

Die Schwarze Katze



Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Philipp Baas

IDEE

Philipp Baas, Carolina Möbis, Nadine Schäkel,
Jens Ullrich

AUTOREN

Philipp Baas, André Frenzer, Gudrun Schürer

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Michael Kamphake, Carolina Möbis, Lisa Rößer,
Claudia Waller

COVERBILD

Cynthia Fernandez Garcia

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Jessica Dillmann, Vincent Modler

REGELDESIGN

Philipp Baas, Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Sophie Bach, Verena Biskup, Sandra Braun, Tim
Brothage, Tristan Denecke, Lisa Heschl, Regina
Kallasch, Christina Kraus, Dagmara Matuszak, Ju-
lia Metzger, Janine Modler, Vincent Modler, Diana
Rahfoth, Tia Rambaran, Nadine Schäkel, Elif Sie-
benpfeiffer, Bryan Syme, Dirk Wachsmuth, Sebas-
tian Watzlawek, Karin Wittig, Michael Wittmann,
Maurice Wrede, Maja Wrzosek, Malte Zirbel

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, Annika Kleinschmidt,
Nele Klumpe, Christian Lonsing,
Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler,
Vincent Modler, Carsten Moos, Markus Plötz,
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. Alle Garantien sind wie dort
beschrieben ausgeschlossen.

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach
www.ulisses-spiele.de

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



Copyright © 2026 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 auszugs-
weise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielf-
ältigung 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.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Königsfeder.....	4
Die Fernen	21
Die Offenbarten	29
Das Putzerrudel	35
Fasars Zweibeiner	42
Die Bân Fenkina	47
Mazhari.....	55
Tage des Regens.....	62
Die Abenteuer von Mog Suulakkralle 2.....	70
Die Abenteuer der Uria Rahmlecker	75

Vorwort

Mondgeheul ist bereits der dritte Sammelband von Texten, die ansonsten nur digital erschienen sind. Die Vorgänger **Wie Hund und Katze** und **Gesträubtes Fell** sind gut angekommen, sodass wir auch dieses Jahr wieder ein buntes Themen-Päckchen geschnürt. Zwei Teile der Reihe *Die Abenteuer von ...* sind enthalten. Die Geschichten aus Sicht der Erwachten, die in Erzählform ein Ereignis berichten, eröffnen einen einzigartigen Einblick in die Gedankenwelt der Erwachten. Der dritte Teil von Gudrun Schürriers schöner Möwenchronik *Die Königsfeder*. Erneut müssen die Helden sich in Havena mit Möwen rumschlagen. Jeder Teil ist einzeln spielbar, aber auch alle drei aufeinander aufbauend. *Tage des Regens* ist ein Szenario für Donnerstag. *Das Putzerrudel* greift den Hinweis auf, dass es in Havena eine Gruppe Katzen gibt, die sich um Menschen „kümmert“, die das Geheimnis des Erwachens zu lüften drohen. *Die Offenbarten* und *Die Fernen* stellen Erwachte vor, die unter besonderen Umständen leben und sich deswegen stark von dem durchschnittlichen Erwachten unterscheiden. *Fasars Zweibeiner* entführt die Leser in die märchenhafte Stadt und stellt vier Zweibeiner vor, mit denen dort ansässige Helden in Kontakt kommen können. Abgerundet wird der Band von zwei Texten aus der Feder von André Frenzer, die sich mit Erwachten in der Wüste Khom beschäftigen. *Die Bân Fenkinas* leben halbnomadisch in der lebensfeindlichen Umgebung. Ihr einziger Rückzugsort ist *Mazhari* die Korbstadt.

Das Potpourri der Texte offenbart die ganze Bandbreite von *Die Schwarze Katze* und zeigt unterschiedliche Facetten der Welt der Erwachten und wie wir sie spielbar und erlebbar machen.

Philipp Baas im Dezember 2025





Königsfeder

von Gudrun Schürer

„Kaum ist man ein paar Tage weg, schon geht es hier drunter und drüber. Dieses Katzenpack kann man wirklich nicht alleine lassen! Mir ist es ja Makrele wie Hering, ob sie sich die Köpfe einschlagen, solange sie meine Möwen in Ruhe lassen.“

–Emmeran nach seiner Rückkehr aus der Muhrsape

Vorab

In den Abenteuern **Übermut tut selten gut** und **Kläffende Schrecken** hat sich *Emmeran*, der König der Möwen, erfolglos bemüht, die erwachten Katzen aus dem Hafen von Havena zu vertreiben. In diesem Abenteuer sieht er sich gezwungen, ein Zweckbündnis mit den Helden einzugehen, die so die Gelegenheit bekommen, den Zwist mit dem Tierkönig zu beenden. **Königsfeder** kann an eines der beiden genannten Abenteuer anknüpfen, aber auch unabhängig von diesen gespielt werden.

VORGESCHICHTE

Die Bettlerin *Wilanna* ist bei den Menschen als „Möwenfrau“ bekannt, da sie mit Möwen kommunizieren und auf die Vögel Einfluss nehmen kann. Für die erwachten Katzen ist sie schlichtweg nicht ganz richtig im Kopf und nicht weiter interessant. Eine Möwe brachte ihr etwa eine Woche vor den Ereignissen dieses Abenteuers eine Feder, die sie als Zeichen der Zuneigung verstand und an sich nahm. Tatsächlich handelte es sich bei diesem vermeintlichen Geschenk um eine Brustfeder des Tierkönigs *Emmeran*, die dieser bei einem Kampf gegen *Braunschwingen* lassen musste. Ein Tropfen seines Herzbbluts benetzte den Schaft, wodurch sie einen kleinen Teil seiner Macht aufnahm. Aufgrund seiner Verletzungen war *Emmeran* zunächst ans Krankenlager gebunden, das Artefakt aber brachte eine seiner Möwen in Sicherheit und übergab sie *Wilanna* zur Aufbewahrung. Als die Bettlerin bemerkte, dass ihr mit der Königsfeder in der Hand die Verständigung mit den Vögeln leichter fiel, tollte sie mit ihnen ausgelassen im Hafen *Havenas* umher und brachte sie dazu, Kunststücke zu

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: ein gefährliches Artefakt in falschen Pfoten, Zweckbündnis mit einem alten Gegner, Verhindern eines Bandenkriegs

Genre: Stadtabenteuer, Rechercheabenteuer

Komplexität Spieler/Spielleitung: mittel/hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis fortgeschritten

Ort: Havena

Zeit: beliebig

Heldeneignung: Helden mit diplomatischen Fähigkeiten und einem Sinn fürs Gemeinwohl. Ein guter Leumund und Kontakte in Havena schaden nicht.

Wichtige Fertigkeiten

🐾🐾🐾🐾	Körperfertigkeiten
🐾🐾🐾🐾	Gesellschaftsfertigkeiten
🐾🐾🐾🐾	Geistesfertigkeiten
🐾🐾🐾🐾	Handwerksfertigkeiten
🐾🐾🐾🐾	Kampffertigkeiten

fliegen. Alle Beteiligten hatten ihren Spaß daran, allerdings wurden sie beobachtet.

Rondrigo Blitzgeschwind kennen die Helden vielleicht aus **Übermut tut selten gut** als ehrgeiziges Mitglied des Dachtänzerrudels *Giebelgeister*. Er verließ das Rudel nach einem Streit mit der Anführerin *Wilma Flinkfuß*, zu der er in ständiger Konkurrenz stand, und schloss sich den *Blutjägern* an, einer Orkendorfer Straßenbande. Dem Anführer *Vendo Frostbeißer* waren die Fertigkeiten des Dachtänzers zwar willkommen, dennoch blieb er dort ein Außenseiter.

Der Kater wurde auf *Wilannas* Treiben im Hafen aufmerksam. Die Königsfeder als Ursache des ungewöhnlichen Verhaltens der Möwen konnte er schnell ausmachen und den richtigen Schluss daraus ziehen: Sie musste von *Emmeran* stammen oder zumindest mit ihm zu tun haben. Vor allem bot sie ihm die Möglichkeit, sich bei den *Blutjägern* zu beweisen und sich überdies an den *Gie-*



belgeistern zu rächen. Dem flinken Dachtänzer gelang es, der Bettlerin das Artefakt zu stehlen. Mit seiner Hilfe hetzte er Möwen auf die Gegner der Blutjäger, wenn diese sich – mal wieder – mit anderen Straßenbanden prügeln. Das brachte ihm endlich die ersehnte Achtung und Anerkennung ein. Um die Giebelgeister für ihr Verhalten, das er als ungerecht und überheblich empfand, büßen zu lassen, ließ Rondrigo die Vögel auch Mitglieder des Rudels angreifen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Nachdem die Helden Zeugen werden, wie einige Möwen *Momo Morgentau*, ein Mitglied der Giebelgeister, angreifen und übel zurichten, erfahren sie, dass das Rudel seit einigen Tagen Opfer derartiger Vogelattacken ist. Die Dachtänzer erinnern sich noch gut an die Bosheiten des Möwenkönigs und vermuten, dass Emmeran wieder seine Krallen im Spiel hat. Nachforschungen ergeben, dass auch bei den im Grunde üblichen Straßenkämpfen der Orkendorfbanden zunehmend Möwen beteiligt sind. Die Spuren führen sowohl zur Blutjägerbande, der sich Rondrigo angeschlossen hat, als auch zur Möwenfrau Wilanna. Die Gruppe findet heraus, dass die Möwen durch ein Artefakt in Form einer Feder beeinflusst werden, das sich in Rondrigos Besitz befinden muss.



Bevor die Helden ihn jedoch stellen können, wechselt die Feder den Besitzer: Vendo Frostbeißer hat den Dachtänzer überwältigt und das Artefakt an sich gebracht. Er setzt es skrupellos gegen seine Gegner ein, besonders gegen seine Erzrivalen, das Rudel der *Sturmstreicher*. Diese und auch die anderen Orkendorfbanden reagieren darauf mit zunehmender Brutalität. Ein Bandenkrieg droht sich zu entwickeln. Die Helden können mit List, Verstand und gegebenenfalls Verbündeten versuchen, die Situation zu entschärfen.

Just, als sich die aufgebrachten Banden gegenüberstehen, taucht Emmeran auf, woraufhin sich Vendo mit der Königsfeder zunächst in der Kanalisation versteckt. Für den Tierkönig ist es aussichtslos, ihn dort zu stellen und das Artefakt an sich zu bringen. Da er um das Wohl seiner Möwen fürchtet, sucht er notgedrungen die Hilfe der Helden und macht ihnen ein Angebot: Sie holen die Feder zurück, dafür stellt er seine Anfeindungen ein. Wenn sie darauf eingehen und erfolgreich sind, haben sie die Möglichkeit, den andauernden Zwist mit Emmeran zu beenden. Dazu aber muss zunächst Vendo gefunden und durch gute Worte, List oder mit der Klinge dazu gebracht werden, die Feder wieder herzugeben.

Einstieg ins Abenteuer

„Sollen sie doch Wilma ich-weiß-alles-besser Wichtigtuerin hinterherlaufen. Ich suche mir ein Rudel, das meine Fähigkeiten zu schätzen weiß. Die werden mich noch kennenlernen. Mit diesem Federchen in der Pfote bin ich der Meister der Möwen.“

–Rondrigo, nachdem er Wilanna die Feder entwendet hat

Die Helden stolpern ins Abenteuer, lernen die Giebelgeister kennen und stellen Nachforschungen über die wildgewordenen Möwen an. Dabei werden sie auf die Orkendorfer Blutjägerbande und die Möwenfrau Wilanna aufmerksam. Am Ende dieses Abschnitts, der auch Informationen über die Königsfeder sowie über Rondrigo und Wilanna enthält, stoßen sie auf das Artefakt als Ursache des Übels.

Falls die Helden die Ereignisse des Abenteuers Übermut tut selten gut selbst erlebt haben, fallen die Begegnungen mit Momo (siehe Gefahr aus der Luft, Seite 6) und den Giebelgeistern (Zu Gast bei den Giebelgeistern, Seite 7) sicherlich vertrauter aus, als sie in den entsprechenden Abschnitten beschrieben werden. Auch sind ihnen einige Informationen bereits bekannt. In diesem Fall musst du das Abenteuer ein wenig anpassen.

Zeitleiste

Hinsichtlich der zeitlichen Abfolge der Geschehnisse kannst du dich an der nachfolgenden Tabelle orientieren.



Die Königsfeder

Emmeran lieferte sich in der Muhrsape ein heftiges Scharmützel mit dort lebenden Braunschwingen, einer Spezies, die er noch weniger leiden kann als erwachte Katzen. Eine der Vogelfrauen, von den Menschen Harpyien genannt, versuchte, ihm mit ihren Krallen das Herz aus der Brust zu reißen. Sie hat es nicht überlebt, aber auch Emmeran musste einige Federn lassen und trug eine schlimme Verletzung davon. Dabei kam eine der Federn mit einem Tropfen seines Herzbluts in Berührung. Während sich der Tierkönig zurückzog, um wieder zu Kräften zu kommen, las eine seiner Möwen die Feder auf. Mit ihrem ansonsten überschaubaren Vogelverstand erkannte sie, dass es sich um eine besondere Feder handelte, die in Sicherheit gebracht werden sollte. Sie flog mit ihr nach Havena und übergab sie der Möwenfrau Wilanna, die sie für ein Geschenk hielt und an sich nahm. Auch dieser Vogel wurde beim Kampf gegen die Braunschwingen verletzt. Ihm blieb ein verkrüppelter Fuß, weshalb wir ihn der Einfachheit halber *Hinkebein* nennen.

Besagte Königsfeder ist eine im Grunde unscheinbare, silberweiße Brustfeder von etwa 15 Halbfingern Länge, die am Schaft eine rötliche Verfärbung von Emmerans Blut aufweist. Sie verleiht demjenigen, der sie in der Hand oder Pfote hält, die Fähigkeit, in beschränktem Umfang mit den Möwen zu kommunizieren. Er kann 2W6+4 Möwen, die sich in Sichtweite befinden müssen, einfache Befehle erteilen, wie „flieg dorthin“ oder „greife diese Kreatur an“. Dafür muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* oder *Umschmeicheln* gegen die Willenskraft der Möwen (PW 18) gelingen (es genügt eine Probe, deren Ergebnis für alle Vögel gilt). Hinkebein spürt im Unterschied zu seinen Mitmöwen, dass sich am anderen Ende der telepathischen Verbindung nicht der Tierkönig befindet und hält deshalb mit einer höheren Willenskraft (PW 26) dagegen. Falls ein Vogel sich zwischen widersprüchlichen Befehlen von Emmeran und dem Besitzer des Artefakts entscheiden muss, wird er dem Tierkönig folgen. Im Lauf der Zeit verliert die Feder an Macht, bis sie nach etwa einem halben Jahr gänzlich erloschen ist.

Tag Ereignisse

-7	Hinkebein bringt Wilanna die Königsfeder.
-4	Rondrigo stiehlt das Artefakt.
0	Die Helden begegnen Momo Morgentau.
2	Vendo bringt die Feder an sich, die Straßenkämpfe zwischen den Orkendorfbanden drohen zu eskalieren.
4	Der entscheidende Kampf kündigt sich für den folgenden Tag an.
5	Der Kampf findet statt oder auch nicht, Emmeran kehrt nach Havena zurück.
6	Der Möwenkönig bittet die Helden um Hilfe.

GEFAHR AUS DER LUFT

Die Gruppe ist in den Gassen von Nalleshof unterwegs, vielleicht, um beim *Sonnigen Benni* (siehe *Grundregeln*, Seite 43) etwas zu besorgen, als ihnen Momo Morgentau buchstäblich vor die Füße fällt. Rondrigo hat ihm ein halbes Dutzend Möwen auf den Hals gehetzt, die ihn verletzt und vom Dach gejagt haben. Bei der Gelegenheit lässt er die Vögel noch ein paar Angriffe auf die Helden fliegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Diese Möwen werden immer dreister! Hoch über euren Köpfen veranstalten mehrere der Plagegeister ein Mordsspektakel. In der Gasse hallt das Gekrächze besonders laut wider. Plötzlich hört ihr ein lautes Rumpeln, als käme etwas das Dach herunter, und tatsächlich fällt ein grau-getigter Kater direkt vor euch auf den Boden. Er scheint verletzt, aber noch am Leben zu sein. Das Vogelgeschrei wird lauter und schon stößt das erste Biest im Sturzflug auf euch herab.

Jede der sechs Möwen zieht sich zurück, sobald sie entweder 25% ihrer LeP verloren hat oder selbst einen Helden erfolgreich attackieren konnte. Ausführliche Werte der Möwen findest du in den *Ausbauregeln*, Seite 17, und im *Bestiarium*, Seite 11.