

# Impressum

## VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

## REDAKTION

Philipp Baas

## IDEE

Philipp Baas, Nadine Schäkel, Jens Ullrich

## AUTOREN

Matthias Willems  
mit Ergänzungen von Carolina Möbis  
und Philipp Baas

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

## LEKTORAT

Claudia Waller

## COVERBILD

Nadine Schäkel

## LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

## SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Thomas Michalski, Vincent Modler

## REGELDESIGN

Philipp Baas, Jens Ullrich

## INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Lukas Banas, Marc Bornhöft, Sandra Braun,  
Tim Brothage, Tristan Denecke, Lisa Heschl,  
Matthias Kinnigkeit, Janine Modler, Jennifer Lange,  
Alan Lathwell, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel,  
Wiebke Scholz, Sebastian Watzlawek,  
Fabrice Weiss, Karin Wittig, Malte Zirbel

## ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill  
Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann,  
Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik,  
Christof Grobelski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David  
Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank,  
Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe,  
Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski,  
Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos,  
Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter,  
Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,  
Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr,  
Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner,  
Anton Weste, Christopher Weule

# Inhaltsverzeichnis

## DIE INGRAKUPPEN 3

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Weg und Steg .....                      | 5  |
| Das Leben in den Bergen.....            | 6  |
| Wichtige Orte in den Ingrakuppen.....   | 11 |
| Weitere Dörfer der Region.....          | 19 |
| Geheimnisvolle Orte .....               | 22 |
| Ereignisse und Feste in der Region..... | 27 |

## REGELERWEITERUNGEN 30

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Neue Rassen .....                               | 31 |
| Neue Kultur .....                               | 32 |
| Neue Ausrüstungsgegenstände .....               | 35 |
| Von Rutschkisten und Schneebrettern .....       | 35 |
| Schätze & Zauberwerk aus den Bergen.....        | 37 |
| Neue Vor- und Nachteile .....                   | 37 |
| Optional: Regeln für das Spiel im Gebirge ..... | 38 |
| Flugkaninchen .....                             | 39 |
| Gebirgsbock .....                               | 40 |
| Habicht.....                                    | 41 |
| Bocksmenschen.....                              | 42 |

## GEHEIMNISSE JENSEITS DER STOLLEN 43

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGE, 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.



## VORWORT DES AUTORS

Nach dem Abenteuerband **Im Reich der Königinnen** ist **Jenseits der Stollen** meine erste Regionalspielhilfe für **Die Schwarze Katze**. Ich muss zugeben, dass ich trotz meiner langjährigen Erfahrung in der Rollenspielwelt Aventuriens die Ingrakuppen, mal abgesehen von der Zwergenstadt Xorlosch, nur wenig auf dem Schirm hatte. Deshalb war ich umso neugieriger, als Philipp mich fragte, ob ich Lust hätte, den „Jenseits“-Band für das nächste Crowdfunding zu schreiben, mit dem Gebirge als Schauplatz. Ohne lange zu überlegen, sagte ich zu, denn schließlich bot sich die Gelegenheit, einen mir unbekannten Teil Aventuriens aus einer anderen Perspektive zu erkunden. Ihr werdet geheimnisvolle Orte besuchen, seltsame Rituale kennenlernen und alten Legenden auf der Spur sein. Aber ohne einen Führer ist man schnell verloren. Arax Schwarzpfote und die abenteuerlustige Wanderkatze Dalia Weitläuferin werden euch an mehreren Stellen in diesem Band begegnen und euch auf eurer Reise begleiten. Natürlich darf auch ein Regelteil nicht fehlen. Euch erwarten auch dieses Mal neue Rassen und Professionen, Ausrüstungsgegenstände und Erweiterungsregeln. Und im Kapitel **Geheimnisse Jenseits der Stollen** findet die Spielleiterin sicherlich Inspiration für Abenteuer im Gebirge. Das Schreiben hat mir auch dieses Mal großen Spaß gemacht.

Ein großer Dank geht an dieser Stelle an Redakteur Philipp Baas und Autorin Carolina Möbis, die mir auf meiner eigenen Expedition in die Ingrakuppen mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben und mir beim Schreiben halfen, so manches Hindernis aus dem Weg zu räumen. Nun wünsche ich euch viel Spaß beim Erkunden der Ingrakuppen!

Matthias Willems

## VORWORT DES REDAKTEURS

Die sogenannten Jenseits-Bände sind eine Besonderheit von **Die Schwarze Katze** und mit Jenseits der Stollen liegt nach Jenseits der Mauern, Jenseits der Türme und Jenseits des Wasserfalls der vierte Band vor. Die Spielorte und damit Lebenswelten der Erwachten – Havena, Fasar, Donnerbach und Xorlosch – sind räumlich begrenzt und folgen thematischen Grundprämissen, die die Spielwelt dort interessant machen, aber eben auch beschränken. Die Jenseits-Bände sind dann die Orte, an denen im Gegensatz dazu kreative Anarchie herrscht. Ob die Schuppiraten in Jenseits der Mauern, das Raumschiff in Jenseits der Türme oder das Zigarren rauchende Kaninchen in Jenseits des Wasserfalls, jeder der Bände ist noch anarchischer als es die Hauptbände sowieso sind. Hier reiht sich auch Jenseits der Stollen ein. Matthias Willems hat mit den Ingrakuppen eine spannende Region beschrieben, die dazu einlädt, die Bergwelt auf eigenen Pfoten zu erkunden ... möglicherweise auf Skiern.

Philipp Baass





# Die Ingrakuppen

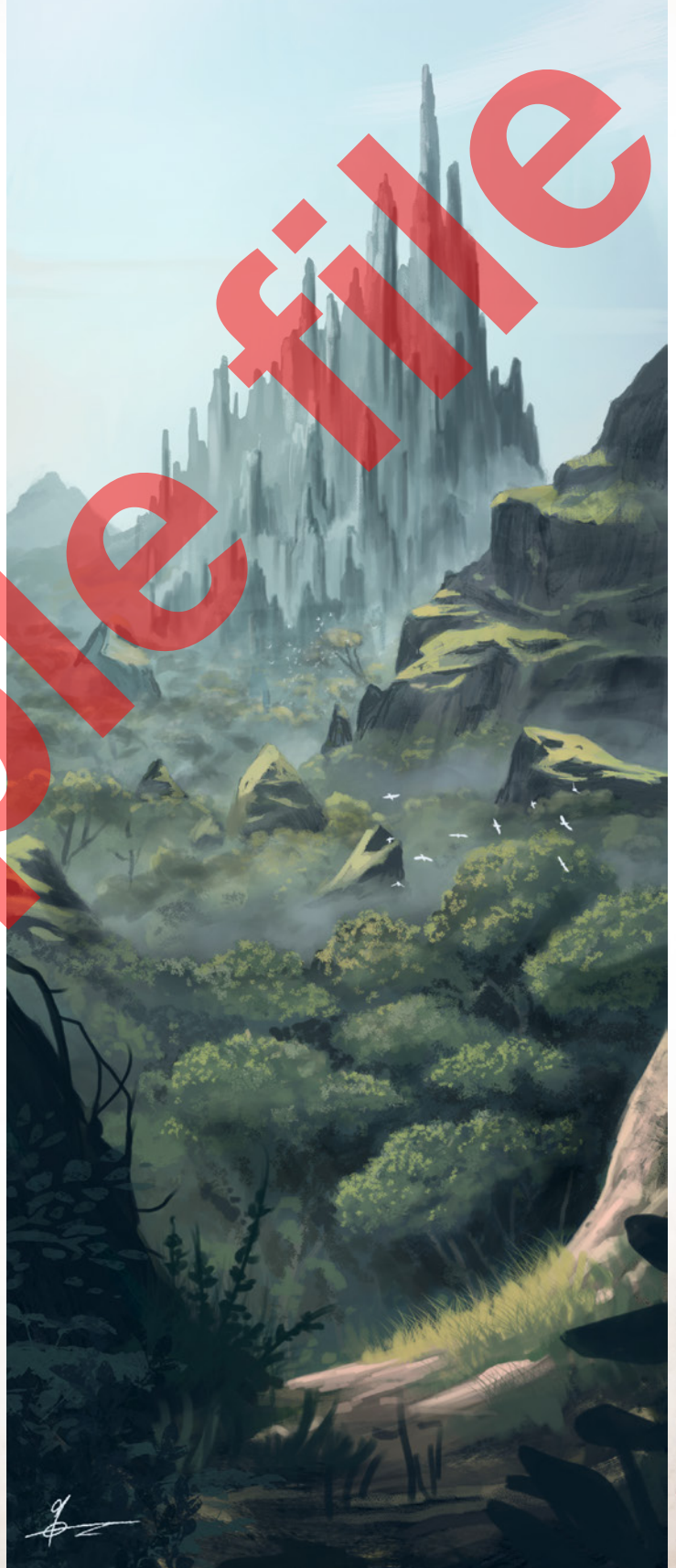
## Überblick über die Gegend

„Es ist eine Welt aus grauem Gestein, so hoch, dass oft das Reisigbündel oder Himmelsfeuer, wie man es auch nennen will, nicht ausreicht, um die Täler und Schluchten zu beleuchten. Es sieht aus, als würde man zwischen den Zähnen eines gewaltigen Ungeheuers hindurchwandern, das einen jederzeit zermalmen kann. Und dann sind da die kleinen und großen Steine, die immer mal wieder von oben runterkommen. Je höher du steigst, desto kräftiger ist der Wind, der an deinem Fell zerrt. Und dann bekommt man so schlecht Luft. Klettere also nicht zu weit nach oben! Für jemanden, der aus der Stadt kommt, sieht hier überall alles gleich aus und du kannst schnell den falschen Pfad wählen und dich hoffnungslos verirren. Da brauchst du einen Führer wie mich. Sonst bist du verloren. Auf den höchsten Bergen liegt immer das weiße Zeug, in dem man so gern einsinkt und sich kalte Pfoten holt. Es ist wie Schnee, nur etwas fester und liegt das Ganze Jahr dort. Im Winter kriecht es weit ins Tal hinein.“

Arax Schwarzpote

„Ich muss sagen, dass ich beeindruckt war, als ich die Berge das erste Mal durchwanderte. Bisher kannte ich ja nur die kleinen Hügel im weiten Land rund um die Stadt. Das hier war einschüchternd. Diese Höhe. Diese Weite. Diese Leere. Ich hätte an dieser Stelle auch kehrtmachen und die Berge hinter mir lassen können, da sie doch irgendwie bedrohlich wirkten, aber ich bin einfach zu neugierig auf die Welt da draußen.“

Die Wanderkatze Dalia Weitläuferin



Die Ingrakuppen sind der nördliche Teil des Eisenwalds, der durch den Großen Fluss vom Rest des gewaltigen Gebirges abgetrennt wurde. Hier liegt die Heimat der Erzzwerge, die dort in unterirdischen Städten leben und zu den ältesten Zwergenkulturen Aventuriens zählen. Unter dem Gipfel des 2800 Schritt hohen Weißkegels liegt die Zwergenstadt Xorlosch, die sich weit in die Tiefen des erloschenen Vulkans erstreckt. Aber nicht nur die Angroschim haben hier ihr Zuhause. In den Tälern und Schluchten der Ingrakuppen sind auch viele Erwachte unterwegs, die von klein auf lernen, in der rauen Natur zu überleben. Vor allem die langen und strengen Winter verlangen den Erwachten viel ab und manch eine wird ohne die Liebe der Großen Mutter Nurti nicht überleben. Und dennoch sind es vor allem eigenbrötlerische Einzelgänger, die man auf geheimnisvollen Pfaden antrifft, die Menschen und selbst Zwergen zumeist verborgen bleiben. Wenn eine abenteuerlustige Katze aus der Stadt tatsächlich mal den Weg in die Ingrakuppen findet, endet der Versuch, die Bergwelt ohne fremde Hilfe zu erkunden, oft in einem Unglück, bei dem es mehr als eine gebrochene Pfote zu beklagen gibt. In der Regel ist es Selbstüberschätzung, die dazu führt, dass viele Erwachte nicht mehr von einem Ausflug zurückkommen. Da ist zum einen die Launenhaftigkeit des Wetters, das sich binnen kurzer Zeit von strahlendem Sonnenschein in einen Sturm mit Regen und Hagel verwandeln kann, aber auch die Gefahr durch Geröll und herabstürzende Felsbrocken, in größeren Höhen auch Lawinen.

### Das Erwachen in den Ingrakuppen

Wäre sie doch nur zuhause geblieben. Mika be-reute innerlich ihre Entscheidung, das warme Feuer in der Hütte gegen die kalte Nachtluft eingetauscht zu haben. Aber die flinke Maus war geschickt immer wieder ihren Krallen ausgewichen und schließlich unter einer Türritze nach draußen verschwunden und Mika war darüber so wütend, dass sie sich geschworen hatte, erst zu ruhen, bis sie ihre Beute gefangen hatte. Sie hatte so lange miauend vor der Tür gesessen, bis der Menschling schließlich genervt aufgemacht hatte. Aber als sie draußen war, war die Maus verschwunden. Sie

musste doch hier irgendwo sein. „Gleich habe ich dich“, dachte Mika. War da nicht eine Bewegung in der Ecke? Sie näherte sich vorsichtig dem Holzfass, als sie plötzlich ein helles Licht erfasste. Augenblicke später war alles in ein helles Licht getaucht. Instinktiv schaute sie zum Himmel empor und erblickte dort oben zwischen den Wolken ein blaues Licht. Dann war es mit einem Mal wieder dunkel. Sie sah etwas Glitzerndes vom Himmel fallen, fast so wie das weiße Zeug, das immer wieder hier herunterkam. Mika war so verwirrt, dass sie die Maus und ihre Jagd völlig vergaß. Etwas veränderte sich in ihr. Mit einem Mal wurde ihr bewusst, wie sinnlos ihr Unterfangen war. Fragen über Fragen schossen ihr durch den Kopf. Wieso machte sie sich überhaupt die Mühe, für so eine dumme Maus hier draußen in der Kälte unterwegs zu sein? Würde der Menschling ihr die Tür wieder öffnen und sie hereinlassen? Oder musste sie warten, bis es wieder hell wurde? Vielleicht gab es ja noch einen anderen Weg ins Haus. Mika würde die Antworten herausfinden müssen. Das blaue Leuchten am Himmel machte Mikas Menschen Angst. Aber es waren nicht die Menschen, deren Leben sich in jener Vollmondnacht für immer verändern sollte. Viele Tiere in ihrem Zuhause, egal ob in den Dörfern und Höfen der Menschen oder im Reich der Zwerge, begannen, ihre Umwelt zu verstehen. Für viele von ihnen war das Erwachen wie ein Schock, ein Ereignis, das sie nicht verstehen oder kontrollieren konnten. Auf dem Land, fern vom Lärm der Großstadt und ihren vielen Geräuschen, Gerüchen und zahlreichen Menschen auf den Straßen, war nun auch ihre Welt eine andere. Katzen, Hunde und andere Kleintiere, die nun das Leben um sie herum mit der neu gewonnenen Erkenntnis betrachteten, entdeckten mit der Zeit die Vorteile. War es nicht besser, auf zwei Beinen zu laufen, wie die Menschlinge es immer taten? War es nicht einfacher, selbst Mittel zu finden, um unüberwindbare Hindernisse zu umgehen? Und auch für das merkwürdige Verhalten der Menschlinge gab es sicher Erklärungen, die man bekommen würde, wenn man sie nur genauer beobachten und studieren würde. Eine ganz neue Welt wartete darauf, erforscht und erobert zu werden.



## WEG UND STEG



Willkommen in den Bergen, mein Freund! Ich bin Arax Schwarzpfote und ich habe gehört, dass du neu hier in der Gegend bist. Bist du sicher, dass dies hier das Richtige für dich ist? Die Welt hier ist rau und selbst der harmlos aussehende Stein kann sich binnen Sekunden in eine tödliche Waffe verwandeln. Siehst du die Narbe hier? Das war kein Großer und auch nicht die Klauen eines Ungeheuers. Ich habe von klein auf gelernt, hier zu überleben. Jeder, der hier zuhause ist, hat gelernt, sich der Natur anzupassen. Und das solltest du auch tun, mein Freund. Das ist der erste Rat, den ich dir gebe.

Aber keine Sorge: ich werde schon auf dich aufpassen, bis du dich zurecht findest. Das Wetter hier ist rau und die Klippen schroff. Aber das muss ja nicht für uns Erwachte gelten. Sei dennoch nicht zu vertrauensselig: Es gibt so einige Katzen und auch Hunde hier in der Gegend, die dir Geschichten von sagenhaften Orten erzählen, wo wunderbare Dinge geschehen oder wo du schönes Zeug finden kannst. Das sind alles Halunken, die nur auf deine Besitztümer aus sind. Sie locken dich in eine gut vorbereitete Falle und ehe du dich versiehst, haben sie dir eins übergezogen. Und wenn du mit einem Brummschädel aufwachst, sind deine Beutel und Taschen und manchmal sogar alles, was du am Leib trägst, verschwunden. Solange du an meiner Seite bleibst, kann dir nichts passieren, das verspreche ich bei Angrauschs starker Pfote. Ach, du kennst die Gegend schon, weil du die Geschichten von Dalia Weitläuferin gehört hast. Dann kannst du mir ja berichten, was sie dir so erzählt hat. Ob ich sie kenne? Wer nicht? Nun komm endlich. Eine neue Welt erwartet dich! Die Welt in den Bergen zu erkunden, ist ein echtes Abenteuer. Du solltest wissen, worauf du dich einlässt. Pass also auf, wo du hintrittst. Ein falscher Schritt und du landest ziemlich unsanft. Rika hat sich bei so etwas schonmal die Pfote gebrochen. Lange ist sie gehumpelt. Die Menschlingle und Zwerge, die hier wohnen, haben ihre eigenen Straßen. Die können nicht so gut springen und müssen immer ihr Zeug überall mitschleppen, wenn sie auf Wanderschaft gehen oder wo auch immer sie hinwollen. Es ist manchmal lustig, zu beobachten, wie sie sich abmühen und kaum vorankommen. Die Menschlingle verstehen auch oft nicht, wann es klug ist, kehrt zu machen. Da ist es doch viel besser, kleiner zu sein und gut klettern und springen

zu können, findest du nicht? Auch Wetterwechsel machen uns weniger aus als ihnen. Mal ein nasses Fell hat mir bis heute nicht geschadet.

Versteh' mich nicht falsch. Es ist nicht schön, wenn dir der kalte Wind um die Ohren pfeift. Aber Menschlingle sind da empfindlicher als wir. Wenn es mal kalt ist und stürmt, ziehen sie schnell den Schwanz ein und kehren um oder verstecken sich unter irgendwelchen Zelten. Natürlich musst du deine Umgebung kennen, sonst bist du verloren. Oje. Ich sehe deinen Blick. Du wirst doch jetzt nicht schlappmachen? Das bisschen Höhenluft verträgt sogar ein Stadtkind. Der alte Arax ist ja bei dir. Und wenn du auf mich hörst, wird dir nichts passieren, selbst wenn es mal brenzlich wird. Aber wenn du jemanden triffst, der behauptet, immer zu wissen, wo es lang geht, alles zu können und auf alles eine Antwort zu haben, dann sei auf der Hut. Je größer die Schnauze, desto kleiner der Kopf, sag ich immer. Viele wissen nämlich nicht, wovon sie reden und behaupten zum Beispiel, dass die breiteste Klamm nur vier Schwanzlängen durchmisst und du mit einem beherzten Sprung die andere Seite erreichst. Tust du aber nicht. Das Abenteuer wartet, aber jede Entscheidung sollte gut überlegt sein, damit man es zu einem glücklichen Abschluss bringt.

Um Wege und Stege zu erkunden, such dir ruhig Hilfe, zumindest am Anfang. Niemand kennt sich in den Bergen besser aus als die Felsenkletterer. Sie sind berühmt für ihren Mut und die Fähigkeiten, Gefahren schnell zu erkennen und sie wissen immer einen Weg, wie man aus einer Bredouille wieder heil herauskommt. Ohne ihre Hilfe wären schon viele von uns gestorben. Viele haben sich einfach auf den Weg gemacht und sind nicht mehr zurückgekommen, weil sie sich verlaufen haben und erfroren oder abgestürzt sind. Bestimmt liegen ihre Knochen noch irgendwo. Deine Schreie hört hier oben niemand, also brauchst du Hilfe. Jemanden, der dich führt und jeden Stein kennt. Ich glaube, die Felsenkletterer haben ihre eigenen Wege, die sie benutzen. Aber sei vorsichtig, wem du dein Vertrauen schenkst! Wenn sie sich zu sehr aufplustern – du verstehst. Nicht nur versucht so mancher, Neulinge bei den Preisen übers Ohr zu hauen, schlimmer noch sind diejenigen, die dich auf einen falschen Pfad locken, wo du dann in einen Hinterhalt gerätst und dein ganzes Zeug verlierst. Die richtigen Felsenkletterer erkennst du daran, dass sie dich nicht vollquatschen und schwer zu finden sind. Die sind lieber unter sich. Die meisten organisieren sich in Clans. Jeder Clan hat ein





Halstuch in einer anderen Farbe als Erkennungszeichen, das auf bestimmte Weise geknotet ist. Als Bezahlung nehmen sie praktische Sachen wie Kleidung oder Futter. Mit diesen Mondglöckchen aus der Stadt können sie nicht viel anfangen. Und dann gibt es da noch Felsenkletterer, die man nur kontaktieren kann, wenn man Fürsprecher hat, die sie gut kennen. Das sind die besten und erfahrendsten. Diese Leute legen zumeist keinen Wert auf Gesellschaft und suchen sich genau aus, wen sie mit in die Berge nehmen. Felsenkletterer vertrauen nämlich niemandem außer sich selbst. Sie sind eher wortkarg und verraten nicht jedem ihre Geheimnisse, auch nicht guten Freunden und schon gar nicht einem Fremden.

Siehst du den Steinhäufen da? Das ist in Wirklichkeit ein Wegweiser. Zweibeiner erkennen solche Zeichen so gut wie nie. Dieser hier markiert einen sicheren Pfad, der den Berg hinaufführt. Wir nennen sie Pfotenpfade. Es gibt hier oben eine ganze Menge davon. Die werden von den Felsenkletterern immer wieder erneuert. Der Schlüssel ist jedoch nicht die Form des Steinhäufens selbst, sondern die Form der einzelnen Steine. Sind die Steine eher rund, geht es hangaufwärts, bei flachen Steinen wieder zurück. Sollst du weiter dem Hangverlauf folgen, sind die Steine spitz. Naja, es ist nicht immer einfach, zu entscheiden, ob ein Stein eher flach oder spitz ist, aber mit ein bisschen Übung kriegst du das hin... vielleicht. Das ungeübte Auge wird einen Pfotenpfad nicht mal erkennen, wenn es drüber stolpert, nur kleine und große Steine

und Felsbrocken. Oh... das ist gar kein Wegweiser, sondern nur ein Steinhäufen, aber das Prinzip ist dir jetzt klar. Es gibt ein ganzes Netzwerk der Pfotenpfade. Manche tragen auch Namen, wie Weg der stürzenden Steine, Pfad ohne Wiederkehr, Todessteig, aber die Namen klingen schlimmer als die Pfade in Wahrheit sind. Sie stammen noch aus der Frühzeit, als die ersten Felsenkletterer sie entdeckt haben.

## DAS LEBEN IN DEN BERGEN

Das Leben hier ist ganz anders, als du es vielleicht aus der Stadt kennst, auch wenn ich natürlich noch nie dort war und das nicht bezeugen kann. Ich habe aber gehört, dass die Menschlinge in der Stadt in großen Häusern mit Kellern oder Dachböden leben, wo du dich gut verstecken kannst. Die wirst du hier nicht finden. Aber sie bauen große Holzhäuser für ihre Tiere, wo wir Unterschlupf finden können. Wenn es regnet und stürmt, ist das besser, als in irgendeiner Felsspalte zu hocken. Doch sei einmal mehr gewarnt! Erwachte, die bei den Großen leben, sind misstrauisch gegenüber Fremden. Auf Albinas Hof lebt auch ein Menschenkind. Dem hat sie schonmal einen Sack Murmeln gestohlen. Das hab' ich zumindest von einem Freund gehört. Das hat ein Geschrei gegeben, kann ich dir sagen. Ein Menschenwelpen ist nicht gerade ein großer Gegner, aber Albina bildet sich seitdem mächtig was auf sich ein. Schöne, glänzende Murmeln hat hier nun mal kaum einer und Albina hütet sie, als wären es ihre Jungen.

