

Die Schwarze Katze

STADT OHNE SONNE
AHNENFALL I

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Philipp Baas

IDEE

Philipp Baas, Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOREN

Philipp Baas, mit Ergänzungen von Carolina Möbis

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Lisa Rößer

COVERBILD

Sandra Braun

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Vincent Modler

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Helge Balzer, Steffen Brand, Sandra Braun, Tristan Denecke, Florian Häckh, Lisa Heschl, Christina Kraus, Jennifer S. Lange, Verena Lattanzi, Dagmara Matuszak, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Daria Schreiber, Elif Siebenpfeifer, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Daniel Friedrich, Frauke Forster, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Matthias Kalupner, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Hanna Riehm, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Carina Wittrin

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

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.



nhaltsverzeichnis

DIE STADT OHNE SONNE 2

Erwachte in der Stadt ohne Sonne.....	3
Die Stadt ohne Sonne der Er wachten	5
Die Stadt ohne Sonne der Befleckten.....	10

KREATUREN 12

Fliegendes Auge.....	13
Glutvogel.....	14
Lebende Steinstatuen.....	15
Untote Menschlinge.....	16
Mischa Feuerpfote	17
Aljescha Eisenfell.....	18

REGELERWEITERUNGEN 19

Professionen und Kulturen der Stadt ohne Sonne....	19
Neues Heldenwerkzeug	19
Professionen.....	20
Neue Vorteile	22
Geschenke	23
Geschenke der Stimmen	23
Geschenke und Makel der Stimmen	23

GEHEIMNISSE 26

STADT OHNE SONNE - AHNENFALL I 28

Hintergrund der Kampagne	28
Wie alles beginnt	31
Ankunft in der Stadt ohne Sonne	36
Auf in die Stadt	38
Der Kristallkrater	44
Im Dschungel	46
Auf zu den Kettentürmen.....	47
Verfolger	58
Die Maskenhöhle	59
Wie kommen wir hier weg?	61
Das Ende	64

VORWORT

Jede Autorin und jeden Autor für Rollenspiele, die oder den ich kenne, juckt es in den Fingern, wenigstens einmal eine große Kampagne zu schreiben. Ich hatte das Glück, schon wenigstens für ein anderes Spielsystem eine große Kampagne schreiben zu dürfen, aber noch nicht für **Die Schwarze Katze**. Zusätzlich ist dies die erste große Kampagne, in der Katzen, Hunde und andere Erwachte in ein großes Abenteuer geschickt werden können. Dass aus der Gemeinschaft der Spielerinnen und Spieler ebenfalls immer wieder eine Kampagne gefordert wurde, hat dem Plan Vorschub geleistet. Allerdings ist eine Kampagne immer eine große Herausforderung, weil der Plot größer gedacht werden muss und kleinste Fehler im Abenteuer-Design schon zu Anfang dafür sorgen können, dass die gesamte Kampagne nicht gut funktioniert, im schlimmsten Fall nicht spielbar ist. Zusätzlich hat **Die Schwarze Katze** eine weitere Schwierigkeit: Die bisher erschienen Regionalbeschreibungen sind in sich relativ geschlossen. Das Wechseln zwischen den einzelnen Schauplätzen ist möglich, aber aus der innerweltlichen Logik komplex. Nur einen Schauplatz zu bespielen, scheint mir aber nicht richtig, sondern es sollten schon alle bisher erschienen großen Schauplätze vorkommen. Ich wollte die Kampagne auch nicht alleine schreiben, weil gerade Kampagnen von den Ideen mehrerer Köpfe leben, und so konnte ich die wundervolle Carolina Möbis als Co-Autorin werben.

Unsere Idee ist, dass die Kampagne mit etwas Besonderem beginnt, sodass wir den ersten Band mit einem neuen Schauplatz zusammengelegt haben, nämlich der Dämonenschmiede Yol-Ghurmak – Die Stadt ohne Sonne. Die Helden können von überall herkommen und im Verlauf der Kampagne werden Havena, Fasar, Donnerbach und Xorlosch besucht.

Uns ist es allerdings wichtig, dass die Spieler und Spielleiterinnen nicht gezwungen sind, die zugehörigen Bände zu den Schauplätzen zu erwerben, sondern – abgesehen von Havena, das ja im Grundregelwerk vorkommt – liefern wir stets eine Kurzzusammenfassung des Schauplatzes, sodass jeder Teil für jeden spielbar ist.

Wir hoffen, dass die Kampagne Freude bereitet und am Tisch eine ähnliche Epik entfaltet, wie wir sie beim Schreiben empfunden haben.





Die Stadt ohne Sonne



„Verschließt eure Ohren und euer Herz. Sie flüstern euch Angebote zu, aber es ist alles eine Lüge. Vielleicht schenken sie dir, was du dir wünschst, aber sie nehmen deinen Funken. Ohne deinen Funken, was bist du dann? Eine Hülle, die sie füllen können, und sie füllen sie mit Hass auf uns!“

—Ristan

„Hier hat die Dunkelheit Augen, Beine, Krallen – und es ist immer dunkel. Du fürchtest Hunde, Ratten- schwärme und einfache Menschlinge? Wie himmlisch. Damit du es verstehst, was für dich in deiner Ferne eine Maus ist, sind wir hier. Und sie fressen uns nicht nur, sie stehlen unser Selbst. Warum wir hier bleiben? Du lebst doch auch unter den Menschlingen, obwohl sie dich jeden Moment häuten könnten. Hier häuten sie uns tagtäglich wirklich. Die Menschlinge tun euch auch Gutes, sagst du? Dann sieh es als unsere Berufung. Uns führen Rondra und Zerzal in unserem Kampf und die Hunde führen Trach, Razu und Tava. Fliehen wir, geht hier alles zu Grunde. Die Menschlinge haben ihre Funken schon lange aufgegeben.“

—Aola



Die Menschen nennen den Ort Yol-Ghurmak oder Dämonenschmiede. Es ist die Stadt ohne Sonne, die Stadt der Dämonen und die Stadt der Paktierer, die ihre Seele für ein wenig Macht hergegeben haben. Die Stadt kennt weder Tag noch Nacht; die unzähligen Schlote und Kamine spucken ununterbrochen Asche- und Rußwolken, sodass die Sonne hinter einem Schleier schwarzer Wolken versteckt ist. Glutschalen tauchen Plätze und Gassen in ein rötliches Dämmerlicht. Entlang der großen Straßen verlaufen Feuergräben. Die Architektur ist dem Geist eines Wahnsinnigen entsprungen und wandelt sich permanent. Die Stadt ist von einem Knirschen, Rumpeln und leichten Beben durchdrungen. Plätze und Häuser verschwinden, verschieben sich und tauchen ganz woanders wieder auf – ganze Häuser wandeln durch die Gassen, auf der Suche nach einem Ort, wo sie sich einige Zeit niederlassen können. Alle paar Tage regnet es Säure, vor

der die Bewohner der Stadt in die Häuser fliehen. Die menschlichen Bewohner sind ausgezehrt bleiche Wesen, deren schlurfendem Gang jede Lebensfreude fehlt, und für die die wärmenden Strahlen der Sonne eine ferne Erinnerung sind. Die Augen suchen angstvoll jeden Schatten ab, aber zeigen eine grausame Verschlagenheit, sobald sie sich im Vorteil wähnen.

In den Straßen und über den Dächern kreisen geflügelte Augen in Massen, auf Plätzen marschieren Metallmenschen und schwebende Röcke. Aber am meisten fürchten alle die schlechtgelaunten Glutvögel, die von innen heraus leuchten und überall ihre alles verzehrende Glut hinterlassen. Dazu gesellen sich seelenlose Untote, die besonders die verlassen Gebiete der Stadt durchstreifen. Der Ort ist durch und durch verflucht und jeder Bewohner ein Monster – jeder auf eine andere Art, aber eindeutig ein Monster.

Erwachte in der Stadt ohne Sonne

Es heißt, es gebe keine Tiere mehr, die nicht von bösen Mächten berührt seien, in der Stadt ohne Sonne: Keine Vögel, keine Eichhörnchen, keine Ratten und keine anderen Tiere. Das stimmt nur zum Teil – es gibt keine Vögel und Eichhörnchen. Ratten haben hier überlebt, aber auch einige Katzen und Hunde, die alle erwacht sind. Sie nennen sich selbst die Letzten, denn aus ihrer Sicht führen sie einen verzweiferten Überlebenskampf. Ihre Zahl ist gering und ihnen wird brutal nachgestellt, denn Dachhase, wie die verdorbenen Einwohner Katzen nennen, und Gassenreh, wie sie Hunde nennen, sind eine nette Abwechslung auf dem Speiseplan. In der Stadt ohne Sonne will Alles Erwachte töten, es gibt keine Streicheleinheiten, kein Futter, kein warmes Schlafplätzchen, sondern nur den Knüppel und den Bratspieß. Warum gehen die Letzten nicht fort? Die Motive mögen von Erwachtem zu Erwachtem unterschiedlich sein; sei es Trotz, Heimatverbundenheit, eine Art Pflichtgefühl, die Ansicht, man sei die letzte Bastion in einem größeren Kampf oder schlicht Angst, dass es woanders noch schlimmer ist.

Deswegen hält die Gemeinschaft der Erwachten zusammen, um das eigene Überleben zu sichern. Einzig diejenigen Erwachten, die sich mit den flüsternden Stimmen eingelassen haben und von ihnen Geschenke angenommen haben, werden verstoßen, gejagt und umgebracht. Hund und Katze leben hier friedlich zusammen, was allerdings auch das einzig Friedliche darstellt. Erwachte legen ihre Kleidung

und Waffen in der Stadt ohne Sonne niemals oder selten ab, denn die Bewohner sind entweder Monster, geknechtete Menschen oder Schlimmeres, und jeder will ihnen ans Fell. Es gibt schlichtweg keinen Grund, sich als Hauskatze zu verstellen und die eigene Bewaffnung abzulegen wäre ein schneller Weg, um von einem Monster verschlungen zu werden.

Ahnen und Göttliche in der Stadt ohne Sonne

Die Götter der Menschen haben keinen Platz in der Stadt ohne Sonne, sie sind vertrieben worden und haben die Stadt sich selbst überlassen. Anders ist dies bei den Ahnen und Göttlichen. Freilich nicht bei allen, aber Rondra, Nurti, Zerzal und die Brüder aus Mittnacht erwählen immer wieder Erwachte in der Stadt ohne Sonne und verleihen ihnen ihre Gaben. Kinder und Erben anderer Ahnen und Göttlicher werden in der Stadt ohne Sonne nicht erwählt. Die Gründe sind sehr individuell: Während Praios eine Stadt ohne Sonne und Müßiggang ein Gräuel ist, hätten Kinder Aphasmas wohl mit den Mühen und der Entsagung, die Erwachte hier erdulden müssen, Schwierigkeiten. Der Wanderer war möglicherweise dort, ist es aber nicht mehr. Für Fenk ist die Stadt ohne Sonne auch kein Ort, wo seine Erben verweilen sollen. Weder ist dort Gewinn noch Spaß zu erwarten. Die Mondwächter und die Ältesten sind in der Stadt ohne Sonne unbekannt.

Für Rondra und Zerzal ist es der ideale Ort, um die eigenen Fähigkeiten zu perfektionieren und eine

