

Die Schwarze Katze



# Impressum

## VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

## REDAKTION

Philipp Baas

## IDEE

Philipp Baas

## AUTOREN

Philipp Baas

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

## LEKTORAT

Michael Kamphake

## COVERBILD

Nadine Schäkel

## LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

## SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Jessica Dillmann, Vincent Modler

## REGELDESIGN

Jens Ullrich

## INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Carolin Buckenhueskes, Sandra Braun,  
Florian Hackh, Lisa Heschl, Matthias Kinnigkeit,  
Nikolai Ostertag, Matthias Rothenaicher,  
Nadine Schäkel, Fabian Schempp,  
Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Maja Wrzosek

## ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader,  
Myriel Balzer, Steffen Brand, Leamon Crafton,  
Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer,  
Frauke Forster, Daniel Friedrich, Ingo Grauel,  
Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch,  
David Hofmann, Jan Hulverscheidt,  
Philipp Jerulank, Matthias Kalupner,  
Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing,  
Thomas Michalski, Carolina Möbis,  
Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos,  
Felix Pietsch, Markus Plötz, Annika Richter,  
Thomas Römer, Nadine Schäkel,  
Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster,  
Alex Spohr, Viktoria Umbach,  
Hannah van den Höövel, Jan Wagner,  
Noah Weisgerber, Anton Weste,  
Christopher Weule

Dieses Produkt ist unter der ORC-Lizenz lizenziert, die bei der Library of Congress unter TX 9-307-067 zu finden ist und online an verschiedenen Stellen verfügbar ist, darunter [www.azoralaw.com/orclicense](http://www.azoralaw.com/orclicense). Alle Garantien sind wie dort beschrieben ausgeschlossen.

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH  
Industriestraße 11  
65529 Waldems / Steinfischbach  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Du möchtest immer aktuelle News zu unseren Neuheiten, Aktionen, Events und mehr? Dann registriere dich jetzt für unseren **Newsletter!**



Copyright © 2025 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.



# nhaltsverzeichnis

|                 |   |
|-----------------|---|
| Impressum ..... | 2 |
| Vorwort .....   | 3 |

## **DONNERBACH** **4**

|                                          |   |
|------------------------------------------|---|
| Der Glaube .....                         | 5 |
| Die Erwählten und der Bote Mathras ..... | 6 |
| Donnerbach .....                         | 7 |
| Dammstadt und Petrilhaven .....          | 7 |
| Ardrasil und die Suulaks .....           | 8 |
| Federn und Kram .....                    | 9 |
| Einkaufen in Donnerbach .....            | 9 |

## **VORBEMERKUNG** **12**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Hintergrund des Abenteuers .....    | 13 |
| Der Trog der Harmonie .....         | 14 |
| Donnerbach mit den Erwählten .....  | 17 |
| Die Nachricht .....                 | 17 |
| Der gewiefte Dieb (Optional) .....  | 17 |
| Donnerbach ohne die Erwählten ..... | 20 |
| Ab in die Wildnis .....             | 26 |
| Der Jäger (optional) .....          | 26 |
| Moshatva .....                      | 27 |
| Das Schwert Rondras .....           | 29 |
| Monnith der Weise vom Berg .....    | 29 |
| Die Traumwelt .....                 | 30 |
| Kampf am Ardrasil .....             | 33 |
| Die kranke Natur .....              | 33 |
| Der sterbende Baum .....            | 35 |
| Das Finale .....                    | 37 |
| Das Ritual .....                    | 37 |
| Sie bricht durch .....              | 41 |
| Sieg! .....                         | 43 |
| Die Helden verlieren .....          | 43 |
| Das Ende .....                      | 44 |
| Ausklang .....                      | 44 |

## **VORWORT**

**Wiederkehr der Monarchin** ist der fünfte und finale Band der Kampagne **Ahnenfall**. Die Kampagne ist insoweit besonders, dass alle Teile abgesehen von Einstieg und Finale in beliebiger Reihenfolge bespielt werden können. Außerdem verbindet die Kampagne die besonderen Schauplätze von **Die Schwarze Katze** und ermöglicht es, ohne größere Eingriffe und mit simplen Mitteln, Helden von jedem bisher veröffentlichten Ort zu spielen.

Die Kampagne zielt auf Epik ab und führt die Helden an ungewöhnliche aventurische Orte und lässt sie auf mächtige, einzigartige Geschöpfe wie Dämonen, Tierkönige, Riesen, Elementare und Halbgötter treffen. Ein anderer Redakteur fragte mich nach dem Lesen des Plots: „Hat man dann DSK nicht durchgespielt?“ Die Frage muss eigentlich umgekehrt gestellt werden: Nachdem diese mächtigen Geschöpfe wahrer Pracht in Form von Erwachten ansichtig wurden, hinterfragen sie ihre Existenz? Ich vermute, dass sie das tun.

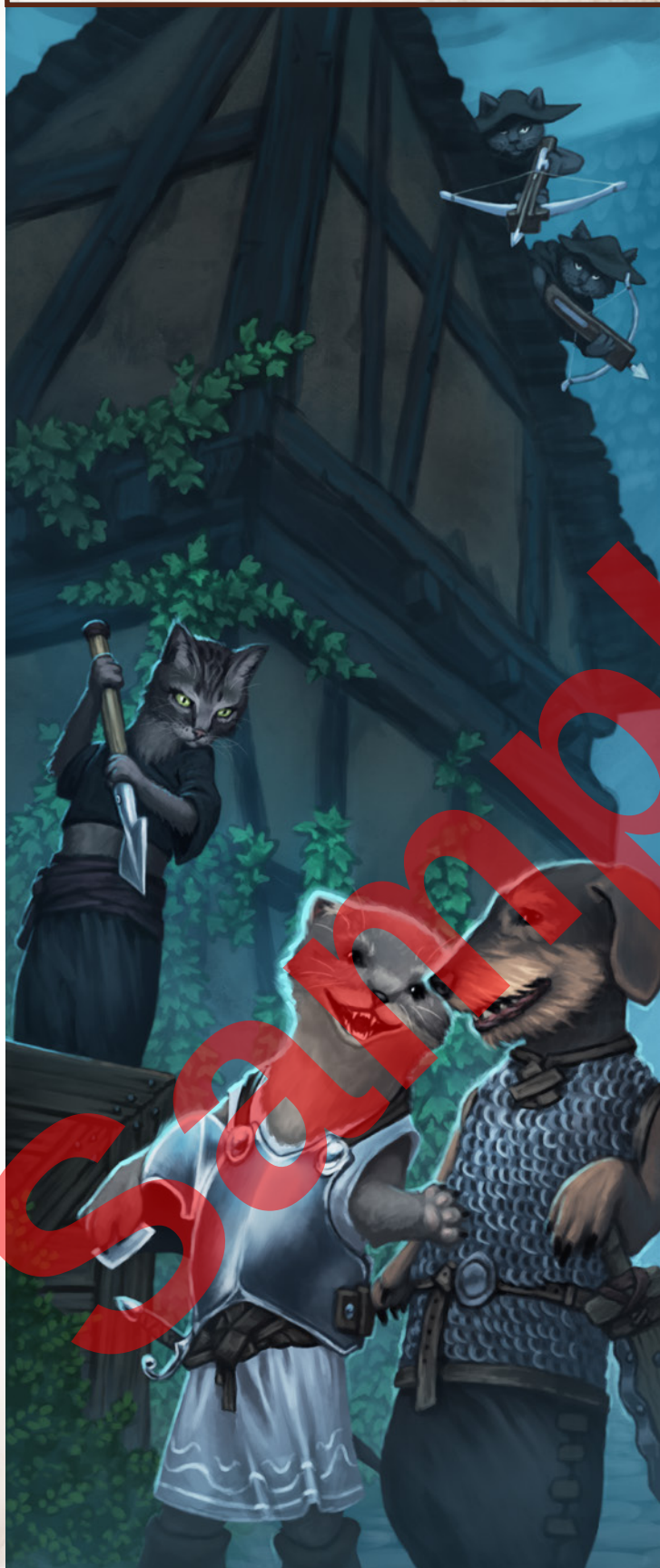
Ich wünsche jeder Spielgruppe, die sich auf den **Ahnenfall** einlässt, so viel Freude wie uns beim Schreiben, Testen und Illustrieren. Hier endet die Reise nun und es wird sich zeigen, ob **Wiederkehr der Monarchin** den **Ahnenfall** beendet.

Philipp Baas, August 2025





# Donnerbach



„Mathras Leib ist wild und ungezähmt. Wenn du die Gerüche der Wildnis nicht erkennen kannst und deine eigene Fährte nicht zu überdecken vermagst, dann bist du im ewigen Kreislauf von Jäger und Beute eindeutig die Beute. Du hattest nicht einmal die Chance, nicht die Beute zu sein. Bleib hinter den Palisaden auf dem Schoß der Menschlinge. Mag dein Blick auch über die Wälder jenseits deiner wohlig warmen Behausung streichen und dieser letzter Funke Wildheit jucken, den selbst der trägste Erwachte in sich hat, lass es! Du wirst nur gefressen. Lass es einfach.“

Nurich Bergluft

„Wir sind erwählt und müssen bereit sein. Das Katerkorthäon steht bevor. Amadena wird mit ihren Heerscharen die Welt verschlingen. Wer soll sie aufhalten? Die Menschlinge? Dann sind wir alle verloren. Yoko hat uns die Harmonie gebracht, damit wir vereint gegen die Bedrohung stehen. Schließe dich uns an und teile mit uns Erwählten das Futter am Trog der Harmonie.“

Moran der Fels

„Katerkorthäon? Von wegen. Erwählte? Das wünschen Moran und Samaraa sich. Das alles ist ein Deckmantel der Unterdrückung. Sie bestimmen alles. Wann du schläfst, wann du frisst, was du frisst, wen du magst, mit wem du redest. Ich bin frei und muss nicht an einem Trog der Harmonie anstehen, um zu futtern. Ich muss niemandem das Fell gerben, nur weil er meine Harmonie nicht annehmen will.“

Ardor Windsänger



Donnerbach ist ein kleines Städtchen am Rande der Wildnis. Der Ort direkt am Neunaugensee, am Fuße der Salamandersteine, mag auf den ersten Blick beschaulich wirken, jedoch ist dies ein Ort, wo Magie, das Sakrale und Dämonische sich treffen. Nicht nur haben die Menschlinge hier eine Magierakademie, sondern es ist eines der wichtigsten Heiligtümer der menschlichen Göttin Rondra, die ein schwacher Abklatsch der gleichnamigen Ahnin ist. Im Neunaugensee schwimmen riesige, mit Reißzähnen bewaffnete Würmer, deren dämonische Natur kaum zu verbergen ist. Die Salamandersteine sind eine urtümliche Wildnis, die durchdrungen ist von der puren Lebenskraft und unbändigen Magie der Welt. Die Elfen, von den Erwachten aufgrund ihres fürchterlichen Gesangs Krächzer genannt, sind zahlreich vertreten.

Die Erwachten zerfallen hier in mehrere Gruppen. Einmal gibt es die Erwachten, die hauptsächlich in Donnerbach bei den Zweibeinern leben. Die Stadt ist gespalten durch einen tiefsitzenden Konflikt unter den Erwachten. Ein Teil, die sogenannten Erwählten, predigen Harmonie und warnen vor dem Katerkorthäon. Die Freien Krallen lehnten die Botschaft der Erwählten ab und lernten dann, dass Harmonie auch mit Gewalt durchgesetzt werden kann. Aktuell ist Donnerbach geteilt und es kommt immer wieder zu Auseinandersetzungen.

Die Erwählten entsenden gerne ihre Richter der Harmonie in die Wildnis, doch dort wollen nur wenige Erwachte etwas von der Botschaft der Harmonie hören. Hier zählt der Kreislauf von Jäger und Beute, von Leben und Tod, vom Wachsen und Vergehen. Zwar leben in Dammstadt und Petrilhaven einige Erwachte in einer festen Siedlung, allerdings ohne Fellose. Hier versteckt sich niemand, kein Erwachter muss seine Kleidung ablegen und um Futter betteln. Osommos Augen, also jenen Erwachten, die die Zivilisation verachten, ist selbst das zu weit weg von der wahren Lebensweise eines Erwachten. Osommos Augen durchstreifen die Wildnis; für sie zählen Reviere, die nächste Mahlzeit und ein Leben im Einklang mit Mathras Leib, also der Natur und der Wildnis.

## DER GLAUBE

Alle Erwachten stimmen darin überein, dass die Wildnis der Salamandersteine Mathras Leib ist. Alles wird von Mathras Macht zusammengehalten und ihre wahre Kraft liegt im Mond. Verantwortlich für das Erwachen ist somit auch der Mond, dessen Kraft in Form des Mondstroms durch die Wildnis fließt und an Donnerbach vorbei ins Gro-

ße Dunkel. So gelten der Fluss und der Wasserfall allen als heilig, ob Freie Krallen oder Erwählte Mathras. Sie glauben, dass der Mond, den sie Mathra nennen, seine Macht in Form des Wassers in die Große Dunkelheit fließen lässt, in jenen See, der direkt an Donnerbach angrenzt. Ob der Mond und der Himmel Mathra nun in ihrer Gesamtheit darstellen, oder ob sie stattdessen nur ihre Träume repräsentieren, während die Salamandersteine ihr schlafender Körper sind, darüber herrscht zwischen Stadt und Wildnis Uneinigkeit. Für Städter ist Mathra der Mond, für Wildnisbewohner ist der Mond nur der Traum oder das Bewusstsein Mathras. Allerdings sind dies Diskussionen, die außer wenigen vergeistigten Erwachten keiner führt.

## Die Ahnen

Die Ahnen sind dieselben wie in Havena, jedoch stehen die Gaben Rondras, Nurtis, des Praios und des Wanderers allen Erwachten, nicht nur Katzen, offen. Aphasma und Zerkal hingegen spenden ihre Gaben weiterhin nur Katzen, was zu erheblichen Konflikten zwischen den Erwählten und den Kindern Aphasmas und Zerkals führt. Ein solches auf Katzen beschränktes Privileg steht den Ideen von Harmonie und Gleichheit entgegen. Ebenso lehnen die Erwählten Kinder des Praios und Kinder des Wanderers ab. Die einen, weil sie zu faul und egozentrisch sind, die anderen, weil sie unzuverlässig sind und getrieben von ihrer eigenen Wanderlust. Somit haben Kinder dieser vier Ahnen es aktuell schwer in Donnerbach. Fühlen sich Kinder Zerkals und des Wanderers auch in der Wildnis heimisch, bedeutet ein Exil aus der Zivilisation für die Kinder Aphasmas und Praios' eine Katastrophe. Fast alle Kinder dieser Ahnen, die in Donnerbach verblieben sind, leben versteckt zwischen den Erwachten, denn die Erwählten sehen diese Ahnen als Feinde der Harmonie und bekämpfen sie entsprechend.

## Die Mondwächter und Mamosh

Besonders in den Salamandersteinen werden die Mondwächter verehrt. Dabei bilden Gris&Gor sowie Osommo und Sima jeweils eine Einheit. Die Hundezwillinge Gris&Gor stehen für Kampf, aber nicht für den ehrenhaften und stolzen Kampf der Rondra, sondern für rohe Kraft und Brutalität verbunden mit eisernem Siegeswillen. Für beide zählen Treue und Stärke am meisten. Sie verbinden pure Stärke mit einem erlernten Geschick. Osommo, der Marder, und Sima, die Füchsin, stehen für die Dualität von Jäger und Beute. Aus ihrer Sicht spielt jeder in der Welt seine Rolle, aber du





kannst beeinflussen, ob du Jäger oder Beute bist. Jeder ist einmal die Beute, jeder einmal der Jäger, aber schlaue Beute überlebt auch den findigen Jäger. Der letzte Mondwächter ist Charytho der Otter. Er liebt und schützt das Wasser. Sein verspieltes Gemüt garantiert ihm bei fast allen Erwachten Beliebtheit. Diese Wesen sind die Mondwächter. Sie erwählen Erwachte zu ihren Geschwistern und ihr höchstes Ansinnen ist der Schutz Mathras, des Mondstroms und des Gleichgewichts. Den meisten der Geschwister der Mondwächter sind Menschlinge und Krächzer deswegen ein Gräuel. Zuletzt existiert Mamosh, der Dachs. Er ist kein Ahne und kein Mondwächter, sondern er ist einfach Mamosh. Er steht für die Suche nach Thezpai. Dabei umfasst die Suche nicht nur das aktive Wandern, sondern ist ebenso von mystischer Natur, denn es herrscht Uneinigkeit, ob Thezpai ein Ort, ein spiritueller Zustand oder eine Erkenntnis ist. So ist die Suche für jeden eine andere und die Diskussion sowie das Sinnieren darüber sind wichtige Bestandteile der Suche und können Stunden oder Tage dauern. Diejenigen, die von Mamosh mit Gaben ausgestattet wurden, nennen sich Kinder Mamoshs, wobei damit keine Verwandtschaft gemeint ist. Stattdessen hängen alle einer gemeinsamen Idee an: Der Suche.

## DIE ERWÄHLTEN UND DER BOTE MATHRAS

Kurz nach dem Erwachen war Donnerbach in einem wilden Revierkampf gefangen. Hund gegen Katze gegen Otter gegen Marder gegen Fuchs und jeder gegen jeden. Dann erschien der Fuchs Yoko Felja-Dao und verkündete, dass alle Erwachten gleich seien und alles allen gehöre. Außerdem gäbe es keine Reviere, sondern nur die Gemeinschaft. Dies kam vielen einer Herausforderung gleich und so suchten viele das Duell mit dem Fuchs, doch er war stärker, schlauer und schneller als jeder Gegner. Besonders beeindruckte die Erwachten, dass er jedem Gegner Gnade gewährte und ihn wie einen Freund behandelte, egal, wie sehr dieser ihn vorher beleidigt hatte. Er teilte seinen Besitz mit jedem, der ihm freundlich begegnete und seinen Grundsätzen folgte. Diese Grundsätze klangen aufs Erste für fast alle Erwachten wie ein Angriff auf ihre Lebensweise: „Wer anderen schadet, schadet nur sich selbst und der Gemeinschaft. Die Gemeinschaft ist alles, und es gilt, sie zu schützen.“ „Wir alle sind Erwählte des Mondes und gleich, auch wenn wir unterschiedlich aussehen. Keiner ist mehr oder weniger wert als ein anderer.“ „Meins ist unsers, unsers ist meins. Deins ist unsers, unsers ist deins.“ Aber da er es vorlebte, verbreitete seine Botschaft

