

Die Schwarze Katze



KOMPENDIUM

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Jens Ullrich, Ingelis Wipfelder

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT/ KORREKTORAT

Frauke Forster, Markus Plötz

COVERBILD

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN

Helge C. Balzer, Sandra Braun, Steffen Brand,
Tim Brothage, Jenny Fromm, Izabela Katarzyna
Kaszuba, Christina Kraus, Julia Metzger, Nadine
Schäkel, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss,
Wibke Wurche, Maja Wrzosek

ISBN 978-3-96331-255-7

1. Auflage

Printed in EU 2019

nhaltsverzeichnis

RASSEN, KULTUREN UND PROFESSIONEN 1

Weitere Rassen	2
Weitere Kultur	3
Weitere Professionen	4

SCHÄTZE, MÄUSE, SEILTÄNZER 8

Feste und Spiele	8
Mäusezucht und Mäusesport	11
Schätze und Zauberwerk	14

ERZÄHLREGELN 17

Die Grundregeln	21
Optionalregeln	25
Rollenspiel für Eltern und Lehrkräfte	27

DIE BUNTE KATZE 33

Die Stilsuche	34
Die Stadtführer quer durch Havena	38
Bis an die Zähne bewaffnet	40
Havena aus der Sicht einer Katze	42
Coverartwork Nachtgeheul	44
Nächtliche Schrecken	46
Die Künstler	47

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.





Rassen, Kulturen und Professionen

„Die Stadt ist nichts für mich. So viel Lärm und Gestank, und erst die vielen Füße. Man weiß gar nicht, wohin man soll ohne von unzähligen Menschenfüßen bedrängt zu werden. Sicher, dort gibt es viel zu holen, aber die Stadt ist verkommen, sie ist nichts für eine echte Waldkatze. Das Leben hier draußen ist ehrlicher. Du isst, was du jagst, du lebst von der Arbeit deiner eigenen Pfoten. Hier zählen noch Freundschaft und Hilfsbereitschaft. Nein, diese Stadt, die kann mir gestohlen bleiben.“

– Doro Fuchsschreck

„Ich war ein einziges Mal draußen. Überall Bäume und Felder. Hübsch anzuschauen, aber nichts zu holen. Außer wenn man Dreck mag. Und trotzdem, da draußen leben welche von uns. Harte Knochen ohne Sinn für Schönheit und Eleganz. Aber manchmal bringen sie feine Pelze herbei, von daher ... was soll's. Wenn es sie glücklich macht, ich muss da ja nicht hin.“

– Kara Federglanz

Aranier, Firunsbärchen und Scheunenkatzen sind die häufigsten Katzenrassen in Havena. Aber hin und wieder trifft man auch auf andere Katzenrassen. Mit Handelsschiffen kamen die hochgewachsenen Nuala aus dem Norden in die Stadt am großen Fluss, und aus den Wäldern und Auen im Umland Havenas finden immer wieder erwachte Wildkatzen den Weg in die Stadt. Sie haben außerhalb der Stadt eine ganz eigene, von der Wildnis geprägte Kultur entwickelt. Diese Waldkatzen leben von der Jagd auf kleinere Tiere, dem Handel mit Pelzen und Raubzügen auf einsame Gehöfte. Zu guter Letzt werden vier neue Professionen in diesem Kapitel vorgestellt. Die Mäusezüchter und Barden gehören zum schlagenden Herzen der urbanen Kultur Havenas. Die Felljäger sind typische Vertreter der Waldkatzen, die Eichhörnchen, aber auch Füchsen und Bibern nachstellen. Und die Wanderer erkunden, ihrem Ahnvater folgend und vom Fernweh getrieben, die Welt.

Die hier beschriebenen Rassen, Kulturen und Professionen folgen allen Regeln der im Regelwerk beschriebenen Rassen (siehe Regelwerk, Seite 103.), Kulturen (siehe Regelwerk, Seite 105) und Professionen (siehe Regelwerk, Seite 107.)



Weitere Rassen

NUALA

Neben den Aranieren erfreuen sich auch Nualakatten zunehmender Beliebtheit bei einigen Tierfreunden Havenas. Sie sind hochgewachsen wie Aranier, überragen sie bisweilen sogar, wirken jedoch durch ihr langes, oft lockiges Fell massiger. Es variiert von gestreiften oder gescheckten Grautönen bis hin zu einem dunklen Braunschwarz. Charakteristisch sind neben dem langen, flauschigen Fell auch ihre Pinselohren, die ihnen ein verwegenes Aussehen verleihen. Angeblich stammen die Nuala von Wildkatzen aus dem hohen Norden ab, was die meisten erwachten Nuala jedoch als Irrglauben ablehnen. Sie berufen sich auf eine direkte Abstammung von Aphasma, die sie, je nachdem, wen man fragt, mit Zerzal oder dem grauen Wanderer gezeugt haben soll. Besonders unter aranischen Hauskatten werden die Nuala als Emporkömmlinge und Konkurrenten angesehen, weshalb es in manchen

Milchschänken schon für eine zünftige Keilerei reicht, wenn Aranier und Nuala sich auch nur ansichtig werden.



WILDKATZE

Schon lange bevor die Menschen die Stadt Havena erbauten, lebten die Wildkatzen in den Wäldern und Auen rund um den großen Fluss. Obwohl sie in der Stadt selbst ein seltener Anblick sind, durchstreifen sie bis heute die von Menschenhand kaum berührte Wildnis jenseits der Bauernhöfe und Straßen. Zwar ähneln sie manchen graugetigerten Scheunenkatzen, und es mag hier und da sogar eine deutliche Verwandtschaft zwischen den Katzen entlegener Bauernhöfe und ihren wilden Nachbarn geben, aber man kann Wildkatzen von ihren zahmen Vettern gut unterscheiden. Sie haben eine kräftigere Gestalt und verwaschenes graues Fell. Dieses ist zwar relativ kurz, aber sehr dick und mit dem charakteristischen schwarzen Rückenstrich und drei schwarzen Ringen am Schwanz gezeichnet. Auch erwachte Wildkatzen verirren sich nur selten in die Stadt, sondern schließen sich meist anderen Waldkatten an.



NUALA

Lebensenergie-Modifikator: +6
Seelenkraft-Modifikator: -1
Zähigkeit-Modifikator: +1
Geschwindigkeit-Grundwert: 6 / 12
Besonderer Vorteil: Hohe Starteigenschaft
(für GE oder KO)

WILDKATZE

Lebensenergie-Modifikator: +7
Seelenkraft-Modifikator: -1
Zähigkeit-Modifikator: 0
Geschwindigkeit-Grundwert: 6 / 12
Besonderer Vorteil: Dickes Fell

Weitere Kultur

Waldkatze

Fern der menschlichen Zivilisation, in den Wäldern und Auenlandschaften Albernias, leben gut versteckt in Höhlen und Baumhöhlen Erwachte. Manche leben in selbstgewählter Einsamkeit, andere in kleinen Rudeln, doch allen ist gemein, dass sie von dem leben, was der Wald ihnen bietet. Sie sind Jäger und Fallensteller, aber auch Sammler, und manch einer mag in einem hohlen Baum oder unter einer Wurzel einen Tauschplatz oder einen Tanzschuppen betreiben. Der Umgang der Waldkatzen mag manchen Hauskatzen grobschlächtig oder gar rückständig erscheinen, aber Waldkatzen sind oft ehrliche und aufrechte Gesellen, die Kameradschaft und gegenseitige Hilfsbereitschaft zu schätzen wissen. Sie wissen genau, dass der Wald ein viel zu gefährlicher Ort ist, um ihn auf Dauer alleine zu durchstreifen. Denn wenn man nicht achtgibt, kann man schnell zur Beute eines Wolfes, Baumdrachen oder Adlers werden. Mit Menschen haben sie meist wenig zu schaffen, auch wenn die eine oder andere Waldkatze Holzfäller oder Jäger mit einer Mischung aus Neugierde und Vorsicht beobachtet.

FERTIGKEITEN DER WALDKATZEN

Fertigkeiten: Körperbeherrschung +1, Verbergen +1, Geographie +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2, Überleben +2



Weitere Professionen



arde

Der Barde ist genauso wenig für seinen Gesang bekannt wie andere Katzen. Katzen können schlicht und ergreifend nicht singen. Die Legende besagt, dass diese Kunst mit Turak, dem ersten Sohn Aphasmas, verschwand, als sein Herz brach. Doch das hält Katzen allgemein und den Barden im Besonderen nicht davon ab, Musik zu lieben. So musiziert er mit den Instrumenten der Menschen oder selbstgebauten Flöten und Trommeln und rezitiert dabei Gedichte. Barden sind gern gesehene Gäste, die von Tanzschuppen zu Tanzschuppen ziehen, um die Mengen zu erheitern. Oft sind sie nicht zu unterschätzende Freigeister, und man sollte sich stets hüten, einen Barden zu verärgern. Denn seinen geschickten Pfoten und seiner spitzen Zunge obliegt es, ob sein nächstes Stück eine Heldensage oder ein Spottgedicht wird und wer im Mittelpunkt seiner Geschichten stehen wird.



Barden sind nicht nur für Legenden zu haben, sondern auch stets für Klatsch, Tratsch und eine Prise Wahrheit, Gerechtigkeit oder Kritik. Ein Barde lässt sich nicht den Mund verbieten und so manches seiner Gedichte erzählt mehr als andere jemals auszusprechen wagen würden.

BARDE

Benötigte Vorteile und Sonderfertigkeiten:
keine

Fertigkeiten:

Körperfertigkeiten: Friemeln 5, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Verbergen 4

Gesellschaftsfertigkeiten: Betteln 3, Durchschauen 7, Umschmeicheln 6, Willenskraft 4

Geistesfertigkeiten: Gassenkunde 8, Geographie 2, Geschichten 8, Menschenkunde 4, Sinnesschärfe 4, Zahlenkunde 3

Handwerksfertigkeiten: Heilkunde 2, Kochen 3, Musizieren 8, Überleben 2

Kampffertigkeiten: Einhandwaffen 6, Raufen 5, Wurfaffen 4

AUSRÜSTUNG

Besonders charakteristisch für Barden sind ihre Instrumente. Beliebt sind Geigen, Trommeln und Flöten. Für größere menschliche Blasinstrumente fehlt ihnen meist die nötige Kraft in den Lungen. Dazu kommen meist farbenfrohe Gewänder, die die Individualität des Barden unterstreichen. Viele Barden führen zudem Nadelklingen oder Schwertmesser mit sich, denn nicht jedes Spottgedicht wird von den Zuhörern gut aufgenommen.





Felljäger

Weit draußen in der Muhrsape, wie das Delta des großen Flusses genannt wird, oder in den Wäldern jenseits der Stadt kann man den Felljäger antreffen. Er ist ein rauer Geselle, der sich eigenbrötlerisch in die Wildnis zurückgezogen hat. Manche Felljäger gehen gemeinsam auf die Jagd, andere ziehen das Leben in Einsamkeit vor. Auf Städter wirken sie wortkarg und grob, aber wer so lange in der unberechenbaren Natur lebt, passt sich früher oder später an. Um Felle von kleinen und größeren Tieren, wie Eichhörnchen, Bibern oder gar Füchsen, zu jagen, setzen sie sich den Gewalten des Wetters und den Gefahren der Wildnis aus. Werkzeuge und Kleidung fertigen sie selbst oder tauschen sie bei ihren seltenen Besuchen in Havena gegen Felle ein, die dort sonst nur schwer zu bekommen sind. Alles in allem können sie einen recht einschüchternden Eindruck erwecken, doch steckt unter dem rauen Fell auch ein weicher Kern. Und niemanden hat man lieber an seiner Seite, wenn man bei stürmischem Wetter die Zivilisation verlassen muss.

AUSRÜSTUNG

Felljäger verbringen viel Zeit außerhalb der Zivilisation, weshalb sie alles, was sie brauchen, mit sich führen müssen. Rucksäcke und Tragebeutel sind ebenso von Nöten wie wetterfeste Kleidung, ein Regenschutz, ein gutes Messer und Feuerstein und Zunder. Auf die Jagd gehen viele Felljäger mit Bögen und leichten Stockbögen, Drahtschlingen und einer Seitenwaffe, beispielsweise einem Schwertmesser, wenn die Beute wehrhafter ist als erwartet.

FELLJÄGER

Benötigte Vorteile und Sonderfertigkeiten:
keine

Fertigkeiten:

Körperfertigkeiten: Friemeln 5, Körperbeherrschung 3, Krafttakt 4, Selbstbeherrschung 2, Verbergen 6

Gesellschaftsfertigkeiten: Einschüchtern 2, Willenskraft 3

Geistesfertigkeiten: Geographie 5, Geschichten 1, Orientierung 8, Pflanzenkunde 4, Sinnesschärfe 5, Tierkunde 6

Handwerksfertigkeiten: Basteln 5, Heilkunde 3, Kochen 5, Überleben 5

Kampffertigkeiten: Einhandwaffen 6, Raufen 4, Schusswaffen 8





Mäusezüchterin

Kurz nach dem Himmelslicht haben die Erwahten ihren Spaß an der Macht über andere – in ihren Augen – niedere Tiere entdeckt. Schon immer spielten Katzen gerne, vor allem mit ihrem Essen, doch die Erwahten haben den Umgang mit Mäusen als Haustieren zu einer aufwendigen und extravaganen Beschäftigung entwickelt. Die Mäusezüchterin bildet zu unterschiedlichsten Zwecken aus: Rennmäuse müssen schnell und ausdauernd sein, damit sie auf den Mäuserennbahnen in Orkendorf siegreich sind, während Labyrinthmäuse robust und schlau sein müssen, sollen sie die komplizierten Labyrinth überstehen, die die Tieflinge bauen. Hausmäuse sollen hingegen in erster Linie hübsch anzusehen und sehr ruhig und abgestumpft sein, damit wohlhabende Hauskatzen sie an der Leine führen können. Manch eine Mäusezüchterin verdient so ihre Mondglöckchen mit Wetten auf ihre

Renn- und Labyrinthmäuse, oder durch den Handel mit dem Mäusenachwuchs. Manche halten nebenbei auch noch Singvögel und andere Tiere, solange es auf dem Mäusemarkt Profit verspricht. Besonders beliebt und selten sind weiße Mäuse, am besten mit roten Augen. Aber solche Prachtstücke sind kaum zu bekommen, und eine Zucht solcher Tiere dürfte den Neid aller anderen Mäusezüchterinnen wecken.

MÄUSEZÜCHTERIN

Benötigte Vorteile und Sonderfertigkeiten:
keine

Fertigkeiten:

Körperfertigkeiten: Friemeln 6, Körperbeherrschung 5, Krafttakt 3, Selbstbeherrschung 3

Gesellschaftsfertigkeiten: Durchschauen 6, Einschüchtern 3, Umschmeicheln 6, Willenskraft 4

Geistesfertigkeiten: Gassenkunde 6, Geographie 1, Menschenkunde 2, Pflanzenkunde 6, Sinnesschärfe 3, Tierkunde 8, Zahlenkunde 4

Handwerksfertigkeiten: Heilkunde 3, Kochen 4, Überleben 2

Kampffertigkeiten: Einhandwaffen 6, Raufen 6, Schusswaffen 4



AUSRÜSTUNG

Viele Mäusezüchterinnen besitzen mehrere Mäuse, zudem manchmal Singvögel und andere Tiere. Diese müssen in Käfigen gehalten und gefüttert werden. Außerdem gehört eine ordentliche Garderobe zum Geschäft, um als Tauscher oder Wettanbieter ernst genommen zu werden. Zu guter Letzt kann ein spitzer Gegenstand, wie eine Nadelklinge, hilfreich sein, um verärgerte Kunden auf Distanz zu halten und Wettschulden einzutreiben.





Wanderin

Seit jeher sind Katzen viel unterwegs. Doch selten verlassen sie ihr Revier und ihre Heimat. Eine Ausnahme bildet die Wanderin. Sie sehnt es wie den Ahnenvater nach der großen, weiten Welt, nach fernen Bergen, tiefen Wäldern, fremden Städten und manchmal schlicht nach dem Unbekannten und Neuen. Der Drang nach Freiheit und die Neugierde sind ihre ständigen Begleiter. So genießt die Wanderin die wehmütigen und neidischen Blicke, wenn sie von ihren Abenteuern erzählt und all den exotischen Dingen, die sie gesehen und erlebt hat. Nicht selten schmückt sie ihre Geschichten farbenfroh aus, um Mahlzeiten oder Herzen zu erobern und anschließend eilig von Dannen zu ziehen, sobald jemand von Bezahlung oder gar Pflichten zu sprechen beginnt.

Wanderinnen wählen diesen Weg freiwillig, doch so manche Katze wurde schon zur Wanderin, weil ein paar falsche Entscheidungen sie dazu bewegten, woanders ihr Glück zu versuchen. Sie ist ein unterschätzter Segen, wenn man in ihrer Stadt von jedem gesucht wird und in der nächsten niemand einen kennt.

AUSRÜSTUNG

Wer auf Reisen geht, sollte gut vorbereitet sein. Wetterfeste Kleidung, gegebenenfalls auch gutes Schuhwerk, dazu ein ordentlicher Hut, eine Tragetasche und Regenschutz gehören genauso dazu, wie Proviant, Bürsten und Krallenfeilen, denn man will in der Fremde ja einen guten Eindruck machen. Komplettiert wird dies mit einer leichten Waffe, die beim Laufen nicht zu sehr behindert, um neugierige Straßenkötter und andere Gefahren der Landstraßen in die Schranken weisen zu können.

WANDERIN

Benötigte Vorteile und Sonderfertigkeiten:
keine

Fertigkeiten:

Körperfertigkeiten: Friemeln 4, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 3, Verbergen 5

Gesellschaftsfertigkeiten: Betteln 5, Durchschauen 3, Einschüchtern 2, Umschmeicheln 5, Willenskraft 4

Geistesfertigkeiten: Gassenkunde 5, Geisterkunde 1, Geographie 8, Geschichten 5, Menschenkunde 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 2, Sinnesschärfe 4, Tierkunde 3, Zahlenkunde 1

Handwerksfertigkeiten: Basteln 2, Heilkunde 3, Kochen 2, Überleben 5

Kampffertigkeiten: Einhandwaffen 4, Raufen 4, Zweihandwaffen 2





Schätze, Mäuse, Seiltänzer



„Schnapp sie dir und lauf! Bleib nicht stehen und schau nicht zurück! Soll sie zappeln oder quieken, am Ende zählt nur eines: Die Maus muss ins Ziel!“

– Gadhra vom Schwertturm

Feste und Spiele

Das Leben in Havena ist für Katzen recht angenehm. Wer nicht völlig auf den Kopf gefallen ist, muss nicht hungern, und auch für viele andere Annehmlichkeiten ist durch die Menschen gesorgt. Daher haben Katzen viel Freizeit, die sie zu füllen wissen. Da sie Spiele und Herausforderungen lieben, haben sie allerlei Wettbewerbe und Feste erfunden, um sich die Zeit zu vertreiben.

DAS GROßE FRÜHJAHRSKRABBENKNACKEN

Dieser Festakt, der traditionell am ersten Neumond im Frühjahr abgehalten wird, ist ein Geschenk der Fischerkatzen an den Rest der Stadt. In den dunklen Nächten vor Neumond fangen sie lebende Krabben oder stehlen sie von Fischerbooten. Die Krabben werden bis zum Wettbewerb in einem mit Seewasser gefüllten Fass in der Ruine eines alten Lagerhauses am Rande der Unterstadt versteckt. Zum Frühlingsneumond wird das Fass fest verschlossen und dann zum Bennain-Damm gerollt.

Dort werden die Krabben freigelassen. Bei der anschließenden Jagd auf die hektisch krabbelnden Tiere darf jeder teilnehmen, seine Fähigkeiten als Jäger zeigen und sich den Bauch vollschlagen. Eine gute Gelegenheit für unerfahrene Straßenkatzen, von echten Fischerkatzen zu lernen, wie man Schalentiere tötet und aufknackt.

Die Reste des Gelages werden schließlich im Meer entsorgt. Vor zweibeinigen Zuschauern muss man sich auf dem Damm so gut wie nie in Acht nehmen, da die Menschen den Bennain-Damm wegen der Heimsuchung durch Geister meiden.

Da sich Geister und Katzen meist gegenseitig in Ruhe lassen, eignet sich der verlassene Damm ausgezeichnet als Schauplatz einer solchen Feierlichkeit. So mag das nächtliche Fauchen und Kreischen der feiernden Katzen den Ruf des Damms als unheimlichen und gefährlichen Ort noch mehr beflügeln.



Das Krabbenfest des Dons

Die Leute des Dons haben ihre eigene Tradition zum Krabbenfest: Jedes Jahr starten sie in der Nacht vor dem Wettbewerb einen Versuch, das Krabbenfass zu stehlen. Diesem Versuch geht stets eine wochenlange Spähaktion voraus.

Die Fischerkatzen wiederum bewachen das Fass gerade in dieser Nacht besonders scharf. Es gilt als Frage der Ehre, sich die Krabben nicht abnehmen zu lassen. In der Nacht vor dem Fest sind also fast alle Fischerkatzen in der Nähe des Lagerhauses unterwegs, um die Diebe aufzuhalten.

Falls es dem Rudel des Dons jemals gelänge, das Fass oder seinen Inhalt zu erbeuten, würde der Don das Fest sicher dennoch stattfinden lassen. Aber die Ehre der Fischerkatzen wäre bis zum nächsten großen Frühjahrskrabbenknacken stark angekratzt.

MÄUSEBALL

Mäuseball erfreut sich als Sport bei allen Katzen der Stadt großer Popularität, wird aber vor allem in Orkendorf und in Nalleshof gespielt. Als Spielfeld dient ein alter Speicher oder die flache Dachfläche eines alten Lagerhauses. Zwei Bereiche werden als Tore definiert, meistens handelt es sich dabei um Dachfenster, in die ein Ball aus Leder hineinbuchsirt werden muss. Bisweilen wird stattdessen mit einer lebenden Maus gespielt. Die Spieler treten in Mannschaften von fünf bis neun Katzen gegeneinander an. Dabei verteidigt jede Mannschaft ein Tor, während sie selbst versucht, den Ball ins gegnerische Tor zu befördern. Der Ball darf nur mit den Pfoten geschlagen werden. Beißen ist sowohl gegen den Ball als auch gegen Mitspieler verboten. Sieger ist die Mannschaft, die nach einer bestimmten, vorher festgelegten, Zeit die meisten Tore erzielt. Einige begeisterte Spieler machen sich für die Bildung fester Mannschaften in den jeweiligen Vierteln stark, um gegen andere Viertel antreten zu können. Allerdings konnten sich die Viertel selten länger als zwei Tage auf eine feste Mannschaftsauswahl einigen.

Rattenball

Mit Mäuseball verwandt ist Rattenball, ein Spiel der Tieflinge, das ausschließlich in der Kanalisation, dort aber mit viel Eifer gespielt wird. Das Spielfeld umfasst zumeist ganze Bereiche der Kanalisation und ist selten fest definiert. Zu Beginn des Spiels werden so viele Zielbereiche wie Mannschaften ausgemacht. Eine speziell markierte Ratte wird von zwei Schiedsrichtern, meist Zerzal-

kindern, an einem beliebigen Punkt des Spielfelds freigelassen.

Drei, vier oder auch fünf Mannschaften von jeweils drei bis sechs Spielern müssen im Lauf des Spiels nicht nur die Ratte finden, sondern sie auch in den eigenen Zielbereich bringen. Dabei gilt als einzige Regel: „Keine spitzen Gegenstände“. Überfälle auf gegnerische Gruppen und wilde Raufereien gehören genauso zum Spiel wie regelmäßige Verletzungen. Die Ratte zählt auch als erfolgreich heimgebracht, wenn nur ihr Schädel am Zielort auftaucht.

KÖNIG DER SEILTÄNZER

König der Seiltänzer ist ein Geschicklichkeitswettbewerb, bei dem die gewandtesten Dachtänzer der Stadt, aber auch Tieflinge, Fischerkatzen, Müllwühler und viele andere ihre Kletterkünste vorführen und um das Recht kämpfen, sich König der Seiltänzer nennen zu dürfen.

Traditionell findet der Seiltanz am ersten Winter Vollmond im ungenutzten Schuppen einer kleinen Seilerei auf der Krakeninsel statt. Die dort ansässige Dachtänzerin Mayra Flinkfuß und ihr Partner, der Fischerkater Rufus von der weißen Brücke, horten über das Jahr Reste, die bei der Seilerei abfallen, um damit für den Wettbewerb unter dem Dachstuhl des Schuppens ein komplexes Geflecht aus verschiedensten Seilen, alten Angelruten, Schiffstauen und Schnüren zu knüpfen, an dessen höchstem Punkt ein löchriger alter Blumentopf hängt, der neun Murmeln enthält.

Ziel des Wettbewerbs ist es, eine der Murmeln als erster in einen festgelegten Korb zu bringen. Kompliziert wird der Wettbewerb durch die Tatsache, dass stets mehr als neun Katzen teilnehmen und daher nie genug Murmeln für alle im Topf sind. So läuft der Wettbewerb schnell darauf hinaus, dass die Teilnehmer versuchen, sich die Murmeln gegenseitig abzunehmen und gleichzeitig die anderen daran zu hindern, als erster den Korb zu erreichen.

Teamspiel und Absprachen sind nicht zulässig, werden aber von einigen Teilnehmern heimlich getroffen. Wer dabei erwischt wird, wird von Mayra lebenslang vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Weitere Faktoren sorgen für Spannung: Jede Murmel, die den Boden berührt, wird aus dem Wettbewerb entfernt. Auch ein Teilnehmer, der den Boden des Schuppens berührt, muss das Wettbewerbsfeld verlassen und sich in die Reihen der Zuschauer begeben. So verringert sich die Anzahl der Murmeln und Teilnehmer stetig, die der Murmeln





aber oft schneller als die der Teilnehmer. Gezieltes Herunterwerfen von Murmeln gilt dabei als falsches Spiel und führt zur Disqualifikation.

Um die Angelegenheit weiter zu erschweren, haben Mayra und Rufus einige Seile präpariert, mit Fett eingeschmiert oder angeschnitten, sodass die Seile bei zu starker Belastung reißen können. Dann sind gute Reflexe gefragt.

Der Wettbewerb erfreut sich großer Beliebtheit. Viele Katzen wollen das Spektakel sehen, um die waghalsigen Manöver der Teilnehmer zu beobachten und vor allem, um hinterher darüber fachsimpeln zu können. Zuschauerplätze auf dem Boden sind kostenlos, haben aber den Nachteil, dass man manchmal fallenden Teilnehmern ausweichen muss. Für manche Zuschauer ist genau das allerdings Teil des Spaßes. Wer es etwas exklusiver mag, kann sich bei Mayra gegen schöne Dinge Plätze auf den zwei schmalen Fensterbänken des Schuppens und auf einer alten Werkbank sichern. Der Wettbewerb dauert für gewöhnlich die ganze Nacht. Steht in den frühen Morgenstunden endlich ein Gewinner fest, wird er einige Wochen lang wie ein Held gefeiert.

SPIELE IM STADTPARK

Die feine Gesellschaft trifft sich abends im Stadtpark, um den Freuden des entspannten Spiels zu frönen. Ihre Spiele sind weitaus weniger wild und gefährlich als Mäuse- oder Rattenball, weswegen viele Straßenkatzen und Tieflinge sie für langweilig halten.

Maueschwanz

Maueschwanz ist ein beliebtes Gesellschaftsspiel, bei dem ein einzelner schwarzer Faden in einem Knäuel aus Wolle, Garn und Stoffetzen verborgen wird. Der Teilnehmer, dem es zuerst gelingt, den Maueschwanz zu finden, wird zum Sieger erklärt und erhält buntes Wollgarn, Federn oder Glasmurmeln als Siegerpreis. Allerdings gehört es bei den Katzen Oberflurens zum guten Ton, dass der Sieger den nächsten Preis stiftet.

Murmelspiel

Beim Murmelspiel muss eine Murmel in ein zuvor bestimmtes Loch oder eine Vertiefung im Boden gespielt werden. Für gewöhnlich nehmen drei bis sechs Spieler an einer Partie teil. Jeder bringt eine eigene Murmel mit ins Spiel. Die Murmeln sollen etwa gleich groß sein, allerdings dürfen auch unterschiedlich große Murmeln mitgebracht werden, sofern sich die Teilnehmer darauf einigen können. Jede Murmel kann vor der Partie von den anderen Spielern getestet werden, um Betrug auszuschließen. Die Spieler treten reihum nach einer zuvor ausgelosten Spielreihenfolge an. Ziel ist es, die neutrale Zielmurmel mit der eigenen Murmel ins Ziel zu schießen. Dabei dürfen auch die Murmeln der anderen Spieler angespielt werden. Jeder Spieler hat pro Durchgang allerdings nur einen Murmelstoß.

Wird die neutrale Murmel durch Berührung mit einer fremden Murmel ins Ziel gespielt, gilt die Partie als ohne Sieger beendet. Der Verursacher tritt in der nächsten Runde als letzter in der Spielreihenfolge an.

Wer die Partie gewinnt, erhält die Murmeln aller anderen Spieler als Besitz zugesprochen.

Das Spiel wird ursprünglich den Landkatzen vom Ostufer zugeschrieben, allerdings wird es dort nur selten gespielt. Stattdessen hat es sich zum beliebten Vergnügen von Schoßkatern der Ober- und Altstadt entwickelt.

Viele Spieler haben ihre persönliche Glücksmurmel und sind bei Verlust mitunter bereit, schöne Dinge zu bieten, um ihre Murmel vom Gewinner zurück zu tauschen. Es gilt unter den Katzen der Neustadt als höflich, auf das Behalten der fremden Murmeln zu verzichten. Im Gegenzug wird ebenso



erwartet, dass die Verlierer dem großzügigen Gewinner einen Gefallen schulden.

Das kann zum Beispiel eine Einladung in Kaiserin Rohajas Salon bedeuten, ein kleines Geschenk, modische Beratung bei der Kleiderwahl der Saison oder ein Abend in Minzas Rahmtopf.

Flauschball

Flauschball wird mit einem weichen Ball aus Samt gespielt und ist sehr beliebt bei den Schoßkatzen in Ober- und Unterfluren. Eine Partie erfolgt für

gewöhnlich Eins gegen Eins oder auch Zwei gegen Zwei. Das Feld, meistens ein Teppich, ist in zwei Spielhälften unterteilt, in der Mitte wird eine Schnur als Hindernis gespannt. Manchmal dienen auch Bauklötze als symbolische Trennlinie. Die Teams spielen sich den Ball gegenseitig zu. Dabei darf der Ball nicht den Boden berühren. Berührt er ihn, bekommt das Team der gegnerischen Hälfte einen Punkt zugesprochen. Eine Partie besteht gewöhnlich aus mehreren Sätzen. In manchen Varianten wird dieses Spiel auf dem Rücken liegend gespielt.

Mäusezucht und Mäusesport

„Schau in ihre kleinen Knopfaugen! Ist sie nicht goldig? Und das Schleifchen steht ihr so gut. Eine richtige Tanzmaus ist sie. Schau, wie artig sie Männchen macht. Fräulein Pieps ist mein ganzer Stolz. Wenn ich groß bin, dann werde ich eine Mäusezüchterin, und all meine Mäuse werden auf mein Kommando hören. Laufen und springen und tanzen werden sie, im Takt der Musik, ja, das werden sie. Bunt geschmückt mit Federn und süßen, kleinen Kostümen. Das wird eine Pracht, sage ich dir, ganz Havena wird meine Mäuse bestaunen. Aber jetzt müssen wir los, Fräulein Pieps und ich, sonst kommen wir zu spät zum Essen. Heute gibt es Mäuserherzen mit Rahmsoße, mein Lieblingsessen!“

– Mara Goldschwanz,
Tochter von Viska von der Linde

Mäuse sind eines der beliebtesten Nahrungsmittel in Havena. Außerdem geben sie ein amüsantes Spielzeug ab und haben auch sonst ihren Nutzen. Kurz nach dem Erwachen wurden Mäuse nur gefangen und gefressen, doch bald entwickelte sich ein florierender Tauschhandel, und schnell erkannten einige Katzen, dass man mit Mäusen weit mehr anstellen konnte als sie zu zerbeißen.

AUSGEBILDETE MÄUSE

Neben Singvögeln, und bei einigen Tieflingen auch Hühnern, sind Mäuse die beliebtesten Haustiere der Erwachten. Sie werden als modische Haustiere, aber auch zu Renn- und Labyrinthmäusen ausgebildet. Die Aufzucht und Ausbildung von Mäusen ist ein beliebter Zeitvertreib, der Fachkenntnis und Hingabe verlangt, und viele Mäusezüchter sind stolz, wenn sich ihre Tiere auf der Rennbahn oder als Schmuckstück einer Hauskatze aus den Oberfluren bewähren.

Hausmäuse

Als modisches Accessoire oder amüsantes Haustier werden Hausmäuse gehalten. Manche Katzen geben sie ihrem Nachwuchs als Spielzeug, andere führen sie hübsch mit Schleifen und Bändern zurechtgemacht an der Leine, wenn sie sich in Tanzschuppen oder auf der Rennbahn blicken lassen.

Für eine Hausmaus zählt in erster Linie das Aussehen. Ihr Leib sollte schlank und wohlgeformt, ihr Gebiss vollständig und gesund, ihr Schwanz glatt und gerade, ihr Fell weich und glänzend sein. Ausgefallene Farbtöne und Fellzeichnungen finden dabei besondere Beachtung. So soll eine schwarze Maus mit einem weißen Herzen als Fellzeichnung einen sprichwörtlichen Pfauenschwanz an Glöckchen eingebracht haben.

Neben dem Aussehen spielt aber auch der Charakter von Hausmäusen eine entscheidende Rolle. Sie sollen zutraulich und nicht zu ängstlich sein. Niemand möchte eine Hausmaus, die beißt, wegrennt und sich versteckt oder aus Angst alles vollpinkelt. Eine wohlherzogene Hausmaus fürchtet zumindest ihren Besitzer nicht und hat sich auch an das Tragen einer Leine gewöhnt. Idealerweise beherrscht sie auch den einen oder anderen kleinen Trick, mit dem man Besucher beeindrucken kann.

Rennmäuse

Bei Mäuserennen trifft man sich nicht nur, sondern verwettet auch seine hart zusammengeklauten Mondglöckchen. Die wichtigste und bekannteste Rennbahn ist die von Reikan Schattenläufer in Orkendorf. Es gibt jedoch noch einige andere, auch wenn sie weit weniger renommierter sind. Weitere Details zur Mäuserennbahn findest du im Regelwerk auf Seite 29.

Rennmäuse müssen in erster Linie schnell sein. Nötig ist aber auch ein dickes Fell oder zumindest



eine gewisse Abgestumpftheit, um sich bei all den lärmenden Katzen an der Rennbahn nicht in einer Ecke des Startbereiches zu verkriechen. Wie man die ideale Rennmaus ausbildet, ist ein beständiger Zankapfel, umgeben von Spekulationen, Fachsimelei und Aberglaube. Statt auf Schnelligkeit, setzt der Tiefling Rondo Klautentänzer, neben Reikan einer der bekanntesten Mäusezüchter, eher auf Aggression. Er ist für besonders bissige Rennmäuse bekannt, die Konkurrenten während des Rennens ernsthaft verletzen können.

REGELN FÜR MÄUSERENNEN

Regelseitig kannst du ein Mäuserennen mit drei aufeinander folgenden Proben auf die *Körperbeherrschung* der beteiligten Rennmäuse umsetzen. Wenn eine der Rennmäuse einem Charakter gehört, kann der Spieler die Proben für seine Rennmaus auch selbst ablegen. Welche Maus am Ende in der Summe die meisten QS erreicht hat, gewinnt.

Labyrinthmäuse

Die Tieflingsippe der Schädelknacker betreibt das große Mäuselabyrinth in aufgegebenen Kellern unter Fischerort (siehe auch **Regelwerk**, Seite 53). Einige wenige Mäusezüchter haben sich auf Mäuse spezialisiert, die das mit Fallen und gefährlichen Tieren versehene Labyrinth überstehen sollen. Denn wie auf der Rennbahn wird auch auf die Labyrinthmäuse gewettet. Labyrinthmäuse müssen einerseits schlau und mutig sein, um den Weg hinaus zu finden, andererseits aber auch hart im Nehmen sein, um die Gefahren des Labyrinths zu überstehen. Wer eine erfolgreiche Labyrinthmaus sein Eigen nennt, darf sich etwas auf seine Fähigkeiten als Mäusezüchter einbilden, denn nur wenige Mäuse, die antreten, kommen lebend ans Ziel.

REGELN FÜR MÄUSELABYRINTHE

Wenn Mäuse sich durch eines der von Katzen errichteten Labyrinth kämpfen müssen, kann dies ein eigenes kleines Abenteuer sein. Der verwirrende Aufbau, Hindernisse, Fallen und Monstrositäten wie Skorpione oder Schlangen erwarten die unglückliche Maus, die nicht aufmerksam oder vorsichtig genug war. Den Lauf durch ein solches Labyrinth kann man daher als gemeinsames Spiel gestalten, in welchem die Spieler die Perspektive der Maus einnehmen und so das Labyrinth nach und nach entdecken, Rätsel und Fallen überwinden

und gefährlichen Tieren ausweichen oder sie besiegen müssen. Entsprechend sind Fertigkeiten wie *Sinnesschärfe*, *Orientierung*, *Körperbeherrschung* und natürlich der Biss nützliche Fähigkeiten.

MÄUSEAUSBILDUNG

Es bedarf Zeit und Fachkenntnis, um einer Maus, deren Hirn doch so viel kleiner ist als das einer Katze, etwas Sinnvolles beizubringen. Wenn du die Ausbildung von Mäusen, Mäuserennen oder den Lauf durch ein Mäuselabyrinth in Regeln fassen möchtest, beispielsweise weil dies ein wichtiges Element in einem Abenteuer ist, dann kannst du als Basis der Fähigkeiten einer normalen Maus diese Werte nutzen. Von Maus zu Maus können sie leicht abweichen. So mag es schwächlichere Mäuse mit KK 6 oder gewitztere Mäuse mit IN 13 geben. Es kann für einen Mäusezüchter bereits eine Herausforderung darstellen, solche Stärken und Schwächen herauszufinden. Du kannst als Spieler dafür eine Probe auf *Tierkunde* verlangen, erleichtert oder erschwert, je nachdem wieviel Zeit der Charakter mit der Maus verbringen und ob er sie eingehend untersuchen kann oder nur einen flüchtigen Blick erhascht. Weitere Details zu Mäusen findest du im **Regelwerk**, Seite 204.

TYPISCHE WERTE EINER MAUS

MU 8 KL 11(t) IN 12 CH 11

FF 13 GE 15 KO 7 KK 7

SK 0 ZK -3 Ini 12 + 1W6

LE 10 RS 0 GS 8 VW 4

Biss: AW 17 TP 1W6-1 RW Kurz

Fertigkeiten: Friemeln 19, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 15, Orientierung 22, Sinnesschärfe 21, Verbergen 21, Willenskraft 15

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier

MÄUSEZUCHT

Statt aus Wildfängen gezielt Mäuse mit den passenden Eigenschaften herauszusuchen, versuchen viele Mäusezüchter, Mäusen die gesuchten Eigenschaften anzuzüchten, beispielsweise indem sie besonders kräftige Exemplare miteinander kreuzen. In einer Welt, in der die Ahnen (oder wenn man Menschen fragt: die Götter) alles geschaffen haben und Genetik nur eine seltsame Aneinanderreihung von Silben ist, kann dies klappen,



muss es aber nicht. So gibt es stattdessen auch Bemühungen, Mäuse mit bestimmten Tinkturen oder ausgewähltem Futter zu versorgen, sie mit allerlei Übungen zu traktieren oder noch weit seltsamere Versuche mit ihnen zu unternehmen, um besonders geeignete Renn- oder Labyrinthmäuse heranzuzüchten.

FINESSEN

Einer Maus kann man einige Finessen beibringen, die ihre Fähigkeiten erweitern oder mehr oder weniger komplexe Tricks darstellen. Diese funktionieren ähnlich wie Sonderfertigkeiten bei Charakteren. Da Mäuse aber nicht über Abenteuerepunkte verfügen, kostet es lediglich Zeit und Übung, um sie einer Maus anzutrainieren. Jeder Versuch, einer Maus eine Finesse beizubringen, kostet eine Woche Zeit, in der der Charakter sich mindestens zwei Stunden täglich mit der Maus beschäftigen muss. Am Ende dieser Woche legt er eine Probe auf *Tierkunde* ab, die bestimmt, ob die Maus die Finesse erlernt hat oder nicht. Misslingt diese Probe, war die Mühe umsonst. Die Probe kann modifiziert werden, je nachdem, wieviel Zeit der Charakter mit der Maus verbringt, ob er beispielsweise besondere Leckerlis oder Trainingsgerätschaften benutzt hat und wie jung die Maus ist. Wie bei Katzen auch, lernen junge Mäuse deutlich schneller als alte. Die Lernfähigkeit einer Maus ist jedoch begrenzt. Selbst der erfahrenste Mäusezüchter kann einer Maus nicht mehr als sechs Finessen beibringen.

Beschreibung der Finessen

NAME

Regel: Die regelseitige Wirkung der Finesse.

Voraussetzungen: Die nötigen Voraussetzungen, damit die Maus diese Finesse erlernen kann.

Probenmodifikator: Die Erschwernis der Probe auf *Tierkunde*, um der Maus die Finesse beizubringen.

ZUTRAUEN

Von Natur aus sehen Mäuse Katzen als ihre natürlichen Feinde an. Es bedarf daher viel Mühe und Zeit, das Zutrauen einer Maus zu gewinnen.

Regel: Eine zutrauliche Maus lässt sich streicheln, tragen und von Hand füttern.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: -5

LEINENGANG

Mäuse mögen keine Halsbänder und wollen nicht an der Leine durch die Gegend gezogen werden. Hat eine Maus diese Finesse gelernt, wird sie nicht mehr versuchen, ihr Halsband abzustreifen, ihre Leine zu zerknabbern oder an ihr zu zerren, sondern lässt sich an der Leine führen.

Regel: Die Maus lässt sich an einer Leine führen.

Voraussetzung: Zutrauen

Probenmodifikator: -5

TRICK

Mäusen kann man einige kleine Tricks beibringen, beispielsweise Männchen zu machen, sich totzustellen oder durch einen Ring zu klettern. Meist werden sie mit Leckereien dafür belohnt. Jeder Trick zählt als einzelne Finesse und muss entsprechend auch einzeln erlernt werden.

Regel: Die Maus kann auf Kommando einen bestimmten Trick ausführen.

Voraussetzung: Zutrauen

Probenmodifikator: +/- 0

RENNMAUS I-III

Das Training einer Rennmaus ist aufwendig. Neben Kraftfutter und einer ordentlichen Unterkunft, braucht sie regelmäßige Übungen, um ihre Schnelligkeit zu erhöhen.

Regel: Pro Stufe erhält die Maus +2 auf *Körperbeherrschung*.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: +/- 0 / -5 / -10



LABYRINTHMAUS I-III

Labyrinthmäuse müssen schlau und hart im Nehmen sein. Ihre Ausbildung ist daher aufwendig. Sie müssen den Umgang mit Fallen genauso erlernen wie die Orientierung in einem Labyrinth. Die meisten Mäusezüchter, die Labyrinthmäuse ausbilden, besitzen ihre eigenen kleinen Trainingslabyrinth.

Regel: Pro Stufe erhält die Maus +1 auf Orientierung, Sinnesschärfe und LE.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: +/- 0 / -5 / -10

KAMPFMAUS I-III

Auch wenn der Mäusekampf, ob gegeneinander oder gegen Skorpione oder anderes gefährliches Getier, ein eher ungewöhnliches Hobby ist, trainieren manche Mäusezüchter ihre Renn- oder Labyrinthmäuse eine regelrechte Bissigkeit an, um Konkurrenten wegzubeißen oder den Gefahren der Labyrinth die Zähne zeigen zu können.

Regel: Pro Stufe erhält die Maus +2 auf Biss und +1 auf VW.

Voraussetzung: keine

Probenmodifikator: +/- 0 / -5 / -10

Schätze und Zauberwerk

„Schau es dir an! Es ist Zauberwerk! Kein billiger Trick, kein falsches Glitzern! Nein, das ist echt. Es ist ausgefallen, ungewöhnlich, und es ist ungemein praktisch. Die Bewunderung deiner Freunde und der Neid deiner Feinde werden deine stetigen Begleiter sein, denn selbst ein Narr erkennt den Wert dieses Kunstwerks, und der Kenner ist von seiner Macht beeindruckt. Und weil ich dich mag, bin ich bereit, zu tauschen. Wie viele Pfauenfedern hast du denn?“

– Der sonnige Benni

Havena ist eine uralte Stadt voller Geheimnisse. Und so finden sich in ihr auch mächtige Artefakte und magische Gegenstände. Manche von ihnen sind machtvolle Werkzeuge und können als Belohnung am Ende gefährlicher Abenteuer stehen. Andere mögen ihre ganz eigene Geschichte erzählen oder ein Quell für Gefahren und Herausforderungen darstellen.

Zu kaufen gibt es diese Schätze üblicherweise nicht. Aber ein Tauscher mag sicher schöne Dinge im Wert von Hunderten, vielleicht sogar Tausenden Mondglöckchen bieten, wenn er eine Vorstellung davon hat, an wen er eine solche Preziose vertauschen kann.

FLÜSTERKORDEL

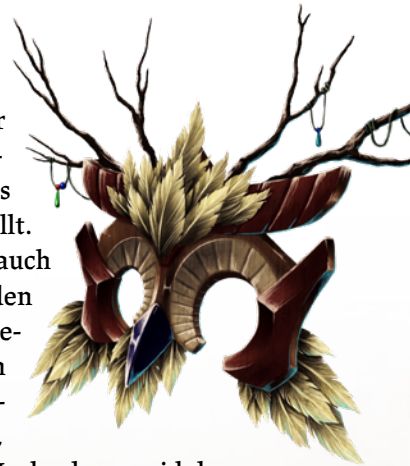
Ein eigentümliches Produkt menschlicher Magie ist die Flüsterkordel. Es handelt sich um eine, zu einem Knäul gewickelte, gut 20 Schritt lange Schnur, wie man sie zum Umwickeln von Paketen verwendet. Steckt man sich ein Ende der Kordel ins Ohr, kann man hören, was am anderen Ende der Kordel geschieht. So lassen

sich Gespräche und anderes heimliches Treiben belauschen, ohne dass man sich selbst in Gefahr bringen muss. Denn wer achtet schon auf eine herumliegende Kordel?

Regel: Steckt man sich ein Ende der Kordel ins Ohr, kann man hören, was am anderen Ende der Kordel geschieht, als wäre man direkt vor Ort. Wird die Kordel zerschnitten, behält nur der längste verbleibende Teil der Kordel die übernatürliche Eigenschaft.

DIE MASKE VON TUKA MUNGA

In einem Gebäude zwischen Marktplatz und Stadtpark befindet sich das Maskenmuseum, in dem ein alter Mensch namens Thorn Weishaar dutzende Masken aus aller Herren Länder ausstellt. Unter ihnen befindet sich auch eine kleine, mit schillernden Federn und Fellstücken dekorierte Maske. Laut einem Zettel, der mit einer Stecknadel daneben befestigt wurde, soll sie eine „schamanische Maske der wilden Moha des Regengebirges“ darstellen. Sie stammt tatsächlich aus dem tiefen Süden, doch ist sie kein Werk der Mohas, die man auch Waldmenschen nennt. Es ist die Maske von Tuka Munga, Sohn von Ran Alug, dem Wächter der Nacht. Tuka Munga soll einst ein mächtiger Ahnensohn gewesen sein, der die Katzen des Dschungels beschützte. Ob dies nur eine Spinnerei von Wissenden ist, oder tatsächlich der Wahrheit entspricht, lässt sich kaum sagen. Aber es stimmt, dass die Maske von Tuka Munga übernatürliche Kräfte in sich trägt. Steckt



man ein Stück Fell, Federn oder Haar an die Maske und zieht sie dann auf, nimmt man das körperliche Aussehen dieses Wesens an. Zwar ändert sich die Größe des Trägers nicht, doch nimmt er Aspekte des Wesens an. So mag er das Aussehen einer anderen Katze annehmen, Schnabel und Federn eines Raben oder die Schuppen einer Schlange.

Die Maske hat jedoch auch ihre Tücken. Mit der Zeit nimmt der Träger zunehmend die Eigenheiten und Ziele Tuka Mungas an und versucht, die Schwachen zu beschützen, Schurken und finstere Kreaturen zu bekämpfen und Gerechtigkeit und Ordnung über die Welt zu bringen, mit Geschick, Verstand und nötigenfalls Gewalt.

Regel: Wenn ein Charakter ein Stück Fell, eine Feder oder einen ähnlichen Teil eines Tieres, ob erwacht oder nicht, an die Maske steckt und diese dann aufzieht, übernimmt er einzelne körperliche Eigenschaften des Tieres. Je nach Tier steigt eine passende Eigenschaft oder der Rüstungsschutz um +2 oder der Charakter kann unter Wasser atmen, nach Entscheidung des Spielers. Dies gilt solange, wie der Charakter die Maske trägt. Mit Federn geschmückt, kann der Charakter zwar nicht fliegen, aber immerhin von hohen Absprungorten aus sanft herabsegeln.

MEISTER ARCHONS WUNDERMAUS

Ein Beispiel übernatürlicher Herrschaft über den Geist niederer Wesen ist die von einem gewissen Archon Megalon erschaffene Wundermaus.

Die Wundermaus besteht aus zwei Teilen: Einem kleinen Halsband mit einem winzigen mausförmigen Anhänger, und einer Maus aus dem magischen Metall Mindorium. Legt man einer Maus das Halsband um, kann man mit der Mindoriummaus die Maus aus der Ferne steuern. Kippt man die Mindoriummaus nach links, läuft die Maus mit

dem Halsband auch nach links, kippt man sie nach rechts, tut es die Maus ihr nach. So kann man die Maus vor- und zurücklaufen lassen und sie drehen. Die Mindoriummaus hat keine beweglichen Teile, weshalb man die ferngesteuerte Maus nicht dazu bringen kann, zu beißen, zu greifen oder ähnliche Einzelbewegungen zu vollführen.

Regel: Meister Archons Wundermaus ist wie beschrieben eine zweiteilige Fernsteuerung für Mäuse. Ihre Reichweite beträgt 10 Schritt. Bewegt

sich die Maus aus der Reichweite der Mindoriummaus, ist sie frei und kann wieder agieren wie sie will.

NECKERBÄNDER

Es gibt für die meisten Katzen kaum einen guten Grund, die überflutete Unterstadt zu betreten. Es kursieren viele Gerüchte über bösartige Kreaturen unterhalb des schwarzen Spiegels, und so mag kaum eine Katze glauben, dass in den dunklen Tiefen auch die menschenähnlichen Necker und Nixen in schillernden Palästen leben, oder dass sie gar Katzen gegenüber freundlich gesinnt sein könnten. Verirrt sich eine Katze doch einmal in die Ruinen der Unterstadt, so mag sie auf einen Necker treffen, der ihr ein aus Tang geflochtenes Halsband schenkt, mit dem sie unter Wasser atmen kann. Denn nur so kann sie die Paläste der Necker erreichen.

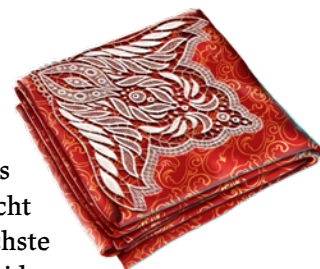
Regel: Der Träger eines Neckerbandes kann unter Wasser atmen. Die Wirkung der Halsbänder bleibt eine Woche bestehen, oder bis sie abgenommen werden oder nach einer Stunde außerhalb des Wassers eintrocknen.



PUTZTUCH

Dieses reichlich bestickte Spitzentaschentuch ist nicht nur ein kleines Schmuckstück. Wenn man es leicht befeuchtet, reinigt es sich nicht nur selbst, sondern auch das nächste Objekt, das man damit putzt. Ob Kleidung oder Fell, danach ist alles schön sauber und trocken. Ursprünglich stammt es aus der Tasche eines wohlhabenden Menschen aus dem Süden, aber schöne Dinge verschwinden eben schnell.

Regel: Einmal am Tag reinigt und trocknet das Taschentuch sich selbst und ein Objekt, gegen das es gerieben wird. Dazu muss es nur leicht befeuchtet werden.



DAS TOTENLICHT

Irgendwo in der ewigen Dunkelheit der Tiefe steht, wie zufällig abgestellt und vergessen, eine kleine, zerkratzte Abblendlaterne. Ihr Licht ist schwach und erfüllt die Umgebung nur mit einem flackernden, fahlen Schein, doch scheint die Flamme weder Brennstoff zu verbrauchen, noch Hitze zu entwickeln. Man kann sie nicht ersticken. Selbst unter Wasser brennt sie weiter. So schwach ihr Schein auch sein mag, vermag er das dünne





Tuch zwischen Diesseits und der Zwischenwelt zu durchdringen und das Unsichtbare sichtbar zu machen. Geister und andere Wesenheiten werden von ihrem fahlen Licht erfüllt, sodass die Sterblichen ihrer ansichtig werden können. Doch ist das Leuchten in der Zwischenwelt auch weit zu sehen, und so manches Wesen, das besser ungesehen im Schatten bleiben sollte, mag von dem bleichen Schimmern angelockt werden.

Regel: Das Licht der Lampe macht Wesen und Objekte in der Zwischenwelt in bis zu 10 Schritt Entfernung sichtbar.

TRAVAS LIEBLINGSBALL

Hunde lieben es, Knochen, Stöcke und anderes Spielzeug mit sich herumzuschleppen, damit zu spielen oder sie zu vergraben. Ein ganz besonderes Spielzeug ist jedoch Travas Lieblingsball. Dieser bunte Stoffball scheint eine übernatürliche Anziehungskraft auf Hunde auszuüben. Sehen oder riechen sie den Ball, scheinen sie kaum mehr von ihm abzubringen zu sein. Sie müssen ihn haben, ihn im Maul mit sich herumtragen und damit spielen. Sie sind bereit, dafür bis aufs Blut zu kämpfen und alle Mühen auf sich zu nehmen. Ob es sich tatsächlich um den Ball Travas, der mythologischen Mutter der Hunde, handelt, um einen düsteren Streich Trachs oder um ein von einem Magier verzaubertes Hundespielzeug lässt sich kaum herausfinden. Niemand weiß so genau, wo sich Travas Lieblingsball zurzeit befindet, aber sicher ist, dass er Chaos und Gewalt unter den Hunden Havenas stiften dürfte.

Regel: Hunde, die Travas Lieblingsball riechen oder sehen, müssen eine um 10 erschwerte Probe auf *Willenskraft* ablegen. Misslingt diese, wird der Hund alles daran setzen, diesen Ball zu erlangen.

Nur eine Gefahr für Leib und Leben kann ihn davon abhalten. Muss der Hund Risiken für sich oder für ihn wichtige andere eingehen, um den Ball zu erlangen, steht ihm eine weitere um 10 erschwerte Probe auf *Willenskraft* zu, um die Jagd aufzugeben.



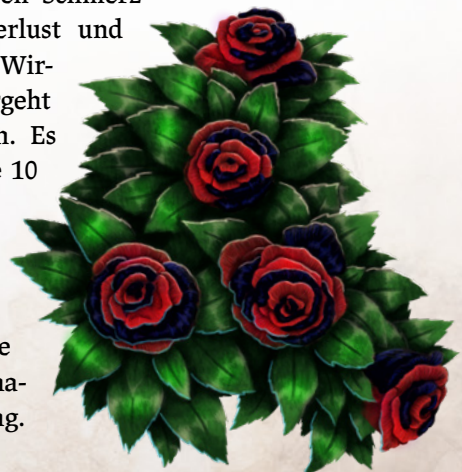
TURAKS LETZTE ROSE

Turak, den man den Narren im Garten nennt, hat der Legende nach prachtvolle Blumen gezüchtet, unter ihnen die schönsten Rosen, die jemals auf Dere erblickt wurden (siehe *Regelwerk*, Seite 14).

Als Turak Nahemas Verrat erkannte und sein Herz brach, soll er vor Wut und Schmerz durch seinen Garten getobt sein und seine mit Hingabe und Liebe gezüchteten Rosen aus ihren Beeten gerissen und hinfort geschleudert haben. Einer dieser Rosensträucher soll bis in die Unterstadt geflogen sein und dort wieder Wurzeln geschlagen haben. So wächst diese letzte Rose aus Turaks Garten Geschichten zufolge verborgen hinter Dornenbüschen auf einer Insel in der Unterstadt. Der Rosenstrauch ist tagsüber unscheinbar, jedoch erblüht er nachts in voller Pracht. Flüstert man den Namen einer Person in eine der rot-schwarzen Blüten, deren Zuneigung man gewinnen will, so wird diese in glühender Liebe zum Flüsternden entbrennen. Doch ist der Strauch nicht ohne Gefahr. Seine Dornen sind lang und spitz, und man könnte fast ein Eigenleben in ihnen vermuten, so leicht kann man von ihnen gestochen werden. Die Dornen sind voller Gift, und wer sich an ihnen sticht, wird vom ewigen Liebeschmerz Turaks erfüllt. Bisher hat noch niemand die Rose finden können, doch mag es so manchen zu ihr locken, in der Hoffnung die wahre Liebe zu finden.

Regel: Wird ein Name in eine der Blüten geflüstert, so verliebt sich die genannte Person augenblicklich in den Flüsternden, selbst wenn sie hunderte Meilen entfernt ist. Es verliebt sich die Person mit dem genannten Namen, nicht zwingend die, die der Flüsternde mit dem Namen gemeint hat. Erinnert er sich falsch oder wurde ihm ein falscher Name genannt, kann dies entsprechend unangenehme Konsequenzen haben.

Der Umgang mit dem Rosenbusch ist schwierig. Es ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* nötig, um nah genug an eine der Blüten zu kommen, ohne von den Dornen gestochen zu werden. Misslingt diese oder wird man sonst wie von den Dornen gestochen, so erleidet der so Verletzte durch das Gift der Rose 2 Stufen Schmerz und Gefühle von Verlust und Liebeskummer. Die Wirkung des Giftes vergeht erst nach 3 Monaten. Es gilt als Gift der Stufe 10 und ihre Giftprobe gilt immer als erfolgreich. Nur der lebende Strauch ist giftig. Abgetrennte Zweige oder Blüten haben keinerlei Wirkung.





Erzählregeln

Der Hintergrund von **Die Schwarze Katze** bietet sich besonders dafür an, ihn mit Kindern zu bespielen. Die Regeln richten sich aber eher an ältere Spieler mit ein wenig Spielerfahrung. Damit du **Die Schwarze Katze** auch mit deinen Kindern oder Schülern bespielen kannst, haben wir einen eigenen Satz Regeln für diese Zwecke entwickelt, der an diese Zielsetzung angepasst ist. Nach den eigentlichen Regeln folgen eine Übersicht, worauf man beim Rollenspiel mit Kindern achten muss, und einige Handreichungen und Argumentationshilfen für Lehrkräfte.

Die Regeln

Das folgende Regelwerk ist für Kinder ab 8 Jahren und deren Eltern und Lehrer gedacht, aber auch für alle, die ein einfaches, schnelles Regelwerk ohne viel Beiwerk suchen. Es ist daher bewusst einfach und abstrakt gehalten. Es arbeitet mit Vergleichen und einfachem Zusammenzählen und Abziehen im Zahlenraum von 1 bis 20. Auch die Charaktere sind einfach gehalten. Es gibt keine langen Listen und Tabellen von Sonderfertigkeiten, Ahnengaben oder Waffen und auch keine detaillierten Regeln, wie man einzelne Handlungen mit den Regeln genau abbilden soll. Das macht das Regelsystem sehr übersichtlich und leicht zu lernen und zu verstehen. Das bedeutet aber auch, dass du als Spielleiter einiges während des Spiels improvisieren oder schlichtweg bestimmen musst. Dabei müssen deine Entscheidungen keine präzise Simulation ermöglichen, denn dafür sind diese Regeln gar nicht gedacht. Oft genug reicht es, ungefähr abzuschätzen was ein Nichtspielercharakter kann oder wie schwierig eine bestimmte Handlung in der aktuellen Situation ist. Probiere es einfach aus.

Das Schwarze Auge

Die hier vorgestellten Regeln sind nicht nur für **Die Schwarze Katze** geeignet. Auch die Charaktere von **Das Schwarze Auge** bestehen aus Spezies, Kultur und Profession. Da diese Regeln sehr abstrakt sind, spricht nichts dagegen, sie auch für Menschen (und Elfen, Zwerge, usw.) in Aventurien zu verwenden.



DER CHARAKTER

Ein Charakter besteht im Kern aus seiner Rasse, seiner Kultur und seiner Profession. Dazu kommen besondere Gegenstände, seine Ziele und Schwächen und Lebenspunkte, Schicksalspunkte und Freundschaftspunkte.

Rasse

Zu welcher Katzenrasse gehört dein Charakter? Die in Havena bekannten Rassen sind Aranier, Firunsbärchen, Nuala, Scheunenkatzen und Wildkatzen. Beschreibungen findest du in diesem Band und im Regelwerk ab Seite 103. Du kannst nach Absprache mit dem Spielleiter aber auch andere Rassen spielen, die dir gefallen.

Kultur

Wie ist dein Charakter aufgewachsen? Als Kulturen gibt es in Havena die Hauskatzen, die Straßenkatzen, die Tieflinge aus der Kanalisation und die Waldkatzen. An der Kultur kannst du erkennen, wo dein Charakter groß geworden ist und wo er sich besonders gut auskennt. Beschreibungen zu diesen Kulturen findest du in diesem Band und im Regelwerk ab Seite 105.

Profession

Was hat dein Charakter bisher gelernt und erlebt? Die Profession stellt dar, was dein Charakter kann und was er bisher so gemacht hat. Es gibt sowohl im Regelwerk als auch in diesem Band eine ganze Reihe von Professionen (siehe auch Regelwerk ab Seite 107). Du kannst dir aber auch eine eigene ausdenken, die zu der Vorstellung von deinem Charakter passt. Es kann nicht schaden, dir ein paar Stichworte zu überlegen, was deine Profession so alles Besonderes kann, damit du es im Spiel etwas leichter hast, abzugleichen, ob die Profession für eine bestimmte Situation hilfreich ist oder nicht.

Schreibe die Rasse, Kultur und Profession einfach auf den Charakterbogen.

Beispiel: Alex und Flo bauen sich Charaktere. Beide haben sich die Rassen, Kulturen und Professionen aus dem Regelwerk angeschaut. Alex möchte ein Firunsbärchen von der Straße spielen, das anderen helfen kann. Der Charakter erhält daher die Rasse Firunsbärchen, die Kultur Straßenkatze und die Profession Nurtikind (Lehre). Flo ist nicht ganz zufrieden mit den Professionen aus dem Regelwerk und möchte lieber eine Tänzerin spielen. Diese soll eine Aranierin sein und ist in einem reichen Haushalt aufgewachsen. Der Charakter erhält daher die Rasse Aranier, die Kultur Hauskatze und die Profession Tänzerin.

AHNENKINDER ALS PROFESSION



Du kannst auch ein Ahnenkind als Profession wählen. In diesem Fall musst du dich auf einen der beiden Aspekte des Ahnen spezialisieren. Das heißt dein Charakter hat beispielsweise nicht einfach die Profession „Aphasmakind“, sondern „Aphasmakind (Schicksal)“. Du musst dir keine einzelnen Ahnengaben aufschreiben, sondern kannst die Ahnengaben dieses Aspekts als Teil der Profession annehmen, oder noch einfacher, grob alles, was in die Beschreibung des jeweiligen Aspekts fällt (siehe Regelwerk ab Seite 165). Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein bestimmter Effekt zum Aspekt deines Ahnenkindes passt, sprich dies einfach mit deinem Spielleiter ab.

Ziele

Ziele und Schwächen helfen dir als Spieler, aber auch dem Spielleiter, deinen Charakter leichter einzuschätzen. Damit du den Charakter also besser darstellen kannst, solltest du ihm Ziele geben, die er verfolgt. Überlege dir zwei Ziele, die deinen Charakter antreiben. Wenn dein Charakter im Spiel eines seiner Ziele erreicht hat, gib ihm ein neues Ziel.

BEISPIELE FÜR ZIELE

Anerkennung: Der Charakter will jemandem imponieren. Vielleicht einer wichtigen Persönlichkeit, einem Lehrmeister oder seinen Freunden.

Rache: Der Charakter will Rache für ein ungesühntes Verbrechen.

Ruhm: Der Charakter will eine besonders gefährliche Kreatur besiegen oder eine besonders waghalsige Tat vollbringen, vorzugsweise vor Zuschauern.

Suche: Der Charakter sucht einen verschollenen Freund oder ein gestohlenes Erinnerungsstück.

Erinnerung: Der Charakter ist ein Wissender und versucht zu ergründen, ob das Wissen in seinem Kopf wahr ist oder nur Phantasterei.

Herrschaft: Der Charakter will sein eigenes Rudel anführen.



Schwächen

Jede Katze hat so ihre Macken, die ihre Persönlichkeit mit ausmachen. Das gilt auch für deinen Charakter. Du solltest dir zwei Schwächen deines Charakters überlegen. Wenn dein Charakter seine Schwäche im Spiel ein für alle Male überwunden hat, gib ihm eine neue Schwäche.

BEISPIELE FÜR SCHWÄCHE

Faulheit: Der Charakter ist träge und überlegt sich zweimal, ob er etwas tun sollte, selbst wenn es eigentlich nötig und eilig ist.

Zorn: Der Charakter ist aufbrausend und lässt sich leicht provozieren. Im Zorn ist er bereit, allerlei Dummheiten zu begehen.

Feigheit: Der Charakter ist ängstlich. Vielleicht fürchtet er sich, allein zu sein oder hat panische Angst vor Hunden.

Angeber: Der Charakter ist ein Angeber und hält sich für weit besser als er ist. Er macht Versprechungen, die er nicht einhalten kann und kann nicht zugeben, wenn er falsch liegt oder etwas nicht kann.

Trinker: Der Charakter liebt Eierlikör und Katzenminze zu sehr. Wenn er frustriert oder gelangweilt ist, betrinkt er sich oft hemmungslos und ist dann zu kaum etwas zu gebrauchen.

Zwang: Der Charakter ist von einer irrigen Idee besessen und folgt ihr unbeirrt. Gegenargumente tut er als Lügen oder Irrtümer ab.

Besondere Gegenstände

Jeder Charakter besitzt zwei besondere Gegenstände, die in bestimmten Situationen besonders nützlich sind und mit denen der Charakter etwas verbindet. Jeder Gegenstand gibt einen Modifikator von +1 auf eine bestimmte Art von Handlung. Nicht jeder Gegenstand im Spiel gilt dabei als besonderer Gegenstand. So mögen viele Charaktere Nadelklingen oder Schwertmesser mit sich führen, aber nur wenn eine solche Waffe als besonderer Gegenstand gewählt wurde, bietet sie auch einen Bonus im Spiel.

Beispiel: Alex hat sich einige Gedanken über das Firunsbärchen gemacht. Der Charakter ist von Mutter Mika aufgezogen und zum Nurtisohn ausgebildet

worden. Daher ist der Nurtisohn Mutter Mika sehr dankbar und möchte ihr helfen und gefallen. Außerdem möchte er das Wissen der Welt mehren. Dabei haben es ihm Tiere besonders angetan. Er will ihm unbekannte Tiere näher untersuchen, benennen und zeichnen. Als Schwächen besitzt er zunächst eine übertriebene Neugier. Zudem ist der Charakter nicht in der Lage, zuzugeben, wenn er etwas nicht weiß. In solchen Fällen spielt er Anderen Wissen vor und erfindet im Zweifelsfalle lieber etwas, als sein Unwissen zuzugeben.

Flos Tänzerin auf der anderen Seite will die schönste und eleganteste Tänzerin Havenas werden. Gleichzeitig sucht sie die große Liebe. Ihre Schwächen sind ihr Ehrgeiz und ihre Hohnäsigkeit.

Als besonderen Gegenstand wählt Alex für den Nurtisohn eine alte Karte Havenas, die ihm +1 gibt, wenn er in der Stadt etwas sucht.

Flos Tänzerin erhält ein Paar exquisiter Tanzschuhe, die ihr +1 beim Tanzen verschaffen.



BEISPIELE FÜR BESONDERE GE- GENSTÄNDE

Waffe: Der Charakter hat eine besondere Waffe von seinen Eltern vermacht bekommen. Sie liegt besonders gut in der Hand und erinnert ihn stets daran, dass er den Schwachen helfen soll. Im Kampf erhält der Charakter +1, wenn er diese Waffe führt.

Kompass: Diesen alten Kompass trägt der Charakter schon seit seiner Kindheit mit sich herum. Er erinnert ihn an die Zeit, als er noch mit seinen Wurfgeschwistern zusammengelebt hat. Der Kompass bietet einen Bonus von +1, wenn der Charakter einen Weg sucht oder sich anders orientieren will.

Dietrich: Diesen Dietrich hat der Charakter von einem alten Dachtänzer als Geschenk erhalten und bewahrt ihn als Erinnerungsstück auf. Wenn er ein Schloss öffnen will, erhält der Charakter mit diesem Dietrich einen Bonus von +1.

Grauer Umhang: Diesen Umhang konnte der Charakter einem Unbekannten abringen, der vom Ort eines schrecklichen Verbrechens geflohen ist. Seine fleckig-graue Farbe gibt dem Charakter einen Bonus von +1, wenn er sich verstecken will.

Lebenspunkte, Schicksalspunkte und Freundschaftspunkte

Am Anfang jedes Abenteuers besitzt jeder Charakter je drei Lebenspunkte, Schicksalspunkte und Freundschaftspunkte. Hatte er vorher mehr, verfallen die überzähligen.

Lebenspunkte: Lebenspunkte definieren die Gesundheit deines Charakters. In Kämpfen oder bei Unfällen können Charaktere Lebenspunkte verlieren. Nach jeder Rast von mindestens 6 Stunden erhalten sie einen Lebenspunkt zurück bis zu ihrem Maximum von 3.

Freundschaftspunkte: Wenn ein anderer Spieler eine besonders tolle Idee hat oder eine Situation besonders gut erzählt, dann kannst du ihn mit einem Freundschaftspunkt belohnen. Du streichst dir hierfür einen Freundschaftspunkt ab und er erhält einen Schicksalspunkt hinzu.

Schicksalspunkte: Schicksalspunkte kannst du ausgeben, um Proben zu wiederholen. Du streichst dir dafür einen Schicksalspunkt ab und würfelst die komplette Probe noch einmal neu.

Name und Aussehen

Natürlich braucht ein Charakter auch einen guten Namen. Namensbeispiele findest du im **Regelwerk**, Seite 73. Die Fellzeichnung wird zu einem guten Teil durch die Rasse bestimmt, wobei es hier durchaus Abweichungen geben kann. Ob der Charakter eher dick oder dünn, hochgewachsen oder klein, oder hübsch oder hässlich ist, bleibt ganz dir überlassen.

Beispiel: Alex und Flo haben sich nun noch passende Namen für ihre Charaktere ausgesucht. Die fertigen Charaktere sehen so aus:

ALEX' CHARAKTER

Name: Murr Glutblick

Rasse: Firunsbärchen

Kultur: Straßenkatze

Profession: Nurtikind (Lehre)

Ziele: Will Mutter Mika gefallen; will alle fremden Tiere untersuchen, benennen und zeichnen

Schwächen: Neugierde; kann Unwissen nicht eingestehen

Besonderer Besitz: alte Havenakarte

Lebenspunkte: 3

Schicksalspunkte: 3

Freundschaftspunkte: 3

FLOS CHARAKTER

Name: Tara Nachtwunsch

Rasse: Aranier

Kultur: Hauskatze

Profession: Tänzerin

Ziele: will die beste Tänzerin sein; sucht die große Liebe

Schwächen: Ehrgeiz; Hochnäsigkeit

Besonderer Besitz: Tanzschuhe

Lebenspunkte: 3

Schicksalspunkte: 3

Freundschaftspunkte: 3





Die Grundregeln

Wenn ein Charakter etwas tut, das wichtig für die Geschichte ist und es nicht klar ist, ob er das, was er vorhat, auch wirklich schafft, dann wird es Zeit für eine Probe.

Bei jeder Probe wird ein W20 gewürfelt. Wenn du als Spieler erklären kannst, warum die Rasse, Kultur oder Profession deines Charakters bei dieser Probe nützlich ist, erhältst du einen zusätzlichen W20. Wenn du die Handlung des Charakters besonders eindrucksvoll schilderst oder sie schlichtweg eine richtig brillante Idee ist, kann dir der Spielleiter einen weiteren W20 zugestehen. Also je nach Fähigkeiten und deiner Beschreibung kann eine Probe mit bis zu drei W20 gewürfelt werden.

Nichtspielercharaktere erhalten bei ihren Proben auch immer einen W20 und einen weiteren W20, wenn ihre Rasse, Kultur oder Profession nützlich sind. Sie erhalten jedoch keinen dritten Würfel für besondere Beschreibungen oder Ideen. Stattdessen können sie einen dritten W20 erhalten, wenn sie für die Handlung wichtig oder besonders mächtig sind.

Als Spielleiter setzt du einen Mindestwurf fest, der anzeigt, wie leicht oder schwierig die Handlung ist, die der Charakter ausführen will. Jeder Würfel, dessen Würfelergebnis über oder gleich dem Mindestwurf ist, zählt als Erfolg. Um einordnen zu können, wie schwierig eine Handlung sein kann, findest du hier eine Übersicht von Mindestwürfen und Schwierigkeiten.

MINDESTWURF UND SCHWIERIGKEIT

20	kaum schaffbar
15	ziemlich schwierig
10	herausfordernd
5	einfach
3	sehr simpel
-8	Über eine Wäscheleine balancieren

Anzahl der Erfolge

Da du je nach Situation bis zu drei Würfeln verwenden kannst, kannst du zwischen 0 und 3 Erfolge erzielen, also mit keinem, einem, zwei oder drei Würfeln über oder gleich dem Mindestwurf würfeln. Als Faustregel gilt dabei: Wenn du keinen Erfolg hast, dann funktioniert das, was dein Charakter sich vorgenommen hat nicht. Ein Erfolg führt dazu, dass du dein Ziel erreichst. Bei zwei Erfolgen ist dein Erfolg herausragend und kann von dir entsprechend ausgeschmückt werden. Du bist besonders schnell oder das Ergebnis deiner Bemühungen fällt besonders hochwertig oder hübsch aus. Bei drei Erfolgen erzielst du nicht nur einen herausragenden Erfolg, sondern erhältst zusätzlich einen Freundschaftspunkt. Hier gilt jedoch eine Einschränkung: Einen Freundschaftspunkt erhält man nur, wenn die Probe in der Situation sinnvoll und für die Handlung relevant ist. Natürlich könnte man als Spieler beständig und für alles Proben einfordern, in der Hoffnung möglichst



viele Freundschaftspunkte zu erhalten, aber das ist nicht der Sinn der Sache.

Beispiel: Murr Glutblick will einen Karpfen dünsten. Normalerweise wäre das keine Probe wert, aber er tut dies für die Kinder in Mutter Mikas Höhle, um Mika zu gefallen. Daher ist es für ihn und die Geschichte nicht unwichtig. Alex erklärt, dass Murr natürlich als Nurtisohn kochen kann, immerhin gehöre die Versorgung des Nachwuchses zu seiner Aufgabe. Dem stimmt der Spielleiter zu. Entsprechend erhält Alex für die Probe neben dem ersten W20, den man für eine Probe immer zur Verfügung hat, einen weiteren W20, da die Aufgabe zur Profession passt. Alex beschreibt, wie hingebungsvoll und detailverliebt Murr den Fisch vorbereitet und dünstet, was ihm einen weiteren W20 einbringt. Der Spielleiter schätzt das Kochen eines Fisches mit den Möglichkeiten, die in Mutter Mikas Höhle vorhanden sind, als recht einfach ein. Den Mindestwurf legt er daher auf 5 fest. Alex wirft die 3W20 und würfelt 2, 15 und 17. Die 15 und 17 sind über oder gleich dem Mindestwurf von 5, also hat Alex zwei Erfolge erreicht. Der Karpfen wird tatsächlich ein wirklich köstliches Festessen für die Kinder in Mikas Höhle. Mutter Mika ist zufrieden mit ihm.

Modifikatoren

Hilfsmittel und passende Werkzeuge können sehr nützlich sein. Daher können Proben modifiziert werden. Modifikatoren mit einem + erleichtern Proben, Modifikatoren mit einem - erschweren Proben, indem sie mit den einzelnen Würfelergebnissen verrechnet werden.

Beispiel: Flos Tänzerin tritt in einem Tanzschuppen auf. Für den Tanz wirft Flo eine Probe mit zwei W20 und würfelt 8 und 11. Da die Tänzerin Tanzschuhe besitzt, die ihr als besonderer Besitz in dieser Situation einen Bonus von +1 bieten, wird dieser Bonus auf die einzelnen Würfelergebnisse anrechnen: Flo erzielt also nach Anrechnung des Modifikators von +1 eine 9 und eine 12.

Vergleichende Proben

Oft will ein Charakter nicht einfach ein Ziel erreichen, sondern gerät in Konflikt mit anderen Bewohnern Aventuriens. Wenn dies geschieht, müssen die Fähigkeiten beider Seiten verglichen werden. Du würfelst die Probe wie oben beschrieben für deinen Charakter und der Spielleiter würfelt für deinen Gegner, außer dieser ist der Charakter eines anderen Spielers, dann übernimmt dein Mitspieler diese Aufgabe. Es gibt bei vergleichenden Proben keinen festen Mindestwurf. Stattdessen wird verglichen,

wer höher gewürfelt hat. Werden für die einzelnen Proben mehrere Würfel verwendet, lässt sich auch vergleichen, ob eine Seite mit mehreren Würfeln über den höchsten Wurf des anderen gekommen ist. Wenn ein Würfel deines Charakters über dem höchsten Wurf des anderen liegt, hast du dein Ziel erreicht. Bei zwei Würfeln ist dein Erfolg herausragend und kann von dir entsprechend ausgeschmückt werden. Du bist besonders schnell oder das Ergebnis deiner Bemühungen fällt besonders hochwertig oder hübsch aus. Bei drei Erfolgen erzielst du nicht nur einen herausragenden Erfolg, sondern erhältst zusätzlich einen Freundschaftspunkt.

Wenn beide als höchstes Ergebnis die gleiche Zahl würfeln, ist dies ein Unentschieden. In den meisten Fällen geschieht dann nichts.

Beispiel: Tara versteckt sich in einem Garten vor einem herumstreunenden Wachhund. Flo argumentiert, dass Tara als Tänzerin auch sehr geschickt ist und daher einen zweiten Würfel durch ihre Profession erhalten sollte. Der Spielleiter ist jedoch der Meinung, dass Tara sich zwar elegant bewegen kann, aber als Tänzerin normalerweise eher Wert darauflegt, gesehen und beachtet zu werden als sich zu verstecken. Daher erhält Flo nur einen W20. Flo beschreibt dafür, wie Tara sich furchtsam unter einem Hagebuttenstrauch verkriecht und die Luft anhält, als der Wachhund vorbeiläuft. Dafür gibt der Spielleiter ihr einen zweiten W20. Flo würfelt also mit zwei W20 und wirft eine 12 und eine 14. Der Spielleiter würfelt für den Wachhund. Dieser erhält für seine Probe einen W20. Als Wachhund hat er die Aufgabe, nach Eindringlingen zu suchen, daher erhält er hierfür einen weiteren W20. Für die Geschichte ist er jedoch nicht sonderlich wichtig, daher erhält er keinen dritten W20. Er würfelt also mit zwei W20. Sein Ergebnis ist 9 und 11. Da Flo mit 12 und 14 zwei Würfel hat, die über 11 liegen, dem höchsten Ergebnis des Wachhundes, hat Flo zwei Erfolge. Tara verschwindet daher lautlos wie ein Schatten in den Büschen und der Wachhund ahnt nicht einmal, dass eine Katze in der Nähe ist.

Gerade bei vergleichenden Proben können unterschiedliche Stärken der beteiligten Kontrahenten eine Rolle spielen. Wenn ein Firunsbärchen und ein Hund an einem Fisch zerren, dann mögen beide einen zusätzlichen Würfel erhalten, weil sie gut darin sind, feste zu ziehen, aber der Hund ist schlichtweg viel stärker als die Katze. Hier kannst du als Spielleiter die Probe des Hundes erleichtern oder die der Katze erschweren. Um wieviel genau, musst du von Situation zu Situation entscheiden.





KAMPF

Manchmal geraten Katzen an gefährliche Gegner wie Hunde, Baumdrachen oder Kanalspinnen. Wie alle anderen Regeln auch, ist der Kampf recht einfach und abstrakt gehalten. Es gibt keine Liste von Waffen oder Rüstungen und auch keine Kampfmanöver. Es geht mehr darum, den Kampf als Basis für eine spannende Erzählung zu nutzen, daher funktioniert er im Kern wie eine vergleichende Probe.

Reihenfolge

Im Kampf kann es hektisch zugehen. Daher hilft es, eine Reihenfolge zu haben, wer wann damit dran ist, zu handeln. Als einfache Regel gilt: Der Spieler links neben dem Spielleiter beginnt, dann dürfen nacheinander die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Handlungen ausführen. Wenn der Spielleiter dran ist, handeln alle anwesenden Nichtspielercharaktere. Die Handlungen sollten nicht zu zeitaufwendig und zu kompliziert sein. Als Faustregel gilt, dass solche Handlungen jeweils im Spiel 10 bis 15 Sekunden umfassen sollten. Dies reicht beispielsweise für einen kurzen Schlagabtausch oder das Erklettern eines Bretterzauns.

Wenn die Charaktere von einer Situation überrascht werden, beispielsweise weil sie in einen Hinterhalt geraten sind, ist als erstes der Spielleiter dran, dann geht es mit dem Spieler links von ihm weiter.

Der Schlagabtausch

Wenn dein Charakter einen Nichtspielercharakter angreift, dann würfelst du als Angreifer für deinen Charakter und der Spielleiter als Verteidiger für den

Nichtspielercharakter eine vergleichende Probe. Bist du erfolgreich, verliert der Nichtspielercharakter so viele Lebenspunkte, wie du Erfolge erzielt hast. Ist er erfolgreich oder kommt es zu einem Unentschieden, geschieht nichts.

SINN VON BESCHREIBUNGEN



Spannende und actionreiche Beschreibungen machen einen Kampf besonders interessant. Du solltest jedoch darauf achten, dass die Beschreibungen bei längeren Schlagabtauschen nicht zu langatmig und ausladend werden. Ansonsten beginnen sich deine Mitspieler bald zu langweilen. Du kannst gegebenenfalls auch entscheiden, dass es keine weiteren Schicksalspunkte durch Freundschaftspunkte gibt, wenn auch triviale Situationen mit übertriebenen oder bombastischen Beschreibungen aufgeblasen werden.

Lebenspunkteverlust

Wer alle seine Lebenspunkte verloren hat, hat den Kampf verloren. Das bedeutet nicht, dass er tot ist. Er kann nur nicht mehr weiterkämpfen. So mag jemand mit 0 Lebenspunkten so verletzt sein, dass er nicht mehr kämpfen kann oder will, er kann aber auch einfach völlig erschöpft sein, ist entwaffnet worden, kann nicht handeln, weil er sich in einem Fischernetz verheddert hat oder auf einem Baum sitzt und nicht wieder herunterkommt, oder aber er läuft ein-



fach davon oder ergibt sich. Nach dem Kampf kannst du verlorene Lebenspunkte mit Schicksalspunkten zurückkaufen, wobei je ein ausgegebener Schicksalspunkt einen Lebenspunkt zurückbringt. Ansonsten erhältst du nach jeder Rast von mindestens 6 Stunden einen Lebenspunkt zurück bis zu dem Maximum deines Charakters, also üblicherweise 3.

Beispiel: Tara gerät auf dem Weg zu einem Tanzschuppen mit einem kleinen Kläffer aneinander. Da Tara nicht vom Kläffer überrascht wird, darf sie zuerst handeln. Flo entscheidet sich, dem Kläffer ordentlich eins mit den Krallen zu verpassen, damit er lernt, dass man Katzen in Ruhe lassen soll. Tara greift also den Kläffer an. Tara ist als Tänzerin wahrlich keine Kämpferin, daher erhält sie hierbei keinen zusätzlichen Würfel. Dafür beschreibt Flo, wie Tara den kleinen Hund anzischt, einen Buckel macht und sich dann auf ihn stürzt. Das ist dem Spielleiter einen weiteren W20 wert. Flo würfelt also mit zwei W20 und wirft 17 und 11. Der kleine Kläffer ist nur ein nerviger Schoßhund ohne irgendeine Erfahrung im Kampf. Außerdem streunt er nur zufällig die Straße entlang und ist für die Geschichte unwichtig. So bleibt es bei einem W20. Der Spielleiter würfelt und erzielt eine 9. Tara bleibt also mit zwei Erfolgen unter dem Ergebnis des kleinen Hundes. Der Kläffer verliert 2 von seinen 3 Lebenspunkten. Tara springt den Kläffer an, verpasst ihm einige Schläge mit den Krallen, packt ihn im Genick und schüttelt ihn ziemlich durch. Nun ist der bis gerade noch mutige Kläffer an der Reihe. Er jault laut auf und humpelt so schnell er kann zurück zu seinem Herrchen.

AHNENKRÄFTE

Auch die Regeln für Ahnenkräfte sind einfach und abstrakt gehalten. Wenn du ein Ahnenkind spielst, kannst du Ahnenkräfte wirken, die zu seinem gewählten Aspekt passen. Du musst dafür nicht einzelne Ahnenkräfte erlernen oder dich explizit an die Ahnenkräfte im Regelwerk halten. Wenn deine Idee davon, was dein Ahnenkind zaubern möchte, zu dem Aspekt passt, beschreibe es einfach. Wenn du als Spielleiter den Eindruck hast, dass Ahnenkräfte viel zu ausgiebig verwendet und als Lösung für alles verwendet werden und so den anderen Spielern keine Gelegenheit bleibt, mit ihren Charakteren zu glänzen, kannst du als zusätzliche Regel einfügen, dass pro Tag im Spiel nur dreimal Ahnenkräfte verwendet werden dürfen. Danach ist der Vorrat an Ahnenenergie im Ahnenkind für diesen Tag verbraucht.

FREUNDSCHAFTSPUNKTE ERHALTEN

Wie beschrieben erhält dein Charakter einen Freundschaftspunkt, wenn du bei einer Probe drei Erfolge erzielst. Außerdem erhältst du immer dann einen Freundschaftspunkt, wenn dein Charakter einem seiner Ziele merklich nähergekommen ist, oder wenn du eine seiner Schwächen zum Nachteil des Charakters ausspielt. Letzteres gilt nur dann, wenn dies auch für die Handlung relevant ist. Der Spielleiter muss abschätzen, ob dein Charakter seinem Ziel ausreichend nähergekommen ist oder du seine Schwäche relevant ausgespielt hast, um dafür einen



Freundschaftspunkt zu erhalten. Jeder Charakter kann maximal 6 Freundschaftspunkte gleichzeitig besitzen.

SCHICKSALSPUNKTE ERHALTEN

Wenn ein anderer Spieler dir einen Freundschaftspunkt gibt, wird er direkt in einen Schicksalspunkt für dich umgewandelt. Während des Spiels gibt es ansonsten keine andere Möglichkeit Schicksalspunkte zu erhalten. Jeder Charakter kann maximal 6 Schicksalspunkte gleichzeitig besitzen.

BELOHNUNGEN UND STEIGERUNG

Nach dem Bestehen von Abenteuern möchten heldenhafte Charakter natürlich auch belohnt werden. Dies kann auf unterschiedlichen Wegen geschehen:

- 🐾 **Greifbare Belohnungen** sind neue besondere Gegenstände. Diese können auch eine höhere Qualität haben und Modifikatoren von bis zu +3 bieten. Auch Gegenstände mit besonderen Eigenschaften, wie magische Ringe, die im Dunkeln leuchten, Schatzkarten oder alchemistische Tränke, geben gute Belohnungen ab. Nicht jeder Gegenstand gilt auch als besonderer Gegenstand und bietet einen Bonus. Der Spielleiter entscheidet, welcher Gegenstand zu den besonderen Gegenständen zählt.
- 🐾 **Professionssteigerungen:** Nach einem Abenteuer können Charaktere auch Professionssteigerungen erhalten. Professionen können von der Anfangsstufe auf die Stufe *Abenteurer*, und von dieser wiederum auf die Stufe *Veteran* und dann auf die Stufe *Legende* gebracht werden. Proben, die durch die Profession einen zusätzlichen Würfel erhalten, bekommen bei einer

Abenteurerprofession zusätzlich einen Modifikator von +1, bei einer Veteranenprofession einen Modifikator von +2 und bei einer Legendenprofession +3. Diese Modifikatoren addieren sich jedoch nicht auf, es gilt immer der höchste. Als Spieler kannst du dir Professionssteigerungen auch aufsparen. Für drei Professionssteigerungen kannst du dann stattdessen auch eine zusätzliche Profession erwerben. So kann eine Bardin nach vielen Abenteuern im Wald zusätzlich noch die Profession Felljägerin erwerben. Sie ist nun beides, Bardin und Felljägerin. Pro Probe kannst du immer nur einen zusätzlichen W20 durch passende Professionen erhalten, selbst wenn mehrere Professionen geeignet sind.

WERTE VON GEGNERN

Charaktere legen sich gerne mit anderen Erwachten, aber auch allerlei Getier und Monstrositäten an. Im Endeffekt definieren diese sich genauso wie die Charaktere. Sie benötigen eine Profession (und wenn es nur „Monster“ ist, was bedeutet, dass das Wesen gut darin ist, zu kratzen, zu beißen und zu treten) und Lebenspunkte. Ein für Katzen riesenhafter Baumdrache kann durchaus 6 oder mehr Lebenspunkte und eine Legendenprofession haben, während eine Maus nur einen Lebenspunkt hat und möglicherweise gar keine Profession. Ein vom Spielleiter dargestellter Gegner kann keinen zusätzlichen Würfel für besonders schönes Erzählen erhalten. Aber du kannst ihm als Spielleiter diesen Zusatzwürfel zugestehen, wenn er besonders mächtig oder für die Handlung wichtig ist. Besonders wichtige und mächtige Gegner können zudem bis zu 3 Schicksalspunkte haben.

Optionalregeln

Die Regeln sind bewusst sehr offen und abstrakt gehalten. Daher gibt es verschiedene Möglichkeiten sie zu verfeinern oder den eigenen Wünschen in der Spielrunde anzupassen. Ob du diese Optionen aber benutzt oder dir eigene überlegst, bleibt ganz dir und deiner Spielrunde überlassen.

ÜBERNATÜRLICHES

Wenn man einen Hammer hat, sehen alle Probleme aus wie Nägel. Und wenn man Zauberei beherrscht, dann versucht man oft, alle Herausforderungen damit zu meistern. Wenn man hier übertreibt, kann

dies für alle anderen Spieler frustrierend sein. Sollte dieses Problem auftreten, kann es nicht schaden, wenn du dir passend zum Aspekt deines Ahnenkindes sechs Ahnengaben aus dem **Regelwerk** von **Die Schwarze Katze** auswählst, die dein Charakter beherrscht. Dies sollte es einfacher machen, zu entscheiden, wann die übernatürlichen Fähigkeiten deines Charakters in einer Situation nützlich sind und wann nicht. Du kannst zudem entscheiden, dass die Anwendung einer Ahnengabe jeweils einen Schicksalspunkt kostet.



KLAR UMRISSENE PROFESSIONEN

Wenn es immer wieder zu Unklarheiten kommt, was welche Profession kann oder nicht kann, kannst du festlegen, dass für jede Profession zwei Fertigungsgruppen gewählt werden müssen (siehe **Regelwerk**, Seite 135), für die man einen zusätzlichen W20 erhalten kann. Statt einer Fertigungsgruppe kann ein Ahnenkind stattdessen einen Aspekt seines Ahnen wählen.

ERZÄHLRECHTE

Normalerweise sind die Aufgaben von Spielleiter und Spielern klar getrennt. Der Spielleiter stellt die Welt mit all ihren Bewohnern dar und führt die Charaktere der Spieler in eine Geschichte ein. Die Spieler wiederum spielen die Charaktere und können mit ihnen in der Welt handeln und sie so nur sehr begrenzt mitgestalten. Dieses Vorrecht des Spielleiters, die Welt durch Beschreibungen direkt zu formen, nennt man Erzählrecht. Diese klare Trennung muss aber nicht zwingend sein.

Für erfahrene Spieler kann es interessant sein, wenn Spieler auch ein Teil des Erzählrechtes erhalten, also direkt und ohne Umweg über ihre Charaktere die Spielwelt mitgestalten. Hierdurch ändert sich natürlich die Art des Spiels, weil vieles geschehen kann, was man als Spielleiter so nicht geplant hatte. Er kann sich stattdessen zurücknehmen und wird mehr als Moderator tätig. Für Kinder kann diese Herangehensweise etwas überfordernd sein. Aber für geübte Spieler mag dies durchaus eine interessante Alternative zum „normalen“ Spiel darstellen.

Damit das Spiel mit Erzählrechten funktioniert, schlagen wir folgende Regeln vor:

- 🐾 Wenn ein Spieler etwas in der Welt ändern möchte, gibt er einen Schicksalspunkt aus. Er erhält dann für eine Szene, also eine überschaubare Phase der Handlung, das Erzählrecht und übernimmt so kurzzeitig die Rolle des Spielleiters. Möchte ein anderer Spieler wiederum währenddessen selbst Änderungen vornehmen, kann er auch einen Schicksalspunkt ausgeben, um die Beschreibungen des ersten Spielers abzuändern. Der Spielleiter hat hier die Aufgabe, einen Ausgleich zu schaffen und basierend auf den Änderungen improvisierend in die weiteren Geschehnisse einzubauen.
- 🐾 Wenn ein Spieler bei einer Probe drei Erfolge erzielt, erhält er die Erzählrechte dafür, die Kon-

sequenzen der Probe zu beschreiben. Diese können sehr positiv und spektakulär ausfallen. Der Spieler kann sich aber auch entscheiden, dass die Probe eigentlich ein Fehlschlag war, auch wenn er Erfolge gewürfelt hat, beispielsweise um durch diesen Fehlschlag die Handlung spannender zu gestalten.

Spielen mit Erzählrechten

Häufig dreht sich Rollenspiel darum, bestimmte Herausforderungen zu meistern und Lösungen für Probleme zu finden. Wenn du mit Erzählrechten spielst, funktioniert das so nicht mehr. Selbst der Kampf mit einem Drachen ist keine Herausforderung mehr, wenn man einfach einen Schicksalspunkt ausgeben kann, damit dieser Drache wahlweise eine Maschine aus Zahnrädern und Pappmache ist oder von einem umstürzenden Baum erschlagen oder von einem Blitz getroffen wird. Wenn du so leicht gewinnen kannst, ist der Sieg nichts mehr wert. Wenn du mit Erzählrechten spielst, geht es eher mehr darum, gemeinsam eine spannende Geschichte zu erzählen. Und die Geschichte wäre sicher nicht sehr spannend, wenn dem Drachen einfach ein Baum auf den Kopf fällt. Wenn du also diese Art zu spielen ausprobierst, behalte immer im Hinterkopf: Macht das, was du beschreibst, die Geschichte interessanter, spannender oder dramatischer? Oft genug wird eine Geschichte spannender, wenn die Hauptfigur zwischendurch Rückschläge erleidet, in Schwierigkeiten gerät und von den Geschehnissen um sich herum überrascht wird.

REGELN ALS SPIEL

Normalerweise nimmt man die Regeln eines Spieles als gegeben hin. Aber was geschieht, wenn man mit ihnen herumexperimentiert? Die hier präsentierten Regeln sind recht simpel gehalten, daher dürfte es leichtfallen, ein wenig an ihnen herumzuprobieren. Werden die Kämpfe spannender, wenn Waffen unterschiedlich viel Schaden machen? Wie viele Lebenspunkte bräuchte man dann? Oder man versieht Charaktere neben dem Dreiklang aus Rasse, Kultur und Profession noch mit Eigenschaften wie Mut oder Glück. Aber wie müsste dann der Würfelmechanismus aussehen?

Das Gestalten und Ausprobieren von Regeln kann ein Spiel für sich sein, und sicher findet ihr am Spieltisch interessante neue Regeln, mit denen euch das Spiel noch besser gefällt.



Rollenspiel für Eltern und Lehrkräfte

Kinder spielen von Natur aus Rollenspiel. Sie nennen es nicht **Das Schwarze Auge** oder **Die Schwarze Katze**, sie verändern mitten im Spiel die Regeln oder brechen einfach ab und beginnen neu, wenn ihnen etwas nicht mehr gefällt. Aber sie spielen. Das Rollenspiel ist sogar sozusagen eine Urform des Spielens, weil dafür nichts anderes als die eigene Fantasie gebraucht wird. Bereits ab dem zarten Alter von drei Jahren vertiefen sich Kinder in eine eigene Welt, in der sie spielerisch und im sicheren Raum austesten können, was passiert, wenn sie „so tun als ob ...“. Ganz natürlich schlüpfen sie in die Rolle von Drachentöttern, Kaufladenbesitzern oder anderen Familienmitgliedern.

Entwicklungspsychologisch gesehen leistet das kindliche Rollenspiel eine Menge:

- ✿ Kinder ahmen nach, was sie in ihrer alltäglichen Umwelt wahrnehmen, sie entdecken Zusammenhänge, Muster und Rollen und entwickeln so ihr Verständnis für die Welt der Erwachsenen.
- ✿ Im Rollenspiel üben und testen Kinder ihr Sozialverhalten. Sie treffen Absprachen, schließen Kompromisse und erstellen Regeln. Sie sprechen sich über Beginn, Verlauf und Ende des Spiels ab, weisen Rollen zu und lernen, eigene Vorstellungen angemessen einzubringen.
- ✿ Sorgen, Ängste und Nöte, aber auch Leidenschaften und Wünsche werden ganz natürlich in das Spiel integriert und dort thematisiert. Eine Verarbeitung kann so leichter stattfinden.
- ✿ Kinder schulen ihre Sprach- und Ausdrucksfähigkeit, das freie Sprechen und ihre geistige Vorstellungskraft. Sie erweitern ihren Wortschatz und lernen, die eigenen Ideen zu formulieren.
- ✿ Innere Konflikte, verbotenes Verhalten und die zu erwartenden Konsequenzen derselben können in einem sicheren Raum ausgelebt, ausgetestet und durchgespielt werden.
- ✿ Im Rollenspiel wechseln Kinder mühelos von einer Rolle in die nächste. Sie schulen so ihr empathisches Gespür, lernen, sich in andere hineinzuversetzen und die Welt durch die Augen anderer zu sehen.

Warum also, unter all diesen Gesichtspunkten, das freie Spiel der Kinder nicht fördern, ihre Kreativität behutsam in Bahnen lenken und mit ihnen gemeinsam spielen? Genau.

Die Idee, Rollenspiel mit Kindern zu spielen, haben nicht wir erfunden. Viele Rollenspieler sind inzwi-

schen selbst Eltern geworden, sind mit Eltern befreundet oder arbeiten als Lehrer oder Erzieher. Es liegt nahe, das geliebte Hobby mit der nächsten Generation zu teilen: Spielen macht Spaß und ist auch noch gesund. Viele zögern dennoch. Seien die Regeln zu komplex, die Hintergrundwelt zu umfassend oder die Abenteuer schlicht nicht kindgerecht genug.

Mit **Die Schwarze Katze** ist nun eine Spielwelt entstanden, die für alle Altersstufen Faszination und Potenziale birgt und mit einem schlanken, einsteigerfreundlichen Rollenspielsystem aufwartet. Für Jugendliche oder auch ältere Kinder ist das Grundregelwerk problemlos zu empfehlen. Für jüngere Kinder aber empfinden wir selbst die Regeln als nur bedingt geeignet und empfehlen auf die Erzählregeln zurückzugreifen.

Im Zuge des Crowdfundings zu **Die Schwarze Katze** haben wir uns Gedanken gemacht, was noch alles für das Spiel mit Kindern wissenswert und nützlich wäre. Herausgekommen ist dabei diese kleine, aber feine Spielhilfe, mit allerlei Tipps und Tricks, Erfahrungswerten und Ideen, die euch beim Start in das Rollenspiel mit Kindern unterstützen soll.



DEINE KOMPETENZEN

Beim Spiel mit Kindern sind deine Qualitäten als Schiedsrichter, Moderator und Zauberer gefragt. Lenke das Spiel achtsam, ohne dass ein Spieler, Charakter oder das freie Spiel zu kurz kommen.

Kindliche Kreativität

Bei den meisten Rollenspielen lenkt die Spielleitung das Spiel. Sie bietet Handlungsoptionen an, entscheidet über Erfolg und Misserfolg, definiert gangbare Wege und Sackgassen. Einem guten Spielleiter gelingt der Drahtseilakt, alle Spieler einzubinden, jeden Charakter glänzen zu lassen und die erlebten Geschichten dabei anspruchsvoll und gleichzeitig erfolgsgekrönt zu erzählen.

Mit Kindern ist es ganz ähnlich, aber die Durchführung gestaltet sich etwas komplizierter. Kinder haben einen starken Gerechtigkeitssinn, sind schnell beleidigt oder frustriert und sind selten bereits in der Lage, sich bewusst zu regulieren. Die kindliche Kreativität ist wunderbar und frei, oft aber auch so ungezügelt und ausschweifend, dass sie in Bahnen gelenkt werden muss, um in einer absehbaren Zeit zu einem allseitig zufriedenstellenden Ergebnis zu kommen. Hier ist viel Fingerspitzengefühl gefragt.

Als Spielleiter solltest du darauf vorbereitet sein, die Aufmerksamkeit deiner Spielrunde trotz aller Ablenkungen und Abschweifungen immer wieder sanft auf die Geschichte zurückzulenken. Höre einem ausschweifenden Exkurs über die letzten Ferien kurz zu, würdige ihn, und erinnere dann wieder an die aktuelle Situation, die gemeinsam im Spiel bewältigt werden will. Hier kann die Spielleitung ruhig deutlich werden. Weise dem abgelenkten Kind eine aktuelle Aufgabe zu, und es kann weitergehen.

Schwieriger wird es, wenn sich die Kinder innerhalb des Spiels verrennen, zahlreiche Einfälle haben, aber nicht auf den von dir angedachten Weg finden. Halte hier nicht zu starr an deinen Ideen fest. Solange eine Handlung einigermaßen glaubwürdig ist, solange es also den Kindern nicht unlogisch vorkommt oder deine Welt nicht völlig aus den Angeln hebt, lass die Geschichte einfach laufen. Dann lässt sich Grimmzahn, der Anführer der schurkischen Blutpfoten, eben zu einem netten Gespräch überreden, auch wenn er sonst Konflikte eher gewaltsam löst. Warum auch nicht? Sicher kannst du die Geschichte auch von hier aus spannend weitererzählen. Vielleicht schulden die Helden Grimmzahn nun einen Gefallen oder müssen ein Pfand zurücklassen?

Lasse die Kinder frei spielen, wenn du kannst. Die einfallsreichen Ideen deiner kleinen Spieler werden dich überraschen. Verlege dich hin und wieder

einfach mal nur darauf, zu reagieren und zu improvisieren.

Wird es allerdings zu abwegig, solltest du einschreiten. Das kann in Form eines schlichten Neins und einer kurzen Begründung geschehen, im besten Fall aber merken deine Spieler gar nicht, wie du das Geschehen lenkst. Gib scheinbare Auswahlmöglichkeiten, die sich frei anfühlen, insgeheim aber zum selben Ziel führen, deute geschickt an oder lasse beliebte oder vertrauenswürdige Nichtspielercharaktere Tipps geben.

Verteilung der Aufmerksamkeit

Achte darauf, dass jedes Kind und jeder Charakter zum Zug kommt und glänzen kann. Gib dem Straßenkämpfer eine Kampfszene und dem Dachtänzer einen blitzenden Gegenstand, der offenbar nur darauf wartet, den Besitzer zu wechseln. Sprich mit deiner Welt und deinen Nichtspielercharakteren jeden Charakter gleich viel an und verteile Belohnungen gleichmäßig.

Damit ist es allerdings oft noch nicht getan. Auch bei Kindern gibt es zurückhaltende und extrovertierte Temperamente. Es ist deine Aufgabe, hier die Balance zu finden. Neigt ein Kind dazu, Szenen zu dominieren, nimm einen Nichtspielercharakter zu Hilfe, der gezielt die ruhigeren Spieler anspricht. Oder trenne die Charaktere und schaffe im Zweifel improvisierte Möglichkeiten für die Expertise der ruhigeren Kinder. Ermutigt sie, sich zu beteiligen. Wenn sanfte Hinweise nicht helfen, nimm die lauterer Kinder in einem Gespräch unter vier Augen zur Seite und erkläre die Situation. Viele Kinder sind sehr verständnisvoll, wenn sie sich ernst genommen fühlen.

Transparenz

Vermeide alles, was sich auch nur entfernt so anfühlen könnte, als sei es Meisterwillkür. Transparenz und Verlässlichkeit sind für Kinder von enormer Wichtigkeit. Gefühlt unfaire Handlungen stoßen auf kategorischen Protest – verstärkt noch dadurch, dass Kinder die Metaebene und die Not des Spielleiters, einen Handlungsstrang zu biegen, oft noch nicht durchblicken können.

Kommuniziere stattdessen immer auf Augenhöhe, wenn du nicht mehr zaubern, sondern etwas offensichtlich biegen oder rückwirkend ändern musst. Mache durchaus deutlich, dass du als Spielleitung eine gewisse Autorität besitzt, nimm deine kleinen Spieler aber immer ernst. Etabliere Regeln und halte dich an diese, fordere Gleiches aber auch von deinen Spielern ein.



Erfolg und Misserfolg

Zu guter Letzt: sei nicht zu streng. Lass die Kinder um den Sieg fürchten, nimm ihnen denselben aber nicht weg, nur weil die Würfel eine andere Geschichte erzählen wollen. Lass sie zittern, aber sei gnädig. Du brauchst ihnen den Sieg nicht zu schenken, es darf auf dem Weg ins Finale ruhig Rückschläge geben oder der erlangte Sieg nur ein Teilerfolg sein. Auch Kinder müssen damit leben, dass nicht immer alles gelingt. Aber diese kleinen Misserfolge sollten ebendas bleiben: klein. Wird ihnen der große Sieg madig gemacht, entsteht Frust und all das schöne Spiel ist möglicherweise vergessen.

Taste dich langsam heran und finde heraus, was deine Gruppe mag, was sie braucht und was nicht, und was gut oder schlecht funktioniert.

WAHL DES ABENTEUERS

Wie gespielt wird, ist entscheidend, aber auch was. Achte beim Rollenspiel mit Kindern auf eine angemessene Abenteurerauswahl und einen geeigneten Abenteueraufbau.

Inhalte

Nicht jedes Thema ist für Kinder geeignet, so viel ist klar. Schnell kommen dabei Aspekte wie Gewalt oder Tod in den Sinn. Eine sehr verständliche Idee. Selbstverständlich ist es wichtig, Kinder vor Grausamkeiten zu schützen. Wieso sollte man sie ausgerechnet im Spiel damit konfrontieren?

Fakt ist, dass sich viele Kinder mit Aspekten wie Gewalt, Blut und Tod beschäftigen wollen, und im geschützten Raum auch damit umgehen können und sollen. Schließlich sind es faszinierende und allgegenwärtige Themen. Das Spiel erlaubt es den Kindern, Verhaltensweisen auszuprobieren, durch Rollenwechsel Distanz zu schaffen sowie Erlebtes und Gefühltes zu verarbeiten.

Dazu kommt, dass Tod und Brutalität für Kinder oftmals genau der Tiefe oder expliziten Grausamkeit entbehren, die Erwachsene damit assoziieren. Ein getöteter Bösewicht ist schlicht besiegt und aus dem Spiel, eine garstige Wunde ist aufregend und gibt später eine coole Narbe. Kinder denken hier viel abstrakter als Erwachsene und verstehen die Ereignisse viel mehr auf einer spielerischen Symbolebene.

Die Aufgabe der Spielleitung ist es, den Grad und die Art der Darstellung von Gewalt zu regulieren. Detaillierte oder besonders makabre Beschreibungen sind für Kinder jüngeren Alters unangebracht, ältere Kinder mag die ein oder andere explizitere Darstellung faszinieren.

Die eher ungeeigneten Themen für das Rollenspiel

mit Kindern sind meistens harmlos, dafür aber schnell verwirrend für die jungen Spieler oder schlicht langweilig. Solche Inhalte bedürfen Einiges an Geschick, um sie spannend und für die Kinder verständlich zu präsentieren:

- 🐾 politische Debatten
- 🐾 intrigantes Hofleben
- 🐾 historische Forschungen



Geeignete Inhalte sind Themen aus der aktuellen Lebensumwelt der Kinder, ihre Träume, Sorgen und Wunschvorstellungen. Gut kann man die Interessen der jungen Spieler zum Beispiel an den Büchern und Filmen ablesen, für die sie gerade brennen:

- 🐾 Freundschaft
- 🐾 Familie
- 🐾 Vertrauen und Verrat
- 🐾 Gut gegen Böse
- 🐾 Heldentum



Bei der Auswahl der Inhalte deiner Abenteuer ist stets ein großes Maß an Fingerspitzengefühl gefragt. Nicht alle Kinder sind gleich. Manche haben bereits Schreckliches erlebt, sie sollten nichts davon im Rollenspiel wiederholen müssen. Manche sind sensibel oder haben schlicht kein Interesse an bestimmten Themen.

Nimm solche Wünsche und Neigungen ernst. Besprich mit den Kindern ihre Vorstellungen und Vorlieben, und hole im Zweifelsfall die Erfahrung der Eltern oder Informationen aus der Schulakte hinzu. Erlaubt ist immer, was gefällt. Mit Geduld und Feinsinn wirst du bald spüren, welches Maß und Thema richtig für deine Runde sind.

Tonfall

Kinder leben und spielen in einer einfachen Welt von Gut und Böse. Die strahlenden Helden erkennt man schon von Weitem an ihren stolzen Rössern und blitzenden Rüstungen, die Bösewichte leben im finsternen Wald oder Turm, hüllen sich in dunkle Roben und blicken grimmig. Am Ende besiegen die Guten die Bösen, und das ist auch in Ordnung.

Kinder benötigen keine ausgefallenen Wendungen. Im Gegenteil, klare Strukturen helfen ihnen. Ambivalente oder opportunistische Charaktere sind hingegen gerade für jüngere Kinder schwierig nachvollziehbar.

Wir empfehlen, Kindern vor allem zu Beginn ihrer Rollenspielerfahrung möglichst eindeutige Charaktere zu präsentieren. Dabei muss nicht jeder gute Nichtspielercharakter in deiner Welt gleich



ein Ritter sein. Genauso denkbar wäre der gutmütige Koch, die freundliche Jägerin im Wald oder der Schurke mit dem Herz aus Gold, um nur einige Beispiele zu nennen. Auch sind bei weitem nicht alle Bösewichte Schwarzmagier. Die goldgierige Händlerin, der hochnäsige Ausrufer oder die brutale Söldnerin tun es auch.

Hab hierbei keine Angst vor Klischees, sie funktionieren für Kinder sehr gut. Für junge Spieler sind viele der vermeintlich abgedroschenen Bilder außerdem gar nicht so allgegenwärtig und bekannt wie für uns. Halte den Tonfall mal leicht, mal episch, aber immer positiv. Werden die Kinder älter und erfahrener, können allmählich die Graustufen, Klischeebrüche und Ungewissheiten folgen.

Komplexität

Hier gilt wie so oft: weniger ist mehr. Strukturiere deine Abenteuer kompakt und stringent. Du brauchst keine geplanten Abschweifungen, sie entstehen von ganz allein durch das Spiel der Kinder. Ein eindeutiger Auftrag, verständliche Zwischenschritte und ein klares Ziel vor Augen sind genug.

Politische Verstrickungen, eine komplizierte Spielwelt oder innerweltliche Anspielungen kannst du dir für spätere Spielabende aufheben. Für Kinder, gerade wenn sie noch neu im Rollenspiel sind, sind sie in der Schublade besser aufgehoben.

Aufbau und Dramaturgie

Ein geeignetes Abenteuer für Kinder ist kurz und knackig, in sich abgeschlossen und dabei mit einem Ende versehen, an das sich bei Bedarf mühelos ein Folgeabenteuer anschließen lässt.

Im besten Fall besteht dieses Abenteuer dazu auch noch aus kurzen Kapiteln, sodass jeder Spielabend einen guten dramaturgischen Schluss finden kann. Hierfür kannst du vorsorglich verschiedene Punkte zum Ausstieg einplanen, damit ihr nicht mitten in einer Szene unterbrechen müsst. Für die Kinder wird es sonst schwer, bei der nächsten Sitzung wieder gedanklich anzuknüpfen.

Gehen deine kleinen Spieler nach dem Spielabend mit dem Gefühl nach Hause, etwas Bedeutsames vollbracht zu haben, hast du alles richtig gemacht.

Die Dramaturgie der einzelnen Kapitel folgt hierbei einer einfachen Formel:

- 🐾 Die Geschichte sollte immer auf einen Höhepunkt zulaufen.
- 🐾 Es wechseln immer Anspannung und Entspannung.

Auf diese Weise halten Actionszenen die Aufmerksamkeit der Kinder, während erholsame Ruhepausen

Luft geben, sich für den nächsten spannungsgeladenen Abschnitt zu wappnen.

Beginne mit einer kleinen Runde, die sich möglichst häufig für wenige Stunden trifft.

Kinder sind und spielen im Vergleich zu Erwachsenen ungefilterter, emotionaler und oftmals lauter. Eine kleine Runde ist hier von Vorteil, andernfalls wird es schnell unruhig. Drei Kinder sind recht ideal, aber natürlich ist das ein subjektiver Richtwert, den du für deine Runde selbst ausloten musst.

Beachte, dass die Aufmerksamkeitsspanne von Kindern deutlich kürzer ist als die von Erwachsenen. Plane zu Beginn mit einer Spieldauer von nicht mehr als zwei Stunden, um deine kleinen Spieler nicht zu überfordern. Selbst das schönste Spiel kann plötzlich in Wut und Tränen kippen, wenn die Anspannung auf einmal doch zu groß wird. Verlängere oder verkürze die Spielabende bei Bedarf und taste dich langsam an das für deine Runde angenehme Maß heran. Versuche außerdem, wenn schon nicht lange, dafür aber möglichst oft zu spielen. Selbst in nur einer Woche ist unwahrscheinlich viel erlebt und wieder vergessen. Eine ritualisierte Zusammenfassung zu Beginn jeder Sitzung, die alle Spieler wieder auf den gleichen Stand bringt, ist hier noch wichtiger als in Runden mit erwachsenen Spielern. Wenn du magst, ernenne hierfür einen Gruppenchronisten. Das kann direkt die Spielleitung sein oder vielleicht auch eines der Kinder, das Spaß an solch einer Aufgabe findet.

KINDER ALS SPIELLEITER

In den meisten Runden leiten vermutlich Eltern, Freunde der Eltern oder Lehrer und Erzieher für ihre Kinder. Das geht natürlich auch anders. Auch Kinder können die Spielleitung übernehmen und für ihre Freunde oder auch für ihre Eltern und deren Freunde leiten. Dafür braucht es etwas Übung, aber das ist bei Erwachsenen ja nicht anders.

Zeigt ein Kind in deiner Runde Interesse, lasse es Stück für Stück hinter deinen Spielleiterschirm schauen. Erkläre ihm die Sicht des Spielleiters, weshalb du welche Entscheidung getroffen hast, und was alles im Hintergrund passiert. Binde es ein und lasse es für den Anfang einmal eine kurze Sequenz selber leiten, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen. Gib mehr und mehr ab, stehe aber immer mit Rat und Tat zur Seite. Und dann, lass einfach mal los und lehn dich einen Spielabend lang zurück. du wirst mit Sicherheit überrascht werden.



ATMOSPHERE ERSCHAFFEN

Die passende Atmosphäre hilft den Kindern, in Stimmung zu kommen und zu bleiben. Sprich alle Sinne an, um die Aufmerksamkeit der Kinder zu fesseln.

Rituale

Rituale können helfen, Ruhe und Struktur in deine Abläufe zu bringen. Versuche hierfür, einen festen Spieltermin einzuhalten. Viele Gruppen bevorzugen die Abendstunden wegen ihrer besonderen Stimmung, aber das muss nicht für jede Gruppe passen. Findet hier gemeinsam die für euch beste Zeit.

Auch Beginn und Ende der Sitzung können, noch weit über den Einsatz eines Gruppenchronisten hinaus, ritualisiert werden. Manche Spielleiter verwenden stets die gleichen einleitenden Worte, zünden als Signal zum Beginn eine Kerze an oder spielen Musik. Zum Abschied sprechen sie ebenso ritualisierte Worte, pusten die Kerze aus oder lassen das bekannte Musikstück spielen.

Das alles sind nur Beispiele. Solche Rituale sind sehr persönlich, bedürfnisorientiert und subjektiv. Finde in Ruhe heraus, was euer Spiel am meisten bereichert.

Auditive Hilfsmittel

Atmosphärische Hintergrundmusik eignet sich wunderbar, um schnell eine passende Stimmung zu erzeugen. Teste aus, ob du die Musik lieber pro Szene und Stimmung wechselst oder den ganzen Spielabend über allgemeinere Musik laufen lässt. Beides kann gut funktionieren, kommt aber wie immer auf die Gruppe an. Greif aber auf jeden Fall zu Instrumentalstücken. Liedtexte animieren zum verstehenden Hören und Mitsingen und lenken die Kinder sehr wahrscheinlich ab.



Glücklicherweise hast du musikalisch eine Menge Auswahl. Es gibt inzwischen zahlreiche CDs mit Mittelalterflair und sogar nach Stimmung sortierte Alben mit Hintergrundmusik. Auch auf den Soundtracks zu Filmen und Computerspielen sind wahre Schätze zu finden. Letztere bieten oft nicht nur Musikstücke, sondern auch klangliche Atmosphäre wie Kampfeslärm, Tavernenklänge oder Windgeheul im Wald. Zu guter Letzt sei natürlich auch YouTube als gute Quelle für eigentlich jede Stilrichtung und Stimmung genannt.

Wenn du es dir einfach machen möchtest, bieten sich hier der speziell für **Die Schwarze Katze** komponierte Soundtrack **Katzenmusik** sowie die Musikstücke aus der Reihe **Sphärenklänge** für **Das Schwarze Auge** an. Nutze außerdem die Macht der Vorlesetexte. So gut wie jedes Kind liebt es, vorgelesen zu bekommen. Pflege diesen Moment der Ruhe, in dem sich alle Aufmerksamkeit nur auf dich und dein Abenteuer konzentriert. Vielleicht kannst du hier auch ein Kind einbinden, das sehr gern vorliest?

Visuelle Hilfsmittel

Zur visuellen Unterstützung bieten sich Karten, Tokens und Aufbauten an. Räumliche Verhältnisse kannst du beispielsweise durch allerlei Alltagsgegenstände darstellen. Es dürfen aber müssen keine aufwendig bemalten Figuren und Gebäude sein, allein die Darstellung ist wichtig. Für Kinder ist es nämlich ungleich schwerer, abzuschätzen, wie hoch ein 3 Meter hohes Haus ist, oder wie weit entfernt 20 Meter sind.

Auch kannst du bei Bedarf Bilder von wichtigen Personen und Szenarien zur Visualisierung verwenden. Teste hier wieder aus, was deiner Gruppe liegt. Manche Kinder bevorzugen es, sich lieber ein eigenes Bild zu machen, manche haben Schwierigkeiten damit und sind für die Unterstützung dankbar. Nicht zuletzt ist es in einigen Fällen auch einfach nötig, eine gemeinsame Vorstellung zu teilen. Hierbei helfen Bilder oder Bodenpläne ungemein.

Haptische Hilfsmittel

Es ist etwas anderes, über einen Gegenstand nur zu reden, als ihn tatsächlich in der Hand halten zu können. Handouts bieten Übersicht, fühlen sich gut an und können als Erinnerung aufbewahrt werden. Puzzle oder Zahlenrätsel eignen sich wunderbar, um beispielsweise das Öffnen eines Schlosses zu simulieren. Auch das blit-



zende Kleinod, das die Helden nach langem Suchen im geheimen Versteck der edlen Dame gefunden haben, fühlt sich gleich noch bedeutender an, hält man es tatsächlich endlich in den Händen. Hier hast du viel Auswahl, werde einfach kreativ.

Spielkarten bieten sich an, um besondere Ausrüstung wie Waffen oder Tränke im Blick zu behalten. Ist ein Gegenstand aufgebraucht oder wurde er verloren, geht die Karte einfach an die Spielleitung zurück.

In Bewegung bleiben

Die meisten Kinder haben eine Menge Energie, können schlecht lange untätig sitzen bleiben und bringen von Natur aus Schaffensdrang mit. Auch mit diesen Eigenschaften kannst du arbeiten. Lasse die Kinder einfach ab und zu selbst tätig werden. Regelmäßige Bewegungspausen unterstützen nämlich die Konzentration und können helfen, Störungen zu verringern. Vielleicht muss eine Zeichnung von einem Monster angefertigt, fremde Schriftzeichen abgeschrieben oder eine Geheimschrift entschlüsselt werden? Oder spiele Szenen mit dem ganzen Körper nach, statt nur zu reden, alles ist hier möglich.

Bei allem gilt: Biete Abwechslung, aber überflute deine kleine Spielrunde dabei nicht, sonst wird es schnell zu viel. Du wirst schnell ein Gespür dafür entwickeln, auf welche Tricks deine Runde am besten anspringt.

PÄDAGOGISCH WERTVOLL

Willst du das Rollenspiel in die Schule bringen, brauchst du gute Argumente und manchmal auch starke Nerven. Aber es lohnt sich. In eigentlich jeder Schule finden Arbeitsgemeinschaften oder Ganztagsangebote statt, die von engagierten Lehrern und Erziehern ins Leben gerufen werden. Warum nicht auch eine Rollenspiel-AG? Vielleicht klingt es im ersten Moment seltsam, denn als typische Angebote kommen einem für gewöhnlich eher Blockflötenunterricht oder Volleyball in den Sinn. Aber neben dem Spaß am Spiel selbst lassen sich sehr schnell viele gute Argumente finden, die auch aus pädagogischer Sicht überzeugen. Denn unser aller Hobby ist pädagogisch wertvoll!

Vielleicht arbeitest du an einer Schule und hast Lust auf solch ein Projekt, wir (und bestimmt auch viele interessierte Kinder) würden uns sehr darüber freuen. Mach dir einen Plan über eine mögliche Umsetzung und sprich mit den vor Ort Verantwortlichen, für gewöhnlich also Hort- oder Schulleitung. Sie sind in der Regel immer an neuen Ideen interessiert und freuen

sich über das Engagement. Wie du dein Projekt vertraglich regelst, erfährst du auch an dieser Stelle. Die Fragen, die es für eine Rollenspiel-AG zu klären gibt, unterscheiden sich dabei eigentlich kaum von denen anderer Angebote:

- 🐾 **Gibt es an der Schule passende Räumlichkeiten?**
Ein gemütlicher Rückzugsort funktioniert sicher besser als ein hallendes Klassenzimmer, aber viel ist auch schon durch geschicktes Umstellen, ein bisschen Deko und das richtige Licht gewonnen.
- 🐾 **Habe ich genügend, aber nicht zu viele Teilnehmer?** Mach dir Gedanken, wie du die Gruppengröße deiner Spielrunde organisieren willst. Ständig wechselnde Spieler können stören, lange Wartelisten demotivieren. Vielleicht lohnt keine offene Ausschreibung, sondern du sprichst interessiert scheinende Kinder einfach an? Vielleicht hast du Kapazitäten für mehrere Runden?
- 🐾 **Welches Material brauchen die Kinder?** Kannst du alles Benötigte stellen, oder müssen deine Spieler selbst etwas mitbringen? Wer bringt was mit?
- 🐾 **Fallen Kosten an?** Wenn ja, welche und in welcher Höhe? Wer trägt die Kosten?
- 🐾 **Welche Struktur soll meine AG haben?** Gibt es feste Regeln? Feste Dienste? Feste Abläufe?
- 🐾 **Wann kann sich die Spielrunde treffen?** Für wie lange? Gibt es vorgesehene Zeitfenster zu beachten oder ist der Zeitraum der AG variabel?
- 🐾 **Traue ich mir den zeitlichen Aufwand zu?** Jede Spielleitung weiß: Die Rollenspielsitzung selbst ist eine Sache, die Vor- und Nachbereitung zuhause eine andere. Kannst du genügend Zeit aufbringen, um die Rollenspielrunde regelmäßig stattfinden zu lassen?

Einfach loslegen und Spaß haben!

Zu guter Letzt der vermutlich wichtigste Tipp: Fang einfach an! Deine Freude am Spiel wird sich ganz automatisch auf deine kleinen Spieler übertragen, alles andere kannst du nachjustieren. Es muss nicht alles von Beginn an perfekt sein. Hab keine Scheu, Regelmechanismen oder Spielmechaniken nachzubessern, als unbrauchbar zu verwerfen oder auch ganz neu einzubinden. Teste dich und deine Spieler aus. Wo du kannst, erlaube den Kindern dabei Teilhabe und Mitspracherecht. Sie werden es dir danken.

Mögen die Ahnen über dich und dein ewiges Spiel wachen!



Die bunte Katze

„Nicht die Abbildung der Wirklichkeit ist das Ziel der Kunst, sondern die Erschaffung einer eigenen Welt.“

- Fernando Botero

„Kunst macht sichtbar. Dieser Gedanke steht hinter meinem Schaffen. Unsichtbares sichtbar zu machen. Vergessenes aus der Phantasie hervorzubringen und in eine Welt einzutauchen, wie sie nur die Kunst hervorbringen kann.“

- Heinz Rupp

Illustrationen sind ein effektiver Träger für Atmosphäre innerhalb von Buchpublikationen. Sie erzählen alles innerhalb von Sekunden, und lässt man es zu, ziehen sie einen direkt in eine andere Welt. Illustratoren erschaffen fantastische Szenarien und machen sichtbar, was zuvor nur ein grober Schattenriss vor dem inneren Auge des Autors war.

Auf den folgenden Seiten wird dir der optische Werdegang von **Die Schwarze Katze** nähergebacht. Von den groben Anfängen, dem Werdegang bis hin zu kleinen Anekdoten und Ausrutschern innerhalb der Entwicklung kannst du einen Blick hinter die Kulissen werfen. Hinter jedem Strich und jedem Farbtupfer liegt ein wohldurchdachter zugrundeliegender Gedanke versteckt.

Am Ende fragt Marek vom Milchhof drei Illustratoren, die er abpassen konnte, noch Löcher in den Bauch über ihren Werdegang und ihre Motivation.

Dieses Kapitel ist den Leistungen und handwerklichen Fähigkeiten der Künstler hinter **Die Schwarze Katze** gewidmet. Ohne die Mühen, die sie sich über Monate gemacht haben, wären diese Bücher trist und leer.



Die Stilsuche

Bei jeder neuen Produktlinie stellt sich für die Künstlerische Leitung zuallererst eine Frage: was für ein Gefühl soll sie hervorrufen?

Der erste Eindruck durch das Bildmaterial ist wichtig und darf nicht unterschätzt werden. Es entscheidet darüber, ob derjenige, für den dieses System ursprünglich geschrieben worden ist, die sogenannte Zielgruppe, auch vor dem Ladenregal danach greift. Wirkt es zu kindlich, meiden Erwachsene das Buch und umgekehrt.

Der erreichte Stil kommt dem großen „großen Bruder“ **Das Schwarze Auge** letztendlich sehr nahe, weil sich im Entwicklungsprozess ein solcher Wiedererkennungswert als unabdingbar herausgestellt hat. Durch ihn ist man in der Lage, eine Brücke zwischen zwei Produkten zu schlagen, die weder das gleiche Regelsystem noch das gleiche Layout verwenden. Zumindest in einem Aspekt sollten sich die Systeme ähnlich sein.

All die anderen Versuche und Herangehensweisen sind allerdings einen Blick wert und diese zeigen wir dir nur allzu gern auf den folgenden Seiten.



Leicht texturierter Scherenschnitt

Diesen Stil findet man öfter in modernen Kinderbüchern. Allerdings war genau dies das Problem. Die Schwarze Katze sollte nicht nur für Kleinkinder konzipiert sein.



Am Tag des ersten Meetings zu **Die Schwarze Katze** skizzierte Nadine Schäkel bereits während des Gespräches mit Kugelschreiber schwer gerüstete Kätzchen in verschiedenen Ausführungen.





Wie im Märchenbuch

Eine andere Stilmöglichkeit war, die Illustrationen so aussehen zu lassen, als wären sie mit Buntstiften erstellt worden. Dies hat etwas samtig weiches, das man in einigen älteren Märchenbüchern finden kann.



Moderner Zeichentrick

Der Versuch, Die Schwarze Katze drastisch von Das Schwarze Auge abzuspalten, dabei aber nicht zu kindlich zu wirken, brachte eine ganz neue Herangehensweise hervor: Hartes Lineart geparrt mit einem Cellshading-Farbauftrag. Dies wäre eine gute Lösung gewesen, die zwar verspielt wirkt, aber nicht ausschließlich Kleinkinder anspricht. Aber diese Stil brachte auch starke Erwartungshaltungen hervor, da er sich hauptsächlich im modernen Comic-Genre oder Trickfilm etabliert hat. Er wäre zu andersartig gewesen, sodass sich die Gefahr abzeichnete, dass zwar viele Comic-Enthusiasten danach greifen würden, die eigentliche Zielgruppe, Rollenspieler, aber vielleicht nicht zugegriffen hätte.

Über das Ziel, andersartig zu sein, war man also weit hinausgeschossen und so wurde diese Option wieder verworfen.



Die Ikonen von DSA 5 haben regelmäßig als Beispielkatten für Stilexperimente hergehalten. Auch die Elfe Layariel Wipfelglanz wurde zu einer feingliedrigen Katze.



ANATOMIE DER ERWACHTEN

Katzen auf zwei Beinen sagt sich so leicht, doch in ihrer Anatomie unterscheiden sich unsere felligen Freunde stark von uns Menschen, sodass ein Katzenkopf, der einfach nur auf einem Menschenkörper sitzt, befremdlich auf den Betrachter wirkt. Beispielsweise besitzen Katzen einen langen Körper für relativ kurze Beine mit kleinen Pfoten. Daher wirken sie, sobald sie sich aufrichten, etwas untersetzt.

Der größte Unterschied zum Menschen steckt aber in einem Knochen, der den Katzen fehlt: das Schlüsselbein. Weil dieses für Menschen sehr prägnante Knochenpaar bei Katzen fehlt, können sie sich überall hindurchquetschen. Das Schlüsselbeinpaar ist bei Menschen das tragende Element für die Schultern. Erwachte Katzen haben schmale Schultern, denn es gibt kein Konstrukt, das sie stützt. Das bringt einem besonders bei Kleidung öfter ins Grübeln, schließlich muss diese sich an den Schultern irgendwie halten. Ansonsten rutscht das hübsche Puppenkleid dem Erwachten bei der nächsten Bewegung einfach vom Körper.

Bei Erwachten haben wir uns bewusst gegen äußerliche Geschlechtsmerkmale entschieden. Der Gedanke, dass einer weiblichen Katze auf einmal ein Busen wächst oder die Hüfte breiter wird, erschien unnötig und hätte aus rein biologischer Sicht keinen Sinn für die Erwachten ergeben.



Die Größe eines Erwachten ist identisch mit einer gewöhnlichen Katze. Sie wächst nicht auf magische Weise, wenn sie sich auf die Hinterbeine stellt. Damit erreichen Scheunenkatzen eine durchschnittliche Körpergröße von 40-50 cm.



Die Stadtführer quer durch Havena

Im Regelwerk wird der Leser von Stadtführern an die Hand genommen, um ihm Havena aus der Perspektive der Katzen näherzubringen. Natürlich haben sie für ihre Dienste hier einen ganz besonderen Platz verdient.

MAREK VOM MILCHOF

Marek ist, in Relation zu anderen Stadtkatzen, am Ostufer sehr ländlich aufgewachsen. Als gute Seele nimmt Marek gerne Neulinge unter seine Fittiche und macht sie mit dem Knigge der Erwichenen Havenas bekannt. Nur in Oberfluren gibt er sie vertrauensvoll in die Hände seiner Freundin Larissa.



LARISSA SILBERKRALLE

Als High-Society Katze Havenas kennt Larissa die rauschenden Feste von Kaiserin Rohaja, die hochnäsigen Aranier vom Goldenen Haus und vieles mehr. Offensichtlich erwischt man die verwöhnte Hauskatze an einem generösen Tag, wenn sie ihre wertvolle Zeit darauf verwendet, einen Grünschnabel herumzuführen.



TARAIC NACKENBEISSER

Die Tiefen von Havena sind dunkel und voller Schrecken. Ohne aufmerksamen Führer geht man schnell verloren oder wird zu Futter für die dort hausenden Wolfsratten. Taraic hat schon viel Erfahrung in der Kanalisation gesammelt, was man vor allem an seinem halben fehlenden Ohr und den zahllosen Narben erkennen kann.



HÄNDLERKATZEN HAVENAS

Neben den drei Stadtführern wird der Leser im Ausrüstungskapitel von allerlei Händlern angesprochen, die ihre Waren anpreisen. Auch diese sollten nicht gesichtslos bleiben. Für Helden sind sie wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens. Bei ihnen versetzt man gefundene Gegenstände, um den Beutel mit Glöckchen zu füllen oder rüstet sich für das nächste Abenteuer.

MINZA

Dedizierte Köchin mit der besten Rahmsuppe der Stadt. Wenn man sich etwas Kulinarisches gönnen will, ist sie der erste Anlaufplatz.



DER SONNIGE BENNI

„Hab’ alles, kann alles besorgen.“ So lautet Bennis Motto. Sucht man schöne Dinge jeglicher Natur, fragt man zuerst ihn. Benni hat auch stets Bedarf an Helden, die ihm Allerlei heranschaffen.



ARANA WIRSELFREUND

Als Händlerin für Heilmittel ist sie besonders um das Wohlergehen aller besorgt. Arana findet man zumeist auf dem Mäusemarkt, wo sie öfter mit Dodo aneinandergerät, wobei ihr Vokabular überraschend bunt für eine so friedliche Scheunenkatze ausfällt.



LISKA VON DER LINDE

Es steht ein wichtiges Fest an und man hat noch nichts zum Anziehen? Liska kann Abhilfe schaffen. Als eine der wenigen Katzen, die sich ganz einem Handwerk verschrieben hat, zaubert Liska die schönsten Kleider.



ROSILANDA WOLKENBLICK

Anstatt zu jagen verstehen sich einige Katzen darauf, Mäuse gezielt zu züchten und aufzuziehen. Rosilanda bietet ihre Mäuse entweder als frischen Snack für zwischendurch oder als Haustier zu guten Preisen an.



DODO KRÖTEN-STREICHLER

Dieser Kater verkauft Rauschmittel auf dem Mäusemarkt. Dodo ist, seinen Augenringen nach zu urteilen, sich selbst der beste Kunde.



Bis an die Zähne bewaffnet



GRADAN EISENBIEGER

Als findiger Bastler bietet Gradan auf dem Mäusemarkt seine Ware zu guten Preisen an. Solange man ein paar Glöckchen im Beutel hat, kann man sich einer guten persönlichen Beratung sicher sein.



Eigentlich nur Patchwork ist die Schuppenrüstung und dadurch ein designtechnisch wunderbares Beispiel dafür, dass Katzen aus allem, was sie finden können, ihre Ausrüstung zusammendübeln. Verbaut sind hier große Kellen als Schulterplatten, Löffelstiele als Streifenschurz und Armschutz, und Knöpfe dienen dem Schutz des Torsos.



ALLES NUR RECYCLING

Erwachte stellen weder Materialien her noch haben die meisten eine Aufmerksamkeitsspanne, die lang genug anhalten würde, um sich dem Handwerk zu widmen. Was sie nutzen, sind Dinge, die sie von den Menschen ergattern können. Diese werden schnell modifiziert, damit sie in die Pfoten passen. Bei Katzen gilt: Sitzt, passt, wackelt und hat Luft? Fertig!



Die Nadelklinge gebastelt aus einem Kerzenhalter und einem angespitzten Schürhaken.



Das Zahnschwert der Tieflinge, gemacht aus Treibholz und Rattenzähnen.

Bögen sind ein wahres Meisterwerk der Bastelkunst. Ihre Besitzer hüten sie wie Schätze, da sie schwer zu reproduzieren sind.



Die Küche fungiert als Rüstkammer, denn bei Schilden handelt es sich oft nur um modifizierte Küchenausstattung. Faustschilder sind Holzteller mit angebrachter Halterung und für kleine Schilder nimmt man gerne einfach einen Topfdeckel. Seit dem Erwachen der Katzen muss besonders das Gastronomiegewerbe Havenas unter plötzlichem Materialschwund leiden.



Havena aus der Sicht einer Katze

Havena ist ein bekanntes Pflaster in **Das Schwarze Auge** und für **Die Schwarze Katze** müssen wir das Rad nicht neu erfinden. Wir wollten es aber von einer anderen Sicht her betrachten.

Kartographie wird bei den Erwachten nicht professionell betrieben. Alles läuft Pi mal Daumen, denn nötige Kalkulationen kann niemand anstellen, genauso wenig sind Messgeräte vorhanden. Müsste eine Katze also eine Karte von Havena zeichnen, wie würde sie aussehen?

Orte von besonderem Interesse

Erwachte, und Katzen im Generellen, sind auf sich selbst fokussiert. Ihre Bedürfnisse und den Nutzen, den sie von etwas haben, stehen immer im Vordergrund. Aus diesem Grund würde ein Erwachter auf einer Karte die Orte von Interesse besonders hervorheben. So entstand die Idee, Piktogramme zu verwenden. Diese gehen auf Nutzen oder optische Besonderheiten ein und sind der einzige Farbtupfer in ganz Havena. Gleiches gilt für die Form der Stadt, was man hier rechts gut sieht. Aus Sicht der Katzenaugen ist die Stadt verzerrt.



Weißer Fleck

Niemand geht ins Hundeland. Daher ist es der weiße Fleck auf der Karte, der nur mit dem gefleischtem Maul eines Hundes bemalt wurde. Das Maul ist direkt auf die Brücke ausgerichtet, dem einzigen Weg ins Hundeland. Es trägt die klare Botschaft: Komm hierher und du wirst Hundefutter. Ähnliches gilt für Havenas Unterstadt. Lediglich der Turm Nahemas ist vom Hafen aus zu sehen und so ist dieser eher kryptisch links unten verzeichnet. Der Rest der Unterstadt ist den Katzen Havenas unbekannt.



Häuser und ihre Bedeutung

Erwachte Katzen unterscheiden kaum einzelne Häuserreihen voneinander. Jedes Fenster ist eine Tür. Viele teilen sich ein Dach, über das man laufen kann. Daher nehmen sie die Häuserreihen von Menschen hauptsächlich als große Klötze wahr, selbst wenn es sich um mehrere Häuser handelt. Erst wenn ein Haus zu einem Ort von besonderem Interesse wird, da es das eigene Heim ist, einen Tanzboden aufweist oder ein Freund darin wohnt, wird es aus der Masse herausgehoben.

Diese Regeln werden bei allen Kartenwerken von **Die Schwarze Katze** angewandt. Der Kartenschnipsel hier links unten stammt aus dem Abenteuer **Das große Katerwerben** aus der Anthologie **Samtpfoten**.



Diese beiden Orte sind leider Kürzungen zum Opfer gefallen. MAXX bezeichnet einen Gewürzladen und OFxx stellte den Wohnort des weitgereisten Kater Schewallje dar.



Kategorisiert werden die Orte in zwei Prioritäten. Besonders wichtige Orte sind größer und mit einem prächtigen Rahmen ausgestattet. Das sind meist Orte, an denen sich Katzen oft treffen, z. B. die Mäuserennbahn, oder dort, wo wichtige Events stattfinden, z. B. das Heim von Kaiserin Rohaja. Gewöhnliche Orte sind dagegen mit einem schlichten Rahmen ausgestattet.





Coverartwork Nachtgeheul

Das erste Konzept drehte sich mit ähnlichen Posen und Komposition um einen Baumdrachen, da der Kampf gegen Drachen uralte Fantasy-Tradition ist. Das Areal war aber zu waldig für das überwiegend urbane Setting von *Die Schwarze Katze*.

Der Hund von Orkendorf

Für gewöhnlich wird ein Abenteuer konzipiert und daraufhin ein Coverartwork erstellt. In diesem Fall kam es ganz anders. Ursprünglich war dieses Cover für das Bestiarium vorgesehen, in dem Werhunde ein besonderes Thema sein sollten.

Wie der Zufall so wollte, wirkte die Illustration so inspirierend auf Carolina Möbis und Nadine Schäkel, dass sie beschlossen, ein Abenteuer darum zu spinnen. Kurzerhand wurden die ursprünglichen Cover des Bestiariums und von *Nachtgeheul* getauscht, was überraschend gut funktionierte.

Der Name des Abenteuers ist Sherlock Holmes Klassiker „Der Hund von Baskerville“ entlehnt.



Im finalen Thumbnail wurde der Drache durch einen Werhund ersetzt und anstatt Wald war es nun eine Gasse, in der die Szene stattfindet. Die ersten sogenannten „Values“ wurden gesetzt: Sie entscheiden über die Gewichtung innerhalb eines Bildes, also die Verteilung von Hell und Dunkel.

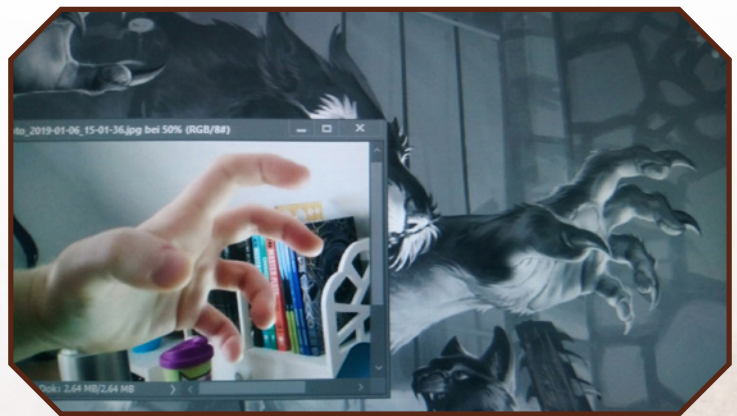
Eine helfende Hand

Illustratoren bemühen sich die meiste Zeit, aus der Erinnerung und ihrer Vorstellungskraft zu schöpfen, doch bei Händen geraten sie öfter an ihre Grenzen. Zu komplex sind die feinen Glieder und Muskelstränge, sodass die verkrampfte Klaue eines Werhundes zur vermeindlich unüberwindbaren Hürde wird.

Dabei muss man sich in diesen Momenten der Verzweiflung nur selbst daran erinnern, dass man zwei hervorragende Vorlagen direkt vor den Augen hat. Mithilfe einer Handykamera fix ein Foto für die passende Pose knipsen und schon hat man eine optische Hilfe, die man sich neben seine Illustration legen kann.



Es nimmt Form an ab dieser Stelle des Prozesses. Hier kann man noch gut das Grundgerüst des Gebäudes sehen, das vorab in einem 3D-Programm gebaut wurde, damit die Perspektive korrekt umgesetzt werden kann. Die letzten Änderungen werden vorgenommen, ehe es zur Fleißarbeit kommt, dem „Rendering“.





Nächtliche Schrecken

ZU GRUSELIG

Möchte man gruselige Geister, wendet man sich am Besten an Helge Balzer, dessen Illustrationen auch abgehärteten Menschen einen Schauer über den Rücken jagen. Auch für **Die Schwarze Katze** war hier der Maestro am Pinsel.

Nachdem aber Stimmen im Verlag anmerkten, dass diese Geister viel zu gruselig für Heranwachsende sind, die einen Teil des Publikums des Spiels bilden, mussten sie erheblich abgeschwächt werden.



Die weiße Frau hatte ursprünglich eine gräßliche Fratze, die in der kinderfreundlichen Version fehlt.



Der Tod in der Wiege in seiner ursprünglichen Form (links) wäre sicherlich Stoff für so manchen Alptraum eines Kindes gewesen.



Die Künstler

Was wäre ein Rollenspiel nur ohne die vielen kreativen Künstler, die wissen wie man den Pinsel schwingt? Man mag es sich gar nicht vorstellen. An Die Schwarze Katze saßen viele talentierte

Illustratoren um Havena mit felligen Abenteuern anzufüllen. Damit du ein paar davon kennenlernen kannst lauerte Marek vom Milchhof drei Illustratoren auf um sie mit Fragen zu löchern.

Christina Kraus



So sieht also ein Mensch der Subspezies „Illustrator“ aus, interessant. Wie heißt du denn und wie hat es dich hierher verschlagen?

Hi, Marek! Ich bin Christina, freiberufliche Illustratorin und wohnhaft in der ältesten Stadt Deutschlands (Trier). Ich bin hier, weil ich als menschlicher Diener meiner verstorbenen Katze keine andere Wahl habe und von ihrem Geist dazu gezwungen werde, für DSK zu illustrieren.

Nein, nur Spaß.

Nadine hat mich vor 3 Jahren angeschrieben und gefragt, ob ich nicht Lust hätte, für DSA zu illustrieren. So bin ich letztendlich auch bei DSK gelandet.

Warte ... der Geist von Luna?

Meine Luna ist vor 2 Jahren verstorben. Ziemlich genau auf den Tag, an dem die Anfrage für DSK kam. Das war schon ein bisschen seltsam, aber ich habe sie natürlich als Inspiration für einige der Illustrationen genommen, die ich gemalt habe.

Na dann ist dir das Zeichnen sicherlich leicht von der Hand gegangen.

Vor DSK hatte ich kaum Erfahrung mit dem Zeichnen und Malen von Tieren, insbesondere Katzen. Dementsprechend schwierig waren auch die ersten Illustrationen. Wenn ich diese mit den aktuelleren vergleiche, ist ein deutlicher Qualitätsunterschied bemerkbar.

Aber so ist das eben beim Zeichnen. Alles muss mit Geduld gelernt werden.

Wow, klingt fast so, als würdest du wirklich jeden Tag den Pinsel schwingen.

Ja, ich illustriere schließlich hauptberuflich!

Interessant! Wie wird man denn sowas? Das fällt einem ja wohl kaum einfach so in die Pfoten.

Ich habe Intermedia Design studiert, habe allerdings keine klassische Ausbildung fürs Zeichnen oder Malen. Mein Studium war überwiegend auf Design fokussiert. Das meiste von dem, was ich kann, habe ich mir über die Jahre selbst beigebracht, mit Hilfe anderer Illustratoren oder durch Online-Videos.

Na du hast dich ja echt reingehangen, bei der Güte Mutter Nurtis! Hätte es nicht etwas ruhigeres sein können? Als Künstler hat man es auch gar nicht so leicht, hab' ich mal gehört.

Ich wollte mich nicht von der Gesellschaft, oder meinen Eltern, in ein Berufsbild pressen lassen, das von mir erwartet wird, oder ‚sicher‘ ist. Man lebt nur einmal, und ich möchte in diesem Leben machen, was ich möchte und das ist, fantastische Geschichten und Charaktere zum Leben zu erwecken. Mein größtes Ziel ist es, für wirklich große Kunden wie Wizards of the Coast (MTG, D&D) zu arbeiten und darüber hinaus eigene Projekte mit der Unterstützung von Patreon zu entwickeln. Aber eins nach dem anderem!



Maja Wrzosek



Hey du, ich bin der Marek. Du bist also auch einer dieser Illustratoren. Was hat dich denn hierher nach Havena gebracht?

Hallo Marek, ich bin die Maja und ich war einem weißen Kaninchen auf der Spur und bin dann durch ein Loch gepurzelt ... Nein, nein. Nadine Schäkel, Art Director bei Ulisses Spiele, hat mich mit an Bord geholt. Wir sind uns schon vor Jahren mal begegnet und da habe ich scheinbar Karpunkte gesammelt.

Wie hat das denn alles für dich angefangen und wo willst du damit hin?

Es ist Klischee, ich weiß, aber ich habe schon immer gerne gezeichnet. Meine ersten Drachen entstanden im zarten Alter von 3-4 Jahren im Kindergarten.

Mit Bildern Geschichten zu erzählen, zu denen Worte allein nicht ausreichen, das war schon immer ein ungeheurer Reiz für mich. Ich habe ganze Welten in meinem Kopf. Und durch meine Bilder

kann ich diese mit anderen teilen.

Das ist auch mein (nicht so) heimliches Ziel ... irgendwann einmal meine Kopfwelt so weit ausgebaut zu haben, dass ich diese Welt daran teilhaben lassen kann, z. B. in Form eines eigenen Buches.



Das klingt ja, als hättest du echt Großes vor. Hat dich die Arbeit an den Katzen Havenas vor besondere Herausforderungen gestellt, die dir in Zukunft hilfreich sein könnten?

Ich bin bislang eher mit traditionellen Medien unterwegs gewesen – sprich Stifte und Farben. Digital ähnlich zufriedenstellende Ergebnisse zu erzielen, war nicht leicht für mich.

Oft hatte ich das Gefühl, dass ich von einem Bild aufs nächste vergessen habe wie ich eigentlich gearbeitet habe. Das kann einen schon ganz schön ins Schwitzen bringen.

Sandra Braun



Noch eine! Ihr wachstja wie die Pilze aus dem Boden. Wer bist du denn?

Hallo, Marek! Ich bin Sandra, 30 Jahre alt und freiberufliche Illustratorin. Vor mittlerweile 3 Jahren begann ich, immer mal wieder Sachen für Ulisses zu illustrieren. Da Tiere, und insbesondere Katzen, mein Steckpferd sind, war es für mich eine Freude und Ehre, auch für Die Schwarze Katze meinen digitalen Pinsel zu schwingen.

Freude und Ehre? An deiner unterwürfigen Haltung gehe ich stark davon aus, dass du selbst ein Diener von unsereins bist?

Ich bin stolze und ergebene Dienerin einer wuschelweichen Samtpfote namens Tabi (eigentlich Tabea, aber so rufe ich sie nie). Sie ist eine 11 Jahre alte British Blue und sitzt gerade, als ich das hier tippe, in meinen Armen, was das Ganze nicht ein-

facher macht ...

Eventuell kann man sie an ihrem vorwurfsvollen, hungrigen Blick auf einem der Kapitelstarter wiedererkennen.



Abgesehen von deiner verehrungswürdigen Tabi, was inspiriert dich denn so zu deiner Arbeit?

Als künstlerische Vorbilder waren für mich Anastasia „Balaa“ Koroceanskaja und Therese „Ailah“ Larsson prägende Einflüsse, die ich in meinen Anfängen auf deviantart.com entdeckte.

Meine größte Inspiration ist aber die Musik; insbesondere Film-Soundtracks und sogenannte Trailer-Musik spielen für mich fast immer eine tragende Rolle in der Ideenfindung.



Kompendium

Auf dem Mäusemarkt Havenas herrscht wie immer geschäftiges Treiben. Während die Waldkatzen aus dem Umland Pelze gegen Eisenwaren und Naschwerk eintauschen und Barden Publikum für ihre spöttischen Verse finden, fachsimpeln Mäusezüchter über die Sieger und Verlierer der letzten Mäuserennen. Doch kaum jemand ahnt, was für ein Schatz in dem Beutel verborgen ist, den der griesgrämige Tiefling hinter sich her schleift.

Diese Spielhilfe ist eine Sammlung unterschiedlicher Regel- und Hintergrunderweiterungen, die das Spiel in Havena bereichern und Spielern wie Spielleitern zusätzliche Möglichkeiten für Charaktere und Abenteuer an die Hand geben.

Enthalten sind:

- 🐾 Zusätzliche Rassen, Kulturen und Professionen
- 🐾 Detaillierte Regeln zur Aufzucht und Ausbildung von Mäusen, den beliebtesten Haustieren der erwachsenen Katzen
- 🐾 Eine Sammlung besonderer, zum Teil magischer Gegenstände
- 🐾 Eine Übersicht über beliebte Spiele und Festlichkeiten in Havena
- 🐾 Alternativer Regelsatz speziell für das Spielen mit Kindern
- 🐾 Handreichung mit Tipps und Tricks für das Spielen mit und das Leiten für Kinder
- 🐾 ein Einblick in ihre Arbeit und eine Sammlung von zusätzlichem Artwork und Vorstellung einiger Illustratoren.



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

US27002

€ 24,95 [D]



ISBN 978-3-96331-254-0

**ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de