

CTHULHU

Die Spur der schwarzen Katzen

Abenteuer für Katzulhu

Cthuloide
Welten
Sonderheft



Pegasus Press

Impressum

Redaktion

Heiko Gill

Autoren

Ingo Ahrens, Frank Heller

Bildredaktion

Frank Heller

Karten

Kostja Kleye

Handoutgestaltung

Kostja Kleye

Lektorat

Heiko Gill

Satzkontrolle

Heiko Gill

Design, Layout & Satz

Ralf Berszuck

Umschlag-Konzeption & Design

Ralf Berszuck

Coverbild

Ralf Berszuck

„Für meinen verstorbenen Kater Odin“

Chefredaktion CTHULHU

Heiko Gill



Pegasus Press

Call of Cthulhu ist eine eingetragene Marke von Chaosium Inc.
Deutsche Ausgabe von Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc.
Die deutsche Ausgabe Cthulhu ist eine eingetragene Marke
der Pegasus Spiel GmbH.

Copyright © 2019 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



inhalt

Die Spur der schwarzen Katzen.....	4	Der Fluch des Rattenwesens	23
Einleitung	4	Die Hausgenossen.....	24
Die Gruppe.....	4	Die Körtings	24
Überblick für den Spielleiter	4	Stefanie Hanning.....	25
Mordio!.....	5	Die Haberlechs	25
Tatorte und Spurensuche.....	7	Alexander Schraube	25
Allgemeine Spuren und Hinweise ..	10	Die anderen Menschen.....	26
Menschen.....	10	Die nervigen Kläffer	27
Hunde	10	Ein Rollenspielabend	
Ungewöhnliche Beobachtungen ...	11	in Herberhausen	29
Weitere Untaten	11	Wir müssen draußen bleiben	29
Ein Verdächtiger	14	Und was nun?	30
Im Haus des Hexers.....	14	Ungewöhnliche Verbündete.....	30
Erdgeschoss	15	In der Waldhütte	31
Erster Stock.....	17	Ausklang	32
Keller	18		
Die Initiative ergreifen	19		
Anhang – Handouts.....	21		

Vorwort

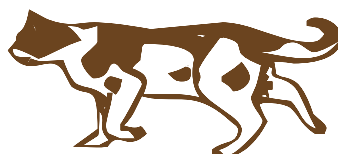
Bereits seit 2013 war *Katzulhu* als „PDF-only“ auf Pegausdigital.de erhältlich. Es handelte sich um die Kompilation aller deutschsprachigen Veröffentlichungen zu dem gleichnamigen Spielhintergrund:

- 🐱 **Katzulhu – Mit Samtpfoten auf Cthulhus Spur** aus dem Magazin *Cthuloide Welten* Nr. 1
- 🐱 **Katzulhu Teil 2** aus dem Magazin *Cthuloide Welten* Nr. 2
- 🐱 **Der Fluch des Rattenwesens** aus dem Magazin *Cthuloide Welten* Nr. 4
- 🐱 **Die Spur der schwarzen Katzen** aus dem *Cthuloide Welten Sonderband 2 Hinter den Schleiern*

2019 ist für Pegaus Spiele ein besonderes Jahr – seit nunmehr 20 Jahren wird unter der Lizenz von Chaosium deutschsprachiges Material für CTHULHU veröffentlicht. Aus Anlass dieses Jubiläums soll *Katzulhu* wie folgt erneut ins Rampenlicht treten:

- 🐱 Die Regeln werden für die Edition 7 überarbeitet und wieder in gedruckter Form präsentiert.
- 🐱 Die Abenteuer werden für die Edition 7 überarbeitet und weiterhin online präsentiert (du hast sie in diesem Moment vor Augen).

Viel Spaß damit wünscht
Heiko Gill, Chefredakteur CTHULHU



Die Spur der schwarzen Katzen

VON INGO AHRENS

Einleitung

Das Abenteuer ist im Arkham der 1920er Jahre angesiedelt. Zwingend ist dies allerdings nicht. Es kann problemlos auch an jeden beliebigen Ort verlagert werden. Der Spielleiter hat allerdings die Tatorte etc. entsprechend neu zu planen.

Die Spur der schwarzen Katzen ist als Einsteiger-Abenteuer für Katzulhu konzipiert und hält sich mit großen Verwicklungen, weltweiten Intrigen und mächtigen Kulturen gänzlich zurück. Es ist ohnehin schwierig genug für die Spieler (und auch den Spielleiter!), sich auf ein Tier als Investigator einzustellen bzw. die Spielwelt danach auszurichten. So bietet *Die Spur der schwarzen Katzen* ein für menschliche Investigatoren sicher lächerlich einfaches Abenteuer – das für die Gruppe junger, neugieriger Detektive auf vier Pfoten jedoch zu einem aufregendem, ersten Erlebnis mit dem Mythos wird!

Dieses Abenteuer versucht zudem zu verdeutlichen, dass *Katzulhu* keinesfalls als pure Comedy oder Parodie aufzufassen ist, sondern damit durchaus ernsthafte und stimmungsvolle Abenteuer möglich sind.

Die Gruppe

Nicht mehr als 3 bis 4 Investigatoren sollten an dem Abenteuer teilnehmen. In dem Abenteuer wird davon ausgegangen, dass sie und ihre Dosenöffner in Arkham sesshaft sind. Es spricht nichts dagegen, das Abenteuer an einem anderen Ort spielen zu lassen, nur sollten schon alle in selbigem ansässig sein.

Erarbeite mit deinen Spielern gern weitere Hintergründe zu den einzelnen Katzen, ihrem Status innerhalb der Arkhamer Katzen-Gesellschaft und inwieweit sie sich untereinander kennen. Sollte letzteres nicht der Fall sein, bietet das Abenteuer ideale Möglichkeiten, sie zusammenzuführen.

Überblick für den Spielleiter

Der 53-jährige Fester Montague lebt seit Kindesalter in einem mittlerweile recht verwahrlosten Haus in Arkham, welches ihm neben einigen unbedeutenden Geldmitteln von seinen Eltern hinterlassen wurde (Adresse: 560 S Powder Mill Street).



Fester entwickelte schon früh eine Zuneigung zum Morbiden, als Kind erwischte man ihn mehrmals beim Öffnen von Gräbern auf dem Friedhof, „zu Studienzwecken“, wie er damals beteuerte. Die strenge Hand seiner Eltern brachte die Auswüchse scheinbar zum Erliegen, doch insgeheim betrieb der Heranwachsende obskure Forschungen und es wurde beim Tod der Eltern trotz seines Alibis und offensichtlichen Trauer gemunkelt, dass er sie in den Tod getrieben habe, oder gar Schlimmeres. (Sie wurden vor gut 30 Jahren enthauptet neben Bahngleisen liegend aufgefunden, mit einem Abschiedsbrief, aber ohne die Köpfe.)

Dies ist lange her. Fester hat sich in der Öffentlichkeit rar gemacht und verbringt die meiste Zeit in seinem Haus oder fragwürdigen Buchhandlungen und gewissen Abteilungen der Bibliothek der Miskatonic-Universität.

In einem verborgenen Kellerversteck unter dem Haus praktiziert er, mehr schlecht als recht, immer wieder diverse Rituale und Beschwörungen aller Art und mischt seltsames Gebräu aus den widerlichsten Zutaten und mit den unterschiedlichsten versprochenen (selten eingehaltenen) Wirkungen. Kürzlich gelang ihm die Herstellung einer Droge, die ihn nach Einnahme in einen tagelangen Rausch-Schlaf versetzte, in welchem er tatsächlich Zugang zu den Traumlanden erlangte. Er kann sich allerdings an kaum etwas aus diesem Besuch erinnern, nur ein Nebeneffekt ist unübersehbar: die Katze vom Saturn, die seitdem bei ihm haust. Diese

bösartige Kreatur ist zu ihrem Leidwesen abhängig von Fester und davon, dass er es vielleicht mal wieder schafft, die Traumlande zu erreichen und ihr damit ermöglicht, dorthin zurückzukehren. Bis dahin jedoch ist sie in der Wachen Welt gefangen und an ihn und seine Weisungen gebunden (was er rasch herausfindet).

Fester jedoch hat durch den heftigen Rausch alles über diese Droge vergessen und weiß auch nicht genau, wo diese Monsterkatze jetzt herkam. Dass er sie verblüffend leicht herumkommandieren kann, erfreut ihn jedoch und ihn verlangt danach, mehr von diesen „Dämonen“ zu „beschwören“. In der einschlägigen Literatur (fast durchweg krude Machwerke über Hexerei und Satanismus, mit überwiegend nutzlosen, da nicht funktionierenden, Rezepten, Formeln und Anweisungen) ist er auf ein interessant klingendes entsprechendes Ritual gestoßen, für das er gewissen Ingredienzien und Utensilien benötigt. Für ein solches Gebräu benötigt er das Herz einer schwarzen Katze.

Die ersten zwei Katzen versucht er dafür selbst einzufangen, wird aber übel zerbissen und zerkratzt. Nun hat Fester aber ja seinen dämonischen Gefährten, den er losschickt, ihm das Herz einer schwarzen Katze zu bringen.



Fester Montague

Und da Fester sich leidlich ungeschickt anstellt beim Mischen des Gebräus und das natürlich ohnehin völlig sinnlose Ritual fehlschlägt, schickt er die Saturn-Katze immer wieder los, um es erneut zu probieren.

Die Katze vom Saturn

Unglücklich über ihr Dasein, Montagues Willen in der Wachen Welt ausführen zu müssen, lauert sie darauf, dass er wieder eine Droge zu sich nimmt, die ihn in die Traumlande entführt. Ist das erst geschehen (Montague kann ohne Hilfsmittel die Traumlande nicht erreichen), befreit sie dies von dem Bann und sie will seinen ruhenden Leib in Stücke reißen und dann in die Traumlande heimkehren, um sich sein Traumselbst vorzunehmen. Stirbt Montague z. B. durch einen Unfall oder die Einwirkung der Investigatoren, entschwindet sie automatisch wieder in die Traumlande, auf die dunkle Seite des Mondes.

Diese Saturn-Katze ist nicht besonders groß (nur GR 15), üblicherweise werden sie wesentlich größer. Es scheint sich um ein jüngeres Exemplar zu handeln, das Montagues Traumselbst (in den Traumlanden ist er ein „echter“ Hexer und Zauberkundiger) übertölpelt und sich untertan gemacht hat – mit einem Zauber, der die Katze beim Erwachen mit in die Wache Welt nahm.

MORDIO!

Ein entsetzter schriller Schrei wie ein Tier in Todesangst schreckt die Katzengemeinde Arkhams in dieser Nacht des 3. Juni 192_ auf.

Auch die Investigatoren, wo immer sie sich gerade aufhalten, auf der Fensterbank, vor dem Kamin oder in den Gassen und Strassen unterwegs, vernehmen ihn mit ihren feinen Sinnen diesen Laut, während die meisten Menschen unbeeindruckt weiterschlafen.

Erst am folgenden Morgen verbreitet sich die furchtbare Nachricht unter den Katzen der Nachbarschaft: **Tomtom** ist in der Nacht auf schreckliche Weise gestorben!

Sofort eilen einige Schaulustige wie auch Freunde des armen Katers an den Ort des Geschehens, einen schmutzigen Hinterhof in der Lower Southside, in der Walnut Street (darunter auch die investigativ interessierten Investigatoren. Wenn der

Spielleiter es mag, haben den einen oder anderen darunter freundschaftliche Bande mit Tomtom verknüpft).

Entsetzt umringt ein kleines Rudel trauernd maunzender Gesellen den aufgerissenen Leib eines Artgenossen, wie man erkennen kann, hat man sich erst durch die anderen nach vorne gedrängelt. In der Luft hängt süßlicher, aber alter Blutgeruch, und Fliegen sirren bereits umher und bekrabbeln den Körper.

Wer Tomtom kannte, kann die tote Katze eindeutig als ebendiesen erkennen; einen fünf Jahre jungen Kater, dessen durchgehend schwarzes Fell im Tode nun matt und zerzaust ist, blut- und schmutzverkrustet. Er liegt auf der rechten Seite und offenbart der Menge seinen klaffenden, aufgerissenen Bauch, alle viere von sich gestreckt, den Hals weit gereckt und das Maul in einer schrecklichen Fratze des Todes halb geöffnet, die Zähne bleckend.