMANDO

Mohrle Zitterbart ist nicht die einzige, die sich für das Schiff von Kapitän Zornbrecht interessiert. Auch einige Fischerkatzen haben von dem seltsamen Schiff ohne Besatzung erfahren und vermuten wertvolle Schätze unter Deck. Während die Charaktere sich mit dem Geist des Kapitäns herumärgern und sich gegebenenfalls Wege überlegen, den Goldfisch lebend von Bord zu kriegen, entern fünf Fischerkatzen die Möwe über die Ankertaue, um das Schiff zu plündern. Angeführt werden sie von Zampana Rotbart, einer erfahrenen und gewieften Fischerkatze. Wenn die Fischerkatzen auf die Charaktere treffen, kann dies ausgesprochen unangenehm verlaufen, denn die Fischerkatzen sehen den Hafen als ihr Territorium an und gehen recht grob gegen Langfinger vor. Sollten die Charaktere entgegen der Erwartung bereit sein, einen Teil ihrer Fundstücke abzugeben, wird Zampana sie ziehen lassen. Ansonsten ist sie durchaus bereit, die Klin-

ENTERKOMMANDO

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 2* GS 6

Raufen: AW 27 VW 7 TP 1W6+1 RW kurz

Schwertmesser: AW 37 VW 7 TP 1W6+4 RW mittel

Fertigkeiten: Einschüchtern 24, Friemeln 25, Körperbeherrschung 27, Kraftakt 25, Selbstbeherrschung 23, Verbergen 23, Willenskraft 26

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

*Die Katzen des Enterkommandos tragen Lederrüstungen (RS 2 / BE 1)



gen sprechen zu lassen. Erleiden die Fischerkatzen ernste Verluste (zwei oder mehr unter 50 Prozent LE), ohne sich gegen die Charaktere durchsetzen zu können, versuchen sie sich aus dem Kampf zurückzuziehen und überlassen den Charakteren das Schiff. Dieser Konflikt ist optional. Wenn du als Spielleiter keine Lust auf einen Kampf hast oder die Charaktere schon genug Schwierigkeiten mit Bodo und dem Kapitän hatten, kannst du ihn auch streichen.

Der Helden Lohn

Für das Bergen des Würfels haben die Charaktere sich 12 Abenteuerpunkte verdient. Zudem erhalten sie weitere 8 Abenteuerpunkte, wenn sie auch Razzan, den Goldfisch, in ihren Besitz bringen können.

Der Würfel ist den meisten Katzen gerade mal 5 🐾 wert, weil er hübsch anzuschauen ist. Erzählungen darüber, dass er ein mächtiger Glücksbringer ist, nehmen die meisten nicht ernst. Mohrle hingegen ist bereit eine Spieluhr (100 🐾), zwei Pfauenfedern (je 50 🐾) und gegebenenfalls noch eine große Flasche Eierlikör (40 🐾) für den Würfel einzutauschen.

Der Goldfisch ist dagegen ein echtes Sammlerstück. Einige Hauskatzen aus den Oberfluren sind sicher bereit, schöne Dinge und Kleidung im Wert von bis zu 300 Mondglöckchen dafür einzutauschen, wenn sich die Charaktere geschickt beim Handeln anstellen.

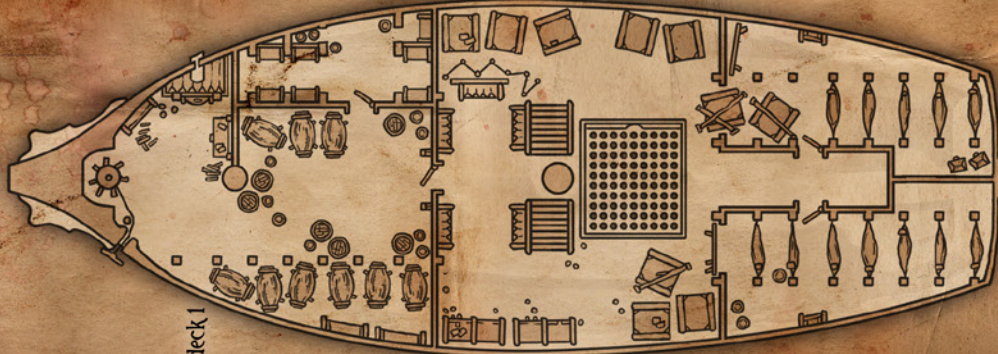


DIE MÖWE

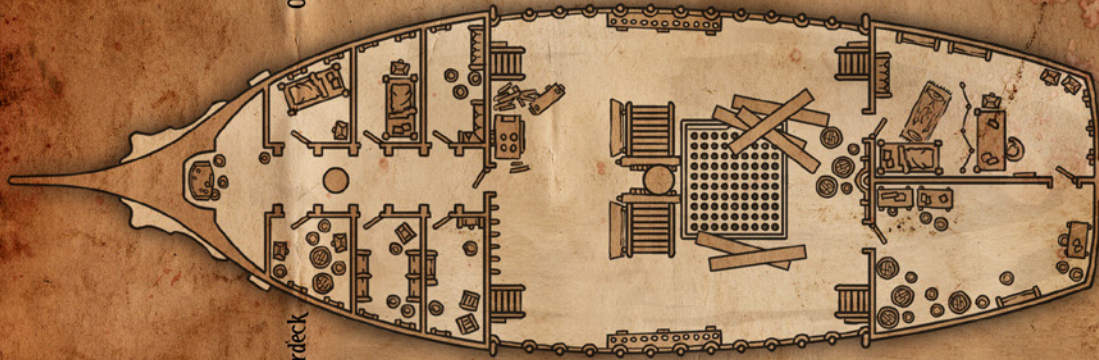
Unterdeck 2



Unterdeck 1



Oberdeck



Oberaufbau



Der Glückspilz

Ein Gerücht geht um in den Hafenkneipen Havenas, nicht viel mehr als Seemannsgarn. Ein Glücksbringer soll den Kapitän eines heruntergekommenen Handelsschiffes zum reichen Mann gemacht haben. Doch nach einem Unglück liegt sein Schiff verwaist am Kai und der Glücksbringer ist weggeschlossen. Mohrle Zitterbart, die stadtbekannte Menschenforscherin, greift diese Gerüchte auf und macht das Schiff ausfindig, doch bedarf es tatkräftiger und mutiger Helden, um das schwimmende Haus zu entern und den Glücksbringer aufzustöbern, selbst wenn Gefahren und Schrecknisse auf sie warten, wie sie nur auf dem Wasser zu finden sind.

Dieses Abenteuer widmet sich der Suche nach einem Glücksbringer und dem Bergen verborgener Schätze aus einem scheinbar verlassenen Schiff. Harte Kämpfe, aber auch geschicktes Taktieren und gewiefte Rhetorik werden benötigt, um mit gefüllten Taschen und heilem Fell wieder von Bord zu kommen.



DER GLÜCKSPILZ

Genre: Schatzsuche

Ort: Havena, auf einem Schiff im Innenhafen

Erfahrung der Helden: Anfänger

Zum Spielen dieser Abenteuers benötigst du das Regelwerk von Die Schwarze Katze

-  Körperfertigkeiten
-  Gesellschaftsfertigkeiten
-  Geistesfertigkeiten
-  Handwerkfertigkeiten
-  Kampffertigkeiten



www.ulisses-spiele.de