

CTHULHU

Katzulhu

Mit Samtpfoten auf Cthulhus Spuren

Cthuloide
Welten
Sonderheft



Pegasus Press

Impressum

Redaktion

Heiko Gill

Autor

Ingo Ahrens

Bildredaktion

Ingo Ahrens

Lektorat

Heiko Gill

Satzkontrolle

Heiko Gill

Design, Layout & Satz

Ralf Berszuck

Umschlag-Konzeption & Design

Ralf Berszuck

Coverbild

Ralf Berszuck

„Für meinen verstorbenen Kater *Maverick*.“

Chefredaktion CTHULHU

Heiko Gill



Weiteres Material und
ein erstes Abenteuer unter:
www.katzulhu.pegasusdigital.de

*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 Spiele GmbH.*

Art.Nr.: PRO675P

Copyright © 2020 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



Inhalt

Regeln und Regelerweiterungen	4
Charaktererschaffung	5
Tierhaftigkeit (TH)	5
Intelligenz und Bildung	5
Persönliche Eigenarten	5
Katzennamen	6
Fertigkeiten	7
Katzentrassen und ihre Besonderheiten	9

Wie man eine Katze spielt	14
Neun Leben	15
Wie Abenteuer für Katzentrassen aussehen können	16
Charakterbögen	18



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 Jubel-Jubiläums soll *Katzulhu* wie folgt erneut ins Rampenlicht treten:

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

Viel Spaß damit wünscht
Heiko Gill, Chefredakteur CTHULHU

Regeln und Regelerweiterungen

Katzen – sind sie uns nicht manchmal selbst unheimlich? Wenn sie manchmal so dasitzen und aufmerksam irgendwelche Dinge betrachten, die wir selbst nicht sehen? Was treiben sie nachts, wenn sie durch die Straßen der Nachbarschaft streifen? Welche unsichtbaren Dämonen nehmen sie wahr?

Katzen spielten in H. P. Lovecrafts Leben eine kleine, aber feine Rolle. Lovecraft war ausgewiesener Katzenfreund. Dennoch gab er seiner Katze einen rassistischen Namen, welchen wir an dieser Stelle nicht reproduzieren werden. Seine in den Traumlanden spielende Erzählung *Die Katzen von Ulthar* dürfte allen Katzenfreunden dennoch in sehr guter Erinnerung sein.

Die Regeln für Katzulhu verbinden das herkömmliche CTHULHU mit einer Katzenwelt im Sinne des Romans *Felidae* und ermöglichen es, Katzen als Investigatoren zu verkörpern. Es wird empfohlen, sich entweder das Buch oder die gleichnamige Verfilmung vor einer ersten Spielrunde zu Gemüte zu führen, um die Stimmung und Ausrichtung dieses Spielhintergrunds voll zu erfassen, genauso wie die Lektüre von *Die Katzen von Ulthar* sowie der Traumlande-Novelle *Die Traumsuche nach dem unbekannten Kaddath*. Denn die Katzen spielen in den Traumlanden eine ganz besondere Rolle, sie sind in ihrer Intelligenz den Menschen ebenbürtig, sie können sich untereinander und mit anderen unterhalten, sie haben eigene gesellschaftliche Strukturen - und sie können sogar auf den Mond der Traumlande springen!

Die Katzen werden sowohl in *Felidae* als auch bei Lovecraft nicht als geistlose Tiere dargestellt, für die wir sie vielleicht halten. Sie haben eine eigene Gedankenwelt, soziale Strukturen, ja vielleicht sogar eine Kultur! Sie können u. U. die Bücher der Menschen lesen, ihre Worte verstehen und manchmal



sogar mit den „Dosenöffnern“ kommunizieren. Manchmal helfen sie den Menschen, wenn sie von jenen „unsichtbaren Dämonen“ bedroht werden, die Katzen manchmal zu sehen scheinen, und schützen oder warnen sie.

Wichtig ist auch die Fähigkeit, im Schlaf nach Wunsch und Belieben in die Traumlande zu „wandern“ – ein Grund, warum Katzen so ausgiebig und viel schlafen. Denn in den Traumlanden haben sie weniger Feinde als in der Wachen Welt und werden sehr viel mehr geachtet (wie in Ulthar).

Das Spielen von Katzen anstelle von Menschen erfordert ganz besonderes Geschick und Einfühlungsvermögen von Spielern wie auch dem Spielleiter. Wahrscheinlich können nur solche Spieler, die selbst Katzen besitzen und diese „Spezies“ mehr oder minder genau kennengelernt haben, sich in sie hineinversetzen – aber auch alle anderen sollten es versuchen, und CTHULHU so zu einem ganz besonderen Erlebnis werden lassen.