

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOR

Stefan Tannert, Jens Ullrich

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT & KORREKTORAT

Simon Burandt

COVERBILD

Cynthia Fernandez Garcia

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN

Lukas Banas, Verena Biskup, Sandra Braun,
Tristan Denecke, Fífa Finnsdottir, Cynthia
Fernandez Garcia, Lisa Heschl, Christina Kraus,
Elisabeth Landmann, Jennifer S. Lange, Vincent
Modler, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian
Schempp, Daria Schreiber, Sebastian Watzlawek,
Maja Wrzosek

ULISSES SPIELE

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

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

Ulisses Digital Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele,
Jan Wagner, Carina Wittrich, Kai Woitczyk

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias,
Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann,
Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel,
Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson

Vertrieb Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Kühn

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

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. 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.

Inhaltsverzeichnis

DAS UMLAND 1

Das Hundeland	1
Muhrsape	9
Moorwinkel	18
Carrag Doinan	24
Die Braunschwingen.....	29
Die vergessene Pyramide.....	30
Kreaturen der Muhrsape	33

REGELERWEITERUNGEN 39

Hunde im Spiel	39
Die Kinder von Praios und dem Wanderer	44

GEHEIMNISSE JENSEITS DER MAUERN 52

Geheimnisse Feldmarks.....	52
Geheimnisse der Muhrsape.....	54
Geheimnisse Moorwinkels	59
Geheimnisse Carrag Doinans	62





Das Umland

Das Hundeland

„Wenn es nach mir ginge, könnten die Ahnen die Brücke niederreißen und diesen stinkenden Schandfleck im Fluss versenken. Aber es geht nicht nach mir, und nach dir schon gar nicht. Also müssen wir irgendwie damit klarkommen. Und deshalb stehst du hier und behältst die verdammte Brücke im Auge, damit keine stinkende Töhle hier rüberkommt und Ärger anzettelt. Und wenn ich dich noch einmal dabei erwische, wie du dabei einschläfst, dann gnade dir Zerzal, denn ich werde es nicht tun.“

– Horgrim Kistenspringer

„Sie kommen wie Geister in der Nacht. Sie erklimmen die Wälle wie Spinnen, lassen sich mit Bäumen ans Ufer treiben und bei Razus glühenden Augen, sie würden einen Tunnel graben, wenn der Fluss sie nicht ersäufen würde! Haltet die Nasen offen, denn sie werden es sicher wieder versuchen. Die nächste Katze, die es wagt, sich in unser Revier einzuschleichen, will ich an der alten Linde baumeln sehen!“

– Arox Eisenkiefer

ÜBERBLICK ÜBER DEN ORT

Der Stadtteil Feldmark oder auch das Hundeland, wie es von den erwachten Katzen genannt wird, liegt zwar innerhalb der Stadtmauer, ist aber durch einen Arm des großen Flusses von Havena getrennt und nur über eine lange, steinerne Brücke zu erreichen, welche beziehungsweise von den Hunden Katzenbrücke und von den Katzen Hundebrücke genannt wird. Hier hat sich eine eigene, kleine Welt entwickelt, die fast gar nichts mehr mit dem Rest der Hafenstadt zu tun hat. In dem dünn besiedelten Stadtteil haben sich Handwerker und Bauern niedergelassen, für deren Gewerbe entweder nicht genug Platz im Stadtkern Havenas war oder die schlicht eine Beleidigung der Ohren, Augen und vor allem der Nase sind. So gehen hier Gerber, Färber und Seifensieder ihrem geruchsintensiven Handwerk nach, und auch die Rinder- und Schweinezüchter tragen ihren Teil zu dem besonderen Aroma von Feldmark bei. Aber auch Töpfer, Ziegelbrenner und eine Glockengießerei haben sich hier niedergelassen, wodurch immer wieder beißende Rauchschwaden über das Viertel ziehen. Die Straßen und



Wege, die durch den Stadtteil bis hin zum Südtor führen, sind meist ungepflastert und können bei Regen zu einer schlammigen und rutschigen Angelegenheit werden. Entsprechend prägen umfriedete Höfe und Handwerksbetriebe, umgeben von Feldern und Weiden, das Bild. Doch so friedlich dieses Bild auch erscheinen mag, herrschen hier erwachte Hunde, was angesichts der großen Zahl von erwachten Katzen am anderen Ufer des Flusses ein Quell beständiger Querelen und Provokationen ist.

Die Hunde von Feldmark

Die Katzen Havenas schätzen die Zahl der erwachten Hunde in Feldmark auf etwa ein Dutzend, doch dies ist eine Fehleinschätzung. Tatsächlich leben dort zwischen 40 und 50 erwachte Hunde. Sie können genauso wie erwachte Katzen aufrecht gehen sowie ihren Daumen abspreizen und sind ähnlich intelligent. Aber die Hunde treiben sich auch oft unbekleidet und auf allen vieren in Feldmark herum, weshalb es nicht immer sofort ersichtlich ist, ob ein herumstreunender Hund erwacht ist oder nicht. Es ist jedoch auffällig, dass sie meisten eher klein oder von mittlerer Statur sind. Wirklich große erwachte Hunde wurden in Havena bisher nicht gesehen.

GÖTTLICHE WESEN

Während die Katzen Havenas ihren Ahnen zwar einen gewissen Respekt entgegenbringen, aber ansonsten wenig Verehrung erkennen lassen, unterwerfen sich die erwachten Hunde ihren Schöpfern, den drei Göttlichen Tava, Razu und Trach. Von ihnen wurden sie erschaffen, und bis heute blicken die drei Göttlichen auf ihre Kinder herab, um sie zu beschützen und zu leiten, aber auch sie zu bestrafen, wenn sie sich gegen die von göttliche Ordnung erheben wollen. Statt Gebeten und Opferungen praktizieren viele Hunde das Anheulen der Göttlichen, meist in der Nacht, um ihre Gefühle, ob Freude oder Schmerz, hörbar zu machen. Gleichzeitig gehen aber viele Geschichten um, in denen sich die Göttlichen unter die Sterblichen gemischt haben, um sie zu beobachten, sie anzuleiten und bisweilen auch zu verspotten oder zu bestrafen.

Die Herrin der Felder

Als Mutter aller Dinge und Herrin der Felder ist Tava bekannt, die Göttliche, die, wie es heißt, das

VON ERBEN UND PILLENDREHERN

Im Band Fasar – Brüchiger Frieden finden sich eine ganze Reihe unterschiedlicher Professionen mit recht ausgefallenen und zum Teil übernatürlichen Fähigkeiten, die besonders bei Hunden oft zu finden sind. Hierbei gilt: In Havena gibt es weder Pillendreher oder Klingenmeister, noch Erben Trachs oder des Göttlichen Paares. Das bedeutet aber nicht, dass man Spielern einen solchen Charakter per se verbieten müsste. Vielleicht sind sie die ersten in Havena, die von den Göttlichen beschenkt wurden oder die Künste des Schwertschmiedens oder der Duftmeister erforscht haben. Da Fasar – Brüchiger Frieden in diesem Buch aber nicht als bekannt vorausgesetzt wird, werden entsprechende Professionen hier nicht weiter thematisiert.

tote Land mit Leben füllte. Sie lebte schon lange in diesem Sein, bevor Razu und Trach auf ihrer Reise hierher verschlagen wurden. Ihre Zeit verbrachte sie damit, die Welt zu formen, wie wir sie kennen, und Schafe, Rinder und Menschen zu beschützen und zu behüten. Nachdem sie mit Razu zusammenkam, erschufen sie gemeinsam die Hunde, die diese Aufgabe übernehmen sollten. Verehrt wird Tava sowohl als Schöpferin als auch als Anführerin aller Hunde. Zudem steht sie der unkontrollierten Wildheit Trachs entgegen.

Die Brüder aus Mitternacht

Es heißt, die Brüder Razu und Trach stammen aus einer fernen Welt aus Eis und Dunkelheit, wo sie gemeinsam lebten und jagten. Manche vermuten, dass dieses eisige Reich hoch im Norden liegt, andere glauben, dass es in der Dunkelheit zwischen den Sternen zu finden ist. Irgendwann verließen die Brüder dieses Land und gingen auf Wanderschaft. Möglicherweise gab es in der Dunkelheit keine Beute mehr, oder das Fernweh drängte zu sie reisen. Manche Geschichten sprechen aber auch von Schatten aus der Tiefe oder von fremdartigen Kriegern in undurchdringlichen Rüstungen, vor denen die beiden Brüder zurückweichen mussten. Razu und



Trach waren unzertrennlich, und so manche Geschichte erzählt von ihren Abenteuern, die sie zu den fremdartigsten und wunderbarsten Orten geführt haben sollen. Als die beiden Brüder auf Tava trafen, soll sich Razu mit Tava verbunden und so einen Teil seiner Wildheit abgelegt haben, während Trach sich immer mehr dem Zorn hingab. Bald gerieten Trach und Tava aneinander, und in einem blutigen Kampf blendete



Tava Trach. Dieser zog sich zurück in seine Höhle, in der er versucht, seinen überbordenden Zorn zu beherrschen. Sein blindes Auge wacht dabei als Mond über die Welt und öffnet und schließt sich langsam. Wenn ihn der Zorn übermannt, dann färbt sich das Auge rot und seine Wut flutet über die Welt.

Daher wird Trach mit Zorn, aber auch mit dessen Kontrolle assoziiert, und zudem mit dem Jenseits, denn in der Dunkelheit seiner Höhle sammelt er die Seelen, die im Tod ihren Leib verlassen. Manchmal wird er als Wolf dargestellt, als wildes Wesen, das Tavas Berührung nie gespürt hat. Razu wiederum steht für Ordnung, Hierarchie und Wachsamkeit. Er behütet für Tava Mensch und Tier und wird sie wenn nötig unter Aufgabe seiner selbst beschützen.

LEBEN IN FELDMARK

Während die Menschen von Feldmark nichts ahnend ihren Gewerben nachgehen, liegt die Herrschaft über das Revier fest in den Pfoten der Hunde. In den Wochen nach dem Erwachen wurden die meisten erwachten Hunde aus dem Rest Havenas vertrieben, da die erwachten Katzen zahlenmäßig weit überlegen waren. In Feldmark sammelten sich die geflohenen Hunde und verdrängten wiederum die meisten erwachten Katzen, die in Feldmark ansässig waren. Seitdem bewachen die Hunde die Zugänge nach Feldmark, namentlich die Brücke und das Südtor, die fast ununterbrochen von Wachhunden im Blick behalten werden. Aber nur selten wagt sich eine Katze überhaupt über die Brücke in das von ihnen so bezeichnete Hundeland, denn es gehen in Havena allerlei Gerüchte und Schauergeschichten darüber umher. Man sagt, kaum jemand der sich hingewagt hat, käme wieder, um von dort zu berichten. Daher sind nicht

viele Katzen darauf erpicht, mehr in Erfahrung zu bringen.

Durch das Südtor kommen so gut wie nie neue Erwachte in die Stadt, und wenn doch, werden diese von den Hunden genau in Augenschein genommen. Auch Wege und Straßen werden überwacht, und so geschieht nicht viel in Feldmark, ohne dass die Hunde darüber Bescheid wissen.

Entsprechend gering sind auch Kontakte in die Muhrsape. Nur selten schi-

cken die Rudelführer Unterhändler nach Moorkwinkel, das verschlafene Erwachtendorf nicht weit von Havena, um Fisch einzutauschen oder einfach nach dem Rechten zu sehen.

Aufgrund dieser Überwachung ist das Hundeland für Katzen ein gefährliches Pflaster. Wer nicht zu den wenigen Glücklichen gehört, die hier ein sicheres Heim ihr Eigen nennen können, für die wird es oft brenzlich. Auch dieses Heim wird oftmals zum goldenen Käfig, den erwachte Katzen kaum ohne Furcht verlassen können. So hat sich unter ihnen sehr schnell ein Talent für das Balancieren auf schmalen Mauern und für weite Sprünge entwickelt. Ist man als Katze in Feldmark aufgewachsen, dann verlagert sich das Leben ein paar Schritt über den Erdboden, außerhalb der Reichweite von Hunden. Schon den jungen Kätzchen wird mit dem beliebten Spiel „Der Boden ist Hundesabber“ beigebracht, auf erhöhter Position zu bleiben. Im Sommer und im Herbst, wenn durch die hochgewachsenen Feldfrüchte genug Deckung gegeben ist, fällt es leichter, sich heimlich durch den Stadtteil zu bewegen. Frühjahr und Winter hingegen können eine sehr einsame Zeit werden, wenn man den heimischen Hof nicht so einfach verlassen kann. Doch langsam regt sich der Widerstand in der kleinen Katzengemeinde. Immer wieder schließen sich einige Katzen zusammen und überfallen einzelne Hunde, was immer wieder zu regelrechten Straßenkämpfen eskaliert. Aber noch etwas anderes, dunkleres treibt sowohl Katzen als auch Hunde um. Denn in Vollmondnächten werden immer wieder Schafe, Hühner und anderes Kleinvieh gerissen, und es mag nur eine Frage der Zeit sein, bis auch Erwachte, ob Hunde oder Katzen, Opfer werden könnten. Und Niemand weiß so genau was oder wer des Nachts dort umgeht.



DIE RUDEL FELDMARKS

Die Wächter

„So wie Ziegel neben Ziegel gefügt eine Mauer bilden, so bilden wir ein Rudel. Alleine sind wir nichts, aber zusammen sind wir das Bollwerk, das die Flut aus Katzen bricht, das Haus und Hof der Menschen genauso beschützt wie unsere Kinder. Es tut gut, ein Teil des Rudels zu sein.“

– Barko Schafstreiber

Die meisten Hunde von Feldmark, ob Erwachte oder nicht Erwachte, ob Hof- und Hütehund oder Streuner, werden von den Wurfgeschwistern Arox Eisenkiefer und Darka Glanzauge angeführt oder kontrolliert. Die beiden Rattenbeißer sind die Wachhunde des Gerbermeister Halamak, dessen Gerbergruben Reißgras Speichel genannt werden. Ihr Rudel ist als *Die Wächter* bekannt. Arox legt als Rudelführer großen Wert darauf, dass nichts ohne sein Wissen geschieht, und gibt die Befehle und Anweisungen, während seine Schwester Darka dafür sorgt, dass diese Bestimmungen in die Tat umgesetzt werden. Arox ist ein fanatischer Katzenhasser. Für alles Schlechte, was in Feldmark passiert, macht er erwachte Katzen verantwortlich. Die Menschen hingegen sind für ihn die unumstrittenen Herren, denen es zu dienen gilt. Bekommt ein Hund Schläge, so hat er sicherlich etwas falsch gemacht und die Strafe verdient, auch wenn es für ihn nicht ersichtlich ist. Während er die Hunde unter seinem Befehl mit ebensolcher

eiserner Pfote kommandiert, ist er selbst innerlich zerrissen. Arox schwankt zwischen seiner starken Treue gegenüber den Menschen, der willkürlichen Gewalt seines Herren, sowie seiner eigenen Selbstbestimmung.

Darka betrachtet Arox' Treiben mit zunehmender Sorge. Sie hat begonnen, innerhalb des Rudels mit Geschenken, Versprechungen und Drohungen ein Netzwerk von ihr treuen Hunden zu bilden, sollte ihr Bruder irgendwann zu sehr über die Stränge schlagen.

Der Schutz des Reviers und seinen Bewohnern steht für die Wächter an erster Stelle – zumindest war es einmal so. Inzwischen wird dieser noble Grund nur noch benutzt, um neue Hunde zu rekrutieren und das eigene Gewissen zu beruhigen. In erster Linie geht es dem Alphetier Arox aber um die uneingeschränkte Macht in Feldmark. Für das restliche Havena interessiert er sich wenig, da er es ohnehin an die Katzen verloren glaubt und alle Hunde, die dort leben, für verweichlichte Feiglinge oder Verräter hält. In seinem Stadtteil herrscht dagegen Ordnung, und keinem seiner Schutzbefohlenen kann etwas Schlimmes zustoßen. Zu seinen Schutzbefohlenen zählt er die Menschen als erhabene Herren und die Hunde, die sich ihm angeschlossen haben. Im Sinne dieser Aufgabe nutzt er jedes Mittel, mag es noch so grausam erscheinen. Als eines der größten Übel sieht er die Katzen an, die überall Chaos verursachen und nicht im Traum daran denken, sich



unterzuordnen. Darum besteht die oberste Aufgabe der Wächter darin, die Katzen aus Feldmark zu vertreiben oder zumindest zu gewährleisten, dass sie ihr Heim nicht verlassen, um Unruhe zu stiften. Die Menschen, die von den Hunden hier annähernd vergöttert werden, gilt es vor allen Gefahren und besonders vor Manipulationen der Katzen zu schützen. Sie sind die kluge und gerechte Herren und Meister, die aber so in ihre großen Plänen vertieft sind, dass sie fast unbedarft den Schutz und die Hilfe ihrer treuen Diener benötigen. Jeder erwachte Hund, der es wagt, dies in Frage zu stellen und an der Unfehlbarkeit der Menschen zu kratzen, wird umgehend als Ketzer bestraft. So sind auch die Mitglieder des Rudels ständig auf der Hut, ob sie nicht selbst von Vertrauten von Arox oder Darka bespitzelt werden, die ein Vergehen oder Ungehorsam melden könnten. Schuldige, die sich gegen das Rudel stellen, Befehlen nicht gehorchen oder gar mit Katzen sympathisieren, verschwinden spurlos oder werden, was fast noch schlimmer ist, von den Wächtern verstoßen. Und wer einmal als Verstoßener gilt, dem bleibt nur das Exil in der Muhrsape. Wer hingegen gehorsam und loyal ist, kann sehr schnell in der Rangordnung aufsteigen und selbst zum Vertrauten des Rudelführers werden, was natürlich einige Vorzüge mit sich bringt. In der simplen Einstufung des Feldmarker Rudels stehen die Erwachten Hunde über den normalen Hunden und die Hofhunde, also jene, die einen Heim und Besitzer haben, über den wilden Streunern. In den Augen der Wächter ist schon allein die Zugehörigkeit zu einem Menschen und die damit verbundene Aufgabe als Wach- oder Hütehund ein Zeichen dafür, dass ein Hund einen besonders edlen Charakter besitzt. Denn nur die aufrechtesten Hunde werden von den Göttern begünstigt und dürfen ihnen treu dienen. Streuner hingegen werden als Unwürdige betrachtet und auch so behandelt. Dennoch werden sie in den Reihen der Wächter geduldet und mit der Aussicht, sich doch noch als würdig zu erweisen, zu Gehorsam und Eifer angehalten. Die Hunde, die im Licht des Mondes nicht erwachten, sind bedauernswerte Kreaturen, können aber zumindest noch als tumbe Handlanger für einfache Aufgaben herhalten. Alle Erwachten, die sich dem Rudel verwehren und sich Arox nicht unterordnen wollen, sind vogelfrei und werden ähnlich behandelt wie die verachtenswerten Katzen. So konnte sich auf Basis des natürlichen Wunsches nach Zugehörigkeit und der Aussicht auf Belohnung bei gehorsamem

Verhalten eine Herrschaft festigen, die aber auch mit Ausschluss und Bestrafung droht. Zurzeit machen immer mehr Geschichten über einen Ort namens Moorwinkel die Runde, der jenseits der Mauern irgendwo im Sumpfland der Muhrsape verborgen liegen soll und in dem Hunde und Katzen angeblich friedlich zusammenleben. Solch perfide und geradezu perverse Ideen versucht Arox unter Androhung schwerster Strafen zu unterbinden. Aber früher oder später mag jemand diesen Funken der Sehnsucht nach Freiheit und Frieden schüren und damit das Regime in Feldmark ins Wanken bringen.

Die Mauerläufer

„Willst du hier überleben, dann musst du schneller als die Schnellsten und klüger als die Klügsten sein. Natürlich hilft es auch, wenn du dich von den Hunden fernhältst.“

– Sira Asthüpfer

Erst vor kurzem haben die wenigen Katzen von Feldmark begonnen, sich zusammenzuschließen, um sich vor den Wächterhunden zu schützen und sie vielleicht eines Tages sogar zu vertreiben. Allerdings waren sie bisher nicht sonderlich erfolgreich, da sie weit in der Unterzahl sind. So reicht es meist nur für Überfälle auf einzelne Hunde oder Sabotageakte, um die Feldmarker Hunde bei den Menschen in Misskredit zu bringen. Mehr als nächtliche Bellkonzerte oder die Reste einer gestohlenen Wurst, die einem treuen Hund untergeschoben wurden, und andere kleine Streiche ist bislang noch nicht passiert. Damit sich das ändert, hat der Müllerskater Murrwin Zaunspringer damit begonnen, noch mehr Katzen zu vereinen und den Widerstand zu organisieren. Er bietet zudem in der Mühlenscheune eine sichere Unterkunft für Katzen, die aus welchem Grund auch immer in Feldmark gelandet sind und Unterstützung benötigen. Die wenigen Katzen, die in diesem ländlichen Stadtteil leben, haben meist eine feste Bleibe oder eine menschliche Familie, bei der sie unterkommen. Streunende Katzen, die kein schützendes Haus und Hof vorweisen können, werden dagegen von den Wächtern gejagt und aufgegriffen. Was danach mit diesen Katzen geschieht, weiß keiner so genau, aber man geht vom Schlimmsten aus. Darum bleiben die meisten Katzen in ihrem Heim und nur die Mutigsten wagen sich auf die Straße. Diese tollkühnen Mauerläufer, Zaunbalancier und Versteckkünstler übernehmen oft Botendienste und sorgen für die Nachrichtenübermittlung in der Katzengemeinde. Da Katzen eine

