

DIE NORDSTADT

- NO01 Sonnenkuhle
- NO02 Fischeimer
- NO03 Nurtis Höhle
- NO04 Schlangengrube
- NO05 Rennbahn
- NO06 Lager der Pferdemenschlange
- NO07 Nekropole
- NO08 Geierturm

DIE ZWISCHENSTADT

- ZW01 Die kleine Arena
- ZW02 Keller der tausend Dolche
- ZW03 Geiertrog
- ZW04 Schimmerturm
- ZW05 Palast
- ZW06 Fenks Palast
- ZW07 Der schwarze Finger
- ZW08 „Aysches Milchbar“
- ZW09 Vogelpalast
- ZW10 Die Schlüssel
- ZW11 Hospital
- ZW12 Die freien Schatzgräber
- ZW13 Turm der schwarzen Katze
- ZW14 Traumkuppel
- ZW15 Seidenschwanz
- ZW16 Schnüffelbar „Pfeffer und Muskat“
- ZW17 Die Zinnen
- ZW18 Die Höhle
- ZW19 Festungsbrücke

DIE SÜDSTADT

- SÜ01 Shanjias Kaserne
- SÜ02 Klanfestung der Al'Razura
- SÜ03 Palast des Malik Bey
- SÜ04 Klanfestung der Al'Damu
- SÜ05 Goldenes Ei
- SÜ06 Zugang zu den Zellen
- SÜ07 Maskenmacherin
- SÜ08 Papierhaus
- SÜ09 Trachttempel und Klanfestung der Al'Trachi
- SÜ10 Daphnas Tauschladen
- SÜ11 Traumturm
- SÜ12 Boxhalle
- SÜ13 Klanfestung der Al'Shaddai
- SÜ14 Fleischschneiders Kauparadies
- SÜ15 Lillinas Werkstatt
- SÜ16 Der Nebel
- SÜ17 Klanfestung der Al'Gadanga
- SÜ18 Rico Ricones Werkstatt
- SÜ19 Der andere Nebel

 Masar





Astarte

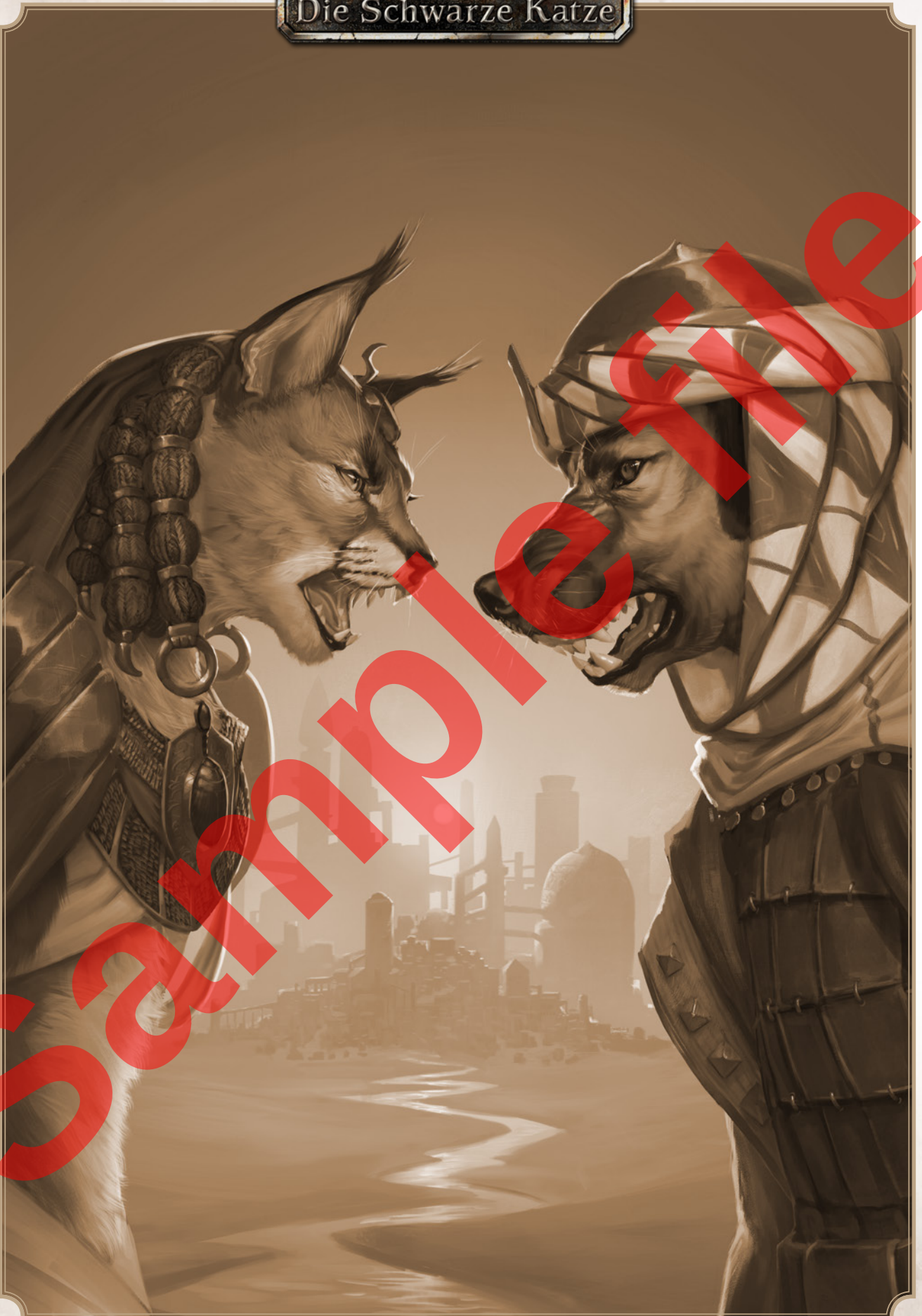
† 2021

In liebender Erinnerung
an meine kleine Göttin.

~Nadine



Die Schwarze Katze



Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOR

Jens Ullrich

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT & KORREKTORAT

Frauke Forster, Elisabeth Raasch

COVERBILD

Carson Lowmiller

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Isabeau Backhaus, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Fífa Finnsdottir, Christof Grobelski, Lisa Heschl, Matthias Kinnigkeit, Jennifer S. Lange, Carson Lowmiller, Ben Maier, Nina Pommelin, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Daria Schreiber, Holger Schulz, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Carina Wittrin, Maurice Wrede, Maja Wrzosek

DANKSAGUNG AN

Elisabeth Koch für ihre Expertise in Mittelägyptisch und ihre Geduld und alle Unterstützer des Crowdfundings, die all das hier erst möglich machen

ULISSES SPIELE

Administration: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing: Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA: Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb: Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Zimmermann



1. Auflage

Printed in EU 2021

DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte 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.

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.





Uorwort



Katzen haben sieben Leben. Oder neun, je nachdem, wen man fragt. Wie viele Leben Die Schwarze Katze (DSK) haben wird, muss sich noch zeigen, aber immerhin hat sie nun ihr zweites erhalten. DSK war also kein einmaliger Spaß. Nein, auch wenn es lange gedauert hat, liegt nun der zweite Band für DSK vor. Mit ihm geht die Eroberung Aventuriens durch die sogenannten Erwachten in eine weitere Runde, und die haben wir genutzt, um einen wiederholt geäußerten Wunsch umzusetzen. Immer wieder wurde gefragt, ob man denn auch Hunde in DSK spielen könne. Ab sofort lautet die Antwort: Aber selbstverständlich! Mit diesem Band öffnet sich DSK für Hundefreunde, die bisher ihre treuen Hausgenossen so *schmerzlich* vermissten, mit all ihren Marotten und Eigenheiten, ihrem Sabbern und Bellen, aber auch ihrer Loyalität und Treue. Werfen wir einen Blick auf Fasar: Nach Havena hat das Erwachen die alte Metropole am Gadang erreicht. Mit den erwachten Hunden steht den erwachten Katzen diesmal ein ebenbürtiger Konkurrent gegenüber. Während erwachte Hunde in Havena eher ein Schattendasein führen, schwelen in Fasar große Konflikte: Es geht um Hunde und Katzen, um Krieg und Frieden, Vorurteile und Überzeugungen, um Glauben, Lebensarten und ein Gegen- und Miteinander. So ist Fasar einerseits eine gesplante Stadt, durch die sich ein tiefer Graben zieht. Hunde und Katzen stehen sich unversöhnlich gegenüber, zu gegensätzlich sind ihre Vorstellungen und zu egozentrisch ihre Denkweisen. Wären sie nicht untereinander so zerstritten, würden sie sicher bald wieder übereinander herfallen. Zwischen ihnen wächst andererseits auch ein Miteinander heran. Hunde und Katzen, aber auch Wüstenfüchse und Mungos leben zusammen in den neutralen Vierteln, die zwischen den Revieren der großen Katzenrudel und den Klans der Hunde liegen. Trotz oder vielleicht gerade wegen des Drucks von beiden Seiten kommt man hier miteinander aus. Sicher, es gibt auch hier Konflikte und Streitigkeiten um Territorien, Müllhaufen und Fleischereien, aber hier streiten Rudel miteinander, für die es keine Rolle spielt, ob man Hund oder Katze oder etwas ganz anderes ist, solange man am gleichen Strang zieht.

Aber warum ausgerechnet Fasar? Für DSK ist Aventurien ein Füllhorn an Orten, Personen und fantastischen Geschichten. Eine ganze Welt will von den Erwachten erforscht werden, vom Yeti-land bis zu den Inseln des Südmeeres, und so fiel die Wahl nicht leicht. Fasar vereint jedoch eine ganze Reihe interessanter Vorzüge. Sie ist mit ihrem orientalischen Flair so ganz anders als Havena. Fasar ist eine chaotische und gefährliche Stadt. Sie ist ein Schmelztiegel, in dem Völkernschaften aus halb Aventurien zusammenfinden, um zu handeln, zu feilschen und sich gegenseitig übers Ohr zu hauen. Im Durcheinander des Basars von Al'Sug fällt eine Katze oder ein Hund nicht weiter auf, und wenn des Nachts Schatten von Dach zu Dach springen, schaut der kluge Fasarer schon aus Gewohnheit weg. Denn wer möchte schon etwas sehen, das nicht gesehen werden will, in einer Stadt, in der nur Narren und Kinder ohne Messer auf die Straße gehen? Fasar ist uralt und steht auf Schichten von Ruinen voller Geheimnisse und Gefahren. Es liegt in einer alten Kulturlandschaft, umgeben von noch mehr spannenden und für Erwachte interessanten Schauplätzen. Kurz gesagt: Fasar bietet jede Menge Abwechslung und eine kaum überschaubare Menge an Stoff für Konflikte, Herausforderungen und Abenteuer.

Von daher bleibt nur zu sagen: Sei eine Katze, ein Hund, ein Fennek oder ein Mungo! Spring hinein in die Metropole am Gadang, erforsche ihre Geheimnisse und stell dich ihren Herausforderungen! Vielleicht springt ja etwas Glitzer dabei heraus? Oder eine Geschichte, die du noch in Jahren erzählen wirst?

Jens Ullrich
Trier, 12.10.2020

