

# SpaceCats

## Willkommen im Weltall?

 Das Rollenspiel 

Nur echt mit den M.A.U.S - Regeln

[www.SpaceCats.unbesiegbar.com](http://www.SpaceCats.unbesiegbar.com)



# SpaceCats

Willkommen im Weltall?  
Das Rollenspiel

Nur echt mit den MAUS Regel  
Muskeln / Ausdauer / Unberechenbarkeit / Spieltrieb  
In der Phun Version

Das Phun-Spiel - erdacht, geschrieben und entwickelt  
von Torben "Eisenkessel" Klie - Herr der Dorfschänke

Illustrationen  
von Sören Pauls (Zang Fei)

Layout  
Eisenkessel - Herr der Dorfschänke

Korrektur  
1. Korrektur von Lule DZ  
2. Korrektur Krissa DZ

SpaceCats - Willkommen im Weltall?  
Das Rollenspiel  
© Mai.2017 von  
Torben "Eisenkessel" Klie - Herr der Dorfschänke

MAUS Regeln - © Mai.2017 von Torben Klie  
(Eisenkessel - Herr der Dorfschänke)  
Alle Rechte vorbehalten.

Da dieses Spiel (diese *PDF Version*) kostenlos ist und es auch bleiben soll, habe ich mir die Freiheit herausgenommen, dem Leser, Spieler und Meisterkoch zu erlauben, dieses Werk, für nicht kommerzielle Zwecke, frei zu nutzen. Dieses gilt ebenso für das Artwork und die Illustrationen.

Wenn Ihr Ideen oder selbst Ausrüstung erforscht und erstellt habt,  
etwas verbessern wollt oder nur Fragen habt, schreibt einfach dem Regelmeister.

SpaceCats ist, nach der bescheidenen Meinung des Erschaffers, ab dem 10. Lebensjahr geeignet.  
Für 2 bis 8 Spieler

E-Mail: [Regelmeister@SpaceCats.unbesiegbar.com](mailto:Regelmeister@SpaceCats.unbesiegbar.com)  
Teamspeak3: irrenhaus.unbesiegbar.com

Version 1.1 - kostenlos



## Inhaltsverzeichnis

- Höchst wichtige Ergüsse	Seite 03
- Vorwort und Inspiration	Seite 03
- Danksagungen	Seite 03
- Rollenspiel	Seite 03
- Die Geschichte der SpaceCats	Seite 04
- Zusätzliches Material	Seite 05
- Downloads	Seite 05
- Wie Spielt man SpaceCats?	Seite 05
- Das Wissen des Kosmos...	Seite 06
- Regeln (kurz)	Seite 07
- Bau und Forschung	Seite 07
- Das Gesetz des Mau und die Entdeckt-Karten!	Seite 07
- Die Katze verliert ein Leben	Seite 07
- Was ist eine SpaceCat?	Seite 08
- Ambitionen und was da so zu machen ist	Seite 08
- Charaktererschaffung	Seite 08
- Die M.A.U.S. - Regeln	Seite 11
- Kampf und Initiative	Seite 11
- Betäubt?	Seite 12
- Heilen, alles nur Lug und Trug	Seite 12
- Sterben und der endgültige Weg in die Lasagne	Seite 12
- Ausrüstung	Seite 13
--- Haupthand	Seite 13
--- Nebenhand	Seite 13
--- Große Gegenstände	Seite 14
--- Rüstung	Seite 14
--- Sondergegenstände	Seite 14
--- Verbesserungen	Seite 15
- Raumschiffe	Seite 15
- Beschreibungen	Seite 15
--- Primärattribute	Seite 15
--- Subattribute	Seite 16
--- Fertigkeiten	Seite 16
- Vorteile und Nachteile	Seite 18
- Ach, da war ja noch was! Steigern eines Charakters	Seite 19
- Aufklärung	Seite 20
- Abspann	Seite 20
- Widmung	Seite 20
- Die Todesliste für grausame Katzentode	Seite 21
- Anderes, ja keine weiteren Regeln	Seite 22
- Ein wenig Werbung ...	Seite 23
- Anhänge	Seite 24



## Höchst wichtige Ergüsse

Sobald Du das hier liest, heißt das, dass Du zumindest bereit bist, den kranken Ideen meines verwirrten Gehirns zu lauschen. Daher möchte ich anmerken, dass ich keine Haftung für seelische oder geistige Schäden übernehme. Weder bei Dir, noch bei Deinen Mitspielern oder Personen, welche dieses Werk durch Zufall lesen.

Lesen auf eigene Gefahr! Eltern haften für ihre Kinder!

Jetzt ist der Zeitpunkt, an dem Du die Regeln noch weglegen oder verbrennen, essen, zerreißen, bespucken oder einfach lieb haben kannst.

## Vorwort und Inspiration

Die Inspiration hierzu hatte ich, nachdem ich das Interview von Farnir (<https://www.Drachenzwinge.de>) im Orkenspalter TV gesehen hatte. Da sagte er "Katzen im Weltall" weil ihm scheinbar auf die Schnelle nur das in den Sinn kam, verständlich. Er hat es jedoch von Eskapodcast (<http://www.eskapodcast.de>) übernommen. Das will ich an dieser Stelle anmerken. Ich will ja schließlich fair und korrekt bleiben. Jedenfalls hatte ich da im Unterbewusstsein eine Idee die ich nicht benennen konnte, die aber immer „gedrückt“ hat..

Jedenfalls war ich dann am 1. Mai 2017 auf dem Heimweg von der Drachenzwinge Convention (*DZ Con 2017*) als mir beim Schlafen im Auto (*danke fürs Mitnehmen, Jace und Juls*) die Idee zu diesem Rollenspiel kam. Als ich erwachte, hatte ich die Idee und die Regeln schon im Kopf. Diese wollte ich gerne zu Papier bringen und mit allen teilen.

Ich habe natürlich alle Beschreibungen und Texte möglichst kurz gehalten und nichts Unnötiges hinzugefügt oder geschrieben. Ich möchte ja niemanden überfordern.

Also viel Spaß!

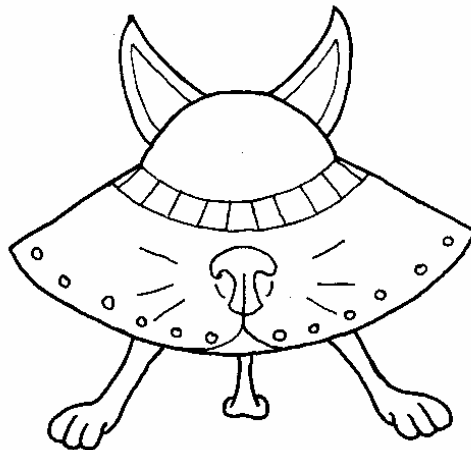
## Danksagungen

- Vielen Dank an Lule DZ für die Erstkorrektur und Tipps zum Text.
- Vielen Dank an meine Schwester Myrna, die meinte, ich sei von allen guten Geistern verlassen und die mich an Peter, die Katze meiner Großmutter erinnert hat.
- Vielen Dank an Bubuline für ihre Meinung und den guten Ratschlag. Du weißt schon...
- Vielen Dank an meine Testspieler. Ohne diese wäre das Spiel nie fertig geworden (*Liste auf Seite 22*)

## Rollenspiel

Man kann so vieles über Rollenspiele sagen und lesen. Ich möchte meine Ansichten daher nur sehr kurz zum Ausdruck bringen: Wenn Euch Elemente und Regeln nicht gefallen, ändert sie, dafür seid ihr Rollenspieler und ich traue Euch das durchaus zu.

Also habt einfach gemeinsam viel Spaß!



## **Die Geschichte der SpaceCats**

Was sieht man als Erstes, wenn man einen Bauernhof betritt? Nein, ich meine nicht das Haus. Nein, auch nicht den Stall. Den Bauer meint Ihr, ja ab und zu auch den, stimmt schon, meine ich aber nicht. Nein, ich meine Katzen. Es gibt kaum einen Bauernhof ohne Katzen. Die Fressen ja nicht nur Ratten und Mäuse, nein, sie sind auch noch ganz lieb und knuddelig.

Aber lasst mich von vorne beginnen...

Also am Anfang gab es das Nichts. Ja ja, das ist zu weit vorne, gebe ich zu, klar. Also noch einmal, an unserem Anfang gab es Mäuse, viele Mäuse und das störte die Menschen. Somit begannen sie, etwa um 1970, Versuche an diesen, teilweise recht schlaun Tieren, vorzunehmen. In einem Tierversuchslabor gelang dann 1993 der Durchbruch. Man erschuf einen überaus intelligente Maus und eine mit, sagen wir mal, weniger Gehirn. Die intelligente Maus wurde durch einen "Fehler" auch sehr ambitioniert und die andere sehr ... jedenfalls begannen damals jeden Abend Versuche, die Weltherrschaft zu erlangen.

Die Menschen wussten nicht, wie dies passieren konnte und woher diese Versuche stammten. Die Geheimdienste waren am Ende ihrer Nerven, als sie herausfanden, dass zwei Mäuse aus einem Tierversuchslabor dafür verantwortlich waren.

Um die Öffentlichkeit nicht zu beunruhigen, bat man einen berühmten und erfolgreichen Regisseur und Produzent darum, diese Versuche zu überspielen. 1995 war dadurch eine TV Zeichentrickserie für Kinder entstanden, welche am 01.10.1995 das erste Mal in den USA ausgestrahlt wurde. 1997 dann auch in Deutschland und dem deutschsprachigen Europa.

Doch die Bemühungen der beiden Mäuse endeten nicht, schlimmer noch, sie nahmen zu. Somit wurde 1996 begonnen, die gleichen Experimente an Katzen durchzuführen. Das führte 2001 zum Durchbruch. Die erste genetisch veränderte "Überkatze" war geschaffen!

Die Anführerin der SpaceCats heißt Peter. Ja die Menschen waren so blöd und haben der ersten Überkatze den Namen Peter gegeben, obwohl sie ein Weibchen war!

Leider war diese um ein vielfaches intelligenter als die Menschen. Sie wollte auch absolut nicht das tun, was der Mensch von ihr verlangte.

Eines Nachts befreite sie sich sogar auf ihrem Hochsicherheitskäfig. Dieser war nur mit einem Zahlencodeschloss gesichert. Menschen sind einfach soooo blöd. Danach befreite sie auch die anderen 12 Katzen aus ihren Käfigen. Diese unterzog sie, noch in der gleichen Nacht den genetischen Veränderungen, welche an ihr vorgenommen worden waren. Danach flohen die 13 Überkatzen aus dem Labor.

Die hatten doppeltes Glück. Zum einen schaute da die Laborwache gerade eine bekannte TV- Zeichentrickserie "Garfield". Das lenkte die Wache soweit ab, dass das Treiben der Überkatzen unbemerkt blieb. Zugleich lernten sie auf diesem Wege die Figur kennen, die ihre Kultur prägen sollte, wie keine andere: Garfield höchst persönlich selbst. Die Katzen waren so interessiert an diesem Lasagne fressenden Kater, dass er ab diesem Zeitpunkt ihr Gott wurde. Ja, sie begannen sogar ihn zu verehren, ihm Monumente zu errichten und ihm nachzueifern.

Die unwissenden Menschen bemerkten gar nicht, wie sich im Verborgenen eine zweite Macht manifestierte, die der Überkatzen. Zum Glück für die Menschen verschwand schon bald die dunkle Bedrohung durch die beiden Labormäuse. Sie waren im Vergleich mit den Überkatzen nicht schlau genug, um für Nachfahren zu sorgen oder weitere Labormäuse umzuwandeln. Naja, vielleicht war der schlauere von beiden auch einfach zu Machtbesessen, sodass er niemanden neben sich dulden wollte.

Aber wie gesagt: Die doppelte Bedrohung bestand nicht lange. Labormäuse leben einfach nicht sehr lange und so erledigte sich die erste Bedrohung der Menschen 2004 selbst.

Die Geheimdienste feierten ihren Erfolg aus Fehl- und Falschinformation. Das Experiment an den Katzen geriet in Vergessenheit und bald schon konnte sich kaum noch jemand daran erinnern. Daran waren die Überkatzen nicht ganz unschuldig. Wer vergisst zumindest für den Moment nicht alles, wenn sich eine Katze an einen schmiegt. Und so verstauben alte Akten zu dem gescheiterten Projekt in den Kellern und Archiven des alten, stillgelegten Tierversuchslabors.

Zwischenzeitlich vertuschten die Katzen aber nicht nur ihre Existenz, sondern sie manipulierten Wissenschaftler in dem sie ihnen Formeln zuspielten, Ideen in den Kopf pflanzten und so taten, als würden sie diese als ihre "Herrchen" und "Frauchen" ansehen. Damit das nicht auffallen konnte, gingen die Katzen auch zu anderen Menschen und lebten bei und unter ihnen. Diese bemerkten die Infiltration nicht einmal, sie wollten sogar eine Katze haben.

Im geheimen bauten die Katzen auf Area 51 ein Raumschiff, das einen Teil von ihnen weg bringen sollte. Im August 2013 bestätigte der US-amerikanische Geheimdienst CIA die Existenz dieser Anlage, um die sich schon so lange Gerüchte bildeten.

Die Katzen waren zu diesem Zeitpunkt schon lange weg. Nur ihre zerstörten Testprojekte konnten von den





Menschen gefunden und analysiert werden.

Diese dachten tatsächlich, dass diese Testobjekte von Außerirdischen, welche dort gelandet sind, geschaffen wurden. Die Menschen sind wirklich sehr dumm.

Die Katzen hatten nach ein paar Jahren Flug durch das Weltall einen neuen Heimatplaneten in der Milchstraße gefunden. Diesen nannten sie Lasagne Prime. Der Garfield-Kult konnte hier richtig erblühen. Seither fliegen die Katzen einmal im Jahr zur Erde zurück um dort Artgenossen einzusammeln und neue so wie alte Garfield Folgen aus dem Internet zu laden.

Erst später fand die Menschheit heraus, dass einige großen Werke maßgeblich von den "Überkatzen" welche sich lieber als "SpaceCats" bezeichnen, beeinflusst wurden.

Zu Beispiel brachte eine Band 1995 das Lied "Spaceman" heraus. Der ursprüngliche unveröffentlichte Titel war jedoch "SpaceCats", nur konnte die Band das natürlich niemandem erklären...

### **Zusätzliches Material**

Benötigt wird, um diesem Spiel voller Freude nachgehen zu können nichts weiter als der Charakterbogen mit einem fertigen Katzencharakter, 2W8 (*8Seitige Würfel*), ein Bleistift, Radiergummi und natürlich Papier (*einen Block?*) für eventuelle Mitschriften. Natürlich auch Freunde, welche diese Fantasie mit Dir erleben wollen. Denn gemeinsam hat man noch mehr Spaß!



### **Downloads**

- Regelwerk (*PDF*)
  - Charakterbogen (*PDF*)
  - Entdeckt-Karten (*PDF*)
  - Todesliste (*PDF*)
  - Zusatzmaterial (*PDF*)
  - Beispielcharaktere (*PDF*)
  - Beispielabenteuer (*PDF*)
  - Hilfe zum Ausfüllen des Charakterbogens (*PDF*)
  - Abenteuergenerator (*Liste*) (*PDF*)
- auf <https://SpaceCats.unbesiegbar.com>



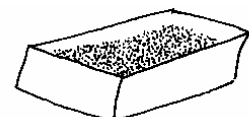
### **Wie Spielt man SpaceCats?**

Das ist ausnahmsweise mal wieder eine gute Frage. Viele, zum Teil teure, Rollenspiele versprechen Dir epische Welten, legendäre Kämpfe, Rettung der Welt oder mehrerer Welten... Ein Charakter, der ein Abenteuer erlebt, wird mit der Zeit immer stärker und mächtiger. Bis er am Ende fast unantastbar ist. Diese Systeme sind so voller Regeln, dass ich auch bei SpaceCats nicht so sehr damit geizen wollte. Daher habe ich zum Grundgerüst auch die eine oder andere hoch komplizierte Sonderregel hinzugefügt. Man muss ja mit der Zeit gehen. Diese Sonderregeln kannst Du natürlich nach Lust und Laune ignorieren, ist doch super, stimmt's? Ich habe mich für ein schnelles, schlankes und ungerechtes Regelsystem entschieden. Nur das Beste für die Spieler und Meisterköche!

Ich hoffe, dass ich Euch mit SpaceCats ein paar schöne Stunden schenken kann. Natürlich könnt Ihr es auch Betrunknen spielen, das ist klar. Denkt aber daran, dass die Mitspieler euch auch noch verstehen sollen. Ach und immer am Ende eines Satzes an das "Mau!" denken. Ihr wollt ja nicht entdeckt werden und eine Entdeckungskarte erhalten, oder?

*(Beispiel für ein Spiel: Ihr seid in eurem Hauptquartier und Eure Vorkatze teilt Euch mit, das ihr der Spion gerade gemeldet hat, wo sich das neuste Lasagnerezept von Sternekoch „Jürgen Löffel“, befindet.... Nach einem kurzen Briefing werdet Ihr also Losgeschickt, das Rezept zu besorgen. Natürlich möglichst unauffällig und ohne das sein Verschwinden bemerkt wird... Mit schweren Verlusten habt Ihr es nach einem atemberaubenden Kampf geschafft, das Rezept an Euch zu nehmen, unentdeckt und unerkannt...)*

Tolles Abenteuer oder? Nun weißt Du, wie SpaceCats gespielt wird, mit viel Spaß und Humor!



Auf <https://spacecats.unbesiegbar.com/> findest Du einen Generator zum Erwürfeln von Abenteuern.



## **Das Wissen des Kosmos...**

Was weißt Du über den Kosmos, das Universum, das Leben und das Sein?  
42 ist leider die falsche Antwort, aber nur in diesem einen speziellen Fall.

Richtig ist: Du weißt gar nichts!  
Ja genau, gar nichts!

- Peter:

Die Gesellschaft der SpaceCats wird von "Peter" angeführt. Ja wirklich, die erste "Überkatze" heißt Peter. Warum fragst Du, das weiß ich leider auch nicht. Irgendein unwissender, dummer Mensch hat ihr wohl diesen Namen gegeben. Ja, genau, Du hast wirklich richtig gelesen, Die erste "Überkatze" und Herrscherin der SpaceCats ist eine Sie und heißt Peter. Peter ist das Oberhaupt, der "Diktator" der SpaceCats und noch dazu unsterblich, zumindest sagen das die anderen Katzen über sie.

- Meisterkoch:

Die Fantasie in der die SpaceCats ihr Dasein fristen, wird von dem Meisterkoch angeleitet, im Zweifel hat er oder sie die Entscheidung und jeder Zeit das Recht, existierende Regeln zugunsten des Spiels und der Fantasie zu opfern. Das kann er auch nur für eine Situation so halten.

- Gott:

Der Gott der SpaceCats ist der "Gottkater Garfield". Dank einer TV-Übertragung am Tage der Flucht der SpaceCats aus dem Tierversuchslabor.

- Der Planet Lasagne Prime:

In die Milchstraße reisten die SpaceCats, natürlich, wegen der Milch und zu ihrem Erstaunen, fanden sie dort einen bewohnbaren Planeten, auf dem sie sich ansiedeln konnten. Sie taufte diesen auf den Namen "Lasagne Prime". Lasagne Prime ist nicht sehr groß, daher wurde er wohl auch von den Menschen nie entdeckt. Aber für die SpaceCats reicht er als Lebensraum völlig aus. Sogar Platz für Felder zum Anbauen haben sie dort. Auch ein wenig Weideland für ihre Kühe, welche sie von der Erde entliehen haben. Somit haben sie immer genug frische Lasagne auf ihrem Planeten, der etwa 1/8 so groß ist, wie die Erde. Das Klima ist gemäßigt mit wenig Niederschlag. Die Welt ist kontinental aber nicht durch Meere getrennt sondern durch große Süßwasserseen. Der Himmel ist weiß wie Milch. Der ideale Planet für die SpaceCats. Und es gibt zwei Monde, welche ihm umkreisen.

- Kultur und Regierung:

Die SpaceCats leben in einer Art Diktatur die auf einer Abart des Kommunismus aufbaut. Jede SpaceCat hat ihre Aufgabe. Jede Lebt für das Volk. Jede arbeitet für das Volk und jede forscht für das Volk. Regiert und überwacht werden sie von Peter, der ersten Überkatze, welche in der Gottkaterhalle auf dem Imperatorenthron sitzt.

- Religion:

Sie beten den Gottkater Garfield an. Die Hohepriesterin heißt Mu-Schie und ist die rechte Hand und Ratgeberin von Peter. Sie ist die zweite erschaffene Überkatze und Peter treu ergeben. Jede neue Garfieldfolge wird zuerst von ihr gesichtet.

- Das Motto:

Das Motto der SpaceCats lautet: "Wir kochen miteinander, wir essen miteinander, wir kämpfen miteinander - lang lebe Peter, Mau!"

- Katzian:

Die Universalsprache aller Katzen. Sätze enden immer mit einem Mau!

- Mau Mau:

Ist das Lieblingskartenspiel der SpaceCats und wohl auch eine ihrer Erfindungen.

- Allgemeine Tiersprache:

Die Tiere der Erde haben eine allgemeine Tiersprache aus Lauten, Bewegungen und Gesten, so wie Körperhaltungen. Damit können die einzelnen Tierarten und -rassen untereinander kommunizieren.

- Bonus:

Ein Bonus gibt eine -2 auf den Wurf. Würfelt man also eine 7 werden davon 2 Punkte abgezogen und man hat im Grunde genommen eine 5. Nur beim Schaden wird der Bonus zum Würfelergebnis hinzuaddiert.

- Malus:

Ein Malus gibt eine +2 auf den Wurf. Würfelt man also eine 7 werden darauf 2 Punkte addiert und man hat im Grunde genommen eine 9. Nur beim Schaden wird der Malus vom Würfelergebnis abgezogen



## **Regeln (kurz)**

Es wird nach den MAUS Regeln gespielt.

- Primärattribute:

Muskeln / Ausdauer / Unberechenbarkeit / Spieltrieb

- Subattribute:

Muskeln geht in Kraft/Erschaffen und Haudrauf

Ausdauer geht in Leben und Durchhalten

Unberechenbarkeit geht in Forschung und Wissen

Spieltrieb geht in Bewusst und Instinktiv

Vorteile:

- es gibt insgesamt 15 aus denen ein paar ausgewürfelt werden (*siehe Charaktererschaffung auf Seite 13 und Beschreibung auf Seite 29*).

Nachteile:

- es gibt insgesamt 15 aus denen ein paar ausgewürfelt werden (*siehe Charaktererschaffung auf Seite 13 und Beschreibung auf Seite 30*).

Fertigkeiten:

Alle Fertigkeiten werden auf das entsprechende Subattribut gewürfelt.

Zum Beispiel gehen Kochen, Bauen, Heben und Stupsen auf Kraft/Erschaffen.

Nicht alles kann in Fertigkeiten angegeben werden. Das heißt aber nicht, das die SpaceCat Dinge die nicht extra gekannt sind, nicht kann. Diese nicht extra definierten Fertigkeiten werden auf das best passende Subattribut oder Attribut gewürfelt (*immer unterwürfeln*).



## **Bau und Forschung**

Auch hier habe ich natürlich auf unnötigen Schnickschnack verzichtet. Um es Euch nicht so schwer zu machen versteht sich. Nur müssen für das Bauen und die Forschung natürlich schon ein paar Regeln her. Der Spieler sagt, was er bzw. seine SpaceCat bauen oder forschen will.

Der Meisterkoch sagt dann wie schwer es ist, also wie viele Erfolge die SpaceCat benötigt um das Gewünschte zu bauen oder zu erforschen.

Die Erfolge werden durch mehrere Würfe auf das Subattribut "Kraft/Erschaffen" oder "Forschung" errungen. Natürlich muss auch bedacht werden, wie lange so etwas dauert. Da es SpaceCats sind, bekommt der Spieler alle 30 Minuten Ingamezeit (*Zeit im Spiel*) einen Wurf.

Auch hier gibt es eine Sonderregel:

Ein kritischer Erfolg führt sofort zum erfolgreichen Abschluss der Aufgabe und ein kritischer Misserfolg führt zum sofortigen Scheitern der Aufgabe.

## **Das Gesetz des Mau und die Entdeckt-Karten!**

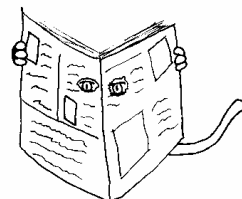
Wenn SpaceCats miteinander oder mit anderen Katzen sprechen, tun sie das auf Katzian. Jeder Satz endet immer mit einem "Mau". Eventuell lieben sie daher das Kartenspiel Mau Mau so sehr? Vergisst eine SpaceCat das Mau am Ende eines Satzes so bekommt sie eine Entdecktkarte. Jedes mal, wenn sie eine Entdecktkarte erhält, müssen 2w8 gewürfelt werden. Zeigen die Würfel in der Summe weniger Augen, als der Charakter bereits Entdeckt-Karten besitzt, verliert die SpaceCat eines von anfänglich 9 Leben. Sie wurde in dem Fall leider entdeckt und getötet. Zugleich gibt sie all ihre Entdeckt-Karten an den Meisterkoch zurück.

Natürlich kann auch dieses Gesetz, wenn es zu störend ist, vom Meisterkoch außer Kraft gesetzt werden. -

<https://spacecats.unbesiegbar.com/Downloads/SC-Entdeckt-Karte.pdf>

## **Die Katze verliert ein Leben**

Alle SpaceCats verfügen grundsätzlich über 9 Leben, wenn ihnen eines davon „abhanden“ kommt, wird es einfach im Charakterbogen gestrichen und auf die Todesliste (*Seite 35*) gewürfelt. Diese Sagt aus, auf was für eine schreckliche Art und Weise Deine SpaceCat ihr Leben verloren hat. Abhandenkommen kann ein Leben durch Tod im Kampf, Unfall oder Entdeckung (*Das Gesetz des Mau und die Entdeckt-Karten!*)





## Was ist eine SpaceCat?

Sehr gute Frage, die Antwort ist 42.

Nein nur Spaß, nur Spaß...

Also eine SpaceCat ist eine von Menschen genetisch veränderte Katze, welche zur "Überkatze" wurde und bei ihrer Flucht aus dem Tierversuchslabor durch Zufall eine Folge "Garfield and Frinds" im Fernsehen gesehen hat. Natürlich haben diese mittlerweile auch Nachkommen gezeugt oder normale Hauskatzen genetisch verändert.

Auch das sind SpaceCats.

Du fragst, wie eine SpaceCat aussieht? Du bist Dir sicher, dass Du bisher noch keine gesehen hast?

Also, dann kläre ich Dich mal auf und ich rede hierbei nicht von Bienchen und Blümchen.

Auch wenn diese vielleicht auch etwas mit dem ganzen zu tun haben könnten. SpaceCats sehen aus, wie jede normale Hauskatze auch, nur das sie eben um vieles klüger sind, so klug, dass sie ihre Abstammung von den "Überkatzen" sehr gut zu verbergen wissen (*Siehe auch: Das Gesetz des Mau und die Entdeckt-Karten!*).

Einige Menschen, Verschwörungstheoretiker, behaupten, das die SpaceCats nach den Delfinen, noch vor den Mäusen und Menschen die klügste Rasse auf dem Planeten sind.

Wahrscheinlich, weil sie eben den Planeten rechtzeitig, noch vor ihrer Entdeckung, verlassen haben.

Die Menschen sollten glücklich über diesen Umstand sein, denn sonst wäre wohl bald die Weltherrschaft an Peter gefallen.

## Ambitionen und was da so zu tun ist

Die SpaceCats wollen Lasagne, daher ist ihnen jedes Mittel recht, diese zu bekommen. Jeder Koch wird ausspioniert, jedes Rezept abgeschrieben oder gestohlen. Dazu muss natürlich noch die Infrastruktur auf Lasagne Prime erweitert und erhalten werden. Oft fehlen dafür die Teile, welche, wie sollte es anders sein, von der Erde entwendet werden müssen. Es gibt auf der Erde Operationsteams welche sich um die Beschaffung der fehlenden Dinge für Lasagne Prime kümmern. Dazu gehören z. B. Baumaterial, Zutaten, Werkzeuge...

Natürlich gibt es auch bei den SpaceCats Fraktionen. Ein paar davon harmonieren nicht mit Peter und ihre Führung, sie wollen die Macht an sich reißen.

Und dann gibt es da noch Karl-Heinz Myrmidion, den einzigen Menschen, der es bislang geschafft hat, mit Hilfe seiner Hunde eine SpaceCat zu fangen. Er denkt doch wirklich, er könnte aus ihnen Gold herstellen. Kurzum, es gibt für eine SpaceCat immer etwas zu tun.

Download

Beispielabenteuer: (<https://spacecats.unbesiegbar.com>)

## Charaktererschaffung

Wie erschafft man denn bitte eine SpaceCat (*Weltraumkatze*)?

Ja, das ist wirklich eine wichtige Frage. Wenn Du die Antwort wirklich wissen willst, lies einfach weiter.

Katzenrasse:

Eine Liste der Katzenrassen findest du auf (*Seite: 25*)

Es gibt vier (4) Primärattribute über die jede SpaceCat verfügt:

- Muskeln
- Ausdauer
- Unberechenbarkeit
- Spieltrieb

Auf jedes davon würfelt man der Reihe nach mit 2W8 und zählt das jeweilige Ergebnis zusammen.

Es können also alle Zahlen von 2 bis 16 entstehen. Das wiederholt man für jedes der 4 Attribute.

*(Beispiel: Wurf der 2W8 = 5 und 7 zusammen dann 12. Die 12 trägt man somit bei Muskeln ein und würfelt erneut. Dann den nächsten Wert bei Ausdauer einzutragen usw.)*

Achtung! Es werden mindestens 4 Punkte vergeben, auch wenn Du nur eine 2 oder 3 geworfen hast.

Der Mindestwert für ein Primärattribut ist also 4,

Du siehst, es ist ganz einfach. Damit hast Du dann die 4 Attribute bestimmt.

Kommen wir also zu den Subattributen. Nein, jetzt frag doch nicht auch noch was das ist.

Okay okay, ich erkläre es Dir. Subattribute sind untergeordnete Attribute, welche sich in diesem Fall von dem Hauptattribut ableiten.



*(Beispiel: Muskeln ist das Hauptattribut für die Subattribute Kraft/Erschaffen und Haudrauf)*

Die Subattribute sind:

- Kraft/Erschaffen und Haudrauf
- Leben (*Nicht mit den Leben der SpaceCat verwechseln*) und Durchhalten
- Forschung und Wissen
- Bewusst und Instinkt

Auf die beiden Subattribute verteilst Du nun den gewürfelten Wert des zugeordneten Primärattributs.

*(Beispiel: Muskeln hat einen Wert von 12, somit kannst Du frei entscheiden, wie Du diese 12 Punkte auf die beiden Subattribute verteilst. Ob du nun 5 und 7 oder 6 und 6 vergibst, ist dabei ganz und gar Dir überlassen)*

Auf jedes Subattribut müssen mindestens 2 Punkte vergeben werden. Dazu wird der vergebene Wert immer mit 3 addiert (+3). Dadurch hat jedes Subattribut einen Mindestwert von 5.

*(Beispiel: Du hast 5 und 7 Punkte vergeben. Auf jedes Addiert du nun 3 Punkte und erhältst dadurch die Werte 8 und 10. Diese werden nun in den Charakterbogen eingetragen.)*

Gar nicht so schwer oder?

Aber da das so einfach zu leicht wäre, gibt es hierbei eine Sonderregelung:

Das Primärattribut Ausdauer, welches in die Subattribute Leben und Durchhalten geteilt wird, hat ein drittes Subattribut, Lebenspunkte. Um dieses zu erhalten addiert man den Wert von Leben mit 10.

*(Beispiel: Du hast auf Ausdauer 14 Punkte und teilst diese auf in Leben 8 und Durchhalten 6. Damit Trägst Du dann Leben 8 und Durchhalten 6 ein. Also einfach was Du auf Leben verteilst plus 10 Punkte also zusammen dann in diesem Fall 18)*

Auch gar nicht so schwer, oder?

Aber nein, noch ist die SpaceCat nicht fertig. Also, wenn Du noch nicht geschädigt bist, lies einfach weiter.

Es gibt für SpaceCats ein paar Fertigkeiten, welche einem der Subattribute zugeordnet werden. Du kannst als SpaceCat grundsätzlich einmal alles.

Nur wenn Du es auch gelernt hast, ist es viel leichter (*Bonus von 2*). Pro Subattribut darfst Du 1W8 durch zwei (2) werfen und das Ergebnis aufrunden. Der so ermittelte Wert gibt an, welche Fertigkeit sich die SpaceCat angeeignet hat.

*(Beispielliste: Wurf 1w8 = Ergebnis: 1,2 = 1 / 3,4 = 2 / 5,6 = 3 / 7,8 = 4)*

Subattribute (Fertigkeiten):

- Kraft/Erschaffen =

(1 Kochen, 2 Bauen/Instandsetzen, 3 Heben, 4 Stupsen)

- Haudrauf =

(1 Schießen, 2 Kratzen, 3 Beißen, 4 Schlagen)

- Leben =

(1 Überleben, 2 Wahrnehmung, 3 Athletik, 4 Heilen)

- Durchhalten =

(1 Schwimmen, 2 Verschlagenheit, 3 Springen, 4 Robust)

-Forschung =

(1 Formeln, 2 Versuche, 3 Waffen, 4 Science Fiction)

- Wissen =

(1 Pflanzen, 2 Biologie, 3 Fantastismus, 4 Lebewesen)

- Bewusst =

(1 Jagen, 2 Kuschneln, 3 Rollen, 4 der Blick)

- Instinkt =

(1 Sich Putzen, 2 Erstarren, 3 Neugierde, 4 sich Kratzen)

Dann haben wir noch die Sprachen:

SpaceCats sind so schlau, das sie einfach jede irdische Sprache verstehen können. Sprechen können sie leider nur "Katzen", die Sprache der Katzen. Die Menschen tun diese fälschlicherweise als "Maunzen" ab. Auch die „allgemeine Tiersprache“ können SpaceCats natürlich sprechen und verstehen. Schreiben und lesen können SpaceCats alles, was sie schon einmal gesehen haben. Daher konnten sie auch die wissenschaftlichen Formeln der Menschen verbessern oder neue hinzufügen.



Aber natürlich geht die Charaktererschaffung noch weiter. Wir kommen nun zu... genau!

#### Vor- und Nachteile:

Es gibt 15 Vorteile und 15 Nachteile. Mit 2W8 kannst Du sie auswürfeln, doppelte oder unlogische werden neu gewürfelt.

Aber halt, so einfach ist es nicht!

Erst musst Du mit einem W8 (1W8) würfeln und das Ergebnis durch 2 teilen und es ggf. aufrunden.

*(Beispiel: Wurf 1W8 und Du bekommst eine 5. Diese teilst Du durch 2 und hast eine 2,5. Runde sie auf und Du erhältst eine 3)*

Das Ergebnis gibt an, wie viele Vor- und Nachteile Du deiner SpaceCat erwürfeln musst (maximal 4).

Vor- und Nachteile sind immer in der gleichen Anzahl zu vergeben.

*(Beispiel: Nach dem Runden hast Du wie oben eine 3. Damit würfelst Du 3x 2W8 auf Vorteile und 3x 2W8 auf deine Nachteile)*

Denke aber bitte daran, das doppelte und unlogische Vor- und Nachteile neu gewürfelt werden müssen.

*(Beispiel: 3. Starker Schwanz und 3. Schwanzlos)*

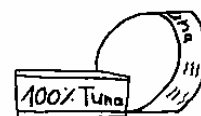
Passt doch gut oder?

#### **Vorteile:**

2. Scharfe Klauen
3. Starker Schwanz
4. Super Klug
5. Schnelle Reflexe
6. Fantasiereich
7. Voll Süß
8. Naturverbunden
9. Improvisieren
10. Tolles Lächeln
11. Prachtvolles Fell
12. Leisetreter
13. Tiefer Fall
14. Lasagne
15. Supernase
16. Keine Angst vor Hunden

#### **Nachteile:**

2. Samtpfote
3. Schwanzlos
4. Was auf den Kopf bekommen
5. langsam
6. Faultier
7. Wuschig
8. Sauer Output
9. Zwei Linke Pfoten
10. Entstellt
11. Stumpfes Fell
12. Auf drei Pfoten
13. Höhenangst
14. Tollpatsch
15. Alles riecht nach Fisch
16. Feigling



*(Erklärung Seite 18 im Regelwerk)*

Jede SpaceCat verfügt zusätzlich noch über alle folgenden Vorteile und Nachteile:

V: Nachtsicht

V: Bei Nacht sind alle Katzen grau

V: 9 Leben

N: Leicht ablenkbar

N: Klein mit Pfoten

N: Fressen wie ihr Gott

Aber natürlich ist die SpaceCat damit noch nicht fertig. Ich meine, geht Ihr etwa nackt vor die Tür? Seht Ihr! Also kommen wir zur Ausrüstung. Um das nicht unnötig schwer zu machen, gibt es nur eine gewisse Anzahl an Gegenständen, welche eine SpaceCat bei sich tragen kann.

Sie hat 2 Pfoten und kann somit 2 Kleine oder einen großen Gegenstand tragen. Also entscheidet Euch vorher, was besser zu eurer SpaceCat passt. Dazu kann eine Rüstung anlegen. Diese Gegenstände (*Waffen und Rüstungen*) werden natürlich ausgewürfelt. Dann gibt es noch Sonderplätze (*Schwanz, Hals, Ohren und Nase*) für die insgesamt nur ein Sondergegenstand vergeben werden darf (*dieser ist nur zur Zierde*). Er darf natürlich ausgesucht werden. Was soll ja nicht alles nur vom Glück abhängen, oder?

Ein SpaceCat ist ja ein genetisch verändertes Wesen, daher dürft Ihr Euch auch noch eine Verbesserung für Eure Katze auswürfeln (2W8) (Siehe Seite 13).

Eine SpaceCat hat eine Geschwindigkeit von 8. Es sei denn, sie ist langsam (*Nachteil*), dann hat sie nur 6.



Aber das ist ja echt einfach, sagt Ihr? Klar ist es das. Ich will Euch ja nicht unnötig überfordern.



## **Die M.A.U.S. - Regeln**

Wie einfach oder wie schwer dürfen denn Regeln sein?

Das ist eine sehr gute Frage. Leider scheiden sich da die Geister.

Ich bin ja immer der Meinung gewesen, das Regeln nur so schwer oder so einfach sein sollten, wie Spieler und Spielleiter (*Meisterkoch*) sie sich machen.

Also, macht es Euch nicht zu schwer und habt einfach zusammen Spaß.

Eigentlich sind die Regeln für die Charaktererschaffung ganz einfach, oder?

Ihr habt die 4 Primärattribute mit Werten von 2 (4) - 16 und die 8 + 1 Subattribute mit Werten von 2 - 8.

Lebenspunkte ist ja ein Subattribut, wird aber anders berechnet. Soweit dürfte alles klar sein, oder?

Gut, dann geht es weiter.

Kommen wir zu den Proben. Auf alle Attribute (*Primär und Sub.*) würfelt man mit 2W8. Ist die Summe der Würfelergebnisse kleiner oder gleich dem Attributswert, hat man einen Erfolg.

*(Beispiel: Muskeln 12 und Du würfelst eine 13, damit hast Du keinen Erfolg. Hättest Du eine 12 oder 11 geworfen, hättest Du einen Erfolg)*

Einfach oder?

Was passiert wenn Du einen Erfolg hast? Was denkst denn Du, natürlich funktioniert das, was immer Du geplant hast.

Zu einfach, klar, ist es. Daher gibt es da noch so eine Sonderregel. Zu leicht will ich es Dir ja auch nicht machen. Wäre doch langweilig oder?

Natürlich kann der Meisterkoch den Wurf beliebig, durch einen Malus, erschweren, wenn er dies für nötig erachtet.

Ich denke, trotz dieser Sonderregel ist es noch einfach genug.

Fertigkeiten, ja ein super Thema das ich Dir natürlich auch unnötig verkompliziere. Wenn Du auf eine Fertigkeit, welche Du bei der Erschaffung erhalten hast würfelst (2W8), bekommst Du einen Bonus von 5 auf den Wurf.

*(Beispiel: Ihr habt die Fertigkeit Schwimmen, diese wird auf Ausdauer ---> Durchhalten geworfen. In Durchhalten habt Ihr 6 Punkte. Damit werft Ihr dann mit 2W8 gegen eine 11. Also wären 2-11 ein Erfolg)*

Wenn Ihr nun aber auf eine Fertigkeit würfeln wollt, die Ihr nicht erhalten habt, tja, was passiert dann? Ist ja schon gut, auch das verrate ich Euch natürlich. Ihr würfelt einfach mit 2W8 auf den Wert. Warum es dafür keinen Abzug oder Malus gibt? Gute Frage, ich weiß darauf keine Antwort und stelle sie mir auch gerade. Also wenn der Meisterkoch will, bekommt Ihr einen Malus, wenn nicht, freut Euch und nehmt es hin.

*(Gut, dann eben doch eine Erklärung: Wenn Ihr den Bonus nicht habt, ist es ja schon schwerer, versteht ihr?)*

Sonderregel die man auch ignorieren kann, wenn man will:

Ein kritischer Erfolg liegt immer dann vor, wenn man mit dem Wurf von 2W8 eine 2 also einen 1er Pasch (*1 und 1*) gewürfelt hat. Damit sollte dann fast alles machbar sein. Natürlich hat der Meisterkoch das letzte Wort. Er bereitet ja die Lasagne zu. Oh ja, Lasagne, \*sabber\*.

Ein kritischer Misserfolg liegt immer dann vor, wenn man mit einem Wurf von 2W8 eine 16 geworfen hat, also einen 8er Pasch (*8 und 8*). Was dann passiert, weiß nur Gottkater Garfield und eventuell auch der Meisterkoch, es sei denn, er ist gerade am Essen.

Das bringt mich zu den Vor- und Nachteilen.

Wenn Ihr Eure erhalten habt, tut Ihr einfach, was in der Beschreibung zu diesen steht, oder lasst es bleiben. Ich meine, wer bin ich schon Euch Vorschriften zu machen, ich habe das Regelwerk ja nur mit viel Liebe und Fürsorge geschrieben.

Wenn Ihr noch Fragen habt, stellt sie einfach, vielleicht antworte ich Euch auch. Eventuell esse ich aber auch gerade Lasagne, dann ... tja.

E-Mail: [Regelmeister@SpaceCats.unbesiegbar.com](mailto:Regelmeister@SpaceCats.unbesiegbar.com)

## **Kampf und Initiative**

Der Kampf in SpaceCats ist sehr hart und grausam. Ja, absolut tödlich. Vielleicht hat eine SpaceCat gerade daher 9 Leben? Wer kann das schon sagen?

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge in einem Kampf. Diese wird durch den Wert in Durchhalten +1W8 bestimmt. Der mit der höchsten Summe beginnt den Kampf. Es können auch Gegner die höchste Initiative haben und somit beginnen. Die Initiative wird immer für einen ganzen Kampf gewürfelt.



*(Beispiel: Der Wert in Durchhalten ist 7 und der Wurf mit dem W8 zeigt eine 5 damit hast Du dann  $7+5=12$ . Somit ist die Initiative des Charakters für diesen Kampf bei 12)*

Aber um es nicht zu leicht zu machen, gibt es eine Sonderregelung. Wenn ein Charakter überrascht wird hat der Gegner die erste Aktion, egal was die Initiative- Kampfreihefolge sagt.

Danach wird die Reihenfolge eingehalten.

Ein Kampf besteht aus mehreren Kampfunden. In jeder Kampfunde kann ein Charakter eine Aktion (*wenn nichts anderes angegeben*) durchführen und sich bewegen. Die Hälfte des Werts in Geschwindigkeit gibt an, wie viele Meter sich die SpaceCat maximal bewegen kann.

Eine Aktion kann ein Angriff sein, das Benutzen eines Gegenstandes, Essen oder oder oder...

*(Es gibt in diesem System keine aktive Abwehr)*

Es ist eben sehr vielseitig und muss, denke ich, nicht ausführlicher beschrieben werden.

Wenn die Aktion ausgeführt wird, ist die Kampfunde für diesen Charakter beendet, egal was durch diese Aktion passiert ist oder passieren wird.

*(Beispiel: In einem Kampf wird ein Angriff ausgeführt, leider steht die SpaceCat noch 4 Meter vom Gegner entfernt. Somit nutzt sie ihre Bewegung von 4 Metern und greift erst dann an.)*

Nicht getroffen: Wenn der Angriff nicht trifft, ist diese Kampfunde trotzdem für den Charakter beendet.

Getroffen!: Wenn der Charakter trifft, wird Schaden erzeugt. Nahkampfwaffen verursachen Haudrauf/2 + Waffenschaden an Schaden beim Gegner.

Hier wird jedoch der Rüstungswert abgezogen. Schilde können beschädigt oder zerstört werden. Es geht immer mindestens ein Schadenspunkt bei einem Treffer durch die Rüstung. Dieser wird von den Lebenspunkten der SpaceCat abgezogen.

Fernkampfwaffen verursachen nur den angegebenen Schaden der Waffe ohne den Wert von Haudrauf/2! Dafür ist es eben Fernkampf.

### **Betäubt?**

Wird eine SpaceCat oder ein Gegner im Kampf betäubt, ist er dies für 5 Kampfunden. In dieser Zeit kann er keine Aktionen ausführen. Er muss aber nicht zwingend besinnungslos sein und könnte weiterhin den Kampf mitbekommen. Nach Ablauf der 5 Kampfunden ist der Betäubte wieder voll da. Ein Betäubter kann getötet werden, ohne dass der Gegner einen Angriffswurf ablegen muss. Dies zählt jedoch als Aktion. Somit kann in der Kampfunde kein weiterer Angriff durchgeführt werden.

Wird man außerhalb eines Kampfes betäubt, entscheidet der Meisterkoch, wie lange der Betäubte in diesem Zustand verbleibt.

### **Heilen, alles nur Lug und Trug**

Mit Heilen (*Fertigkeit oder Ableitung auf Leben Subattribut*) kann man selbstverständlich Krankheiten und Wunden heilen.

Das Heilen von Krankheiten erfordert einen Wurf auf Leben (*Subattribut*). Der Wert muss natürlich wieder unterwürfelt werden. Gelingt der Wurf, ist der Kranke sofort geheilt. Bei einem Misserfolg kann erst am nächsten Tag (*im Spiel*) der Wurf wiederholt werden.

Das Heilen von Wunden ist nur einmal nach dem Erhalt der Wunde (*Abzug von Lebenspunkten*) möglich. Die SpaceCat würfelt auf Leben (*Subattribut*) und muss einen Erfolg erzielen. Für jeden überschüssigen Punkt bekommt die verwundete SpaceCat 2 Lebenspunkte hinzu (*der Maximalwert kann nicht überschritten werden*). Wird kein Erfolg erzielt, bekommt sie keine Lebenspunkte hinzu. Der Wurf darf nicht wiederholt werden. Also überlegt Euch vorher, welche SpaceCat die Heilung durchführen soll.

### **Sterben und der endgültige Weg in die Lasagne**

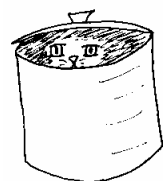
Sind die Lebenspunkte der SpaceCat bei 0, verliert sie ein Leben. Sind alle neun (9) Leben verbraucht, geht der Charakter direkt in die Lasagne. Eine Rettung ist nicht mehr möglich. Verlorene Leben kann man nicht wieder zurück gewinnen. Die Lebenspunkte werden nach dem Verlust eines Lebens wieder voll aufgefüllt.

Auch durch Entdeckungskarten kann man Leben verlieren und sogar in die Lasagne gehen.

Hat die SpaceCat alle 9 Leben verloren, darf der Meisterkoch entschieden, ob der Spieler oder die Spielerin sich eine neue SpaceCat erschaffen darf.

SpaceCats sagen, das ihre Toten in die Lasagne gehen. Das liegt daran, dass nach der Entdeckung von Lasagne Prime eben kein Fleisch... Nein, daran will ich gar nicht denken!

Ich denke, damit ist dann der Kampf erklärt.





## **Ausrüstung**

Wichtig: SpaceCats können nur mit Gegenständen hantieren, die auch mit ihren Pfoten genutzt werden können. Dazu gehören natürlich auch alle Gegenstände von Lasagne Prime. Was noch geht, müsst Ihr selbst wissen, Ihr wolltet ja eine Katze spielen. Entweder kann sie zwei (2) kleine oder einen (1) großen Gegenstand tragen.

Kleine Gegenstände (*Einhändig*) (*Würfle zweimal mit 2W8, die Würfelsumme gibt an, was Deine SpaceCat hat, einmal Haupthand, einmal für die Nebenhand*)

### **Haupthand:**

2. Dolch: gibt einen Bonus von 1 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
3. Schere: gibt einen Bonus von 1 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
4. Katzenstreu: blendet und verwirrt einen Gegner für 3 Kampfrunden und kann aus der Ferne benutzt werden.
5. Lichtschwert: gibt einen Bonus von 5 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt, ignoriert normale Rüstungen / Energiewaffe.
6. Beil: gibt einen Bonus von 3 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
7. Nichts in der Hand: gibt einen Bonus von 0 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
8. Ionenwaffe: teilt 5 Schaden aus und ist eine Fernkampfwaffe, ignoriert „normale“ Rüstungen / Energiewaffe.
9. Eisenkessel: gibt einen Bonus von 5 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
10. Kochlöffel: gibt einen Bonus von 2 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
11. Bratpfanne: gibt einen Bonus von 4 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
12. Nagelpistole: teilt 4 Schaden aus und ist eine Fernkampfwaffe.
13. Brieföffner: gibt einen Bonus von 2 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
14. Spiegel: blendet und verwirrt einen Gegner für 5 Kampfrunden und kann aus der Ferne benutzt werden.  
Nur wenn es Hell ist.
15. Schlüssel: gibt einen Bonus von 2 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt, dazu kann sie damit so manche Tür öffnen.
16. Pistole: teilt 5 auf den Schaden aus und ist eine Fernkampfwaffe.

### **Nebenhand:**

2. Rundschild: absorbiert 5 Schaden und ist dann kaputt.
3. Mixer: hilft sehr beim Kochen, Bonus von -2 auf kochen.
4. Mausefalle: hilft beim Jagen, Bonus von -2 auf das Jagen von Mäusen und Ratten.
5. Nebelwerfer: gibt eine umfassende Tarnung für die Dauer von 10 Kampfrunden und ist dann verbraucht.
6. Handschuh: mit dem kannst Du auch gefährliche Dinge anfassen. Achtung vor Säure schützt er nicht.
7. Turmschild: absorbiert bis zu 10 Schaden und ist dann kaputt.
8. Tote Ratte: versetzt einen Gegner in Furcht, wenn sie ihm gezeigt wird. Hilft nicht gegen Bosse und ist nur einmal nutzbar.
9. Gummiball: eine gute Ablenkung, Katzen erstarren und Hunde jagen ihm nach. Nur einmal pro Abenteuer nutzbar.
10. Spielzeug Maus: wenn Du sie benutzt, kannst Du Dich einmal aus der Erstarrung lösen, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen. Nur einmal nutzbar.
11. Fisch: ja der Stinkt, so sehr, das Du zwei tierische Gegner vertreiben kannst, aber keinen "Boss".  
Er kann nur einmal benutzt werden.
12. Nichts, nein wirklich nichts: das sagt doch echt schon alles.
13. Einen Elf dabei: dieser Elf, nennen wir ihn der Einfachheit halber Myrmi, beweist eine unglaubliche Geduld Dir etwas zu erklären. Auf Deinen nächsten Nichtschadewurf bekommst Du einen Bonus von 6.  
Myrmi kann Dir aber leider nur einmal pro Abenteuer helfen.
14. Energieschild: Absorbiert bis zu 15 Schaden und ist dann defekt. Er kann, repariert werden.  
Er schützt auch vor Energiewaffen.
15. 10 Meter Seil: damit solltest Du gut klettern können. Bonus von 2 auf alle klettern Würfe.
16. Beutel mit Proviant: sehr gut wenn man Hunger hat. Der Proviant heilt der SpaceCat und ihren Begleitern 5 Schaden. Danach kann er wieder aufgefüllt werden.



## Große Gegenstände

(zweihändig) (Würfle einmal mit 2W8, die Würfelsumme gibt an, was Deine SpaceCat hat)

2. Machete: gibt einen Bonus von 2 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.  
Es können damit auch Dinge abgehackt werden
3. Lasergewehr: voll krass, verschießt natürlich Laserstahlen, welche dem Gegner 6 Schaden zufügen. Der Laserstahl durchdringt „normale“ Rüstungen. Es ist eine Energiewaffe.
4. Bananenschleuder: der Gegner bekommt 1 Schaden, sieht nichts und rutscht aus, dumm gelaufen.
5. Vorschlaghammer: gibt einen Bonus von 3 Schaden und Du kannst damit Mauern und Co. einschlagen.
6. Großer Knochen: es können damit Lebewesen betäubt werden, nur treffen muss man eben. Hunde lieben Knochen.
7. Skateboard: Du darfst auf ebenem Boden 2 mal angreifen.
8. Maschinengewehr: das macht 5 Schaden bei bis zu zwei Gegnern und ist eine Fernkampfwaffe.
9. Das Stundenglas: dreh die Zeit ein Stück zurück, bis vor die Kampfrunde, den Kampf oder die Spielszene zurück.  
Danach zerstört es sich und die SpaceCat erhält 5 Schaden.
10. Nudelpresse: damit können Lebewesen betäubt werden (*wenn man trifft*), natürlich kann man damit auch Nudeln pressen. Bonus 1 auf kochen.
11. Schwert: gibt einen Bonus von 2 auf den Schaden, welchen die SpaceCat austeilt.
12. Sack mit Murmeln: bringt bis zu 4 Gegner zum Fallen. Sie benötigen 2 Kampfrunden um wieder aufstehen.
13. Hologramm der elfischen Tänzerin: Erzeugt eine große Ablenkung, Ihr könnt fliehen ohne verfolgt zu werden.
14. Dungwerfer: das Ding ist echt stark und fügt 3 Gegnern 3 Schaden zu. Er ist eine Fernkampfwaffe.  
Außerdem stinken sie und man weiß daher immer wo sie sich befinden.
15. Elektromagnet: damit kannst Du Deine, zum Beispiel Feinde, waffenlos dastehen lassen. Nur zu, trau Dich.  
Wirkt nur bei Metallgegenständen
16. Fischgranaten: vertreibe bis zu 4 tierische Gegner, auch Bosse.

## Rüstung

(Würfle einmal mit 2W8, die Würfelsumme gibt an, was Deine SpaceCat hat)

Rüstungswert: Die erste Zahl gibt den Wert gegen „normale“ Waffen, die zwei den Wert gegen Energiewaffen an.

2. Kettenhemd: gibt einen Rüstungswert von 3 / 2 und sieht toll aus.
3. Wintermantel: gibt einen Rüstungswert von 1 / 1 und hält Dich warm.
4. Plattenpanzer: gibt einen Rüstungswert von 2 / 2 und glänzt schön.
5. Socken: halten warm und sind noch dazu sehr kleidsam. Rüstungswert von 0 / 0.
6. Raumanzug: gibt einen Rüstungswert von 2 / 2 und lässt Dich Atmen, wo es sonst nicht möglich ist.
7. Mechanzug: gibt einen Rüstungswert von 3 / 3. Im Nahkampf fügt man dem Gegner 1 Schaden mehr zu.
8. Fellweste: gibt einen Rüstungswert von 1 / 0 und hält Dich warm.
9. Schutzkleidung: gibt einen Rüstungswert von 2 / 1 und schützt vor Chemikalien und Säure.
10. Kochschürze: gibt einen Rüstungswert von 1 / 1.
11. L9 Kampfpanzer: gibt einen Rüstungswert von 3 / 4.
12. Lederkleidung: besteht aus gehärtetem Leder und gibt einen Rüstungswert von 3 / 0.
13. Tarnumhang: der lässt den Träger mit seiner Umgebung verschmelzen und gibt einen Rüstungswert von 0 / 1.
14. Nackt: warum auch immer diese SpaceCat nichts an hat. Rüstungswert von 0 / 0.
15. Laborkittel: gibt einen Rüstungswert von 1 / 0 und schützt vor Chemikalien und Säure.
16. Energieanzug: gibt einen Rüstungswert von 2 / 5. Er muss aber nach jedem Kampf aufgeladen werden.

## Sondergegenstände (zählen als Ausrüstung und sind frei wählbar)

- Ringe: sehen einfach nur gut aus.
- Kettchen: sehen einfach nur gut aus.
- Halsbänder: sehen einfach nur gut aus.
- Amulette: sehen einfach nur gut aus.
- Werkzeuggürtel: besitzt jede SpaceCat
- Schreibzeug: besitzt jede SpaceCat.



## Verbesserungen

(Würfle einmal mit 2W8, die Würfelsumme gibt an, was Deine SpaceCat hat. Die Boni auf Subattribute werden auch auf „Andere Werte“ und „Kampf“ angerechnet. Siehe Charakterbogen)

2. Überohren: diese SpaceCat hat ihre Ohren gegen Überohren getauscht. Damit kann sie sehr viel besser hören.
3. Übergreifschwanz: diese SpaceCat hat ihren Schwanz gegen einen Übergreifschwanz getauscht, damit kann sie einen weiteren kleinen Gegenstand benutzen.
4. Werkzeugpfoten: diese SpaceCat hat in ihre Pfoten Werkzeuge einbauen lassen. Diese können ihr nicht weggenommen werden.
5. Düsenpfoten: diese SpaceCat hat in ihren Pfoten Düsen. Damit kann sie kurze Strecken fliegen. Aber übertreibt es nicht. Es sind schon Katzen abgestürzt.
6. Brustpanzer: diese SpaceCat hat einen Brustpanzer unter dem Fell, der gibt ihr eine Rüstungswert von 5 / 0 und repariert sich nach jedem Kampf automatisch.
7. Waffenhalsband: diese SpaceCat hat ein festes Halsband, in dem sie eine Waffe eingebaut hat. Diese gibt ihr einmalig einen zweiten Angriff und fügt dem Ziel 5 Schaden zu, Fernkampf-Waffe.
8. Bauchbeutel: diese SpaceCat kann etwas vor anderen verstecken, ohne das es gefunden werden kann. Das zu Versteckende tut sie einfach in ihrem Bauchbeutel.
9. Laseraugen: die Augen dieser SpaceCat wurden durch Laser ausgetauscht. Sie können alle 5 Kampfrunden einmal schießen und fügen einem Gegner 6 Schaden zu, Fernkampf-Waffe.
10. Saumagen: diese SpaceCat kann einfach alles essen und verdauen. Alles was sie isst bringt ihr 2 Lebenspunkte zurück, sofern der Meisterkoch nichts anderes sagt.
11. Duftdrüsen: diese SpaceCat verfügt über besondere Duftdrüsen. Damit kann sie auch die Räume welche am meisten stinken in duftende Paradiese verwandeln.
12. Genfell: diese SpaceCat hat ein Genfell. Sie kann nach Lust und Laune Farbe und Musterung ändern und sich so tarnen.
13. Megagebiss: diese SpaceCat hat ein Megagebiss. Alle ihre Zähne wurde durch Cyberzähne ersetzt. Beim Beißen verursacht sie 4 zusätzlichen Schaden, Nahkampf.
14. Cyberbeine: die Beine oder auch nur eines der SpaceCat wurden durch Cyberbeine ersetzt. Sie bekommt 2 Punkte zusätzlich auf Muskeln. Dies Können dann 1 und 1 auf Kraft/Erschaffen und Haudrauf verteilt werden.
15. Übergelenke: diese SpaceCat hat ihre Gelenke durch Übergelenke ersetzt. Dadurch bekommt sie 6 Punkte zusätzlich auf Leben (Subattribut). Dies wirkt sich auch auf die Lebenspunkte aus.
16. MP-Pfoten: in den Pfoten der SpaceCat sind Maschinenpistolen eingebaut, damit kann sie bis zu 2 Gegner mit jeweils 3 Schaden angreifen, Fernkampf-Waffe. Der Angriff gilt als Aktion.

## Raumschiffe

Die Raumschiffe der SpaceCats sind unbewaffnet, wenn man von einem Greifarm und einem Elektromagneten absieht. Sie verfügen über einen Luftschirm den sie auch um ihr Schiff herum aufbauen können. Damit können dann zum Beispiel Kühe zu Lasagne Prime transportiert werden. Die Raumschiffe sind rund wie fliegende Untertassen, haben eine Glaskuppeln und Katzenohren. Sie stehen auf drei Katzenbeinen, welche einziehbar sind und haben eine Nase, mit der sie ihre Umgebung beschnuppern können, um Gefahren früher zu wittern. Nein natürlich leben die Raumschiffe nicht, das wäre dann doch zu viel, oder?

Die Nase gibt nur die Gerüche an die SpaceCats weiter und diese wissen dann Bescheid. Oder auch nicht, immerhin könnte ja gerade alles nach Fisch riechen.



## Beschreibungen

### Primärattribute:

Muskeln: sagt aus, wie viel Kraft die SpaceCat hat um eben Dinge zu tun, welche Kraft und Mut erfordern. Auch für Aufmerksamkeitsproben kann es herangezogen werden.

Ausdauer: gibt an, wie lange eine SpaceCat bei ihrer momentanen Tätigkeit durchhält, wenn sie nicht gerade abgelenkt wird.

Unberechenbarkeit: gibt an, das die Menschen einfach nichts über eine SpaceCat wissen, bzw. wie viel oder wenig sie wissen..

Spieltrieb: also das muss nicht erklärt werden, oder?



### **Subattribute:**

**Kraft/Erschaffen:** an diesem Wert siehst Du, wie gut die SpaceCat mit ihrer Kraft umgehen kann und wie gut sie im Erschaffen (Bauen) von Dingen ist.

**Haudrauf:** daran wird gemessen, wie gut eine SpaceCat etwas zerstören kann. Außerdem wird die Hälfte dieses Wertes (*aufgerundet*) auf den Waffenschaden addiert.

**Leben:** was die SpaceCat alles kann um am Leben zu bleiben oder Leben zu erhalten (*nicht mit den Leben der SpaceCat verwechseln*). Außerdem wird es benötigt um die Lebenspunkte (*nicht die Leben*) der SpaceCat zu errechnen).

**Durchhalten:** wie lange die SpaceCat gewisse Dinge durchhalten kann oder wie ausdauernd sie darinnen ist.

**Forschung:** wie gut die SpaceCat in der Forschung ist

**Wissen:** wie viel die SpaceCat über die betreffenden Wissensgebiete weiß und überhaupt weiß.

**Bewusst:** sagt Dir, wie bewusst die SpaceCat ihren Trieben nachgibt.

**Instinktiv:** zeigt Dir, das auch eine SpaceCat nur eine Katze ist, vergiss das niemals. Der Spieler entscheidest, wann der Spieltrieb anschlägt, aber übertreib es nicht (*Siehe auch automatischer Nachteil „leicht ablenkbar“*).

### **Fertigkeiten:**

**1 Kochen:** gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe die mit Kochen zu tun haben.

**2 Bauen / Instandsetzen:** gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe die mit Bauen / Instandsetzen zu tun haben.

**3 Heben:** gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe die mit Heben und Stemmen zu tun haben.

**4 Stupsen:** gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe die mit Stupsen und Ärgern anderer zu tun haben.

**1 Schießen:** eine Fertigkeit die der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe gibt, die mit schießen und werfen zu tun haben.

**2 Kratzen:** eine Fertigkeit die der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe gibt, die mit kratzen zu tun haben.

**3 Beißen:** eine Fertigkeit die der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe gibt, die mit beißen zu tun haben.

**4 Schlagen:** eine Fertigkeit die der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe gibt, die mit schlagen zu tun haben.

**1 Überleben:** sagt aus, dass die SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe hat, die mit dem Überleben in der Natur und dem Finden von Nahrung zu tun haben.

**2 Wahrnehmung:** sagt aus, dass die SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe hat, die mit Wahrnehmen zutun haben

**3 Athletik:** sagt, dass seine SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe hat, die mit Athletik und Ausweichen zu tun haben gibt.

**4 Heilen:** sagt aus, dass die SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe hat, die mit Krankheiten und Wunden so wie deren Heilung zu tun haben (*Heilen ist auf Seite 12 erklärt*).

**1 Schwimmen:** he, Deine SpaceCat bekommt einen Bonus von 2 auf Würfe, die mit Schwimmen zu tun haben.

**2 Verschlagenheit:** das sollte eigentlich jeder SpaceCat gut können. Aber Deine kann es besonders gut. Sie erhält einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Verschlagenheit zu tun haben.

**3 Springen:** sie kann super springen und erreicht damit auch Orte, auf die andere Katzen nicht springen können. Bonus auf 2 auf Würfe die mit Springen zu tun haben.

**4 Robust:** die SpaceCat hat durch Zufall oder vielleicht sogar gewollt sehr dicke Knochen. Sie bekommt einen Abzug von 2 auf jeden erhaltenen Schaden und kann nicht durch Schläge betäubt werden (*Ein Schaden geht aber immer durch*).

**1 Formeln:** die SpaceCat ist ein Genie im Umgang mit Formeln und bekommt einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Formeln zu tun haben.

**2 Versuche:** die SpaceCat kann sehr gut Versuche durchführen und bekommt einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Versuchen zu tun haben.

**3 Waffen:** die SpaceCat kann hervorragend Waffen entwerfen und bekommt einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Waffenentwicklung zu tun haben.

**4 Science Fiction:** die SpaceCat hat Ideen, welche mit zukunftsweisender Technologie zu tun haben. Sie bekommt einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Zukunftstechnologie zu tun haben.

**1 Pflanzen:** das Wissen über Pflanzen gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Pflanzen zu tun haben.

**2 Tierkunde:** das Wissen über Tiere gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Tieren und dem Wissen über diese zu tun haben.

**3 Fantastismus:** die SpaceCat hat eine enorme Fantasie. Sie erträumt unvorstellbares und kann das auch zu



Papier bringen. Sie erhält einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit fantastischen Entwürfen zu tun haben.

**4 Lebewesen:** das Wissen über intelligente Lebewesen gibt der SpaceCat einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit intelligenten Lebewesen und Lebewesenkunde zu tun haben.

**1 Jagen:** der Jagdtrieb einer SpaceCat ist legendär, sie bekommt einen Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Jagen zu tun haben.

**2 Kuschneln:** SpaceCats kuschneln für ihr Leben gerne. Sie bekommen einen Bonus von 2 auf alle Würfe die mit Kuschneln und/oder dem gnädig stimmen anderer Lebewesen zu tun haben.

**3 Rollen:** die SpaceCat kann sich hervorragend rollen. Damit passt sie in fast jede unzugängliche Stelle. Bonus von 2 auf Würfe, in denen es darum geht, sich in etwas hinein, unter durch zu pressen oder sich einfach nur zu verstecken.

**4 Der Blick:** die ist ja voll süß, der kann man ja gar nicht böse sein. Bonus von 2 auf alle Würfe, die mit Ausflüchten und Lügen zu tun haben.

**1 Sich Putzen:** bei Auslösen (*dies entscheidet der Meisterkoch*) muss sich eine SpaceCat dauernd putzen. Sie bekommt einen Malus von 2 auf alle Würfe, wenn sie etwas anderen tun will, außer sich zu putzen.

**2 Erstarren:** bei Auslösen (*dies entscheidet der Meisterkoch*) starrt die Karte etwas an. Beispiel: oh, sieh mal ein Laserpointerpunkt und der bewegt sich! Sie Katze erstarrt und starrt ihn an. Sie bekommt einen Malus von 2 um sich aus der Erstarrung zu lösen. (*2W8 auf Spieltrieb - Unterwürfeln*).

**3 Neugierde:** bei Auslösen (*dies entscheidet der Meisterkoch*) ist diese SpaceCat, aber Garfield was, neugierig. Sie lässt sich leicht vom Ziel abbringen und bekommt einen Malus von 2 auf alle Würfe, die mit Forschung, Bauen und Wissen zu tun haben.

**4 Sich Kratzen:** bei Auslösen (*dies entscheidet der Meisterkoch*) juckt der SpaceCat dauernd das Fell und sie muss sich kratzen. Daher bekommt sie einen Malus von 2 auf alle Würfe die mit Kraft/Erschaffen und Haudrauf zu tun haben.





## **Vorteile und Nachteile**

### **Vorteile:**

#### **Automatische Vorteile** (hat jede SpaceCat)

V: Nachtsicht = Katzen sehen bei Nacht einfach besser

V: Bei Nacht sind alle Katzen grau = Alle Würfe die mit Verschlagenheit zu tun haben, sind mit einem Bonus von -2 auf den Wurf erleichtert.

V: 9 Leben = Jede Katze hat 9 Leben, sie sind ja schließlich keine Kobolde! Aber sterben können sie trotzdem, vergiss das nicht.

2. Scharfe Klauen: die Krallen der SpaceCat sind sehr scharf. Daher bekommt sie beim Kratzen und Schlagen einen Schadensbonus von 1.

3. Starker Schwanz: der Schwanz der SpaceCat ist sehr stark. Wenn die Katze ihn zu einer Spirale ringelt kann sie ihn als Sprungfeder benutzen und sich bis zu 20 Meter hoch katapultieren.

4. Super Klug: die SpaceCat ist noch klüger als die anderen SpaceCats, außer Peter natürlich. Sie bekommt einen Bonus auf Wissen und Forschen von 2 auf entsprechende Würfe.

5. Schnelle Reflexe: Die Reflexe der SpaceCat sind super schnell. Sie bekommt einen Bonus von 2 auf ihren Rüstungswert.

6. Fantasiereich: die SpaceCat ist voller Fantasie und bekommt daher einen Bonus von 2 auf Kraft/Erschaffen.

7. Voll Süß: die SpaceCat ist total süß und knuddelig. Niemand kann ihr böse sein.

8. Naturverbunden: die SpaceCat ist eins mit sich und der Natur. Daher bekommt sie einen Bonus von 2 auf Leben. Es wird auch auf die Lebenspunkte angerechnet.

9. Improvisieren: die SpaceCat kann gut improvisieren. Auf alles was mit improvisieren zu tun hat, bekommt sie einen Bonus von 2.

10. Tolles Lächeln: die SpaceCat hat das tollste Lächeln der Welt. Dies ist so einnehmend, dass sie einen Bonus von 2 auf alle Würfe bekommt, die mit gesellschaftlichem zu tun haben.

11. Prachtvolles Fell: das Fell der SpaceCat ist so prachtvoll, das sie 1 Punkt extra auf Unberechenbarkeit erhält.

12. Leisetreter: die SpaceCat ist ein echter Leisetreter. Dadurch bekommt sie einen Bonus von 2 auf ihre Verschlagenheit.

13. Tiefer Fall: die SpaceCat ist so gut im Fallen, dass sie unbeschadet bis zu 30 Metern tief fallen kann.

14. Lasagne: die SpaceCat hat jedes Abenteuer ein Stück Lasagne von Lasagne Prime bei sich. Diese heilt sie oder eine andere SpaceCat um 10 Lebenspunkte.

15. Supernase: die Nase der SpaceCat ist so gut, dass sie auf alle Proben die mit riechen zu tun haben einen Bonus von 2 erhält.

16. Keine Angst vor Hunden: Hunde sind der ewige Feind der Katzen. Doch diese SpaceCat hat keine Angst vor ihnen. Selbst dann nicht, wenn Andere sich ins Fell machen.



## Nachteile:

### Automatische Nachteile (hat jede SpaceCat)

**N: Leicht ablenkbar** = Die SpaceCat wird dauernd durch ihren Spieltrieb von ihrer Aufgabe abgelenkt, sei es durch einen Schmetterling, einen Laserpointer oder eine Maus. Wie stark das ausgespielt wird, hängt von Spieler und Meisterkoch ab.

**N: Klein mit Pfoten** = Eine SpaceCat kann nicht alles erreichen und benutzen, was der Mensch oder andere Rassen geschaffen haben.

**N: Fressen wie ihr Gott** = SpaceCats lieben es, ihrem Gott Garfield nach zu eifern. Daher haben sie immer das Problem, dass ihr Intellekt auf das Niveau einer normalen Katze sinkt, wenn sie Lasagne essen. Lediglich Lasagnen, die von Lasagne Prime stammen, rufen dieses tierhafte Verhalten nicht hervor. Dieser Effekt lasst nach dem Verzehr der Lasagne langsam nach (etwa 30 Ingame-Minuten).

**2. Samtpfote:** die Pfoten der SpaceCat haben keine Krallen und sind so weich, das sie beim Kratzen und Schlagen einen Malus von 2 Punkte auf den Schaden erhält. Sie macht jedoch mindestens einen 1 Punkt Schaden.

**3. Schwanzlos:** die SpaceCat hat keinen Schwanz. Warum auch immer das so ist. Sie erhält einen Malus von 2 beim Springen, Fallen und Balancieren.

**4. Was auf den Kopf bekommen:** die SpaceCat hat mal etwas auf dem Kopf bekommen. Darunter hat ihre Intelligenz gelitten. Auf alle Würfe die mit Intelligenz zu tun haben bekommt sie einen Malus von 2.

**5. langsam:** die SpaceCat ist sehr langsam. Die Geschwindigkeit dieser SpaceCat ist um 2 verringert. Sie beträgt also nur noch 6.

**6. Faultier:** diese SpaceCat hat sich wohl einfach zu viel bei ihrem Gottkater abgeschaut. Sie ist einfach faul und bekommt einmal am Tag einen Malus von 2 (wann entscheidet der Meisterkoch).

**7. Wuschig:** diese arme SpaceCat kennt einfach keinen Unterschied. Sie versucht andauernd Alles und Jeden zu besteigen.

**8. Sauer Output:** die Ausscheidungen dieser SpaceCat sind sauer und können so Pflanzen, an denen die sich erleichtert hat, zerstören.

**9. Zwei Linke Pfoten:** diese SpaceCat hat 2 Linke Pfoten. Sie bekommt einen Malus von 2 auf alle Würfe, die mit Geschick zu tun haben.

**10. Entstellt:** warum auch immer diese SpaceCat entstellt ist. Sucht jemand nach einem Schuldigen, wird man sie zuerst verdächtigen.

**11. Stumpfes Fell:** das Fell der SpaceCat ist stumpf. Dies kann durch viel waschen kurzfristig in den Griff bekommen werden. Sie wird von den Anderen möglichst gemieden und/oder vergessen.

**12. Auf drei Pfoten:** deine SpaceCat ist leider behindert. Ob sie nur 3 Pfoten hat, nur ein Auge oder... ist Dir überlassen (Das hat keine regeltechnischen Auswirkungen).

**13. Höhenangst:** diese SpaceCat fürchtet sich vor Höhen. Alles über zwei Metern ist für sie sehr schrecklich. Wenn sie sich auf über zwei Metern Höhe befindet bekommt sie einen Malus von 2 auf alle Würfe.

**14. Tollpatsch:** diese SpaceCat ist sehr tollpatschig. Ständig stolpert sie oder wirft etwas um.

**15. Alles riecht nach Fisch:** diese SpaceCat ist als junges mal in ein Fass voller Fisch gefallen. Seit dem riecht für sie alles nur noch nach Fisch. Alles außer Lasagne von Lasagne Prime.

**16. Feigling:** diese SpaceCat ist ein Feigling und hat ständig Angst und will sich verstecken.

## Ach, da war ja noch was! Steigern eines Charakters

Ihr habt das Abenteuer erfolgreich bestanden und eine Belohnung für Eure Dienste bekommen. Nun wollt Ihr als Spieler oder Spielerinnen natürlich auch eure SpaceCat steigern. Mit Erfahrungspunkten die Ihr bekommen habt oder mit einem Schritt zur nächsten Stufe? Tja, nichts der gleichen! Steigern ist bei SpaceCats nicht vorgesehen!

Das Einzige was Ihr nach einem Abenteuer tun dürft, wenn Ihr überlebt haben solltet, versteht sich, ist: Ihr dürft eure Ausrüstung oder auch Teile davon, neu auswürfeln. Super, oder?



## Aufklärung

Denkt jetzt nicht schon wieder an Bienchen und Blümchen, ich bitte Euch.

Die Frage aller Fragen, die Du sicher beim lesen dieses "Werkes des Wahnsinns" hattest, war bestimmt:

Warum zum Teufel gerade 2W8?

Ja, das ist die beste Frage die Du bisher gestellt hast.

Ich kann sie Dir nur nicht beantworten, denn auch ich suche noch nach dem Warum.

Aber wie kam es dazu? Tja also, ich habe Fortuna, die Römische Göttin des Glücks und des Schicksals entscheiden lassen. Ich habe also 2 W20 (*einen roten und einen schwarzen*) gekauft und diese dann Zuhause gerollt. Der Rote gab die Anzahl der Würfel und der schwarze die Augen an.

Ich würfelte eine 2 und eine 8 und ich bin sehr froh darüber. So wurde SpaceCats zu einem 2W8 System.

## Abspann

Ich möchte mich bei den tapferen Lesern für die vielen Selbstgespräche entschuldigen.

Leider wolle mir niemand zuhören. Damit ich nicht so verrückt herüber komme, wie ich wirklich bin, habe ich eben mit einem anderen Ich gesprochen.

Übrigens ist das Rollenspiel SpaceCats in 6 Tagen (02. Mai bis 07. Mai 2017) entstanden und zu "Papier" gebracht worden. Nur das Artwork und die Fehlerkorrektur, sowie der letzte Schliff, fehlten zu diesem Zeitpunkt noch.

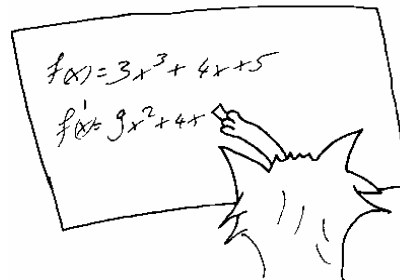
## Widmung

Dieses Rollenspiel habe ich geschrieben, weil mir etwas klar geworden ist. Nichts ist ewig und wenn man es nicht gleich tut, fehlt einem dafür später vielleicht die Zeit.

Daher möchte ich dieses Spiel dem einzigen Elfenspieler, den ich in meinen Spielrunden zugelassen habe und dem treuesten Weihnachtskessel-Mitspieler widmen, den ich je hatte. Danke für Deine unermüdliche Hilfe, Deine Geduld und Unterstützung. Für die vielen Stunden Spaß, die wir gemeinsam hatten, und die tollen Diskussionen und Ideen, welche wir ausgetauscht haben.

Hier wird Dein Name für immer stehen, auch wenn es wohl nicht Dein Lieblingssystem geworden wäre. Wir vermissen Dich.

Danke für alles Myrmi. Wir sehen uns am ewigen Spieltisch wieder. Da haben wir dann einiges nachzuholen. ;)



## Die Todesliste für grausame Katzentode

01. Vom Zaunpfahl erschlagen, urgs!
02. Vom Fahrrad überfahren, Achtung Kinder
03. Vom fliegenden Elefanten getroffen
04. Von Ratten gefressen
05. In einer Wasserschüssel ertrunken
06. Du bist an Lasagne erstickt
07. Vom Kochlöffel durchbohrt
08. Auf 2W8 ausgerutscht und tot
09. Du musstest Lachen, nun... ok Du bist tot
10. Deine Waffe, welch ein Unglück
11. Eine Gräte im Hals kann zum Tode führen
12. Auf einem Fisch ausgerutscht. Wie doof ist das denn?!
13. Mit Schokolade übergossen. Oh je!
14. Zu betrunken um... Auto!
15. Der Käse war wohl vergiftet
16. Beim Melken auf die Hörner genommen. Das war keine Kuh!
17. Trockene Kekse am Morgen vertreiben alle Deine Sorgen.
18. Wenn die Luft ausgeht, ist das nicht gut
19. Das war keine Katzenminze!
20. Kratzen bis in den Tod.
21. Im Katzenklo verendet
22. Du hast Dich totgelacht
23. An Katzenstreu erstickt
24. Zu Neugierig, das war eine Guillotine.
25. In dem Kühlschranks war es dunkel und kalt
26. Neugierde war der Katze Tod
27. Der Kratzbaum schlägt zurück
28. Ups, das war gar kein Fisch
29. Steckdosen schmecken nach... Bzzzzzzzzt!
30. Erfroren oder Ertrunken, egal, beides!
31. Nass, kalt, tot
32. Das Maul zu voll genommen, hust hust, uuurrrgggg
33. Katzen landen immer auf allen vier... kracks
34. Das Nackte Grauen! Von einem Säugling erwischt
35. Was ist nah und stinkt nach Hund? SpaceDogs!
36. Tod auf Dänisch, zu viel Lego
37. Gegen den Strich gebürstet. Das wars dann.
38. Du bist keine Naschkatze! Zuckerschok!
39. Zu viele Vitamine, das war nicht gut.
40. Zuckerwatte hust hust...
41. Nun bist Du voll verfilzt und tot
42. Von Läusen... Oh nein!
43. Der Anzug war wirklich zu eng...
44. Gewonnen! Ein Urlaub im Vulkan
45. Hallelujah! Vom Priester erschlagen
46. Der Hammer! Auf dem Kopf?
47. Als Kind in den Zaubertrank gefallen, jetzt...
48. Das Dach war löchrig und Du bist tot
49. Viele bunte... Schlucht!
50. Sterben wie Dein Gott. Zu Tode gelangweilt.
51. Ein Mal mit Profis arbeiten... Tod durch SpaceCats
52. Auf der Mauer, auf der Lauer liegt ne tote Katze. (Jagdunfall)
53. Ein Blitzzzzzzzzz
54. Fressflash, peng!
55. Do not press the red Button!
56. Vorsicht, Katzenhasser!
57. Der Koch will sein Rezept zurück!
58. Die Schwerkraft siegt!
59. Nachhilfe in Sachen Chemie, keine Säure trinken!
60. Es ist der Tag der Toten, zumindest für Dich.
61. Allergie, eine Biene hat Dich gestochen.
62. Nichts von den roten Beeren naschen!
63. Gebratene Katze, spontane Entflammung
64. Ein zorniger Mob greift an
65. An Mäusefell erstickt, was für eine Schande.
66. Auf den Hund gekommen
67. Physiknachhilfe, vom Apfel erschlagen

Wähle für jedes Spiel einfach 15 Todesarten aus oder lasse sie von Deinen Spielern ziehen. Aber natürlich kannst Du auch ein ganz anderes Auswahlverfahren nutzen. Ganz wie es Dir als Meisterkoch am Liebsten ist.

68. Hättest Du doch nur etwas gesagt (*Sonnenstich*)
69. An die Wand geklebt
70. Von Huhn durchbohrt



Alle Downloads auch auf:

<http://www.spacecats.unbesiegbar.com>



## **Anderes, ja keine weiteren Regeln**

- Gottkater Garfield: Die Comicfigur Garfield (1978) stammt von Jim Davis
- Pinky und der Brain (*Die Mäuse im Tierversuchslabor*): Pinky und der Brain wurden 1995 in den USA Ausgestrahlt. Die Idee stammte von Steven Spielberg und wurde mit Peter Hastings, Charles M. Howell IV, Liz Holzman produziert.
- Das Lied SpaceCat; ach nein, Spaceman: Es wurde 1996 von Babylon Zoo im Album The Boy with the X-Ray Eyes veröffentlicht.
- Koblode, Das Bier und Brezel-Rollenspiel wurde von landis, O`Neill und Kovalic erdacht und in der deutschen Version von Pegasus Press veröffentlicht
- Katzen im Weltraum: Wurde mehr als einmal im Eskapodcast erwähnt, daraus habe ich dann die SpaceCats gemacht, erfunden und umgesetzt. Danke für den ungewollten Wegweiser.

Die Schriftart (Pacifico):

Copyright 2011 The Pacifico Project Authors ([contact@sansoxygen.com](mailto:contact@sansoxygen.com))

This Font Software is licensed under the SIL Open Font License, Version 1.1.

This license is copied below, and is also available with a FAQ at:

<http://scripts.sil.org/OFL>

-> Wurde für das Logo (*klein und groß*) verwendet.

## **Meine Testspieler und Spielerinnen waren:**

Markus K. / Gerald B. / Richard S. / Sina H. / Sonja S. / André B. / Merlchenmiez DZ / carnickl DZ / Chuchu\_chan DZ / Sandra DZ / Woody DZ / Lule DZ





### **Ein wenig Werbung ...**

Diese Werbung ist freiwillig, ich bekomme dafür gar nichts.  
Weder Geld noch andere Vergünstigungen oder Gegenleistungen.



<http://www.Drachenzwinge.de>



<http://shop.flyinggames.de>



<http://www.eskapodcast.de>

**Illustrationen: Sören Pauls (Zang Fei)**

<https://www.facebook.com/Thureson>



## **Katzenrassen**

### Abessinier

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze 3 - 3,5 kg / Kater 4 - 5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: wildfarben, blau, beige, jeweils auch mit Silber  
Augenfarbe: bernsteinfarben, grün oder gelb  
Bewegungsdrang: hoch  
Bonus: Sie ist ein guter Nahkämpfer und erhält daher einen Bonus von 2 auf schlagen

### American Curl

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 3 - 5 kg / Kater: 3 - 5 kg  
Felllänge: Kurz- und Langhaar  
Fellfarben: alle Farben  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie kann wegen ihrer speziellen Ohren sehr gut hören und bekommt daher einen Bonus von 2 auf Wahrnehmung

### Angorakatze

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 2,5 - 4 kg / Kater: max. 5 kg  
Felllänge: Halblanghaar  
Fellfarben: Weiß, Rot, Schwarz  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt auf Grund ihres tollen Fells und ihrer lieben Art einen Bonus von 2 auf Der Blick

### Balinese

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 4 - 6 kg / Kater: 5 - 7 kg  
Felllänge: Halblanghaar  
Fellfarben: Zimt und hellbraun mit Punkt-Zeichnung  
Augenfarbe: Blau  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Kratzen

### Bengal

Größe: klein bis mittelgroß  
Gewicht: Katze: 4 kg / Kater: bis zu 7 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: Braun, Weiß, Silber (*getiepert*)  
Augenfarbe: Grün, Gelb, Blau  
Bewegungsdrang: hoch  
Bonus: Wegen ihrer Größe bekommt sie einen Bonus von 2 auf Verschlagenheit

### Bombay

Größe: klein bis mittelgroß  
Gewicht: Katze: 4 kg / Kater: 5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: schwarz  
Augenfarbe: Gold bis Kupfer  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Wegen ihrer Größe bekommt sie einen Bonus von 2 auf Rollen

### Burmilla

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 2,5 - 4,5 kg / Kater: 3,5 - 6,5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: Schwarz, Blau, Schokolade, Zimt, Hellbraun, Rot, Creme  
Augenfarbe: Grün  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Wegen ihres Körperbaus bekommt sie einen Bonus von 2 auf Robust



### Chartreux

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze ca. 4kg / Kater 6 - 7kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: blau  
Augenfarbe: dunkles Gelb bis dunkles Kupfer  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Jagen

### Deutsch Langhaar

Größe: mittelgroß - groß  
Gewicht: Katze: 3,5 - 5 kg / Kater: 4,5 - 6 kg  
Felllänge: Halblanghaar  
Fellfarben: alle Farben  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Kuschneln

### Devon Rex

Größe: Mittelgroß  
Gewicht: Katze: 2 - 4 kg / Kater: max. 4,5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: alle Farben  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Science Fiction

### Europäisch Kurzhaar

Größe: mittelgroß bis groß  
Gewicht: Katze: 4 - 6 kg / Kater: 5 - 7 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: alle natürlich vorkommenden Farben  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: hoch  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Kochen

### Mischling Hauskatze

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 3,3 kg / Kater: 4,5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: alle Farben  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: hoch  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Formeln

### Korat

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 2,5 - 4,5 kg / Kater: max. 5,5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: Silberblau  
Augenfarbe: Grün  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Bauen

### Nebelung

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 3 - 4 kg / Kater: max. 5 kg  
Felllänge: Halblanghaar  
Fellfarben: Silber  
Augenfarbe: Grün  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Schwimmen



### Norwegische Waldkatze

Größe: groß  
Gewicht: Katze: 3,5 - 6 kg / Kater: 5 - 8 kg  
Felllänge: Halblanghaar  
Fellfarben: alle, außer Schokolade, Zimt und Hellbraun  
Augenfarbe: alle Farben  
Bewegungsdrang: sehr hoch  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Überleben

### Ocicat

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 4 - 5 kg / Kater: max. 7 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: Schwarz, Schokolade, Blue, Zimt, Lavendel, Hellbraun und Silbervarianten (oft getiepert)  
Augenfarbe: alle Farben außer Blau  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Springen

### Ragdoll

Größe: groß  
Gewicht: Katze: 4,5 - 6,5 kg / Kater: 6,5 - 9,5 kg  
Felllänge: Halblanghaar  
Fellfarben: sehr unterschiedlich und vielfältig  
Augenfarbe: Blau  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Schießen

### Siamkatze

Größe: mittelgroß  
Gewicht: Katze: 3 - 4 kg / Kater: 4 - 5 kg  
Felllänge: Kurzhaar  
Fellfarben: Weiß bis Creme mit Punkt-Zeichnung  
Augenfarbe: Blau  
Bewegungsdrang: mittel  
Bonus: Sie bekommt einen Bonus von 2 auf Fantastismus

