

# Kinder des Käfers

## Mythosbuchauszüge

Autor: Wolfgang Schiemenich  
Lektorat: Matthias Oden  
Korrektur & Layout: Frank Heller

**WARNUNG: DIE FOLGENDEN TEXTE SIND ALLEIN FÜR DIE AUGEN DES SPIELLEITERS BESTIMMT. SPIELER, DIE SIE LESEN, BRINGEN SICH UM EINEN GUTTEIL DES SPASSES, WENN SIE DIE SZENARIEN IM SPIEL ERLEBEN WOLLEN.**

### Einleitung

Für alle Spielleiter, denen die Handouts in dem Szenarienband „Kinder des Käfers“ noch nicht ausreichen und die es nach detaillierten Mythosbuchtexten verlangt, präsentieren wir im Folgenden Auszüge aus Mythosbüchern zu allen vier Szenarien. Sie erhellen, besser verrätseln den Hintergrund des Geschehens und können, entsprechend eingesetzt, die Atmosphäre des jeweiligen Szenarios vertiefen und Verbindungen zu dem übergeordneten Mythos herstellen. Gegenüber den bisherigen, in den jeweiligen Szenarienbänden abgedruckten Kapiteln mit Mythosbüchern enthält dieses einige kleine Änderungen. So werden jetzt die einzelnen Mythosbücher generell ausführlicher vorgestellt. Außerdem sind alle spielrelevanten Angaben nur noch in diesem Abschnitt zu finden, so dass den Spielern selbst die Handouts problemlos in die Hände gedrückt werden können. Weitere Abschnitte beschreiben, wo diese Bücher zu finden und wie sie zweckmäßigerweise einzusetzen sind.

### Danksagung

Die Cthulhu-Redaktion dankt ganz besonders *Matthias Oden*, der den vorliegenden Text mit ganz

erheblichem Aufwand überhaupt erst in eine veröffentlichbare Form gebracht hat, und nicht nur dies, sondern auch in eine solche Qualität versetzt hat, dass wir dieses Dokument bedenkenlos drucken und verkaufen könnten. Was wir aber nicht tun. Sein Verdienst ist umso größer, als er die Bearbeitung ohne finanzielle Gegenleistung und aus Spaß an der Sache durchgeführt hat! Dem gebührt unsere besondere Anerkennung. Ihm wurde dafür das *Ältere Zeichen in Gold mit Tentakelkranz* verliehen. Es liegt für ihn in R'lyeh zur Abholung bereit.

### Zum Einsatz der Handouts

Gerade Neueinsteiger sollten wissen, dass es *keineswegs* notwendig ist den Spielern jeden Buchauszug zukommen zu lassen. Das sollte auch schon dadurch offensichtlich sein, dass wir sie hier nur ergänzend zu dem Abenteuerband anbieten, aber dort nicht abgedruckt haben.

Im Einzelfall halten wir es sogar für schädlich, wenn ein Buchauszug direkt im Abenteuer eingeführt wird, etwa weil er ein Geheimnis, das im Abenteuer auftaucht, zu früh lüften würde, oder weil er die Handlung verlangsamt, da er erst einmal gelesen werden muss. In so einem Fall sollte der Spielleiter überlegen, ob er den Text ganz weglässt

oder die Charaktere erst *nach* dem Abenteuer darauf stoßen lässt.

Wenn der Spielleiter sich aber sicher ist, dass der Moment passt und der Auszug die Atmosphäre vertieft und vor allem die Abenteuerhandlung und den Spannungsbogen des Abenteuers nicht stört, kann er aber die Mythosbuchauszüge in den Abenteuern einsetzen.

Er kann dann einzelne Abschnitte laut vorlesen oder vorlesen lassen. Realistischer ist es natürlich, wenn die Spieler diese selbst lesen und dann versuchen den anderen zu erklären, was sie da gefunden haben. Genauso gut aber kann der Spielleiter über eine weitere Person, wie einen Nichtspielercharakter, Passagen inhaltlich referieren lassen. Dies empfiehlt sich gerade dann, wenn die Spielercharaktere ein bestimmtes Buch haben übersetzen lassen müssen, da sie die entsprechende Sprache nicht beherrschen.

Weiterhin kann es durchaus sein, dass die Spieler ein weitaus größeres Interesse an diesen Auszügen

entwickeln als der Spielleiter selbst, was eine Spielrunde durchaus verlangsamen oder gar aufhalten kann. In diesem Fall empfiehlt es sich, den Lesenden für die Zeit des Lesens aus der Spielrunde auszuschließen, ihn aber so sitzen zu lassen, dass er mitbekommt, was geschieht, ohne dass er eingreifen darf. Spielimmanent symbolisiert das die Zeit, in der der Spielercharakter nun einmal ausschließlich damit beschäftigt ist, das mysteriöse Buch zu verstehen und damit nicht wirklich erreichbar ist. Psychologisch setzt das aber den Spieler selbst unter Druck, da er ja schließlich nichts verpassen will. Das führt dazu, dass er schnell und unkonzentriert liest, was zu fatalen Missverständnissen führen kann. Vor allem aber führt es dazu, dass ein Spieler nicht mitten in den aktionsreichsten Momenten auf die Idee kommt, eine gewisse Buchstelle lesen zu wollen. Es hängt also im Wesentlichen vom Fingerspitzengefühl des Spielleiters ab, ob und wenn ja, wie er wo was einsetzt.

## Kleiner Almanach der Bücher

***Attack of the Killer-Bugs***, in: *Weird Adventures*, von Belknap Norman, Boston 1916.

*Form und Inhalt:* Auf billigem, grauen Papier gedruckt, ist der geleimte Roman ein typischer Vertreter früher Pulp-Magazine. Auf dem in schreiendem Lila gehaltenen Cover sieht der Betrachter eine blonde, junge Frau in einem wehenden Nachthemd schreiend davonlaufen, während sich vor ihr so etwas wie ein riesiger Hirschkäfer drohend aufrichtet. Direkt hinter ihr wächst etwas wie eine riesige Aubergine aus dem Boden, nur dass sie einen Kranz aus wirren Testikeln trägt, zwischen denen in Eiterbeulen Käfer heranreifen. Käfer, von denen sich Hunderte hinter ihr versammelt haben. Die violette Aubergine, die sich auf grünem Schleim fortbewegt, besitzt Dutzende von Mäulern in ihrer Fruchtoberfläche und hat sich mit ihren sichtlich gierigen Testikeln schon an den Oberschenkeln der Frau hochgewickelt.

Der Roman selbst handelt von einer heruntergekommenen Kleinstadt in den Wäldern Vermonts, wo sich insektenartige Außerirdische als Menschen getarnt haben um so ihre Invasion vorzubereiten. Ein von der Obrigkeit enttäuschter soldatischer Kämpfer deckt die Intrige auf und rettet nicht nur Amerika, sondern die ganze Welt – und das nicht nur vor den Außerirdischen, sondern auch vor dem menschlichen Gegenspieler, einem irrsinnigen deutschen Arzt.

Sobald die Charaktere in dem Szenario „Kinder des Käfers“ selbst mit den ersten riesigen Insekten aneinander geraten sind, werden sie diesen Roman nicht mehr lustig, sondern beklemmend finden, obwohl er mit den tatsächlichen Ereignissen nur sehr wenig zu tun hat.

*Der Autor:* Belknap Norman, ein haltloser Alkoholiker und typischer Schreiber derartiger Pulp-Novellen, geriet zufällig eines Tages nach dem Absturz des Tempelschiffs nach Stantonville. Er drang auch bis zu der Absturzstelle vor und wurde kurzfristig von einem der Insekten von Shaggai übernommen. Doch die Außerirdischen konnten wenig mit seinem ständig von Alkohol umnebelten Geist und seinen chaotischen Gedanken anfangen. Die Erlebnisse verarbeitete der Autor auf seine Weise. Forschen die Charaktere nach, erfahren sie nur noch, dass *Weird Adventures*, ein zweitklassiges Magazin, 1921 eingestellt wurde. Der Autor aber starb 1918 im Delirium Tremens irgendwo in Massachusetts.

*Mythoswissen:* Nur unsinniges, nicht brauchbares Durcheinander

*Stabilitätsverlust:* 0/1W2 (Aber auch nur dann, wenn den Charakteren deutlich wird, dass die Handlung auf tatsächlichen Erlebnissen des Autors beruht.)

*Zauber:* keine

***Cthulhu in the Necronomicon***, von Dr. Laban Shrewsbury, Arkham 1915, posthum veröffentlicht von Dr. Godfrey-Cass.

*Form und Inhalt:* Anders als im Regelwerk angegeben, existieren kaum bekannte gedruckte Exemplare des originären Manuskriptes. In Druck wurde es von einem engen Freund des verschwundenen Professors gegeben, der in etwa 100 Exemplare herstellen ließ. Der billig gebundene, in kleiner enger Schrift gedruckte Band wirkt unauffällig und reizt wenig dazu einen Blick hineinzuwerfen. Shrewsbury beschäftigt sich zunächst ausgiebig mit dem Verfasser des Necronomicons und stellt zunächst fest, dass das Buch in großen Teilen eine extrem leidenschaftliche und zugleich konfuse Wiedergabe arabischer und altorientalischer Mythen darstellt, die über persische Vorstellungen hin zu babylonischen und sumerischen Göttervorstellungen führen. In einem weiteren Kapitel werden, abgeleitet aus diesen Vorstellungen, verschiedene Götter beschrieben, die sich um ein ultimatives Chaos im Herzen des Universums gruppieren. Recht übergangslos beschäftigt sich Laban dann mit Ähnlichkeiten zur Mythologie der Südseeinsulaner und mit verschiedenen Kontinenten, die einst existiert haben müssen, nun aber untergegangen sind. Die Beschäftigung mit einem noch existierenden Kult um einen angeblich schlafenden, urzeitlichen Dämon herum lässt ihn postulieren, dass in der Vorzeit noch andere Rassen

aus den Weiten des Weltraums die Erde besucht und sich hier niedergelassen haben könnten. In der Folge beschreibt er einige von ihnen, als sei er auf sie oder ihre Hinterlassenschaften schon einmal getroffen.

*Der Autor:* Laban Shrewsbury galt als hoffnungsvolles Talent im anthropologischen Bereich, das einige umwälzende, Aufsehen erregende Veröffentlichungen zu den Mythen und der Magie der verschiedenen Kulturen in der Südsee herausbrachte. Seinen Ruf ruinierte er jedoch schnell, als er sich nicht nur dem arabischen Raum zuwandte, sondern sich auch mehr und mehr mit esoterischen und okkulten Themen beschäftigte. Aus diesem Grunde weigerte sich auch die Miskatonic-Universität zunächst seine späten Arbeiten zu veröffentlichen und tat es auch dann nicht, als der Doktor auf mysteriöse Weise spurlos verschwand. Sein enger Freund wurde kurz nach Herausgabe des oben aufgeführten Bandes bestialisch ermordet. Einzelne Polizeistellen sahen darin einen Ritualmord ausgeführt.

*Mythoswissen:* 6%

*Stabilitätsverlust:* 1W3/1W6

*Zauber:* In der Passage ist lediglich der Exvocationsritus des Zaubers *Rufe/Vertreibe Azathoth* zu finden.

***Das verschwundene Volk***, von Thomas Pratt, Boston 1913, gebundener Druck, in Englisch.

*Form und Inhalt:* Fest eingebunden in einen Umschlag mit verfremdeten Symbolen südamerikanischer Indianerkulturen, ist der Band billig gedruckt und in keiner sehr hohen Auflage erschienen. Inhaltlich unterscheidet sich das Werk nicht von den auch damals oberflächlichen populärwissenschaftlichen Spekulationen. Aus allen möglichen Forschungsarbeiten hat sich der Autor Bilder und ungelöste Fragen herausgesucht um seine These von der ehemaligen Existenz eines im Pazifik gelegenen Kontinentes namens Mu zu untermauern, wobei er sich hauptsächlich auf die noch wenig erforschten Bereiche Südamerikas bezieht und behauptet, Überlebende einer sehr viel früheren Katastrophe hätten sich auf diesen Kontinent gerettet und seien der Grund für die vielfältigen Kulturen, die in Südamerika bestanden haben. Mu, der Kontinent, war ein beliebtes Thema in den Büchern dieser Art zu dieser Zeit, doch

vermittelt der Autor das Gefühl, weit mehr zu wissen als er zu schreiben wagt, wobei er immer wieder ein Welt umspannendes Pandämonium urzeitlicher Götter heraufbeschwört. Das Buch liest sich irritierend und beunruhigend.

*Der Autor:* Über Thomas Pratt ist wenig zu erfahren. Er war für die populärwissenschaftlichen Seiten im *Bostoner Globe* zuständig, bevor er dort wegen seiner Berichte über eine verlassene alte Kirche und den verschwundenen, düsteren Kult eines Ägyptologen entlassen wurde. Seine konfusen, so reißerisch wie oberflächlichen Bücher wurden mit der Zeit immer weniger verkauft. Auf der Suche nach einem geheimnisvollen Eingeborenenvolk, den Tcho-Tcho, verschwand Pratt spurlos in Asien.

*Mythoswissen:* 4%

*Stabilitätsverlust:* 1W3/1W6

*Zauber:* keine

**Der Schlüssel und das Tor**, indische, in Kobrahaut gebundene Handschrift unbekannter Herkunft und unbestimmbaren Alters, in Sanskrit.

*Form und Inhalt:* Zunächst einmal wird das Werk niemand für ein Buch halten, denn es ist lang, schmal, sowie über und über mit indisch wirkenden Symbolen überzogen. Erst der zweite Blick bezeugt, dass es tatsächlich auch ein Buch ist. Die Oberfläche besteht aus Kobrahaut, wie *Biologie* in Erfahrung bringt. Gehalten sind die wenigen, ungeheuer dünnen Seiten in einem seltenen Dialekt des Sanskrit, wobei der Verfasser zudem auch von ihm selbst kreierte Wörter verwendet. Das Buch selbst dürfte für einen gewöhnlichen Spielercharakter daher nicht zu lesen sein. So bleiben ihm nur Corbitts Übersetzungen. Gelingt es ihm dennoch, erfährt er, dass der schon erwähnte göttliche Urdämon nur durch eine hauchdünne Grenze von ihm getrennt ist und sich direkt neben ihm befindet. Der Text beschäftigt sich zuerst ausschließlich mit den Inkarnationen dieses Dämons und wie sie herbeigerufen werden können, anschließend aber auch mit dem, was der Beschwörer selbst erhält, wenn er diesen Inkarnationen dient. Wer das Buch das erste Mal berührt, fährt zurück, als hätte ihn etwas gestochen, und er wird alle Anzeichen einer schweren

Vergiftung aufweisen, was sich dann aber glücklicherweise als rein mentaler Effekt herausstellen wird.

*Der Autor:* Über ihn ist nichts bekannt. Das Alter des Buches lässt aber vermuten, dass es noch aus den Zeiten Moheno Daros und anderer großer indischer Städte stammt, die, nun längst vergangen, im 4. Jahrtausend vor Christus ihre Blütezeit hatten.

*Mythoswissen:* 5% (Im seltenen Fall, dass jemand die Handschrift insgesamt lesen und verstehen kann)

*Stabilitätsverlust:* 1W3/1W6

*Zauber:* In der Passage ist ein Ritus verzeichnet:

**Rufe Ramasekva:** (Der Spruch ähnelt *Rufe Yog-Sothoth* aus dem Spielleiter-Handbuch, nur werden für diese Anrufung sieben Beschwörer benötigt. Derjenige, der den siebenten Part in der Beschwörung übernimmt, fühlt sich schizophren zum Diener Yog-Sothoths berufen, während einer der anderen Kultisten von Ramasekva zerrissen und verzehrt wird. Das führt generell bei allen Beteiligten zu einem Verlust von 0/1W4 STA. Das Erscheinen Ramasekvas kostet 1W4/2W6 STA.)

**Letters and Legends of Sea Riders**, von Kenneth Rosenblatt, Oxford 1865, schmuckloser, zerfledderter und von den Jahren zerfressener geleimter Privatdruck.

*Form und Inhalt:* Das Buch ist mit billigsten Mitteln hergestellt worden: Einband, Leimung, Papier und Druck sind von mangelhafter Qualität. Es gibt nur noch wenige erhaltene, lesbare Exemplare, die zumeist in Antiquariaten in oder um Oxford herum zu finden sind (aber entgegen anderslautender Gerüchte nicht in Ulm, um Ulm oder um Ulm herum). In dem lamentierenden Vorwort beschwert sich der Verfasser, dass niemand seinen Theorien und Beweisen Aufmerksamkeit schenken wolle, diese aber so wichtig seien, dass er mit eigenen Mitteln das Büchlein finanziert habe. Der Text selbst erweist sich als zusammenhangslos und reiht historische Ereignisse, schriftliche Dokumente, Sagen und wilde Spekulationen ohne erkennbare Ordnung aneinander. Begonnen worden ist das Buch offenbar als Hommage an die ersten Entdecker und Piratenkapitäne, schwenkt aber bald um auf wirre Ideen über uralte, halb-menschliche

Völker, die in der Luft, in der Erde und in den Meeren leben sollen. Unter anderem erklärt er, Grönland sei eine Dschungelinsel gewesen, auf der Tiermenschen erste Zivilisationen gegründet hätten, behauptet, in der Antarktis lägen die Ruinen einer vergessenen Zivilisation unter dem Eis und die Welt selbst sei eine hohle Kugel, in deren Inneren sich eine weitere, alternative Erde mit einer Sonne befände. Insgesamt ist das Buch so wirr, dass kaum jemand versuchen wird, es vollständig zu lesen.

*Der Autor:* Rosenblatt behauptet von sich, in Oxford studiert und dort als Doktorand gewirkt zu haben. In den alten Aufzeichnungen wird sein Name jedoch nicht erwähnt, und auch sonst ist er vollkommen unbekannt.

*Mythoswissen:* 2%

*Stabilitätsverlust:* 1W2/1W4

*Zauber:* keine

**Pnakotic Manuscripts**, Verfasser unbekannt, handschriftliches Skript aus dem 15. Jahrhundert, in altem Englisch.

*Form und Inhalt:* In mit verzierten Kupferplatten verstärktem Leder eingebunden, ist das handschriftliche Manuskript zusätzlich mit zwei Schlössern gesichert. Der unbekannte Verfasser, der offensichtlich zugleich Übersetzer ist, gibt an, die Geschichte der „Zauberei und der ihr verbundenen Dämonen und Herren der Zauberei“ aus uralten Papyri zusammengetragen zu haben, wobei er nur einen Teil von dem erfasst habe, was als die Pnakotischen Hinterlassenschaften bekannt sei. Inhaltlich beschäftigt sich das Buch dann weniger mit Magiern, sondern mit der Geschichte uralter, vor der eigentlichen Menschheit existierender Völker und ihren Reichen. Großen Raum nimmt dabei die Beschreibung „Mus, des vielgestaltigen Landes“ ein, ein Kontinent, der möglicherweise im Pazifik gelegen war. Sieben sehr verschiedene Königreiche werden da beschrieben, wobei eines von Dämonen unter einem düsteren König von Xoth und seiner Stadt R'lyeh regiert wird. Auch die andere Könige werden vorgestellt, das Buch endet in einer Apokalypse, in der die Dämonen unter der Führung eines vulkanischen Herrn, Ghatanothoa genannt, aus der Erde hervorbrechen und die Länder bis auf jenes von R'lyeh vernichten. Wer bis dahin kein Mythoswissen besaß, wird das Buch verwirrt, aber ansonsten gänzlich unberührt beiseite legen. Andere jedoch werden um so überzeugter sein, dass es wirklich noch heimliche Herren aus grauen Vorzeiten gibt und jede Katastrophe als Zeichen unirdischer Tätigkeit betrachten.

*Der Autor:* Es gibt keinen namentlich bekannten Verfasser. In verschiedenen Büchereien und Museen werden jedoch Reste von Tonscherben und Papyri aufbewahrt, die als Grundlage jenes alten Werkes gelten, welches allerdings selbst auch

nur als Teil eines ganzen Themenkomplexes gilt und längst nicht alles erfasst. Bis in das späte 18. Jahrhundert hinein wurde dem Buch wenig Aufmerksamkeit geschenkt, bis mehr und mehr Expeditionen auf Dinge und Relikte stießen, die in diesem Buch oder zugehörigen Skriptteilen beschrieben werden. Esoterikern gelten die Pnakotischen Fragmente als Überreste einer frühen Chronologie der Menschheit.

*Mythoswissen:* 10%

*Stabilitätsverlust:* 1W4/1W8

*Zauber:* In den Passagen sind zwei neue Riten verzeichnet:

**Spüre Kinder Shub-Nigguraths:** Mit dem Spruch können Abkömmlinge der Gottheit aufgespürt werden, genau lokalisiert werden können sie jedoch nur, wenn es dem Zaubernden gelingt, auf der Widerstandstabelle das Wesen durch einen entsprechenden Wurf gegen MA zu überwinden. Gelingt diese Kraftprobe, hat der Zaubernde pro 10 weiteren Minuten eine Chance von 8%, entsprechende Gegner aufzuspüren. Unglücklicherweise funktioniert der Spruch in beide Richtungen, was heißt, die entsprechenden Dinge oder Wesenheiten haben ebenfalls die Chance, den Zaubernden zu bemerken.

**Schutz vor Shub-Nigguraths Kindern:** Greifen Schützlinge oder Kinder Shub-Nigguraths den Magier physisch an, gleitet der Angriff an ihm ab, aber jeder Angriff kostet 1W4 Magiepunkte. Sind die Punkte aufgebraucht, wird der Zaubernde ohnmächtig und der Schutz erlischt. Damit kommen die Gegenspieler dann doch noch zu ihrer ersehnten Mahlzeit. Allerdings spürt der Zaubernde, wie ihn die Kräfte verlassen. Er kann daher den Ritus vorzeitig abbrechen.

**Ponape Scripture**, von Kapitän Abner Ezekiel Hoag, 1795 posthum in Boston veröffentlicht, in altertümlichem Englisch.

*Form und Inhalt:* Von dem Buch gibt es sowohl eine ehemals recht weit verbreitete, weitgehend von allen Dingen, die mit schwarzer Magie verwechselt werden könnten, gereinigte Version als auch Kopien des ursprünglichen, handschriftlichen Manuskripts. Die in dem Szenario erscheinende Version gehört zu den gedruckten Ausgaben und enthält so gut wie keine magischen Riten. Doch das Buch ist auch so erschreckend genug. Zum einen

gibt es sehr detailliert die Psyche eines ausgesprochen brutalen und rücksichtslosen Handelskapitäns wieder, der in gestelzter Form ungerührt von den Verrätereien, Morden und Betrügereien erzählt, die er begangen hat. Weiterhin ist es Zeugnis der absoluten Fantasielosigkeit, die diesem Manne eigen gewesen sein muss. Was er beschreibt, ist daher ganz offenbar das, was er wirklich erlebt hat. Das führt

dazu, dass Leser sich ernsthaft mit der Frage beschäftigen, ob es menschenartige, ungeheuerliche Dinge im Meer geben kann, die nicht nur eine andersartige Kultur besitzen, sondern auch sinistre Beziehungen zu Menschen in abgelegenen Gebieten aufgenommen haben. Mehrere Orte, an denen Hoag auf Vertreter dieser Fischmenschen getroffen sein muss, werden detailliert beschrieben. Dazu gehört vor allem die Handelsstadt Insmouth in Neuengland, aber auch andere Gebiete, wie etwa die schottische Küste, werden erwähnt. Zudem geht Ezekiel Hoag ausführlich auf einen geheimen Kult ein, der einen im Meer schlafenden Dämonen verehren soll, und erwähnt verschiedene Zentren, die er aufgesucht hat. In der gedruckten Ausgabe wird zwar erwähnt, dass sich der Kapitän, immer mehr dem Kult annähernd, an der Übersetzung gewisser alter Manuskripte versuchte, diese sind aber im Druck selbst nicht zu finden. Letztendlich sehen sich die Leser vor die Tatsache gestellt, dass es einen seit Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden bestehenden Geheimkult geben muss, der dämonische Götter verehrt. Wie erschreckend sie das finden, bleibt Spielern und Spielleitern überlassen.

*Der Autor:* Abner Ezekiel Hoag, ein typischer Händlerkapitän seiner Zeit, lebte im 18. Jahrhundert und wurde in Kingsport beerdigt. Ob er aber auch aus dieser Stadt stammt, ist ungewiss.

***Seven Cryptical Books of Earth***, drittes Buch, Golden Goblin Press 1920, aus dem Chinesischen ins Englische übertragen.

*Form und Inhalt:* Die Ausgabe des so berühmten wie berüchtigten kleinen Verlages für okkulte Literatur ist liebevoll aufgemacht, im orientalischen Stil gehalten. Die aufwändigen Kunstdrucke in dem Buch sind deutlich erst in neuer Zeit entstanden. Grundlage der Illustrationen sind Motive aus chinesischen, aber auch indischen Schöpfungsgeschichten. Die Herkunft der englischen Übersetzung ist zweifelhaft und nicht angegeben, zudem ist sie sichtlich an manchen Stellen stark gekürzt. Der Text selbst berichtet aus der Entstehungszeit der Erde, wobei er den verschiedenen Dämonen des Chaos, die Erde, Wasser, Himmel und Feuer bevölkern, besonderes Augenmerk schenkt. Vor allem beschäftigt er sich aber auch mit den mannigfachen Formen eines göttlichen Dämons, eines im offiziellen Buddhismus unbekanntem Gegenspielers, der zwischen den Zeiten und Räumen wohnt. Wer das

Ansonsten hat er mit allem Geld gemacht, mit dem man in diesen Zeiten als Yankee Geld machen konnte: Neben seinem offiziellen Seehandel betätigte er sich als Sklavenhändler, Pirat, Schmuggler und Walfänger. In seinen späteren Jahren verlegte er sich auf immer längere Fahrten in die Südsee und hielt sich dort schließlich mehrere Jahre auf, ehe er zunächst nach Insmouth und dann nach Kingsport zurückkehrte um friedlich in seinem Bette zu sterben.

*Mythoswissen:* 5%

*Stabilitätsverlust:* 1W3/1W6

*Zauber:* In der Passage ist ein neuer Ritus verzeichnet:

***Unter Wasser atmen:*** Sobald der Durchführende die Anrufung ausspricht und die Paste aufträgt, wird er von Visionen unterseeischer Städte überwältigt, was ihn 1W6 Stabilitätspunkte kostet. Auch verlangt der Ritus hohe seelische Kraft, was sich in 2W6 Magiepunkteverlust niederschlägt. Zudem ist die Wirkungsdauer des Ritus höchst ungewiss. Nach jeweils 2W10 Runden ist eine Probe auf *Schwimmen* notwendig. Misslingt diese, setzen die Regeln für *Ertrinken* ein, nur dass in diesem Fall die anfängliche Schwierigkeit der Widerstandsproben nicht bei KOx10, sondern bei KOx5 liegt. Ansonsten ist für die Wirksamkeit des Ritus nur der Kreis und die Anrufung selbst so wichtig wie notwendig.

Buch vollständig liest, wird unweigerlich von dem Gefühl erfasst, von einem großen und bedeutendem Geheimnis nur einen Zipfel zu kennen und wird für Wochen von dem unwiderstehlichen Bedürfnis gefesselt, mehr über Yog-Sothoth zu erfahren.

*Der Autor:* Geschrieben wurden *The Seven Cryptical Books of Earth* von dem chinesischen Philosophen Hsan, dem Größeren, der vermutlich im 2. Jahrhundert in China lebte. Ursprünglich bestanden die Bücher aus sieben voluminösen Schriftrollen, die jede für sich ein Buch darstellten. Diese sind jedoch lange schon verloren gegangen.

*Mythoswissen:* 1W4 (Nur im Falle der stark gekürzten amerikanischen Ausgabe)

*Stabilitätsverlust:* 1W2/1W4

*Zauber:* *Braue Weltraum-Met* (Siehe Spielleiter-Handbuch)

**True Magick**, von Theophilus Wenn, gebundenes, von Hand geschriebenes Manuskript aus dem 17. Jahrhundert, aus England.

*Form und Inhalt:* Nur wer ausgezeichnete Kenntnisse in altem Englisch besitzt, wird dieses weitgehend schmucklose, nur durch grobe Skizzen und krude Bilder unterbrochene handschriftliche Buch lesen können und er wird dann auch feststellen, dass viele Passagen ihm unverständlich bleiben müssen, weil sich der Schreiber geheimer Symbole und einer Geheimsprache befleißigt, die ihm und seinen Schülern, ansonsten aber wohl niemandem vertraut gewesen sein dürften. Das Buch erweist sich schnell als geheimes Lehrwerk, gedacht um die Schüler eines alchemistischen Magiers auf den rechten Weg zu führen. Einige Hinweise deuten darauf hin, dass dieses Buch auch nur für eine ganz bestimmte Person gedacht war. Geschrieben ist es aus der Sicht eines Menschen, der sich verbunden weiß mit chaotischen, dunklen Göttern und ihren ertümlichen Dienern, die, so deutet es sich an, schon zu Zeiten existiert haben müssen, als die Menschheit noch nicht entstanden war. Das Buch vermittelt die Gewissheit, dass diese fremden Götter tatsächlich existieren könnten und das

Leben eines modernen Menschen beeinflussen. Wer das Buch liest, ist danach noch Wochen beschäftigt jegliche Ereignisse am Tage auf übernatürliche Einflüsse zurückzuführen.

*Der Autor:* Obwohl die Namen der wichtigeren Alchimisten und Magier bekannt sind, findet man Wenns Namen nicht in den entsprechenden Listen, was ungewöhnlich für ein Mann seines Wissens ist. So nimmt man an, der Schreiber habe ein Pseudonym benutzt um im ärgsten Falle nicht von der Inquisition erkannt zu werden. Von der Handschrift selbst gibt es nur wenige Exemplare, da sie offenbar eigens für einen engen Kreis an Schülern in geringer Stückzahl angefertigt wurde. Bisher ist nur die Existenz eines einzigen Exemplars bekannt, das sich in der Bibliothek des British Museum London befindet.

*Mythoswissen:* 6%

*Stabilitätsverlust:* 1W4/1W8

*Zauber:* In der Passage wird beschrieben, wie ein *Zeichen der Älteren* erzeugt werden kann.

## fundorte

Wenn der Spielleiter die hier beschriebenen Mythoswerke in den Szenarien einbauen möchte, dann sollte dies an glaubhaften Orten passieren. Daher zeigen wir im Folgenden, wo der Spielleiter — so er die Werke überhaupt einbauen möchte — diese auftauchen lassen kann.

**Mr. Corbitt:** Alle drei Bücher sind in der Bibliothek des Erdgeschosses zu finden, wobei dazu geraten wird, sich auf zwei der angegebenen Bücher zu beschränken. Eines von ihnen ist hier nur als zusätzliche Option aufgeführt. So werden die *Cryptical Books* im Szenario nicht direkt erwähnt, können aber das mystisch-indische Flair des Geschehens verstärken. *Der Schlüssel und das Tor*, das zweite Buch, wäre aufgrund seines Formates sehr auffällig und würde jegliche Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Doch Corbitt hat es waagerecht gelegt und benutzt es nun als Unterlage für weitere Bücher, so dass nur *Verborgenes erkennen* den Charakteren das Buch in die Hände spielt. Die handschriftlichen Übersetzungen Corbitts aus dem Sanskrit liegen in dem dünnen Buch ein und fallen heraus, wenn es jemand in die Hand nimmt.

**Das knarrende und windschiefe Haus:** Im Studierzimmer finden die Charaktere, wie im Szenario angegeben, das aufgeschlagene Buch von

Thomas Pratt. Der Brief an John Deramus findet sich weitgehend unbeschädigt in der aufgeplatzten Kiste auf dem Dachboden. Er kann vom Spielleiter dazu benutzt werden um die eigentliche Expedition selbst etwas geheimnisvoller erscheinen zu lassen. Auch kann er die erwähnten Namen als Einstieg für ein eigenes, weiterführendes Abenteuer verwenden. Die *Pnakotic Manuscripts* liegen zwischen all den anderen im Keller gelagerten Materialien, die der Archäologe der Bibliothek vermacht hat. Nur *Überreden* oder *Überzeugen* wird den Charakteren dort Zugang zu verschaffen.

**Devil's Hole:** Im Keller, dort, wo in der Metallkiste das chinesische Pergament zu finden ist, bewahrten die MacBains auch das Buch Abner Ezekiel Hoags auf. Das Buch ist außerordentlich gut erhalten, wenn es auch in früheren Zeiten deutlich sehr oft gelesen wurde. *Letters and Legends* liegt unter einem Bücherstapel auf dem Schreibtisch des verstorbenen Professors in der Universität, wobei an der die betreffende Passage enthaltene Seite ein Lesezeichen eingelegt ist.

**Kinder des Käfers:** *Attack of the Killer-Bugs*, den Pulproman, können Spielercharaktere im Lesesaal von Horowitz' Hotel finden. Zu Zeiten, als der Hotelier selbst noch nicht besessen war, hatte er

ihn zusammen mit Dutzenden ähnlicher Romane gekauft, nie aber gelesen. *Cthulhu in the Necronomicon* wäre in der Bibliothek der Stadt aufzutreiben. Die Insekten versuchten unter anderem herauszufinden, ob ihre neue Wirtsrace von ihrer Existenz irgendwann schon einmal erfahren hatte, sind aber nur an sehr wenige Bücher mit entsprechenden

Inhalten gelangt. Die meisten davon wurden mittlerweile längst vernichtet. Nur Shrewsburys unscheinbaren Band haben sie übersehen, da ihre menschlichen Wirte sich nie dazu überwinden konnten, dieses so öde wie langweilige Buch zu lesen. Nun verstaubt es in den Regalen der Bücherei.

## Die Buchauszüge

Buchauszüge zu: MR.CORBITT

*Auszug aus den Seven Cryptical Books of Earth, drittes Buch, Golden Goblin Press 1920, in Englisch.*

... Und trägt auch Vishnu das Zeichen der Königswürde, hält er auch in seinen vier Armen das Zeichen der Königswürde, hält er auch in seinen vier Armen die vier heiligen Gegenstände, Kaumodaki, die Keule, Chakra, die Scheibe, das Muschelhorn und die Lotosblüte, weil er im Chaos der Schöpfung die Zuflucht aller Wesen ist, da er die Ordnung erhält, ihm ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen, ist er, der Tor und Schlüssel und Öffner des Wegs zugleich ist, dunkler Herr der äußeren Sphären, dem selbst der dunkle Mahlstrom nicht gebieten kann, dunkler Herr der Rakschasas und selbst der Asuras. Von Brahma wurde er vergessen, denn dessen Welten berühren ihn nicht und so wartet er zwischen den Zeiten auf das Erwachen des Einen um den strahlenden Keim der Welten zu verderben, der in den neuen Zeiten dem goldenen Hiranya-Garbha entsteigen will, so dass die aus den äußeren Sphären erneut in Besitz nehmen, was ihnen war, ihnen ist und sein wird.

Und ist es auch Vishnu, der Erhalter auf seiner göttlichen Weltenschlange, der immer wieder auf Garuda, dem Vogel, Sternenwelten durchreitet im Kampfe gegen die Häupter der Asuras, ist es auch Vishnu, dessen zahlreiche Gestalten sind wie Sand an den Gestaden der Meere, gehen auch von ihm wie von einem See, der nicht zu erschöpfen ist, zahllose Gestalten seiner selbst aus um das Leid zu löschen, so stellt sich doch jedem seiner Gestalten eine Gestalt jenes Weltenwanderers entgegen, der Yog-Sothoth genannt sein wird. Die Finsterste aber wird Ramasekva genannt, zu finden in den Bergen, deren Gipfel den Himmel tragen, und geboren aus der schwarzen guna, Tamas, und der roten guna, Radjas, so dass sich Dumpfheit und wildes Begehren vermengten mit dem düstersten Sinn des Weltenwanderers.

Doch in die Welt geschickt wurde Ramasekva nur mit dem einen Ziel, nämlich ihm, der nach ihm kommen wird und sein Sohn wie der Sohn des Weltenwanderers sein wird, den Weg zu ebnen in dieser Welt, damit er die Brücke sei für den Weg, auf dass das Tor sich öffne und er selbst,

der Yog-Sothoth genannt wird, herniederkommen könne aus unendlichen Weiten und Räumen um zu fressen an den Wurzeln der Welt.

Aber da der vielarmige Ramasekva erschaffen wurde aus Dumpfheit und wildem Trieb, aber da sein Vater nichts ist, was auf dieser Welt existieren wird ohne Schlüssel, existiert auch Ramasekva nur in den Drogen berauschten Träumen jener, die gewisse Kräuter rauchen unter den ekstatischen Gesängen der Brahmanen, deren Lieder noch aus den Zeiten vor der Zeit stammen. ...

... Da aber der, der in den Lücken der Schöpfung lebt und das Tor und die Welt genannt wird, wacht, wenn Brahma schläft, aber nicht ist, wenn Brahma erneut erwacht, bleibt er unerkannt und wandert zwischen Welten und Zeiten wie es ihm beliebt. Er sah den schwarzen Kontinent ebenso, so wie eben dieser vor seinem Geiste in den Fluten versank, er sah die düstere Macht des Herrn von Xoth ebenso wie seinen ewigen Schlaf, sah die Magier Valusiens untergehen, sah Ubbo-Sathla auf dem Meeresgrund, sah wie die Welt zur Welt wurde und die Zeit zur Zeit, wo auch noch jetzt die ewigen Jäger gleich blutigen, gierigen Hunden auf jene warten, die sich in ihre Nähe verirren. Und er, der der ewige Wanderer ist, nimmt den, der ihm vertraut und der ihm dient, auf seinen Wegen mit, wenn jener aus einer weißen Pfeife rauchet ein Gemisch aus Soma und dem Saft des Mohns, während er meditieret über dem Mantra, das Ramasekva ihm gab:

***Ra ke va mo - mo va ke ra***

... Zwischen all den Dämonen und dämonischen Göttern, zwischen all den Dingen aber, die die äußeren Sphären beherrschen, ist Yog-Sothoth derjenige, der Schlüssel, Tor und Weg zugleich genannt wird. Mächtig ist er, nicht geringer als der schwarze Mahlstrom selbst, der da auf seinem Throne im Herzen der Welt sitzt, umgeben von seinen geringeren Dienern. Denn wenn auch Azathoth im Herzen der Welt sitzt, so sitzt Yog-Sothoth zwischen all den Welten in einem Raum, in dem nichts nicht ist und von dem er gelangen kann in jegliche Zeit und in jegliche Welt, auch wenn ihm der Weg versperrt ist zu der Kraft des Lebens.

Du aber, der den Spuren der weisen Männer Chinas, der Magier Hyperboreas und selbst der schlangenhäutigen Zauberer Valusiens folgen willst, du, der selbst vor dem Wissen, welches in den versunkenen Mauern Rholys verborgen liegt, nicht scheust und begierig nach den Weisheiten bist, die die Großen Alten, die Älteren Wesen und die Äußeren Götter in Celaenos heiligen Hallen verborgen halten, wirst durch ihn, der Weg, Tor und Schlüssel zugleich ist, Zutritt zu all dem erlangen, was du zu sehen wünschst und was dein Herz begehrt, wenn du ihm dienst und ihm das verschaffst, wonach sich sein Wesen verzehrt. Wenn du ihm eine Brücke errichtest in die Nichts ahnende Welt, auf dass er hier schwelgen und sich sättigen kann an den Seelen der Menschen, führt er dich in Welten, die du dir nie erträumen liebest, zeigt er dir Dinge, die dich erheben werden selbst über die mächtigsten Könige, wird er dich erleben lassen, wie die Welt entstand, wie die Sterne die Erde befruchteten und wie die, die waren, wiederkommen werden, bis die Sonne über der staubigen Wüstenei rot erlischt. Du aber wirst, wenn auch nicht in deinem Körper, dies alles sehen, du wirst in dieser und den danach folgenden Welten leben und zu den wahrhaft weisen Männern gehören, doch nur dann, wenn du ihm ewiglich dienst und nicht durch Torheit und Hoffärtigkeit in Ungnade ihm zur Nahrung wirst. ...

... Wenn du aber seinen Wegen folgst, wirst du auf seltsame Dinge und seltsame Wesen stoßen, und nicht alles wird dir wohl gesonnen sein. Und auch so manche Tür und so manches Tor wird sich vor dir erst dann öffnen, wenn du ein Zeichen bei dir trägst, wie es überliefert wird aus den Zeiten von Atlantis, aus den Zeiten Hyperboreas und den Zeiten davor. Was du dafür benötigst, ist nicht mehr als ein scharfes Messer, das du Yog-Sothoth geweiht hast, sowie einen Block aus schwarzen Basalt. Erhitze das Messer über einem Feuer und ritze dann damit einen deiner Finger, auf dass dein Blut verzehret werde. Schneide dann mit der noch heißen Schneide dieses Zeichen in den Stein:



... Da war es aber, dass sich der Berg, der kein Berg war und nicht vorhanden war in der Welt, die von Brahma geschaffen worden war, spaltete in vielerlei Häupter, die sich wiederum auftaten und deren Mitte Ramasekva entsprang. Dieser setzte sich aber auf einen Thron, hoch oben auf dem rauchenden Berg, der war entstanden aus knöchernen Schädeln all derer, die ihm, dem Weltenzerstörer, als Nahrung gedient hatten und ihr Gebein nun seinen schlangengleichen sieben Gliedern als Stütze diente. Er, der der Weltenzerstörer ist, hob aber an zu sprechen in Stimmen, sieben an der Zahl, und blickte um sich mit Augen, in denen in jedem von ihnen sieben Sterne schwammen. Zähle ruhig die Körner an den Stränden, du, der du der Erhalter genannt, mir unterlegen sein wirst, wenn die Macht des Weltenschöpfers diesen verlässt und er elendiglich ertrinken und versinken muss in den Urwassern, da Ananta, die große Weltenschlange, ihn nicht mehr halten kann. Freue dich noch deiner Siege, so wie als du kamst als Mataya, um mich aus den Meeren der entstehenden Welten zu vertreiben. Freue dich so wie als du kamst als Kurma, die Schildkröte, und mich daran hindertest nach dem zu greifen, was die Weltenschöpfungen mir verhießen. Freue dich so wie als du kamst als Jahara, der Eber, und die junge Welt auf deine Hauer nahmst um sie meinem Zugriff zu entziehen. Als Mann-Löwe zerstörtest du die mächtige Soma-Festung und meine Türme, auf denen meine Diener ergeben in den Himmel schriehen um die Bande zu lockern. Als du als Zwerg kamst, erkannte ich dich nicht und deine drei Schritte verschlossen mir die Welt. Doch wisse, die letzte meiner Gestalten wird dich täuschen und deine Verehrer, sie werden dich enttäuschen, denn ich werde dreigestaltig wiederkommen in einer Zeit, in der diese den äußeren Reichtum anbeten und die Brahmanen nur noch ihren Titel in Unwissenheit tragen, während sie den verworrenen Völkern und ihren machtsüchtigen Herrschern dienen. Die Schönheit wird verloren gehen und die Erde ist dann in den Augen der Völker nur noch dazu da um zu dienen. Doch ich werde dann hervorkommen hinter den Mauern und für immer meine Schleier ablegen, ich werde erweckt werden und hervorbrechen aus dem rauchenden Soma-Berge und ich werde mich an dem laben, der mich rief. Dann werde ich einen Diener wählen, der nicht weiß, dass er mein Diener sein wird, nur nachhängt seinen eigenen verworrenen Träumen und ich werde ihm den Weg zeigen. Und ich werde der Schlüssel sein, der in das Schloss gesteckt wird, auf dass es unter Jammern und Wehklagen gebäre die Brücke, während sein Geist mir dienen wird hinter den Mauern. Das, was die Brücke sein wird, wird aber unbeachtet und

abgeschieden heranwachsen, bis es zu spät sein wird, so dass Man-Baga-ri einen Spalt aufreißen wird zwischen den Gliedern der siebenköpfigen Schlange, so dass ich, Ramasekva, hervorkommen kann hinter den Mauern und verlassen meinen Thron auf dem Soma-Berge. Wenn du dann herniederkommst auf deinem weißen Pferde, wird die Welt wie einst öd und leer sein, du aber wirst jammern und klagen in meinem allmächtigen Schatten. ...

... Siehe, aber so rufen mich meine Diener, damit ich ihnen weissage und zeige die Wege ihrer Macht, wenn ich sitze auf dem Throne, oben im rauchenden, gespaltenen Soma-Berge. Sie gehen hin und sammeln Kräuter allerlei Art und es ist einerlei, welches der Kräuter sie wählen und es ist einerlei, wie sie es denn vermischen und wie viel sie von diesen Substanzen verwenden. Denn es sind nicht mehr denn derer sieben und eines ist unter ihnen, welches sie nie finden werden, denn sie können es nur erhalten aus meinen Händen über die Hände meines ehrerbietigen Dieners und sie müssen es dann hegen und pflegen wie ihr eigenes Kind und sie müssen es nähren bei Vollmond mit einem Maß ihres eigenen Blutes. Steht es dann in Blüte, wird es gemischt mit den anderen Substanzen, deren Rang so weit niedriger liegt. In der nächsten Nacht, dann, wenn erneut der Mond gerundet ist, schnitzen sich meine Diener ein Rauchgerät, welches geformt ist wie eine verwinkelte Pfeife mit sieben Mundstücken.

Finden sie sich dann zu siebent zusammen an einem erhöhten Punkt, und ist es an diesem Punkt dunkel und ist es an diesem Punkt kalt und sind es sieben, die gemeinsam schmauchen und sagt der eine, ich bin der Schlüssel, diene dem Tore, und sagt der Zweite, ich bin das Tor, diene der Brücke, und sagt der Dritte, ich bin die Brücke, diene dem Schlüssel, und sagt der Vierte, ich bin der Schlüssel, diene dem Tor, und sagt der Fünfte, ich bin das Tor, diene der Brücke, und sagt der Sechste, ich bin die Brücke, diene dem Schlüssel, sagt der Siebente, da ich es bin, öffne ich das Tor, benutze die Brücke, und ich werde dann unter meinen Dienern sein. ...

## Buchauszüge zu: DAS KNARRENDE UND WINDSCHIEFE HAUS

Auszug aus *Das vergessene Volk*, von Thomas Pratt, Boston 1913, gebundener Privatdruck, in Englisch. Am Text sind handschriftliche Anmerkungen, die hier ebenfalls wiedergegeben werden.

... Auch wenn es den Herren Archäologen orthodoxer Wissenschaftsausrichtung nicht gefallen wird: Sie müssen sich ein paar Fragen stellen lassen, auf die sie, in ihren gewohnten Denkbahnen bleibend, keine Antworten finden werden. Wie, zum Beispiel, ist es möglich, dass in den Anden ein hoch zivilisierter und gut organisierter, Länder umfassender Staat entstehen konnte, während die Dschungelvölker im primitiven Urzustand verharrten? Wie konnten die alten Inkaherrscher mit ihren geringen technischen Mitteln derart großartige, offenbar für die Ewigkeit gedachte Anlagen errichten? Und weiter noch: Bekannt ist doch, dass vor jenem Indianerstaat es an gleicher Stelle noch viel ältere Kulturen gab. Man erinnere sich nur an die Ruinenstädte in der Küstenwüste, die teils in das Meer hineingebaut scheinen und in denen man Meeresgötter verehrte.

Inmitten der Anden liegen die Ruinen einer Stadt, deren Bauten den Hochhäusern bestimmter uralter arabischer Städte gleichen, und errichtet wurde sie nur zu einem Zweck: die Sterne des Aldebaran zu beobachten. Wer bewohnte diese Stadt, deren Alter auf annähernd achttausend Jahre geschätzt wird? Und schließlich: wer errichtete die Metropole am Titicaca-See?

Es ist doch auffällig, dass die indianischen Kulturen um so älter und um so zivilisierter werden, je mehr einer sich dem südlichen

Ende Amerikas nähert. Selbst in den Bergen Feuerlands hat man vereinzelte, kärgliche Reste alter Bauten gefunden, die sich noch um vieles älter als alle bisherigen Funde erwiesen haben. Das lässt doch nur den Schluss zu, dass Amerika von dieser Seite aus von einem uralten Kulturvolk besiedelt wurde. Gewisse Bücher aber, Bücher, die oftmals verlacht und bei Seite geschoben werden, geben genau darüber Anhaltspunkte. In ihnen ist die Rede von einer untergegangenen Welt, die Mu genannt wird. Mu, das vielgestaltige Land, Mu, das sich aus dem Meer erhob um zu versinken, nur um sich ein zweites Mal zu erheben. Und sehr spezielle Gemeinschaften glauben auch immer noch daran und daran, dass sich Mu auch ein weiteres Mal aus den Wellen erheben wird, dann, wenn die Sterne richtig stehen.

Die Völker im brasilianischen Urwald sind alle miteinander verwandt und ihre Sprachen haben eine gemeinsame Wurzel, die auf einer alten Symbolik fußt, die älter als alle Mythen der Religionen scheint.

Weite Teile des Urwaldes, im besonderen der unzugängliche Teil zu den Kordillern hin, blieben bisher unerforscht. Macht das nicht den Schluss möglich, dass hier die Überreste einer weiteren mächtigen Zivilisation zu finden sein könnten? Ein Volk, das vielleicht vor einer Katastrophe floh nur um in einer weiteren endgültig unterzugehen?

DIESES RÄTSEL WERDE ICH WOHL - NOCH NICHT - LÖSEN KÖNNEN. DAS ANDERE ABER WOHL, DA MIR DEUTLICH GEWORDEN IST, WO DIESE SAGENHAFTEN STÄTTE GELEGEN ZU SEIN SCHEINT. UND, WIE ES DER HERRGOTT WILL, NATÜRLICH IM ABGELEGENSTEN UND WILDWÜCHSIGSTEN TEIL DER ANDEN. ABER WÄRE ES SONST EINE HERAUSFORDERUNG? WÄRE ES EINE ENTDECKUNG WERT? UND WIE MIR SCHEINT, SOLLTE ENDLICH WISSENSCHAFTLICHE FORSCHUNG REINE SPEKULATION ERSETZEN.

Wenn die Empirie nicht weiterhilft, ist es zulässig, auch andere Dinge zu Rate zu ziehen und so wurde ich fündig. In den *Pnakotic Manuscripts* wird von einem Volk berichtet, „... im Dschungel verborgen vor der Rache Ghatanothoas und dann groß geworden“, welches die Erdmutter anbetete. Es muss eine reichlich dämonische Göttin

gewesen sein, eine Göttin, die man hin und wieder auch als „Mutter der Tausend Jungen“ bezeichnete. Weiterhin wird in den entsprechenden Stellen auch von Wasser reichen, fruchtbaren Hügeln am Rande unzugänglicher, schroffer Berge berichtet, und dass dort ein „...bis zum Herz der Erde reichender“ großer Tempel gelegen habe.

WAS FÜR EIN RUCH HAT DIESER SCHARLATAN ZU RATE GEZOGEN? NIRGENDWO IST ES VERZEICHNET, NIEMAND SCHEINT ES ZU KENNEN. IMMERHIN, ICH HABE MEINE KONTAKTE, DIE AUCH DIE OBSKURSTEN RÜCHER AUFTREIBEN KÖNNEN. OB ICH ES INDESSEN RECHTZEITIG IN DEN HÄNDEN HALTE, MUSS ICH LEIDER BEZWEIFELN.

Verbindungen zur Küste müssen bestanden haben, selbst mit Ägypten und den dortigen Gottkönigen scheint das verschwundene Volk Kontakt gehabt zu haben. Dann aber scheinen die Priester, die als mächtige Männer mit magischen Kräften beschrieben werden, einen unglaublichen Fehler gemacht

zu haben. Tempel und Stadt wurden von einem Tag auf den anderen verlassen. Der Rest des ehemals mächtigen Reiches aber wird dann unter dem steten Druck expandierender Nachbarn auseinandergebrochen sein. ...

Auszug aus einem persönlichen Brief, adressiert an John Deramus an der Universität von Houston, Texas, auf Englisch.

MEIN SEHR GESCHÄTZTER JOHN,

JA, ES IST UM MICH SEHR STILL GEWORDEN, NACHDEM ICH AUS SÜDAMERIKA ZURÜCKGEKOMMEN BIN, NICHTS IST VON DEM EINGETROFFEN, WAS ICH MIR AN WISSENSCHAFTLICHEM RUHM VERSPRACH. GRUND DAFÜR IST NICHT, DASS MEINE EXPEDITION ERFOLGLOS GEWESEN SEI. GANZ IM GEGENTEIL, SIE HAT MEHR GEFUNDEN, ALS ICH ZU HOFFEN WAGTE, JA, SOGAR NOCH MEHR ALS FÜR UNSER ALLER SEELENHEIL SICH ALS GUT HERAUSSTELLEN WIRD. ICH VERSICHERE DIR, DAS SCHWEIGEN, DAS SICH ÜBER MICH NACH MEINER RÜCKKEHR LEGTE, DIE NICHTBEACHTUNG, SIE IST GEWOLLT UND BERUHT NICHT AUF DER MISSACHTUNG SO GIERIGER WIE NEIDISCHER KOLLEGEN. ALS ICH SO ALLEIN UND KRANK ZURÜCKKEHRTE, WURDE ICH BESTÜRMT UND ÜBERHÄUFT MIT VIELERLEI BERECHTIGTEN FRAGEN, UND ES MAG DURCHAUS SEIN, DASS NOCH DIE EINE ODER ANDERE FAMILIE EINES VERSTORBENEN EXPEDITIONSMITGLIEDS MICH VERKLAGEN WIRD. DOCH DAVOR HABE ICH KEINE RANGE. NIEMAND WURDE VON MIR GEZWUNGEN MICH AUF DIESER GEFÄHRLICHEN REISE ZU BEGLEITEN. VIELMEHR ÄNGSTIGT MICH DAS, WAS WIR TIEF IN DER ERDE IN DEN URALTEN, DÜSTEREN KATAKOMBEN UND VERWINKELTEN GÄNGEN DES GEWALTIG AUFGETÜRMTEN KUPPELIGEN TEMPELS FANDEN. ICH MUSS DIR GESTEHEN, ICH WEISS NICHT, WAS DIES WAR. ES WAR ETWAS VON GOTTESLÄSTERLICHER UNGEHEUERLICHKEIT, EINE BLASPHEMIE, DIE ES NICHT HÄTTE GEBEN DÜRFEN UND VOR DER MEINE WISSENSCHAFTLICH GESCHULTEN SINNE VERSAGTEN UND MICH IN VERGESSEN HÜLLTEN. ICH BIN EINER DER WENIGEN, DIE DIESEM JÄGER, DIESEM UNHEIMLICHEN FRESSER ENTKAMEN, DOCH VERFOLGT ER MICH AUCH JETZT NOCH IN MEINEN TRÄUMEN. MAG SEIN, DASS ICH IHM GAR NICHT ENTKOMMEN KONNTE UND NOCH EINMAL VOR IHM FLIEHEN MUSS, ALLES ZURÜCKLASSEND, WAS MIR LIEB IST.

ABER VIELLEICHT BEGINNE ICH AM ANFANG UND MUSS ZUGEBEN, DASS SELTEN EINE EXPEDITION SO SELBSTHERRLICH UND ACHTLOS VON MIR VORBEREITET WURDE. SO HATTE SELBST PRATT, DIESER LÄCHERLICHE SCHARLATAN, EINIGE WARNENDE HINWEISE GEGEBEN, DIE MICH NACHDENKLICH HÄTTEN STIMMEN SOLLEN, DOCH ICH WAR ZU ÜBERZEUGT VON DEM, WAS ICH TAT. WO DIE VERSCHOLLENE, MÄRCHENHAFTE TEMPELSTADT LIEGEN MUSSTE, SCHIEN MIR NUR ZU DEUTLICH SEIN. AM FUSSE DER INWÄRTIGEN KORDILLEREN, DA, WO DAS HOCHGEBIRGE IN SCHLUCHTEN REICHEN REGENWALD ÜBERGEHT UND DIE GROSSEN STRÖME SÜDAMERIKAS IHREN ANFANG NEHMEN. KURZ, DIE WILDESTE UND UNWIRTLICHSSTE GEGEND, DIE MAN SICH VORZUSTELLEN VERMAG, VOLLER TATSÄCHLICHER UND NUR

SCHEINBARER GEHEIMNISSE, ALLESAMT GEHÜLLT IN WEICHE REGENNEBEL, DIE WEIT ZURÜCK IN DIE ANFÄNGE DER MENSCHHEIT REICHEN. FOLGT MAN Z. R. PRATT, FLOHEN DIE MENSCHEN DES IM PAZIFIK GELEGENEN KONTINENTES MU IN DIESE EINÖDE. ABSURDER SCHWACHSINN, WENN DU MICH FRAGST, DENN DIESEN KONTINENT HAT ES NIE GEGEBEN. DIESE EINE STADT VON UNBEKANNTER ART ABER WÄRE DURCHAUS VORSTELLBAR, DACHTE ICH.

UM DAS GEBIET ZU ERREICHEN, HÄTTEN WIR DEN TÖDLICHEREN WEG QUER DURCH DEN BRASILIANISCHEN DSCHUNDEL NEHMEN KÖNNEN ODER DEN EINFACHEREN. DEN MIT DER EISENBahn QUER DURCH DIE KORDILLEREN BIS AN DIE GRENZE, WO DIE BERGE NIEDRIGER WERDEN UND DER REGENWALD BEGINNT. WIE DU DIR VORSTELLEN KANNST, NAHMEN WIR NATÜRLICH DEN EINFACHEREN WEG UND WURDEN SO REICHLICH ENTLOHNT FÜR DAS WAS KOMMEN SOLLTE. DENN DER ABSTIEG VON DER HÖHE HINUNTER IN DIE STEILEN, VERNEBELTEN UND WASSER REICHEN SCHLUCHTEN, DAS WAR DIE HÖLLE. ZUMAL ICH NICHT GENAU WUSSTE, WO ICH SUCHEN SOLLTE UND SICH DIE EINHEIMISCHEN ALS ÄUSSERST FEINDSELIG HERAUSSTELLEN SOLLTEN. OHNE ROSAO DE OLIVEIRA VON DER UNIVERSITÄT IN PERU, DESSEN BEKANNTSCHAFT ICH DURCH JUAN MANUEL UND JOHN EDER MACHTE, WÄRE MIR AUCH JEDLICHER ERFOLG VERSAGT GEBLIEBEN.

DER ÜBERKUPPELTE RAU, DEN WIR DANN FANDEN WAR ERSTAUNLICH. ERSTAUNLICH IN SEINER RAUWEISE, GLICH ER DOCH DEN MIT SILBERNÄGELN ZUSAMMEN GEHALTENEN STÄDTEN AM TITICACA-SEE, WAR JEDOCH NIE GEPLÜNDERT ODER ZERSTÖRT, SONDERN NUR VERLASSEN WORDEN. ABER NICHT GANZ, WIE WIR FESTSTELLTEN UND WAS ZU UNSERER VERDAMMNIS BEITRUG. WIR ERKANNTEN SCHNELL, DASS IRGEND JEMAND IMMER WIEDER DIE SCHADHAFTEN STELLEN ERNEUERT HABEN MUSSTE, DER GLEICHE, DER AUCH FÜR DEN ZUGEMAUERTEN EINGANG VERANTWORTLICH WAR.

DIE ERSTEN VERLOREN WIR, ALS WIR DIE TORE AUFBRACHEN UND DARAUFHIN UNS DIE KLASROHRE DER EINHEIMISCHEN DEN TOD BRACHTEN. ABER WIE SOLL ICH UNSERE RASENDE, WEIHEVOLLE NEUGIER BESCHREIBEN, ALS WIR IMMER TIEFER IN LÄNGST VERGANGENES HINABTAUCHTEN, UNSEREN UNSÄGLICHEN SCHRECKEN, DEN SEELISCHEN HORROR, ALS WIR IHM, DEM UNSÄGLICHEN, GEGENÜBERSTANDEN UND SCHLIESSLICH DIE VERWIRRTE FLUCHT DURCH DEN FEINDLICHEN REGENWALD? UND WAS ICH MIR BEI ALLEDDEM NICHT VERZEIHEN KANN, IST, DASS ICH HÄTTE VORGEWARNT SEIN MÜSSEN, DASS ICH ES HÄTTE BESSER WISSEN MÜSSEN. PRATT ERWÄHNT IN SEINEM PAMPHLET EIN OBSKURES BUCH AUS DEM OKKULTEN BEREICH, WELCHES "PNAKOTIC MANUSCRIPTS" GENANNT WIRD. MEINE MITTELSLEUTE HABEN ES MIR SICHERLICH BESCHAFFT, DOCH KANN ICH MICH NICHT DARAN

ERINNERN. ICH WEISS, DASS ICH ES BESESSEN HABEN KÖNNTE, DOCH DASS MIR KEINE ZEIT BLIEB, ES NOCH VOR DER ABREISE ZU STUDIEREN, EINER MEINER GRÖSSTEN FEHLER, IM NACHHINEIN. ALS ICH ZURÜCKKEHRTE, KONNTE ICH ES NICHT MEHR FINDEN, OBWOHL ES VIELLEICHT MEIN LEBEN RETTEN KÖNNTE. OB ICH ES MIT DEN ANDEREN DINGEN WEG GEGEBEN HABE? ICH KANN MICH EINFACH NICHT ERINNERN. ...

*Der Rest des Briefes, der sich noch über Seiten hinzieht, beschäftigt sich mit Fachfragen und familiären Dingen, bis der Schreiber schließlich zu dem Schluss kommt, dass er den Brief nicht absenden wird.*

Auszug aus den *Pnakotic Manuscripts*, handschriftliches Skript aus dem 15. Jahrhundert, Verfasser unbekannt, in altem Englisch.

... Bis hierhin hatte sich der Schlüsselträger, dem es gelungen war, Ghatanothoa in jenem unterirdischen Tempel Mus zu versiegeln, der in gerader Linie zu den Gewölben des dunklen Herrn von Xoth liegt, sich mit seinen Getreuen zurückziehen können. So konnte er denn der Rache entgehen, die über die unglücklichen Menschen Mus herniederbrach. Denn die Wühler in der Tiefe durchbohrten die irdischen Festen der Welt, auf dass sich Feuer und Wasser vereinige und die stolzen Städte zu Staub zerbliese. Hastur verließ die trauernde Stadt unter der roten Sonne um den Menschen die Hoffnung zu nehmen, Cthughha kam von den Sternen hernieder um die fruchtbare Erde schwarz zu brennen, und Cyaegha, das schreckliche Auge, trieb über den verlorenen Kontinent dahin um die Entsetzten von der Erde zu klaben und genüsslich zu verspeisen.

Der Schlüsselträger, der dies alles hatte kommen sehen, ließ aber zuvor Flöße aus gebündeltem Stroh flechten und seine Kraft machte sie unsichtbar für die Sinne der schrecklichen Götter, die über Mu herniederkamen. So entkamen die denn, die seine Warnungen sich zu Herzen nahmen und befolgten. Die einen zogen in das Eis der Gebirge und gingen an die westliche Küste, wo sie begannen Dagon um Beistand anzuflehen, aber auch die Sonne zu verehren, die anderen aber versteckten sich in den sumpfigen Wäldern an dem Fuß jener Berge, die die Welt begrenzen.

Dort bauten sie aus den Dingen, die sie mitgebracht hatten, steinerne Schreine im Inneren der Erde und Stätten, wo sie sich vor der Rache der Teufel im Himmel verbergen konnten. Da ihnen dabei die Erdgeister dienstbar waren und sie auf diese Weise die Geheimnisse der Grauen, die Leichen fraßen und die der alten Nekromanten lernten, begannen sie die Erdenmutter, die sie die Große Ziege nannten, anzubeten. Ihre Städte aber gediehen und bevölkerten sich so, wie sie dies im Lande Mu getan hatten. Doch dann vergaßen die hochfahrenden Nachkommen in ihrem Tempel, der in den Himmel und in die Erde zugleich reichte, die Warnungen des Schlüsselträgers und vernachlässigten die ihnen aufgetragene Pflicht das alte Wissen zu pflegen. So aber verlangten sie in ihrer hoffärtigen Art zu der Zeit, in der sich die Fesselung Ghatanothoas zum Tausenden Male jährte, ihre Macht zu mehren und zu diesem Zwecke die Erdenmutter daselbst herbeizurufen.

Doch in dieser Nacht begannen die Wälder zu leben und seltsame Dinge auszuspeien, die die fliehenden Menschen umfingen und in hervorbrechende Höllen zerrten. Die Erdenmutter Shub-Niggurath aber erschien mit ihren Jungen unter den überheblichen Magiern um sich an ihnen und jenen, die nicht entlaufen konnten, zu sättigen. Die Entflohenen aber wußten nicht, wohin sie sich wenden sollten und kehrten nach Jahren in die verlassen Städte und Tempel zurück, Doch da die, die vorausschickt wurden nicht zurückkehrten und seltsame Schreie wie Gerüche aus den Mauern drangen, versiegelten sie Stadt und den verfluchten Tempel um sich in alle Winde zu zerstreuen. ...

... Irgendwo in den verlorenen Gängen jenes verfluchten Tempels wartet nun das auf die Wagemutigen, das von der Schwarzen Ziege der Wälder dort zur Warnung zurückgelassen wurde und, obwohl es ihr Kind und so wie sie ist, ihr doch nicht ganz gleicht. Es besteht aus Luft und Nebel, der sich zu Wasser verdichtet hat, doch ist es nicht Wasser. Es gleicht jenen Pilzen, wie sie in feuchten Grüften wuchern, doch ist es kein Pilz, wenn es auch seine Eigenschaften hat. Es sitzt in den Wänden, und es sieht dich, wenn du es nicht siehst. Unter dir, in den Böden, streckt es vielleicht schon die Fühler nach dir aus. So wissen die Erzählungen auch noch von jenen zu berichten, die zu verblendet waren um zu sehen, dass ihre Welt erneut verloren war und sie versuchten gegen das dunkle Kind im Inneren der Erde anzutreten. Doch bereiteten sie sich vor, wie ihre Väter das getan hatten, wenn sie sich auf die Spuren des Gezüchts setzen wollten, das ihnen der Zorn der Götter geschickt hatte. Sie zeichneten einen Kreis, füllten die Fläche mit der Farbe aus dem zermahlenem Kalk der Meerestiere.

Dann setzten sie in die freien Flächen das Zeichen jener dämonischen Göttin, deren Kind sie suchten.

*... Dieses Wesen, das da in den dunklen Gängen im Herzen der Erde auf die Wagemutigen lauerte, lauert da auf immer und es bringt den Tod und es ist leise und gefährlich. Nur wenige, die sich in die dunklen Grüfte wagten wussten sich dagegen zu schützen. Sie legten die Blätter einer purpurnen Blume, die nur in jenen Bereichen wächst, in denen sich auch die vielfältigen Kinder der schwarzen Ziege wohl fühlen, in die Höhlungen unter den Armen und in die Nischen zwischen Beinen und Geschlecht, die zimtfarbenen Fäden aus dem Kelch aber lutschten sie. So glaubten sie sich gerüstet gegen das dunkle Kind. ...*

*Letters and Legends of Sea Riders*, von Kenneth Rosenblatt, Oxford 1865, schmuckloser, zerfledderter und von den Jahren zerfressener geleimter Privatdruck, auf Englisch.

... Nicht immer liegen von den Raubrittern, wagemutigen Helden und schlitzohrigen Gaunern, die das Herz und die das Salz des englischen Handels in den ersten Jahrhunderten darstellten und so den Ruhm und die Macht des englischen Seefahrerreiches schufen, so detaillierte Berichte und ausführliche Briefe wie die Sir Walter Raleighs vor. Zumeist sind wenige schriftliche Zeugnisse über die graubärtigen, weder Tod noch Teufel fürchtenden, ersten Seefahrer vorhanden, und ihre Biographien verlieren sich im Nebel der Geschichte. Oftmals sind weder ihre Heimathäfen noch ihre Geburt oder Sterbedaten bekannt, wobei im letzteren Falle den meisten von ihnen die grausame See ohnehin zum nassen Grabe wurde. Manchmal lässt sich noch nicht einmal mit Sicherheit sagen, ob die so berühmten wie berühmten Herren der Meere, die nur allzu oft hin und wieder nebenbei etwas Piraterie betrieben, überhaupt gelebt haben, denn das, was man von ihnen weiß, verliert sich im Bereich des Sagenhaften. So soll die *Queen Catherine*, eines der unbekannteren Sklavenjägerschiffe und ein rechter Seelenverkäufer, unter dem Kommando seines Besitzers, eines gewissen Robyn MacBain, gestanden haben. Ob es ihn freilich gegeben hat, ist ungewiss. Doch wird von ihm eine hübsche und an der schottischen Küste weit verbreitete kleine Sage erzählt. So habe er eines Tages wieder einmal sein Schiff klar gemacht zu weiter Fahrt. Er stand an Bord, hob die Hand und versprach sich dem Meere. Die See solle ihn schützen und sein Schiff und seine Ladung verschonen. So wolle er auch ihr, der See, getreu sein all sein Leben lang und nimmer auf längere Zeit an Land gehen. Da hoben sieben Meerweiber ihre Leiber bald aus der Flut, hörten sein Schwur und tauchten wieder unter. Lange fuhr der Schiffer von Meer zu Meer, von Land zu Land und sein Reichthum wuchs immer mehr. Aber er hatte keine rechte Freude an allen Schätzen auf dem Schiffe und allmählich bekam er große Sehnsucht nach dem Lande. Da kam sein Schiff einmal an einen Blumen reichen Strand mit stolzen Schlössern und blühenden Gärten. Dort sah er ein schönes Mädchen, in das verliebte er sich. Und er freite sie, verkaufte sein Schiff und erbaute ein herrliches Haus auf den Felsen, schmückte es aus mit seinen Schätzen wie ein Königsschloss und dahinein führte er seine liebe Braut.

Aber in der Nacht, als der Kapitän in den Armen seiner Liebsten lag, hoben sich die sieben Meerfrauen aus der See nahe dem Ufer an des Schiffers Palast und sangen ein seltsames Lied. Und es rollte eine hohe Woge heran, die übersprang selbst die Felsen und stieß ans Haus. Da erbehte es in allen Fugen. Der ersten Welle sprang eine zweite nach, die brach die Türen ein und rauschte in den Flur. Eine dritte Woge brach durch die unteren Fenster und eine vierte brach oben durch und eine

fünfte riss den Fahrensmann hinweg und eine sechste, die fing den Schiffer auf und warf ihn im Zurückbranden in die wild wogende See. Da umfingen die Seeweiber den Schiffer und führten ihn tief hinab auf den Grund, dorthin, wo die ewige Dunkelheit seit Urzeiten herrscht und der Teufel wohnt, wenn es ihm zu heiß in der Hölle ist. Dort muss er nun für ewig wohnen. Aber hin und wieder springt er mit den Wellen im Maimond herauf nach seinem zerstörten Hause und will sein Lieb retten. Aber immer ziehen ihn die Meerminnen wieder zurück in ihr feuchtes Reich, auf dass er ganz einer der ihren werde.

Interessant an dieser Sage ist erneut der Bezug auf eine enge Gemeinschaft mythischer Meeresbewohner, die sich seit undenklichen Zeiten irgendwo vor der schottischen Küste niedergelassen haben sollen, wie aus anderen sagenhaften Erzählungen zu erfahren ist. Im Falle MacBains dürfte sich der Reichtum in Grenzen gehalten haben und seine paradiesischen Länder, so ist es anzunehmen bei einem Ostindienfahrer, dürften irgendwo in der Südsee gelegen haben ...

*Ponape Scripture*, von Kapitän Abner Ezekiel Hoag, 1795 posthum in Boston veröffentlicht, in altertümlichem Englisch.

... Dieses aber war ein weiteres Mal, dass wir von dem verborgenen Land des Khane und den Inseln im Himmel hören sollten, von denen die Dämonen aus den Äonen der Finsternis herniedergestiegen waren um von ihrer heiligen Stätte R'lyeh das vielgestaltige Land zu beherrschen. Wir hatten in Biak frische Ware im Auftrage des Fernando Diaz an Bord genommen, der zu jenen Zeiten für seine brasilianischen Besitzungen so willige wie fleißige Arbeiter brauchte und willens war unsere Mühen in Goldtalern reichlich zu begleichen. Doch waren uns andere zuvorgekommen, so dass wir uns wütenden und angriffslustigen Wilden gegenübersehen, denen fünf meiner besten und tapfersten Männer zum Opfer fielen und wir übrigen selbst uns auch genötigt sahen den Rückzug anzutreten. Ich beschloss daher mich weiter nördlich zu halten und derart auf bis dato unbesuchte, aber bewohnte Eilande zu stoßen, deren Bewohner vor unseren Musketen noch die gebührende Achtung hätten. Doch diese unsere siebente Reise in die südlichen Gestade der Weltmeere stand auch jetzt noch unter einem Unstern, denn der Wind legte sich und ließ unsere wackere *Princess Caroline* mit hängenden Segeln in den bleiernen, südlichen Wassern dahindriften bis uns Proviant wie Wasser auszugehen drohte und die Mannschaft zu murren anfang. Nach drei langen Wochen sichteten wir endlich Land. Es hatte uns, wie sich herausstellen sollte, weit in den Nordosten dieses Weltenteiles verschlagen, zu einer Inselgruppe hin, die bis dato noch keines Weißen Fuß betreten hatte. Die Wilden aber dort empfingen uns mit offenen Armen, sahen sie uns doch als Gesandte Motoros an, der ihrer Vorstellung nach die Inselreiche in Urzeiten verlassen hatte um den Himmel zu besuchen und Beistand zu finden gegen die Dämonen aus der Raumnacht und den Äonen niemals endender Finsternis. Wären dann seine Kinder erneut in Gefahr, würden seine Gesandten in Booten ohne Paddel zurückkehren.

Wie sich herausstellte, befürchteten die Bewohner der zum Ulithi-Archipel gehörenden Insel einen Angriff von einer benachbarten Inselgruppe, die aber weitere Hunderte von Seemeilen entfernt lag. Auf unsere Vorhaltungen hin, dass dies nicht möglich sei, erklärten uns die ansonsten gar nicht so leicht zu ängstigenden Krieger, dass deren Bewohner in Verbindung ständen mit gewissen Wassergeistern und in der Tiefe hausenden Fischdämonen, die dann, wenn am Himmel die richtigen Zeichen stünden, aus ihren finsternen Verstecken hervorströmen und die Inseln überfluten würden.

Ala-Keekee, Häuptling und Zeremonienpriester seines Stammes, der unseren Brandy, den wir ihm nicht ohne Hintergedanken ließen, sehr schnell zu sehr liebte, meinte, dort im Osten, wo auch Ponape liegt, sei Chawakiki, ein Land böser Geister und Land der Finsternis und damit nichts weiter als ein sichtbarer Teil eines einst allgewaltigen, nun aber unter den Wassern versunkenen Landes der Unterwelt namens Po, welches auch jetzt noch von Dämonen beherrscht würde und wo seit ihrem Untergang die Menschen gleich Fischen leben um hin und wieder hervorzukommen, ihren blutigen Göttern zu opfern und sich mit denen auf dem Land zu vermählen. Er behauptete, sie seien durch die Kraft ihrer Götter unsterblich geworden, obwohl sie sterben könnten. Als Beweis legte er mir dann allerlei goldenen Armschmuck und Schnitzereien aus einem seifig grünem Gestein vor. Obwohl die Gestalten von grauslicher, abstoßender Form schienen, waren sie zweifelsohne von hoher künstlicher Kraft und sorgsam ausgeführt. Doch noch mehr erweckte mein Interesse der goldene Körperschmuck, der, ebenso kunstfertig, offenbar kalt geschmiedet worden war und eine Technik verlangte, die einem derart einfachen Menschenschlag nicht ohne weiteres zugetraut werden konnte. ...

... Da ich an die Meinen zu Hause denken musste und nicht aus reinem Zeitvertreib in diese entlegene Gegend gereist war, beschloss

ich kurzerhand die Freunde zum Feind und Feinde zu Freunden zu machen. Ein Entschluss, der sich fast als unser aller Verhängnis herausgestellt hätte. Zwar war es nicht schwer den arglosen Ala-Keekee zu einem Feldzug gegen seine Feinde zu überreden und dann ihn und seine Männer in Stücke zu kartätschen, als wir in Sichtweite der Gegenseite uns befanden. Doch hätte dies mich beinahe Schiff und Leben gekostet. Denn wenn auch die Anhänger jenes so wunderlichen wie grausamen Kultes auch von ausnehmend häßlicher Gestalt waren und mir immer wieder Schauer des Ekels über den Rücken jagten mit ihren hervorquellenden, wäßrigen Fischaugen und ihren breit gezogenen Mündern, so waren ihre jungen Weiber doch ansehnlich und vor allem Dingen willig, was der Mannschaft, die seit Monaten keine Frau gesehen hatte, nur zu recht war. So kam es, dass ich immer wieder auf das neue meine Abreise verschieben musste, während meine Mannen immer weniger Bedürfnis zeigten, in heimatliche Gefilde zurückzukehren. Vor allem einer von ihnen, der Bootsmann Austin Smith, schlug immer keckere Töne an und wagte mir immer offener zu drohen mit den Kräften, mit denen er jetzt verbunden sei und den Zauberern, die in einer unterseeischen Stadt namens R'lyeh schliefen und nur darauf warteten, dass die Sterne richtig stünden. Ich hätte um sein wirres

Gebrabbel wenig gegeben, hätte ich nicht erfahren, dass er sich von dem hiesigen Zaubermeister hätte unterweisen lassen in Künsten sehr dunkler Art. So war ich selbst ein so argloser wie überraschter Augenzeuge, als er eines Tages hingung und vor meinen Augen ungeniert unter Wasser spazierte, als befände er sich an Land, und das weitaus länger als ein Mensch es hätte ertragen können. Mein erster Offizier, der zufällig zugegen war, als Smith seine Vorbereitungen traf, erklärte, er habe den Mann angetroffen, als er in den Sand einen Kreis zeichnete.

In der Mitte habe er dann ein Feuer entfacht, in dessen erlöschende Glut er dann eine dünne Schale aus jenem seifigen grünem Gestein stellte, aus dem auch gemeinhin die so seltsamen wie abstoßenden Götzenbilder gefertigt sind. In der Schale habe er dann sein Blut mit Wein und Salz gemischt, dem er noch schwarzen Senf und Blätter des Buccostraches hinzugab. Dieses habe er sich in das Gesicht und auf den Hals gerieben, und dabei geschrien:

*Iäh, ihr, die Götter in den Wassern!*

*Iäh, ihr, die ihr seit Äonen schlaf!*

*Leih mir eure Arme,*

*mir, der ich euch ergeben bin!*

*Leih mir euren Geist,*

*mir, der ich euch diene!*

*Iäh, ihr, die ihr wieder kommen werdet!*

*Iäh, ihr, die ihr mir willkommen seid!*

## Buchauszüge zu: KINDER DES KÄFERS

*Attack of the Killer-Bugs*, in: *Weird Adventures*, von Belknap Norman, Boston 1916, in Englisch.

Jonathan stand da, vorgereckten Kinns und mit wilden Haaren, die ihm widerspenstig in die Stirn fielen. Auf der Wacht stand er da, der ewige Kämpfer, ein Mann, der sich nicht unterkriegen lassen wollte, ein Pionier wie aus den ersten Tagen Amerikas. „Bald werden sie kommen“, flüsterte er. „Bald werden sie kommen und über uns herfallen.“ Durch das Fenster des heruntergekommenen Schlafzimmers blickte er in den dunklen, leise flüsternden Wald, dahin, wo seltsame Schreie und knöchernes Geklicker die Ruhe des uralten und so seltsam fremdartigen Waldes unterbrachen. Langsam ging der bleiche Mond auf, doch auch er konnte das Dach der dunklen Blätter nicht durchdringen, wo sie lauerten und im Verborgenen dahinhuschen, immer wieder auf ihre Chance wartend.

Clara drängte sich dicht an ihn und umschlang ihn von hinten. Ihre fülligen Brüste drückten sich in seinen Rücken. „Werden wir eine Chance haben“, wisperte sie. „Bleibe immer in meiner Nähe“, flüsterte er rau. „Ich werde auf dich Acht geben, so wie es sich für einen Mann geziemt.“ Mein Gott, ist das ein Weib, dachte er. Für sie lohnte es sich, sein ruheloses Wanderleben aufzugeben. Ihr breites Becken würde ordentlich für Nachkommenschaft sorgen.

Da, ein summendes Wimmern, ein gläsernes Klirren, ein menschlicher Schrei aus dem Nachbarraum! Hilfloses Trampeln, Stöhnen und Geächz! Theobald, der Dicke, ließ seine Doppelläufige fallen und wich zurück. Und dann knarrte die hölzerne Tür und brach in Stücke. Jean, der Schmeichler, der Speichellecker, taumelte schreiend herein. Und um ihn herum war Gesumse und Gebrumm! Mücken mit tassengroßen brutalen Facettenaugen und Stechmälern wie Speeren waren um ihn herum, an ihm und überall! Gierig saugten sie seinen Lebenssaft. Wie bleich er wurde, wie sehr sein Leben dahinschwand!

„Ihm ist nicht mehr zu helfen“, bestimmte Jonathan. „Ich werde ihn von seinem Leiden

erlösen.“ Sein Colt setzte an und schickte den Franzosen zu Gott, unserem Herrn.

„Da kommen noch mehr“, schrie der Dicke, bleich, so bleich. Und da kamen sie auch aus dem Wald heraus, auf Tausenden von Beinen, die Fressmäuler gierig nach vorn gereckt, gehüllt in schwarzes Chitin!

Jonathan aber machte sich Vorwürfe. Warum war er nur auf den Vorschlag des so nach Kampfer stinkenden glatzköpfigen Arztes eingegangen? Er hatte doch gewusst, dass dieser aalglatte Eierkopf zu denen gehörte, die sich in dieser Stadt eingenistet hatten. Nur durch ihn hatten sie sich die Zimmer in diesem heruntergekommenen Hotel angemietet. Aber alles zu seiner Zeit. Er würde hier alle rausholen, und dann würde er dem Verräter die Rechnung präsentieren.

„Wir müssen hier weg“, bestimmte er. Die anderen spürten die Stärke in seiner Stimme und folgten ihm willig auf den schlammigen Platz hinaus.

„So, so, Sie wollen uns also verlassen“, zirpte da eine Stimme. Sie gehörte dem schroffen Kerl, der sich als Hotelier bezeichnete. Doch während Jonathan ihn noch beobachtete, bildeten sich überall auf seinem Körper schwarze Beulen. Manche von ihnen öffneten sich und da waren es Augen! Der wulstige Bauch aber wurde schwarz, schwarz wie die Nacht, und lange Fortsätze wie Würmer schlängelten sich auf Clara zu! Sie schrie, oh, wie sie schrie! Schnell flüchtete sie sich hinter Jonathans breiten Rücken und lugte wie ein scheues Reh dahinter hervor.

„Ihr werdet uns nicht aufhalten“, zischte böse die schwarze, schleimige Made, die sich da aus dem Körper gepellt hatte. „Uns wird die Welt gehören, wenn die Sterne richtig stehen, aber zuvor werden wir uns noch an unseren Sklaven mästen, denn ihr seid nichts anderes als das.“ Und während das Monster so noch sprach, öffnete sich sein Schädel! Da war grünes Licht, ein brennender Strahl! Wie lebendig hüpfte es durch die Nacht, direkt auf Jonathan zu. ...

*Cthulhu in the Necronomicon*, von Dr. Laban Shrewsbury, Arkham 1915, posthum veröffentlicht von Dr. Godfrey-Cass, in Englisch.

... Im Besonderen ging ich Spuren nach, die dieser seltsame und bösertige Dämon in der Vergangenheit hinterlassen hat. Die Rede ist von jenem archaischen Wesen, das von gewissen Völkern in der Südsee verehrt wurde, wie er aber auch von so manchem neuzeitlichen Kult als Quelle aller Mysterien hochgehalten wird. Bei den ausführlichen Studien eines nekromantischen und lange verschollenen Buches, das das *Necronomicon* geheißt wird, stieß ich auf Hinweise, dass jener angebliche Dämon, oder auch Teufel, wenn man so will, keineswegs eine Mythengestalt sei und mehr als ein Abbild möglicher böser Aberglauben. Vielmehr verdichteten sich erste Ahnungen zu der zweifellos kuriosen Hypothese, dass jener Wassergott tatsächlich gelebt haben könne und in diesem Fall sicherlich nicht menschlichen Ursprungs gewesen sei. Ebenfalls in diesem obskuren, dem Oriente entstammendem Buch, auf das ich mich in meiner Schrift noch mehr als einmal beziehen werde, werden diesem Allkind, als Cthulhu oder manchmal auch als Tul-tu bezeichnet, derart abscheuliche und seltsame Lebensgewohnheiten zugeschrieben, dass wir wohl verzweifeln würden, müssten wir es erblicken.

Es wurde, und wie ich befürchte, auch noch wird, zwar wie ein Gott verehrt, aber ist es auch ein Gott?

Denn was nicht-menschlich ist und vielleicht aus Lebensumständen kommt, die dem menschlichen Geiste wahrhaft ferne sind, wird sicherlich von Menschen als Gott wahrgenommen, ist aber selbst nur ein unbegreifliches Wesen, welches sehr wohl und sehr direkte Ziele verfolgt, wenn sie uns auch unverständlich bleiben müssen. Und dieser Fremde von fremder Art muss seine Diener gehabt haben, so fremdartig wie er. Hinweise findet man in jenen alten Chroniken, die den Kontinent Mu und seine sieben vielgestaltigen Königreiche beschreiben. Zweifler werden all das in den Bereich der Mythologie verweisen und an Elysium und an ähnliche hinduistische Vorstellungen

über versteckte sieben Königreiche erinnern. Doch in südamerikanischen Ruinen sind wie in der Südsee selbst Hinweise zu finden, dass es so einen Kontinent gegeben haben könnte, nicht gegeben hat. So leicht will ich es meinen Kritikern nicht machen. Im *Necronomicon* selbst wird die Herrschaft nicht nur Cthulhus beschrieben, sondern auch anderer von vielgestaltiger Art, und es wird von Sklaven berichtet, menschlicher und auch nichtmenschlicher Art.

Wenn nun diese Dämonen aber nicht selbst Götter gewesen sein mögen, vielleicht haben sie ja unter ihresgleichen die sich ihnen vorstellbaren Götter verehrt, Wesen von noch mächtigerer Gestalt? Natürlich ist es menschlich, nicht-menschlichen Dingen menschliche Verhaltensweisen zuzuschreiben. Und doch: In allen Schöpfungsgeschichten der menschlichen Mythologie ist immer von dem nuklearen Chaos die Rede, einer bewusstlosen, chaotischen Dunkelheit, die die Welt beherrschte. Auch das findet sich im *Necronomicon* wieder, nur deutlich und drastischer beschrieben. Da erhält dieses urweltliche Chaos eine Lebendigkeit und einen Namen. Azathoth wird es genannt, und es haust im Zentrum des Universums am Ende der Zeit, umtanzt von geringeren Göttern. Könnte es existieren? Wie wäre ich in der Lage, diese Frage zu beantworten?

In der menschlichen Geschichte haben sich die Gläubigen immer sehr lebendige Bilder von ihren Göttern gemacht. Angenommen, das menschliche Geschlecht ist wesentlich älter als bisher geschätzt und hat in seinen frühen Stunden die Lebensweisen der dämonischen Herren so in die rassische Erberinnerung übernommen, dass alle Religionen nur Spiegelbilder, Gleichnisse einer wahren, dämonischen Götterwelt sind? Was auch für die Berichte über all die großen, stürmischen Sintfluten gilt, die sich keineswegs nur auf die sumerischen Anfänge im Zweistromland oder in Indien zurückführen lassen. Ist nicht auch das Bild der Arche faszinierend? Könnten sie nicht nur wirkliche Wasser überquert haben,

sondern Sternenmeere, mit allerlei der seltsamsten und auch gefährlichsten Gestalten darin? Und wenn solche großen Archen in den Sternenmeeren unterwegs gewesen wären, wären sie dann nicht nur vollgestopft gewesen mit eben jenen Wesen, sondern auch mit großartigen Tempeln, die die verlorene Welt retten und Keime in neue Welten bringen sollten? Und wie haben sie die Sternenträume, diese unermesslichen Weiten durchquert? Vielleicht mit der Kraft der Gedanken? Vielleicht trugen diese Barken auch ein Stück jener Götter in sich, die diese Wesen als heilig verehrten? ...

... Das *Necronomicon* beschreibt nicht nur in manchmal poetischen Worten, aber in immer beunruhigender Weise, nicht nur jene, die als Dämonen in den Lüften, Wassern, der Feuer oder der Erde erscheinen, ohne dass sie wirklich mit diesen Elementen verbunden wären, es beschreibt auch hin und wieder, wie diese gerufen oder verbannt werden können. Skurrile und bisweilen erheiternde Riten sind darunter zu finden, wie etwa jener, womit das Chaos selbst in seine Schranken gewiesen werden soll. Wie wirkungsvoll sie sein könnten, wage ich nicht zu beurteilen, da es ja erneut nur menschliche Reaktionen auf das Unverständene sein können. Auf jeden Fall solle, so heißt es, der Zaubernde einen Kreis anlegen, der einem Pentagramme gleiche, nur dass in diesem Falle die Spitzen nach Innen und nicht nach außen weisen müssen. Gezeichnet sein muss er sowohl mit seinem Blute als auch deren Blute, die an diesem Ritus teilnehmen wollen. Sodann habe im Zentrum ein Feuer aus schwarzem Ebenholz zu brennen, die Zaubernden aber sich an den Händen zu fassen und den Zirkel langsam zu umkreisen, wobei des ersten rechter Fuß erst dann in die Höhe gehoben werden darf, wenn der rechte Fuß des zweiten sich auf die Erde gesenkt hat, der des dritten aber in die Höhe ..... und so setzt sich es fort, je nachdem, wie viele sich denn beteiligt haben. Bei dem 6., dem 9. dem 15. und dem 51. Schritte aber haben sie dann gemeinsam zu rufen: *Ituhat uzzi! Weiche! Dein Wille ist geschehen!* ...