

Cthulhu-Mythos

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Der **Cthulhu-Mythos** umfasst die vom amerikanischen Schriftsteller H. P. Lovecraft und anderen Autoren der Horrorliteratur erdachten Personen, Orte, Wesenheiten und Geschichten. Wichtigster Bestandteil dieses Mythos ist das ebenfalls fiktive Buch Necronomicon, in dem die interstellaren Wesenheiten mit übernatürlichen Kräften genauestens beschrieben sind. Diese Wesen werden von Lovecraft als die „Alten“ oder die „Großen Alten“ bezeichnet. Sie stammen aus weit entfernten Teilen der Galaxis oder sogar des Universums und unterliegen keinen uns bekannten Naturgesetzen. Nach menschlichen Maßstäben verfügen sie über eine gottgleiche Macht und scheinen unsterblich zu sein.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Der Ursprung des Mythos
- 2 Den Mythos bildende Wesen, Bücher und Orte
 - 2.1 Götter
 - 2.1.1 Azathoth
 - 2.1.2 Cthulhu
 - 2.1.3 Ghatanothoa
 - 2.1.4 Hastur
 - 2.1.5 Lloigor
 - 2.1.6 Nyarlathotep
 - 2.1.7 Shub-Niggurath
 - 2.1.8 Tsathoggua
 - 2.1.9 Yig
 - 2.1.10 Yog-Sothoth
 - 2.2 Andere Wesen
 - 2.2.1 Ältere Wesen (auch Die Alte Rasse, engl. The Elder Things)
 - 2.2.2 Große Rasse von Yith (Great Race of Yith)
 - 2.2.3 Fungi vom Yuggoth oder auch Mi-Go
 - 2.2.4 Vormis
 - 2.2.5 Schlangemenschen
 - 2.2.6 Shoggothen
 - 2.2.7 Sternengezucht (Star-spawn)
 - 2.2.8 Tiefe Wesen (The Deep Ones)
 - 2.3 Bücher
 - 2.4 Orte
 - 2.4.1 Arkham
 - 2.4.2 Dunwich
 - 2.4.3 Innsmouth
 - 2.4.4 R'lyeh

- 2.4.4 R'lyeh
- 2.4.5 K'n-Yan
- 2.4.6 Y'ha-nthlei
- 2.4.7 Yuggoth
- 2.4.8 Das Hochplateau von Leng
- 3 Weitere Mythos-Autoren
- 4 Der Cthulhu-Mythos in anderen Medien
- 5 Literatur
 - 5.1 Einzelnachweise
- 6 Weblinks

Der Ursprung des Mythos

Eine Schöpfung innerhalb des Lovecraft'schen Mythos ist Cthulhu, ein gottähnliches Wesen, das vor mehreren hundert Millionen Jahren mit seinem Gefolge auf die Erde kam und sich seit dem Untergang seiner Stadt infolge der Plattenverschiebung in einem todesähnlichen Tiefschlaf befindet. Cthulhu nimmt bei Lovecraft keine herausragende Stellung ein. Erst der Schriftsteller August Derleth griff Cthulhu als Basis für den von ihm weitergesponnenen Mythos auf, machte ihn zum Hauptgegenstand vieler seiner Erzählungen und schuf dadurch den Cthulhu-Mythos. Lovecraft selbst sprach vom Arkham Cycle, da viele seiner Erzählungen, beispielsweise Träume im Hexenhaus oder Das Ding auf der Schwelle, in der von ihm erdachten neunglischen Stadt Arkham spielen.



Cthulhu

Ausgangspunkt von Lovecrafts Kurzgeschichten und Erzählungen war meist das Neuengland der 20er und 30er Jahre des 20. Jahrhunderts, was sich annähernd mit Lovecrafts Herkunftsregion und der Zeitspanne seines literarischen Wirkens deckt.

Ein irreales Element erlangt die von Lovecraft beschriebene Erde des letzten Jahrhunderts durch die Annahme der Existenz außerirdischer Rassen und gottgleicher Wesen, die teilweise seit mehreren Milliarden Jahren auf der Erde vertreten sind. Diese Wesen bringen denjenigen Menschen Verderben, die sich ihrer Existenz bewusst werden. Während manche dieser außerirdischen Kreaturen den Menschen gleichgültig gegenüberstehen, trachten einige nach der Vernichtung oder Unterwerfung der Menschheit.

Lovecraft erdachte zudem okkulte Bücher, in denen die Herkunft der außerirdischen Wesen offenbart wird und die Formeln enthalten, mit denen man Große Alte und Äußere Götter heraufbeschwören kann. Zudem erfand Lovecraft in seinen Erzählungen Ortschaften, in denen

das Wissen über diese übernatürlichen Wesen oder die Verbindung zu ihnen besonders verbreitet ist. Dabei handelt es sich um neuenglische Kleinstädte und Dörfer wie Arkham, Dunwich und Innsmouth. Auch reale Städte wie Lovecrafts Geburtsort Providence sind Schauplatz seiner Geschichten.

Da das von Lovecraft geschaffene Pantheon außerirdischer Rassen und Götter in Verbindung mit den von ihm erdachten okkulten Büchern und Ortschaften in den meisten seiner Geschichten aufgegriffen wird, kann man von einem modernen, kosmischen Mythos sprechen.

Als Atheist war Lovecraft einer okkulten oder religiösen Weltanschauung abgeneigt. Mit dem von ihm begründeten Mythos wollte er veranschaulichen, dass die Menschheit angesichts der Unendlichkeit des Universums nahezu unbedeutend ist und es möglicherweise für Menschen unerreichbare Gebiete gibt, in denen völlig andere Naturgesetze herrschen und Kreaturen existieren, die sich nicht mit menschlicher Logik erklären lassen. Das Erfinden derartiger Kreaturen und ihre Ansiedlung auf der Erde dienten Lovecraft nur als Beispiel, um die Grenzen des Menschen im Erfassen von unerklärlichen, kosmischen Zusammenhängen zu beschreiben. Lovecraft hat durch ein Studium verschiedener Religionen eine Urreligion erschaffen, die alles vereint, was diese lehren. Dabei greift er auch auf Sichtungen von „Seeungeheuern“ zurück, die über die Zeit hinweg auf allen Kontinenten gesehen worden sein sollen. Aufzeichnung der Maya, Azteken und anderer Kulturen im mittelamerikanischen, aber auch im australischen Bereich hat Lovecraft in seinen Mythos eingearbeitet und so eine These entwickelt, die seine Geschichten stützt.

Vor seinem Tod verfügte Lovecraft, dass sein Mythos weitergeführt werden solle. Diverse Autoren phantastischer Literatur griffen seitdem den Cthulhu-Mythos auf, den sie auf unterschiedliche Weise interpretierten und erweiterten. Auch bekannte Autoren wie Stephen King, Neil Gaiman oder Wolfgang Hohlbein verfassten derartige Geschichten. Da der Cthulhu-Mythos von manchen Autoren in einer Weise verarbeitet wird, die den ursprünglichen Intentionen Lovecrafts zu widerstreben scheint, werden oftmals nur Lovecrafts Erzählungen als wirkliche Geschichten des Mythos betrachtet.

Den Mythos bildende Wesen, Bücher und Orte

Götter

Azathoth

Azathoth, der Dämonensultan, ist das Zentrum des Universums, das blinde Chaos auf seinem Thron inmitten der Leere. Azathoth kann man sich als eine immerwährende Explosion vorstellen. Er existierte bereits vor Anbeginn aller Zeiten und vor Entstehung des Universums. Er windet sich blind und irrsinnig zu den Flötentönen der Diener der

windet sich blind und irrsinnig zu den Flötentönen der Diener der Äußeren Götter, während ihn die Niederen Götter umtanzen.

Als einer der Äußeren Götter ist Azathoth eine Wesenheit von immenser, gar unendlicher Macht. Gerüchten zufolge wurde er wegen gewisser Vergehen mit Irrsinn gestraft, während andere Quellen besagen, dass Nyarlathotep der Geist und die Seele Azathoths sei, der sich von seinem Leib getrennt habe. Nyarlathotep ist der Einzige, der den geistlosen Dämonensultan besänftigen kann.

Cthulhu

Cthulhu ist ein vor mehreren hundert Millionen Jahren auf die Erde gekommenes Wesen von großer Macht, das nach der Interpretation von August Derleth durch einen Fluch in der versunkenen Stadt R'lyeh im pazifischen Ozean in todesähnlichem Schlaf gefangengehalten wird. Den mythologischen Quellen zufolge wird er wieder auferstehen, wenn die Sterne richtig stehen, um erneut seine Schreckensherrschaft über die Erde auszuüben, was letztendlich den Tod allen Lebens auf der Erde bedeuten würde. Sein Körper ist entfernt humanoid, allerdings äußerst aufgedunsen. Sein Kopf ähnelt einem Tintenfisch, das Gesicht besteht aus einem Gewirr von Tentakeln. Er besitzt ein Paar lange, schmale Flügel.

Die folgenden, bekanntesten Zeilen aus dem Necronomicon beziehen sich auf Cthulhu. Er zählt zu den Großen Alten. Das wird in der Geschichte Cthulhus Ruf deutlich: Die Polizei nimmt Angehörige eines Kultes fest, die an die Großen Alten glauben. Sie verehren unter anderem den finsternen Gott selbst und beten eine Statuette mit seinem Konterfei an.

That is not dead which can eternal lie,
And with strange æons, even death may die
[Es ist nicht tot, was ewig zu liegen (lügen) vermag,
und in fremder Zeit(rechnung) mag selbst der Tod sterben]

Oder in einer freieren Übersetzung:

Es ist nicht tot, was ewig liegt,
bis dass die Zeit den Tod besiegt.

Hier noch eine Version von Tim Dedopulos:

Es ist nicht tot, was in Ewigkeit begraben liegt,
und im Verlaufe weiterer Ewigkeiten mag selbst der Tod zugrunde gehen.

Eine weitere hierzu relevante Necronomicon-Zeile lautet:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.
[In seinem Haus in R'lyeh wartet träumend der tote Cthulhu.]

Cthulhu

Ghatanothoa

Ghatanothoa regierte vermutlich die "Menschen" des verschollenen Königreiches K'naa, auf dem versunkenen Kontinent Mu. Er hauste auf dem Felsen Yaddith-Gho in seiner Festung. Jedes Jahr wurden ihm zwölf Männer und zwölf Frauen als Opfer dargebracht, damit er seine Feste nicht verließ. Denn sein Antlitz soll so schrecklich sein, dass jeder, der ihn erblickt, sofort "stirbt", wobei sterben nicht ganz das richtige Wort ist: Vielmehr wird man sozusagen bei lebendigem Leibe mumifiziert, der Körper erstarrt und nur die Denkfähigkeit bleibt erhalten, sodass man über Äonen hinweg nichts tun kann, als auf Erlösung zu warten. Der Hohepriester T'yog glaubte, mit einer speziellen Schriftrolle Ghatanothoa erblicken zu können, ohne zu versteinern und trat ihm entgegen, um sein Volk zu befreien. Allerdings stahlen missgünstige Priester die Rolle und ersetzten sie durch eine Fälschung, sodass T'yog versteinert wurde. Diese Legende wird in der Geschichte "Aus Äonen" von H.P. Lovecraft erwähnt.

Hastur

Hastur, "Die Stimme der Alten" oder "Er, der nicht genannt werden darf", steht in Verbindung mit dem Windschreiter Lloigor. Einigen Geschichten zufolge hat er eine gigantische oktopoide Gestalt. Er wird in Verbindung gebracht mit dem König in Gelb, dem gelben Zeichen, dem See von Hali und der Stadt Carcosa, die sich auf einem unbekanntem Planeten in der Nähe des Aldebaran im Sternbild Taurus befinden. Genau genommen soll er auf dem Stern Fomalhaut im Exil leben.

Lloigor

Lloigor, "Der Windschreiter", ist - neben Hastur - Herrscher über die Winde. Er "reitet" dabei auf den kosmischen Winden von Ort zu Ort. Lloigor wurde für "unnennbare" Verbrechen in eine andere Existenzebene verbannt und kann nicht ohne Hilfe in unsere Welt vordringen. Beschworen wird er über ein Portal, dass sich auf der Hochebene von Leng befindet. Für die Beschwörung ist außerdem das Rezitieren eines Quellentextes aus dem Necronomicon erforderlich. Wer Lloigor befreit, bekommt Einblicke in die Bibliothek von R'lyeh.

Lloigor werden allerdings auch die überlebenden Einwohner von Atlantis genannt. Sie konnten sich vor dem Untergang retten und leben unentdeckt zwischen den Menschen. Manche Autoren phantastischer Geschichten sind fest der Meinung, dass die Nachfahren der Lloigor heute noch z.B. in den Black Mountains in Wales leben.

Nyarlathep

Nyarlathep, "Das kriechende Chaos", zählt ebenfalls zu den äußeren Göttern. Er personifiziert die Seele Azathoths. In der Kurzgeschichte "Nyarlathep" bezeichnet Lovecraft ihn auch als die Seele der äußersten Götter ("ultimate gods"). Das wird durch seinen Beinamen "Das kriechende Chaos" verdeutlicht. Nyarlathep repräsentiert einen

kriechende Chaos" verdeutlicht. Nyarlathotep repräsentiert einen gegensätzlichen Aspekt Azathots: Während der irrsinnige Dämonensultan die maximale Konzentration des Chaos auf einen einzigen Punkt verkörpert, ist Nyarlathotep allgegenwärtig. Er ist Sinnbild und Gleichnis des Chaos, das überall und in allem steckt. Das wird durch den von Lovecraft oft verwendeten Hinweis auf die „999 Masken des Nyarlathotep“ verdeutlicht. Nyarlathotep ist Bote der äußeren Götter und dient als deren Vermittler. In früheren Publikationen Lovecrafts schreibt dieser Nyarlathotep die Rolle Azathoths zu, differenziert also nicht zwischen diesen beiden Gottheiten.

In "Der leuchtende Trapezoeder" wird Nyarlathotep als titanische schwarze, geflügelte Wolke beschrieben. In "Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath" erscheint Nyarlathotep dem Traumsucher Randolph Carter in menschlicher Gestalt.

Shub-Niggurath

Shub-Niggurath stellt innerhalb des von Lovecraft erdachten Pantheons eine Art finstere Fruchtbarkeitsgöttin dar.

Von all den Wesen aus dem Cthulhu-Mythos, die zu den Äußeren Göttern gezählt werden, ist Shub-Niggurath dasjenige, über das am wenigsten preisgegeben wird.

Shub-Niggurath selbst taucht nur im (im Bezug auf den "offiziellen Mythos" nicht kanonischen) Hexer-Zyklus von Wolfgang Hohlbein auf, wird aber auch in anderen Romanen wiederholt im Zusammenhang mit Ritualen oder Zaubern genannt. Sie wird in mehreren Geschichten als die "Schwarze Ziege der Wälder mit den tausend Jungen" bezeichnet.



Shub-Niggurath

Zudem wird Shub-Niggurath in einem von Lovecraft verfassten Brief als böses, wolkenförmiges Wesen beschrieben. In der von Lovecraft überarbeiteten Geschichte "Der Hügel" wird sie mit Astarte verglichen, einer antiken orientalischen Fruchtbarkeits- und Kriegsgöttin. Überraschenderweise wird sie in "aus Äonen" als eine der Götter genannt, die den Menschen positiv gegenüberstehen. Eine Geschichte über diese Gottheit ist auch in dem etwas neueren Werk "Der Judasschrein" von Andreas Gruber zu finden.

Shub-Niggurath scheint eine der Gottheiten zu sein, die von den Bewohnern des Planeten Yuggoth - den Mi-Go - angebetet werden.

Tsathoggua

Tsathoggua wird als riesige Kröte mit Elefantenbeinen und einem extrem aufgeblähten Körper beschrieben. Er bewohnt das dunkle Höhlensystem

Tsathoggua wird als riesige Kröte mit Elefantenbeinen und einem extrem aufgeblähten Körper beschrieben. Er bewohnt das dunkle Höhlensystem N'kai, das unterhalb von K'n-Yan liegt. Die meisten Tsathoggua betreffenden Geschichten stammen von Robert E. Howard, aber auch Lovecraft erwähnt ihn in insgesamt mindestens 8 Geschichten.

Yig

Yig, "Vater der Schlangen", (oder auch Yyg) ist ein Schlangengott, der während der Blütezeit Atlantis' auf dem heutigen Kontinent Afrika herrschte. Yig gilt als Vater der Schlangemenschen und wurde ursprünglich von allen Schlangen verehrt. Durch seine Segnung konnten sich die Schlangemenschen entwickeln und gründeten ein großes Reich. Auf dem Höhepunkt ihrer Macht verloren sie jedoch den Glauben an Yig und dieser verfluchte sie, indem er ihnen ihre Beine nahm.

Yog-Sothoth

Yog-Sothoth, "Der Wächter" oder auch "Das Tor", gehört zu den sogenannten Äußeren Göttern.

Im Necronomicon wird Yog-Sothoth als Schlüssel und zugleich Wächter der Wege und Tore beschrieben, als ein Wesen, das zugleich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in sich vereint. Yog-Sothoth scheint also in Dimensionen und Sphären zu existieren, die die menschliche Vorstellungskraft übersteigen.

In einer von Lovecraft überarbeiteten Kurzgeschichte ("Das Grauen im Museum") wird Yog-Sothoth als eine unregelmäßige Ansammlung von verschiedenfarbig schillernden Kugeln beschrieben, deren Anblick dunkle Assoziationen auslöst.

Anscheinend lässt sich Yog-Sothoth mit Hilfe von uralten, schwarzmagischen Formeln heraufbeschwören. In der Erzählung "Das Grauen von Dunwich" zeugt Yog-Sothoth mit einer Menschenfrau zwei Söhne. Derjenige von den beiden, der seinem übernatürlichen Vater am ähnlichsten sieht, wird als eine riesige weiche Masse beschrieben, die aus zahlreichen sich bewegenden Fäden zu bestehen scheint und mit diversen Beinen, Rüsseln und Mäulern bestückt ist.

Es heißt, Yog-Sothoth ist der Einzige der weiß, wann der große Cthulhu wieder erwachen wird.

Andere Wesen

Ältere Wesen (auch Die Alte Rasse, engl. The Elder Things)

Die Älteren Wesen weisen sowohl pflanzliche als auch tierische Merkmale auf und sind amphibisch veranlagt. Sie haben zylindrische Form. Die Basis wird von einem fünfarmigen, seesternförmigen Fuß gebildet, während sich am oberen Ende mehrere lange Tentakel und Fühler befinden, die sowohl Sinnesorgane als auch Vorderextremitäten

Fühler befinden, die sowohl Sinnesorgane als auch Vorderextremitäten bilden. Zudem besitzen die Älteren Wesen mehrere membranartige Flügel, mit deren Hilfe sie auch durch den Interstellaren Raum reisen konnten.

Nach ihrer Landung in der Nähe des Südpols vor vielen Millionen Jahren breiteten sie sich zunächst über die gesamte Erde aus, wobei sie sowohl das Land als auch die Ozeane besiedelten. Den ersten Rückschlag erfuhren sie durch die Ankunft des großen Cthulhu und seines Sternengezüchts. Nach einem langen Krieg wurden den Neuankömmlingen schließlich neu entstandene Landmassen zugesprochen. Nach einem weiteren langen Zeitraum versanken diese jedoch wieder im Meer, und mit ihnen Cthulhu.

Aber dann folgten weitere Probleme: ein Aufstand der Schoggothen, der maritimen Dienerwesen der Älteren, wurde erst nach verlustreichen Kämpfen niedergeschlagen, und der Kontrollverlust über die einstmals willenlosen Sklaven konnte nicht wieder rückgängig gemacht werden. Die aus dem All neu eingetroffenen Mi-Go vertrieben zur Zeit des Jura die geschwächten Älteren schließlich gänzlich von der Nordhalbkugel. Es folgte ein langsamer, aber stetiger Rückzug in die Antarktis. Als auch diese wegen der einsetzenden Eiszeiten unbewohnbar wurde, erbauten die Älteren eine letzte Stadt in einem unterirdischen Meer tief unter der antarktischen Landmasse.

Über ihr weiteres Schicksal schweigt sich Lovecraft aus, allerdings deuten die Ereignisse in "Berge des Wahnsinns" darauf hin, dass sie dort von einem zweiten Aufstand der Schoggothen endgültig vernichtet wurden. In "Der Schatten aus der Zeit" wird angedeutet, dass die älteren Wesen auch Krieg gegen die große Rasse von Yith führten.

Eine rationalisierende Einführung in die Geschichte und Kultur der Alten gibt das Buch "Berge des Wahnsinns".

Große Rasse von Yith (Great Race of Yith)

Ein Volk, das vor 150 Millionen Jahren lebte. Es waren halb pflanzliche, halb tierische Lebewesen, die sich mit einer Art Samen vermehrten. Ihre Körper waren Kegel, die zehn Fuß im Durchmesser maßen und eben so hoch waren. Sie konnten ihren Geist in den Körper anderer Wesen in kommenden oder vergangenen Zeitaltern schicken, wobei sie sich dazu immer Wesen von besonderem Intellekt aussuchten, um soviel Wissen wie möglich zu erlangen. Sie waren selbst von ihrem sterbenden Planeten geflohen und hatten auf der Erde von den Körpern der Pflanzenwesen Besitz ergriffen. Sie lebten in ständiger Angst vor einer Art Tintenfischwesen, die sie vertrieben hatten, und die sie am Ende vernichten sollten, weshalb sie ihre Geister in die Körper einer nach dem Menschen lebenden Käferrasse retteten. Mittlerweile wissen sie nahezu alles über Zukunft und Vergangenheit verschiedener Planeten und Rassen; auch über ihren zukünftigen Untergang wissen sie Bescheid. Die 'Große Rasse' spielt in der Geschichte "Der Schatten aus der Zeit" eine entscheidende Rolle, Lovecraft beschreibt darin auch ihre Kultur und Lebensweise, ihre Gesellschaft bezeichnet er als eine Art sozialistischen

Lebensweise, ihre Gesellschaft bezeichnet er als eine Art sozialistischen Faschismus.

Fungi vom Yuggoth oder auch Mi-Go

Diese außerirdischen Wesen sind annähernd menschengroß, besitzen eine fleischfarbene, krustenartige Haut und haben zwei membranartige Flügel. Sie verfügen über mehrere, paarweise angeordnete Gliedmaßen, die mit scherenartigen Klauen bewehrt sind. Ihr ovaler, knotiger und weicher Kopf ist von zahlreichen Fühlern bedeckt. Die Geschöpfe vom Yuggoth kommunizieren miteinander durch die Farbveränderung ihrer Köpfe. Außerdem sind sie in der Lage, menschliche Sprache zu imitieren. Dieses "Sprechen" ist jedoch immer von einem starken Summton unterlegt. Da diese Geschöpfe von einem lichtlosen Planeten stammen, sind sie außerordentlich lichtempfindlich und scheuen den Tag. Die bloße Anwesenheit der Yuggoth-Geschöpfe versetzt Tiere in panische Raserei.

Mit ihren Membranflügeln können die Fungi problemlos die interstellaren Räume durchreisen. Das ermöglicht ihnen, im gesamten Universum Stützpunkte zu errichten. Die Krustengeschöpfe kamen während des Jura-Zeitalters auf die Erde, weil sie ein Metall benötigen, welches nur auf unserem Planeten existiert. Es kam zum Krieg gegen die so genannten Älteren Wesen, die von den Krustazeen langsam in die Antarktis zurückgedrängt wurden.

Hauptgrund für ihre Anwesenheit auf der Erde ist der Abbau von gewissen Bodenschätzen, die sie nur hier auf der Erde finden (s. "Der Flüsterer im Dunkeln"). Aus diesem Grund unterhalten sie auf der Erde mehrere Stützpunkte. Diese sind unter anderem in Neuengland im Inneren des Dark Mountain und des Round Hill, sowie im Himalaya zu finden. Dort sind sie auch als "Die abscheulichen Schneemenschen, die Mi-Go" bekannt.

Die Krebs-ähnlichen Geschöpfe versuchen ihre Existenz so gut es geht zu verbergen und räumen Menschen aus dem Weg, die zu neugierig werden. Manchmal bringen sie besonders gebildete Menschen in ihre Gewalt, um sich über den aktuellen Stand unserer Rasse zu informieren. Es gibt anscheinend auch Menschen, die als Spione für die Krustazeen tätig sind. Auf Fotos und normalem Filmmaterial sind diese Wesen nicht zu erkennen (sh. "Der Flüsterer im Dunkeln")

Ihr wichtigster Stützpunkt in unserem Sonnensystem ist der Yuggoth, bei dem es sich wahrscheinlich um Pluto handelt. Das wird auch angedeutet in der Story "Der Flüsterer im Dunkeln" von 1931. Dort ist von einem kürzlich entdeckten Planeten die Rede, Pluto wurde 1930 entdeckt). Ein geeigneter Kandidat wäre aber auch der Zwergplanet 136199 Eris (2003 UB₃₁₃). Die Fungi vom Yuggoth beten offenbar Azathoth, Nyarlathotep und Shub-Niggurath an.

Die Geschöpfe vom Yuggoth werden von Lovecraft zwar ausführlich

Die Geschöpfe vom Yuggoth werden von Lovecraft zwar ausführlich beschrieben, jedoch nie genau benannt. Am gebräuchlichsten ist die Bezeichnung "Fungi vom Yuggoth" aus Lovecraft's eigenen Werken, seltener "Krustazeen" aus den von Dr. Frenschkowski kommentierten Lovecraft-Werkgruppen.

Vormis

Zwar sind es die Mi-Go, die bei den Einwohnern Nepals als "Schneemenschen" bekannt sind, doch handelt es sich bei den tatsächlichen Yetis um die östlichen Vertreter der Vormis. Diese pelzige Rasse hat ihren Ursprung im untergegangenen Hyperborea, wo sie Tsathoggua anbeteten. Ihre hauptsächlich in Nordamerika heimischen westlichen Vettern sind auch unter dem Namen Big-Foot bekannt.

Schlangemenschen

Die Schlangemenschen von Valusia sind im Mythos eine der vormenschlichen Rassen. Erschaffen und ausgearbeitet wurden sie hauptsächlich von R. E. Howard in seinen Geschichten von den Helden König Kull und Conan, die auf den vorzeitlichen Kontinenten Thuria und Hyboria spielen.

Schlangemenschen sind aufrecht gehende Reptilien mit einem langgestreckten, schlangenartigen Körper. Der Große Alte Yig gilt als Vater der Schlangen und wurde ursprünglich von allen Schlangemenschen verehrt.

Laut den Quellen des Cthulhu-Mythos entstanden die Schlangemenschen in der Frühzeit der Erde und entwickelten ihre erste Zivilisation schon in der Periode des Perm in den Sumpfbereichen des Urkontinents Pangaea. Obwohl sie sehr fortgeschritten waren in der Baukunst, der Alchemie und Magie, ging ihre große Kultur mit dem Erscheinen der großen Dinosaurier zugrunde. Die Überlebenden gründeten ein neues Reich namens Yoth in den ausgedehnten Höhlensystemen unter der Erde, doch auf dem Höhepunkt ihrer Macht fielen sie vom Glauben an ihren Gott Yig ab und wurden von ihm verflucht.

Die Schlangemenschen konnten zwar noch weitere Zivilisationen in den folgenden Jahrtausenden errichten, zur Zeit von Hyperborea, in Lemuria und Atlantis, doch ihre Rasse war zum Aussterben verurteilt. Der Legende nach war es König Kull, der die Schlangemenschen fast völlig ausrottete.

Nur einzelne, sehr mächtige Schlangemenschen konnten sich letztendlich unter den aufstrebenden humanoiden Rassen der Neuzeit halten – die Zeit der Herrschaft der Reptilien war vorbei.

Shoggothen

Die "Älteren Wesen" erschufen die Shoggothen (künstlich entwickelte

Die "Älteren Wesen" erschufen die Shoggothen (künstlich entwickelte Protoplasma-Ansammlungen), da sie zur Errichtung ihrer Städte eine kräftige und ausdauernde Sklavenrasse benötigten. Die Shoggothen bestehen aus gallertartigem, schwarzem Zellgewebe von gewaltigen Ausmaßen. Durch Hypnose konnten die Älteren Wesen die Shoggothen veranlassen, eine Vielzahl temporärer Gliedmaßen und Organe aus ihrem Gewebe entstehen zu lassen, was sie zu effektiven Arbeitskräften machte.

Durch Ausdehnung ihrer Masse können Shoggothen eine gewaltige Größe erreichen und selbst schwerste Lasten tragen. Shoggothen verströmen einen äußerst penetranten Geruch, der ihre Präsenz bereits aus großer Entfernung verrät und Tiere in Panik versetzt. Sie äußern Laute, die am ehesten einem hohen Pfeifen ähneln. Der Durchmesser eines Shoggothen beträgt im kugelförmigen Normalzustand knapp 5 Meter, wobei sich seine Größe und Form ständig wandelt. Shoggothen vermehren sich durch Zellteilung und im Verlauf mehrerer Millionen Jahre haben sie eine rudimentäre Intelligenz erlangt.

Nach etlichen Millionen Jahren sind die Shoggothen offenbar dazu übergegangen, auch ohne Befehle durch die Älteren Wesen Gliedmaßen zu formen. Vor ungefähr 150 Millionen Jahren lehnten sie sich gegen ihre Erschaffer auf und wurden von diesen in einem erbittert geführten Krieg unterworfen und von den Älteren Wesen mühsam gezähmt, doch circa 3 Millionen Jahre vor unserer Zeitrechnung gab es anscheinend einen weiteren Aufstand, der die Vertreibung der Älteren Wesen zum Ergebnis hatte. Die Shoggothen leben nun in ausgedehnten unterirdischen Höhlensystemen unterhalb der antarktischen Stadt, die einst von den Älteren Wesen bewohnt wurde, aber offenbar auch in anderen Regionen.

Sternengezücht (Star-spawn)

Das Sternengezücht wurde von Cthulhu bei seiner Ankunft auf der Erde vor mehreren Hundert Millionen Jahren mitgebracht. Die Angehörigen dieser Rasse sehen Cthulhu äußerst ähnlich, wobei sie aber deutlich kleiner sind. Sie lassen sich am ehesten als krakenartige, landbewohnende Kreaturen beschreiben.

Kurz nach seiner Ankunft auf der Erde nahm das Sternengezücht den Kampf gegen die Älteren Wesen auf, der mit einem Friedensschluss endete, der die Besitzverhältnisse auf der Erde klären sollte.

Nach einiger Zeit versanken diverse Landmassen im Meer, wovon auch die Stadt R'lyeh betroffen war, in der Cthulhu und sein Sternengezücht lebten. Nur Cthulhu scheint dieses Ereignis überlebt zu haben und befindet sich seitdem im Tiefschlaf.

Tiefe Wesen (The Deep Ones)

Die Tiefen Wesen sind Angehörige einer amphibischen Rasse, die auf dem Meeresgrund lebt.

Die Tiefen Wesen sind Angehörige einer amphibischen Rasse, die auf dem Meeresgrund lebt.

Die Tiefen Wesen sind annähernd menschengroß und verfügen über eine graugrüne, feuchte Haut, die an der wulstigen Rückenpartie schuppig ist. An der Bauchpartie ist ihre Haut weiß, und ihr Kopf erinnert an den eines überdimensionierten Fisches. Ihre Klauen besitzen Schwimmhäute, und wenn sie kommunizieren, erinnert dies an ein froschartiges Gequake. Sie hopsen und watscheln eher anstatt zu gehen, wobei dies sowohl zwei- als auch vierbeinig geschehen kann. Das Leben eines Tiefen Wesens kann nur durch äußere Einwirkung wie zum Beispiel durch Gewalt beendet werden.

Tiefe Wesen können über Wasser leben, aber die meiste Zeit verbringen sie in ihren riesigen Städten am Meeresgrund. Sie beten zu Cthulhu und vor allem zu Vater Dagon und Mutter Hydra, die ihnen offenbar recht ähnlich sind. Die Tiefen Wesen lassen sich durch bestimmte uralte Rituale an die Meeresoberfläche holen. Sie lassen sich dann oftmals dazu überreden, den Menschen, die sie heraufbeschworen haben, reiche Fischfänge und Goldschmuck zu beschenken. Im Gegenzug verlangen die Tiefen Wesen meist die Paarung mit einigen Menschen. Die Kinder, die aus diesen Verbindungen hervorgehen, werden den Tiefen Wesen im Laufe der Zeit immer ähnlicher (der sog. Innsmouth-Look), bis sie unter Wasser gehen um dort ihr (ewiges) Leben zu verbringen. Fast alle Bewohner der Hafenstadt Innsmouth sind von diesem Phänomen betroffen und suchen am Ende ihrer Metamorphose die Meeresstadt Y'ha-nthlei auf.

Bücher

Zum Cthulhu-Mythos gehören mehrere Bücher, die von Lovecraft und den ihm nahestehenden Autoren erfunden wurden. Darunter ist das **Necronomicon** wahrscheinlich die berühmteste Schöpfung Lovecrafts. Dieses Buch ist so sehr in die Horror- und Fantasyliteratur eingegangen wie kein anderes und ist in verschiedenen (natürlich falschen) Versionen erhältlich. Dem Mythos zufolge wurde das Necronomicon unter dem Namen Kitab Al'Azif von dem "verrückten Araber Abdul Alhazred" um 730 auf Arabisch verfasst (wenn auch Robert E. Howard von einem "griechischen Original" spricht). Eine Übersetzung ins Lateinische wurde von dem Antiquar Olaus Wormius angefertigt (Clark Ashton Smith, *The return of the sorcerer*, 1931), sie enthält jedoch einige Fehler, was zum Tode mindestens eines Benutzers führte.

Friedrich Wilhelm von Junzt' Unaussprechliche Kulte zählt zu den anderen bedeutenderen Werken aus dem Umkreis des Cthulhu-Mythos. Es geht auf seinen Schriftstellerkollegen Robert Howard zurück, den Erfinder von Conan dem Barbaren. Das Schwarze Buch, wie es auch genannt wird, hat Lovecraft in den Geschichten "Träume im Hexenhaus", "The Haunter of the Dark", "Der Schatten aus der Zeit" und "Das Ding auf der Schwelle" erwähnt.

"The Haunter of the Dark", "Der Schatten aus der Zeit" und "Das Ding auf der Schwelle" erwähnt.

Andere wichtige Bücher im Cthulhu-Mythos sind Cultes Des Ghoules des Comte D'Erlette (eine Hommage an August Derleth), De Vermis Mysteriis (Die Geheimnisse des Wurms, Köln 1542) von Ludvig Prinn und die Pnakotischen Fragmente, die sämtlich von Lovecraft erfunden wurden.

Das Buch von Eibon oder Liber Ivonis hat Lovecraft von Clark Ashton Smith übernommen.

Orte

Die meisten der von Lovecraft erschaffenen Städte sollen an der Ostküste der USA, im bewaldeten Mittelgebirge von Massachusetts oder in den Bergen Vermonts liegen.

Arkham

Arkham ist eine alte Stadt an der Ostküste, Hauptschauplatz der Geschichten "Träume im Hexenhaus" und "Die Musik des Erich Zann" sowie Sitz der Miskatonic-Universität. Arkham soll sich einige Stunden Fahrtzeit von Boston, Massachusetts, befinden. Die Bibliothek der Miskatonic Universität besitzt eine der wenigen Ausgaben des berühmten Necronomicon.

Nach Lovecrafts Tod haben mehrere Autoren, die seinen Cthulhu-Mythos fortsetzten, die Stadt Arkham in ihren Erzählungen aufgegriffen. Der Verlag Arkham House, der sich besonders dem Druck von Lovecrafts Werken verschrieben hat, wurde nach der von Lovecraft ersonnenen Stadt benannt.

Dunwich

Dunwich ist ein Dorf im bewaldeten Gebirgsland von Massachusetts. Es erstreckt sich zwischen einem Fluss und der Steilwand eines Berges. Die Häuser des Dorfes sind überwiegend Jahrhunderte alt, viele davon sind unbewohnt. Die Kirche ist verfallen, und es gibt nur ein Geschäft im gesamten Dorf. Sämtliche Wegweiser nach Dunwich wurden vor langer Zeit entfernt.

Aufgrund der Abgeschlossenheit des Dorfes und der daraus resultierenden Inzucht hat sich in Dunwich ein heruntergekommener Menschenschlag herausgebildet. Die Steinkreise auf den Gipfeln der umliegenden Berge werden von manchen Bewohnern Dunwichts offenbar zu uralten, finsternen Ritualen benutzt. Auf dem Gipfel des so genannten Sentinel Hill in der Nähe des Dorfes wurden Menschenknochen gefunden, was den Verdacht auf schwarzmagische Praktiken verstärkt.

Besonders skrupellos ist der heruntergekommene Zweig der Familie Whateley. In der Geschichte "Das Grauen von Dunwich" beschwört eine Angehörige der Familie Whatelev den Äußeren Gott Yog-Sothoth herauf

Angehörige der Familie Whateley den Äußeren Gott Yog-Sothoth herauf und zeugt mit ihm zwei Söhne. Mit letzter Mühe gelingt es, den Sohn, der seinem Vater am ähnlichsten ist, auf dem Gipfel des Sentinel Hill zu vernichten, bevor dieser seinen finsternen Vater herbeirufen kann.

Innsmouth

Innsmouth ist eine halb verfallene, scheinbar kaum bewohnte Küstenstadt an der Mündung des Miscatonic, die selbst von den Bewohnern Arkhams gemieden wird. Die Einwohner von Innsmouth stehen im Ruf, sich mit (Tiefen) Wesen aus dem Meer eingelassen zu haben und schwarzmagische Praktiken zu betreiben. In besonders schlechtem Ruf stand die Familie Waite (Ephraim und seine Tochter Asenath), beschrieben in "Das Ding auf der Schwelle", sowie die Familie Marsh, die den Kult des Dagon in die Region brachte. Außerdem wird in der Romanreihe "Der Hexer" von Wolfgang Hohlbein noch die Carson-Sippe erwähnt, unter deren Hütte der Zugang zum Tempel von Cthulhu liegt (siehe jedoch: R'lyeh). Innsmouth wurde, nachdem die Regierung einen anonymen Tipp aus der Bevölkerung bekam, von einer Spezialeinheit der U.S. Navy SEALs infiltriert und der Hafen, Zugang der Einwohner zu den Tiefen Wesen, zerstört. Mit Wasserbomben und Torpedos wurde ferner versucht, die Stadt der Tiefen Wesen vor Innsmouth zu vernichten.

R'lyeh

R'lyeh ist eine versunkene Stadt, die tief unter dem Pazifischen Ozean liegt (geographische Lage: 47° 9' südliche Breite und 126° 43' westliche Länge, nahe am Point Nemo). Die Architektur wird als riesenhaft ("zyklopisch") und fremdartig beschrieben. Die geometrische Form der Steine, aus denen R'lyeh erbaut worden ist, ist nicht genau mit menschlichen Worten zu beschreiben. Dem Mythos zufolge schlummert Cthulhu in dieser Stadt, um bei einer bestimmten Sternkonstellation gemeinsam mit R'lyeh wieder an die Oberfläche aufzutauchen. Bewacht wird diese Stadt von den Tiefen Wesen, die sich nach ihrer Mutation von Mensch zu "Fisch" dorthin begeben und dem untoten Gott dienen.



Position von R'lyeh im Pazifik (nach Lovecraft und nach Derleth)

K'n-Yan

K'n-Yan besteht aus einem weitläufigen Höhlensystem unter dem nordamerikanischen Kontinent, das von einer bläulichen Strahlung erleuchtet wird. Innerhalb dieser Höhlen hat sich seit frühester Zeit ein eigenständiger Zweig der Menschheit entwickelt, dessen hohe Technologie fast außerirdisch erscheint, und die Bewohner von K'n-Yan verfügen über übersinnliche Fähigkeiten wie Teleportation und Telepathie.

verfügen über übersinnliche Fähigkeiten wie Teleportation und Telepathie.

Die Einwohner K'n-Yans führen ihre Herkunft auf Cthulhu zurück, der sie einst von Xoth mit sich brachte, und den sie unter dem Namen Tulu verehren. Ihre "historischen" Quellen berichten von der Frühzeit der Erde und den vergangenen Reichen von Lemuria, Mu und Atlantis, während der sich ihr unterirdisches Reich unentdeckt von den anderen Reichen entwickelte. Bedingt durch ihren gigantischen Reichtum und Luxus begann eine schleichende Degeneration des Volkes von K'n-Yan; in der Neuzeit lebt dieses einst so mächtige Volk zurückgezogen in seiner letzten Hauptstadt Tsath zwischen den Resten seiner hohen Technologie und hält alle Zugänge zu seinem Reich verschlossen und unter schwerer Bewachung.

Unter dem blau erleuchteten K'n-Yan liegt das rot erleuchtete Yoth, eine weitere Ebene von ausgedehnten Höhlensystemen; darunter wiederum befindet sich das nachtschwarze N'Kai, das wiederum eine Welt für sich bildet.

K'n-Yan wurde 1929/30 von H. P. Lovecraft zusammen mit Zealia Bishop in der Kurzgeschichte Der Hügel ausgearbeitet und erstmals 1940 veröffentlicht.

Y'ha-nthlei

Y'ha-nthlei ist wie R'lyeh anscheinend eine Stadt unter der Meeresoberfläche. Es scheint sich dabei um eine Art Hauptstadt der tiefen Wesen zu handeln. In Lovecrafts "Schatten über Innsmouth" wird sie am Ende kurz erwähnt, allerdings lassen sich aus diesem kurzen Abschnitt nicht sehr viele Informationen beziehen. Y'ha-nthlei wird aber kurz als "zyklopische und säulenumstandene Stätte der tiefen Wesen" beschrieben. Des Weiteren werden Andeutungen über seine Lage gegeben: "Wir werden hinausschwimmen zu jenem dämmrigen Riff im Meer...". Dadurch kann man vage seine Lage bestimmen. Mit dem "dämmrigen Riff" scheint es sich um das in "Schatten über Innsmouth" beschriebene Teufelsriff zu handeln.

Yuggoth

Yuggoth ist ein Planet am äußersten Rande des Sonnensystems. Wahrscheinlich ist mit dem Yuggoth der Zwergplanet Pluto gemeint. Er ist einer von zahlreichen Planeten, die von den Mi-Go bewohnt werden. Es gibt dort weit ausgedehnte Städte, die aus unzähligen schwarzen, fensterlosen Gebäuden bestehen. Es herrscht auf dem Planeten fast völlige Dunkelheit, und er wird von Flüssen voller Pech durchzogen. Vor den Mi-Go hat eine andere Rasse auf dem Yuggoth gelebt, wovon Ruinen zeugen.

Die Entdeckung des Pluto im Jahre 1930 wird mit den Yuggoth-Geschöpfen in Verbindung gebracht, da eines von ihnen angekündigt hatte, dass seine Rasse die Entdeckung des Yuggoth durch die

hatte, dass seine Rasse die Entdeckung des Yuggoth durch die Menschen herbeiführen wolle - ein weiteres Indiz dafür, dass der Yuggoth mit Pluto identisch ist.

In der Kurzgeschichte "Entdeckung der Ghoorischen Zone" von Richard A. Lupoff ist Yuggoth nicht identisch mit Pluto, sondern der hypothetische Planet X, umkreist von den Monden Nithon und Zaman sowie den Zwillingen Thog und Thok.

Das Hochplateau von Leng

Das ("dreifach verbotene") Leng soll eine Hochebene im Himalaya, vermutlich in Tibet sein; allerdings wird in "Berge des Wahnsinns" Leng in die Antarktis verlegt. Dort soll sich das Tor zum eigentlichen Hochplateau befinden, das in einem anderen Raum-/Zeitkontinuum existiert. Mitglieder mehrerer Expeditionen versuchten, das sagenumwobene Hochplateau von Leng zu finden; jedoch kehrten die Teilnehmer dieser Expeditionen geistig zerrüttet oder gar nicht mehr zurück. Die Verschollenen wurden vermutlich von den Mi-Go oder den geflügelten Sternengeschöpfen (sh. "Berge des Wahnsinns") getötet oder zu Forschungszwecken verschleppt.

Das Plateau von Leng taucht auch in den Traumland-Geschichten auf, in "Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath" ist das Hochplateau von Leng eine weitläufige, kalte und öde Ebene in der nördlichen Hemisphäre des Traumlandes, an dessen nördlichsten Punkt der unbekanntem Kadath – der Wohnsitz der Erdengötter – steht.

Weitere Mythos-Autoren

- Robert Bloch
- August Derleth
- Clark Ashton Smith
- Ramsey Campbell
- Graham Masterton
- Wolfgang Hohlbein
- Robert E. Howard
- Frank Belknap Long
- Brian Lumley
- Colin Wilson
- Ljubko Deresch
- Richard A. Lupoff
- Andrzej Sapkowski

Von diesen Autoren abgesehen wurde der Cthulhu-Mythos in einzelnen Aspekten auch von anderen Autoren aufgegriffen. So finden sich in der Illuminatus-Trilogie von Robert Anton Wilson und Robert Shea zahlreiche Anspielungen auf den Cthulhu-Mythos, so wird zum Beispiel gemutmaßt, dass das Pentagon ein Gefängnis für einen der „Alten“ wäre. Auch erscheint Yog-Sothoth als Gegner der Eris. In Stephen Kings Roman "In einer kleinen Stadt" steht auf Ieland Gaunts Garagenwand "Yog-Sothoth

einer kleinen Stadt" steht auf Leland Gaunts Garagenwand "Yog-Sothoth rules". Des weiteren gibt Gaunt an anderer Stelle an, seinen Kokainvorrat von der Hochebene von Leng zu beziehen. Cthulhu, Shoggothen und viele andere Elemente aus Lovecrafts Geschichten spielen in der Romanreihe "Der Hexer", Nyarlathotep in der Genesis-Trilogie von Wolfgang Hohlbein eine wesentliche Rolle. Ebenso hat sich Michael Murrak für seinen Roman "Imagon" von Berge des Wahnsinns inspirieren lassen. Der polnische Schriftsteller Andrzej Sapkowski bereichert die magischen Phänomene des mystisch angehauchten 15. Jahrhunderts seiner Narrenturm-Trilogie mit cthulhoiden Anspielungen.

Der Cthulhu-Mythos in anderen Medien

Der Cthulhu-Mythos ist - abgesehen von einer Vielzahl Büchern - auch Gegenstand weiterer Medien, so vor allem computergestützter Strategiespiele, Rollenspiele, Ego-Shooter und Adventures, aber auch von Brettspielen, Animes, Filmen und Popsongs. Eine Auswahl:

- Das Pen-&Paper-Rollenspiel Call of Cthulhu greift die Thematik des Cthulhu-Mythos auf und erweitert diesen durch zahlreiche Quellenbücher.
- 1987 veröffentlichte Chaosium das Brettspiel Arkham Horror, in dem die Spieler gemeinsam versuchen, die Stadt Arkham vor der Zerstörung durch die Großen Alten zu retten.
- Der 1986 erschienene Film From Beyond – Aliens des Grauens von Stuart Gordon basiert auf einer Kurzgeschichte von Lovecraft, interpretiert diese Geschichte aber sehr frei und erweitert sie um einige Elemente. 1990 wurde von dem spanischen Regisseur Juan Piquer Simón der Film La Mansión de Cthulhu gedreht, der angeblich auf Literaturvorlagen von Lovecraft beruhen soll. Aus dem Jahr 2001 stammt der Film Dagon von Stuart Gordon, der auf Lovecrafts Geschichten The Shadow Over Innsmouth und Dagon basieren soll. Zuletzt wurde der Mythos im Jahr 2005 unter dem Titel Call of Cthulhu verfilmt.^[1]
- Ebenfalls inspiriert von The Shadow Over Innsmouth wurden das Adventure Shadow of the Comet und das Action-Adventure Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.
- Die Action-Adventure Alone in the Dark und Eternal Darkness – Sanity's Requiem sowie der 3D-Shooter Quake wurden vom Cthulhu-Mythos inspiriert geschaffen.
- Die Kartenspiel-Reihe Munchkin (Kartenspiel) greift den Cthulhu-Mythos in einem eigenen Deck auf (erschieden bisher: 'Munchkin Cthulhu' und 'Munchkin Ruf des Kuhlthulhu').
- Der mythologische Hintergrund der Comicserie Hellboy von Mike Mignola enthält zahlreiche Anleihen an den Cthulhu-Mythos.
- Themen des Mythos finden sich häufig in Bandnamen und Liedern wieder^[2]

Literatur

- H. P. Lovecraft: Gesammelte Werke: Werkgruppe I, Edition Phantasia, limitierte Auflage, 2005, ISBN 978-3-924959-65-4
- H. P. Lovecraft: Gesammelte Werke: Werkgruppe II, Edition Phantasia, limitierte Auflage, 2005, ISBN 978-3-924959-73-9
- H. P. Lovecraft: Gesammelte Werke: Werkgruppe III, Edition Phantasia, limitierte Auflage, 2007, ISBN 978-3-924959-77-7
- H. P. Lovecraft: Die Musik des Erich Zann, Edition Phantasia, limitierte und farbig illustrierte Auflage, ISBN 978-3-924959-59-3
- H. P. Lovecraft: Saat von den Sternen / Funghi from Yuggoth, Edition Phantasia, limitierte, zweisprachige und farbig illustrierte Auflage, ISBN 978-3-924959-55-5
- Richard Lupoff: Die Entdeckung der Ghoorischen Zone (Discovery of the Ghooric Zone - March 15, 2337) (1977) [Planet X, Nithon, Thog and Thok, Yuggoth, Zaman]

Einzelnachweise

1. Website zum Stummfilm (<http://www.cthulhulives.org/cocmovie/index.html>) Stand: 21. November 2008
2. Musikverzeichnis auf The H.P.Lovecraft Archives (<http://www.hplovecraft.com/popcult/music.asp>) Stand: 12. September 2008

Weblinks

- The H.P. Lovecraft Archive (engl.) (<http://www.hplovecraft.com/>)
- H.P. Lovecraft Historical Society (engl.) (<http://www.cthulhulives.org>)

Von „<http://de.wikipedia.org/wiki/Cthulhu-Mythos>“

Kategorien: H. P. Lovecraft | Literatur (Englisch) | Horrorliteratur

- Diese Seite wurde zuletzt am 13. Mai 2009 um 17:16 Uhr geändert.
- Der Text steht unter der GNU-Lizenz für freie Dokumentation. Bildlizenzen können abweichen. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.