

CTHULHU[®]

Extraterrana Cthulhiana



Pegasus Press

Impressum

Redaktion

Stefan Franck

Autoren

Oliver Adam, Christoph Beeke, Marcel Durer,
Andreas Osterroth, Kaid Ramdani

Lektorat

Ernst Neumann, Julian Schröger

Korrektur

Michael Jaegers, Mark Meiers, Jonas Preisberger

Illustrationen

Victor Manuel Leza Moreno

Handouts

Alexander Schmidt

Karten

Christine Schlicht

Satzkontrolle

Stefan Franck, Selina Kalms

Design, Layout & Satz

Ralf Berszuck

Umschlag-Konzeption & Design

Ralf Berszuck

Umschlag-Illustration

Mark Freier

Chefredaktion Cthulhu

Heiko Gill

Chaosium Call of Cthulhu Line Editor

Mike Mason

Chaosium Licensing Manager

Daria Pilarczyk

Pegasus Spiele, unter Lizenz von Chaosium Inc. (chaosium.com). Call of Cthulhu, Chaosium Inc. und das Chaosium-Logo sind eingetragene Marken von Chaosium Inc. in den USA und anderen Staaten und werden mit Erlaubnis benutzt.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Namen, Beschreibungen und Spezifikationen in diesem Produkt leiten sich von Werken ab, die dem Copyright unterliegen, und beinhalten Handelsmarken von Chaosium Inc.; sie dürfen nicht ohne Erlaubnis genutzt werden.

Art.Nr.: 42079P

Call of Cthulhu copyright © 1981–2023 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe copyright © 2023 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.

Der deutsche Name Cthulhu ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Das Arkane Symbol von Chaosium (Star Elder Sign) ist © 1983 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Insects from Shaggai, Groth © 2023 Ramsey Campbell. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Xoth, Idh-yaa, Zoth-Ommog, Ythogtha © 2023 the Estate of Lin Carter. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Ithaqua, Lloigor, Zahr © 2023 the Estate of August Derleth. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Yekub © 2023 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD ist ein Trademark der Robert E. Howard Properties LLC.

Nutzung mit freundlicher Genehmigung. Manche Elemente von Robert E. Howard können gemeinfrei sein.

Mnomquah © 2023 Brian Lumley. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist nicht gestattet.

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

WWW.CTHULHU.DE

Chaosium ist sich bewusst, dass Credits und Copyrights für den Cthulhu-Mythos schwer zu identifizieren sind und einige Elemente des Mythos gemeinfrei sein können, andere dagegen nicht. Wenn Sie Korrekturen oder Ergänzungen zu einem von ihnen haben, kontaktieren Sie Chaosium bitte unter mythos@chaosium.com.

Dies ist ein Werk der Fiktion. Das vorliegende Buch enthält Beschreibungen und Darstellungen realer Orte, Ereignisse und Personen; diese entsprechen nicht der wirklichen Natur dieser Orte, Ereignisse und Personen und werden durch die Linse des Cthulhu Mythos sowie des Cthulhu-Rollenspiels im Allgemeinen neu interpretiert. Wir beabsichtigen nicht, Lebende oder Tote unter diesen Personen oder die Bewohner dieser Orte zu beleidigen.



Vorwort

Der Weltraum, unendliche Weiten. So vielgestaltig wie das Universum, so vielgestaltig sind auch die Schrecken, die darin hausen und manchmal den kleinen, blauen Ball namens „Erde“ heimsuchen. Wie oft haben sich die Investigatoren diesen schon entgegengestellt, sie gar überwunden? Doch diesmal wird der Spieß umgedreht: Die Gruppe zieht selbst hinaus in das Universum, verlässt ihren Heimatplaneten und tritt dem Mythos auf fernen Welten und extraterrestrischen Orten entgegen.

In fünf unterschiedlichen und vielseitigen Abenteuern kann die Gruppe jenseits unserer Welt gegen den Mythos antreten – oder Teil dessen werden. In dieser Kampagne geht es um nichts weniger als die Entstehung eines neuen Großen Alten und die Investigatoren sind die Geburtshelfer.

Von Nyarlathotep mit einem magischen Symbionten infiziert, welcher durch Angst und Schrecken ausreift, werden sie auf die Reise nach Xoth geschickt, auf dem eine Larve bereits ihrer harret. Unterwegs kommt es zu multidimensionalen Verwicklungen und in einer Schönen Neuen Welt können die Investigatoren ihre Menschlichkeit neu entdecken.

Ob in unserem Sonnensystem, an Bord von Raumschiffen oder auf fremdartigen Planeten – hier ist für jeden Raumfahrer etwas dabei.

Unabhängig vom Kampagnenbogen können alle Szenarien auch einzeln als kurzer Ausflug gespielt werden. Wer seine Gruppe darüber hinaus auf Reisen schicken will, findet im Hintergrundteil Hilfestellungen bei der Planung der ganz eigenen interstellaren Reise.

Inhalt

Der Mythos abseits der Erde	5
Schicksalhafte Zusammenkunft.....	21
Die wunderbare Welt des Archibald Willow	45
Nemo	79
Schöne Neue Welt	111
Apotheose	155

WICHTIGER HINWEIS:

Die **Handouts**, **Karten** und **Investigatoren** dieses Buches werden von Pegasus Press zum Herunterladen online gestellt auf:

www.pegasusdigital.de



Der Mythos abseits der Erde

LOVECRAFT UND DIE STERNE

Fremde Wesen aus dem Weltall, die unseren Planeten besiedelten. Technisch fortschrittene Außerirdische, die vor Äonen ihre Dienerwesen mit den Mitteln der Wissenschaft erschufen. Riesige Kreaturen, die nach einem Krieg jenseits von Raum und Zeit auf der Erde in eine Art Winterschlaf gefallen sind, um erst wieder zu erwachen, wenn die Sterne richtig stehen. Obwohl sich einzelne Fragmente aus Howard Phillips Lovecrafts Werk der klassischen Science-Fiction zuordnen lassen, betrachtete er das Weltall gleichzeitig als einen unzugänglichen Ort der Fremdartigkeit und des Grauens, in dessen grenzenloser Tiefe der Mensch zur totalen Bedeutungslosigkeit degradiert wird. Diese Philosophie nannte er „Kosmizismus“ und sie begründete das Horror-Subgenre des Cosmic Horror. Ein Schrecken, der selbst auf jene rational denkenden Leser wirkte, die den Glauben an traditionelle, folkloristische und religiöse Überlieferungen, an das Übernatürliche im Allgemeinen, längst verloren hatten.

Gleichzeitig bediente Lovecraft die Stimmung des machtlosen Menschen: Durch den ständigen Fortschritt der Wissenschaft ist seine Position als Krönung der Schöpfung vergangen, vielmehr ist er kaum mehr als eine winzige Ameise, die sich an die kleine Oberfläche eines winzigen Balls am Rande einer unbedeutenden Galaxie zwischen unzähligen anderen klammert. Aus diesem nihilistischen Standpunkt ist alles, was der Mensch schaffen kann, bedeutungslos.

Lovecraft entdeckte 1902 im Alter von etwa elf Jahren, was er „die unzähligen Sonnen und Welten des unendlichen Raums“ nannte. Er schrieb das Entfachen seines Interesses an der Astronomie der „ausgezeichneten, aber etwas veralteten Sammlung“ von Büchern zur Sternenkunde zu, die seine Großmutter mütterlicherseits angehäuft hatte. Sein erstes in Eigenproduktion gedrucktes Werk, das kurz nach seinem zwölften Geburtstag erschien, war somit keine Sammlung von Horrorkurzgeschichten, sondern das Rhode Island Journal of Astronomy, ein astronomischer Newsletter für Familie und Freunde.

Mit sechzehn war er nicht nur ein häufiger Besucher des Ladd-Observatoriums der Brown-Universität in seiner Geburtsstadt Providence, sondern er begann auch, Astronomie-Kolumnen für zwei Zeitungen zu schreiben, wobei die Providence Tribune eine der führenden Tageszeitungen Neuenglands war.

Schon bevor seine erste professionelle Horrorgeschichte 1923 in dem Groschenheftchen Weird Tales veröffentlicht wurde, begannen die astronomischen Bilder in seine Kurzgeschichten einzufließen: ein Halbmond, der sein schwaches Licht auf Arkhams moderne Grabsteine wirft, ein frostiger Aldebaran, der auf einem Kirchturm über einem alten, wurmstichigen Seehafen von Massachusetts balanciert; das geisterhaft schimmernde Haar der Berenike und der Polarstern, durchdrungen von prähistorischen Geheimnissen, „zwinkert wie ein irrwachendes Auge“.

Er bevölkerte seine Geschichten mit Wesen von den Sternen, die ob ihrer Fremdartigkeit, sei es im Aussehen (Mi-Go, Flugkraken), ihrer gewaltigen Dimensionen (Azathoth) oder ihrer Stellung im Raumzeitgefüge (Wesen von Yith) ein stetiges Gefühl der Angst weckten. Entsetzt über die einfallslose, allzu humanoide Darstellung von Außerirdischen in den Geschichten anderer Autoren, gelang es ihm zudem mit der Farbe aus dem All ein Wesen zu beschreiben, das nichts Menschliches mehr an sich hatte.

Er blieb am Puls der Zeit: Die Entdeckung des Pluto im Jahre 1930 begeisterte Lovecraft „mehr als jedes andere Ereignis der letzten Zeit“, sodass er den Zwergplaneten in seiner Geschichte Der Flüsterer im Dunkeln auftauchen ließ. Der Protagonist erfährt, dass die hier auftauchenden krebbsartigen Mi-Go nicht nur die Erde, sondern auch den Yuggoth besiedelt haben, „eine seltsame dunkle Kugel am äußersten Rand unseres Sonnensystems“.

So scheint es kein Wunder zu sein, dass auch die anderen Autoren des Cthulhu-Mythos ihren Blick in den Weltraum schweifen ließen:

- ✚ **August Derleth** ließ seinen Protagonisten Professor Shrewsbury in Auf Cthulhus Spur auf einem Byahkhee zur Bibliothek auf dem Planeten Celaeno fliehen.
- ✚ Ebenso reitet der namenlose Protagonist in **Lin Carters** Gedicht Litany to Hastur nach dem Genuss von Weltraum-Met auf einem solchen Wesen in die Hyaden.
- ✚ **Ramsey Campbell** erzählt in Die Insekten aus Shaggai von den Shan, die mit ihren pyramidenartigen Raumschiffen auf der Erde festsitzen, nachdem ihr Planet zerstört wurde und deutet an, dass diese Schiffe auch auf anderen Planeten gelandet sind.
- ✚ **Brian Lumleys** Held Titus Crow reist in mehreren Geschichten mit einem mysteriösen Artefakt in Form einer Standuhr durch

Zeit und Raum. Er wird dabei sowohl von den Hunden von Tindalos als auch von Ithaqua verfolgt und stürzt mit seinem Transportmittel auf einem unbenannten Planeten ab.

- ✚ **Clark Ashton Smith** berichtet in dem Novellenfragment The Infernal Star von einem Amulett, mit dem man sich auf einen Planeten träumen kann, der sich auf halbem Wege zwischen Algol und dem Polarstern befindet.

Und so ist die Erde in dem von Lovecrafts Jüngern geschaffenen Mythos immer nur ein Planet unter unendlich vielen, auf dem sich das Grauen abspielt. Mit diesem Band haben die Investigatoren die Gelegenheit, einige dieser extraterrestrischen Orte kennen und fürchten zu lernen.

REISEN ZWISCHEN DEN WELTEN

Wie ist das Reisen im Weltall vor dem offiziellen Beginn der bemannten Raumfahrt Anfang der 1960er Jahre überhaupt möglich? Und wie überlebt man an einem solchen Ort? Glücklicherweise findet der Mythos-Kundige hier einige Möglichkeiten:

Außerkörperliche Reisen

Das außerkörperliche Reisen, auch Astralprojektion genannt, beschreibt die Fähigkeit eines Wesens, seinen Körper bewusst zu verlassen und in andere astrale Dimensionen einzutreten. Diese uralte Methode wird schon in den altägyptischen Lehren beschrieben: Die Seele (Ba) habe die Fähigkeit, über dem Körper (Ka) zu schweben und so fremde Orte zu erreichen. Dies erfordert eine besondere Art der Einkehr oder Meditation. Es kann aber auch unvermittelt geschehen, dass man aufgrund von Traumatisierungen, Schockzuständen oder Nahtoderfahrungen in einen solchen Zustand gerät.

Bereits in der Antike existierten Melodien, mit deren Hilfe man ins All aufsteigen konnte. Der mystische Weg des Sufismus versucht bis heute, mittels dieser Musik, synchroner Drehbewegungen und einer speziellen Atemtechnik, den direkten Weg vor den Thron Gottes im Himmel zu finden. Solche Melodien sind auch in verschiedenen Mythos-Werken zu finden, in denen sie in den verschiedenen, teils antiken Notenschriften verklausuliert stehen.

Der schwedische Wissenschaftler, Mystiker und Theosoph Emanuel Swedenborg (1688 - 1772) war einer der ersten Praktizierenden, der in seinem Geistigen Tagebuch ausführlich über die außerkörperliche Reise zu benachbarten Planeten berichtete. Im späten 19. Jahrhundert befasste sich die Theosophische Gesellschaft und insbesondere der Hermetic Order of the Golden Dawn mit Astralprojektionen. Angeblich hatte deren Begründerin Helena Blavatsky Zugriff auf das sagenumwobene Buch des Dzyan, in dem die Methodik dieser Reisen ausführlich geschildert wurde.

Als Meister der astralen Projektion gilt die Große Rasse von Yith, die in den Körper eines denkenden Wesens fahren können, um am Ziel ihrer Reise tatsächlich körperlich eingreifen zu können. Das Besondere dabei ist, dass sie dabei keinerlei zeitlichen Begrenzungen zu unterliegen scheinen und auf diesem Wege nicht nur an jeden Ort, sondern sowohl in die Zukunft als auch in die Vergangenheit reisen können.

Regeltechnisch erlebt ein Investigator hierbei eine Version des Zaubers „Reise zur anderen Seite“ (siehe *Grundregelwerk*, Seite 251), wobei man sich bei der Menge der einzusetzenden Magiepunkte, um einen gewissen Planeten zu erreichen, an der Tabelle für „Erschaffe Tor“ Zaubern orientieren kann (siehe *Grundregelwerk*, Seite 258) oder hier im Kapitel „Wohin soll die Reise gehen?“.