

HEYNE <

A

Als ich acht Jahre alt war, las ich in einem uralten Taschenbuch, das ich im Keller gefunden hatte, eine Kurzgeschichte mit dem Titel »The Weird Shadow Over Innsmouth«¹. Sie hinterließ einen so tiefen Eindruck, dass ich wie besessen nach weiteren Erzählungen von H. P. Lovecraft suchte. Ich war ein seltsames Kind, das sehr viel las und einen sonderbaren Geschmack hatte, und irgendetwas in Lovecrafts Geschichten traf einen Nerv.

Das Problem war, dass damals, Mitte der Sechzigerjahre, Lovecrafts Geschichten außerordentlich schwer zu bekommen waren. Abgesehen von meinem zunehmend zerfledderten Taschenbuch fand ich keines seiner Werke. Ab und zu stolperte ich in Horror-Anthologien über eine seiner Geschichten, aber meistens hatte ich kein Glück. Mit vierzehn fand ich heraus, dass die College-Bücherei die Lovecraft-Erstausgaben von Arkham House hatte. Ich sah, dass sie bisher noch nie ausgegeben worden waren, aber ich lieh sie mir wieder und wieder mit meinem Schulausweis, jedes Mal für zwei Wochen. Zwei Jahre später erkannten die Bibliothekare, dass diese Ausgaben inzwischen wertvoll waren und nicht in die Hände von Teenagern wie mir gehörten, also kamen die Bücher ins Archiv, zu dem ich keinen Zugang hatte.

Mit siebzehn nahm mein Vater mich auf eine Reise nach New York City mit. Tagsüber besuchte er Seminare, und ich hatte Zeit, die Stadt zu erkunden. Nur ein paar Blocks vom Hotel entfernt gab es eine Buchhandlung, die tatsächlich die brandneuen Ballantine-Ausgaben von Lovecrafts gesammelten Werken hatte! Ich bettelte meinen Vater an, mir das Geld dafür zu geben, und versprach ihm im Gegenzug meine Seele und dass ich monatelang alles tun würde, was er mir auftrug. (Ein Versprechen, das ich einhielt.) Ich durfte die Bücher kaufen – und verbrachte den Rest meiner Zeit in New York lesend in einem fensterlosen Hotelzimmer, anstatt mich in einer der aufregendsten Städte der Welt zu vergnügen. Aber das war mir egal.

Einige Jahre später entdeckte ich Rollenspiele für mich – 1974 die erste Edition von »Dungeons & Dragons«, später dann andere. 1979 entwickelte ich mein eigenes Rollenspiel, »American Gothic«, das Horror-Elemente beinhaltete, die von Lovecrafts Geschichten inspiriert waren. Ein Jahr später begann ich einen Briefwechsel mit Greg Stafford, dem Präsidenten der Firma Chaosium, die Rollenspiele wie »RuneQuest« produzierte. Er erzählte mir, dass sie die Rechte erworben hatten, Spieleadaptionen aus Lovecrafts Erzählungen zu machen, und übertrug mir die Aufgabe, das Rollenspiel zu entwickeln, das später den Titel »Call of Cthulhu« erhielt – eine der bekanntesten Geschichten von H. P. Lovecraft.

Tatsächlich waren »Call of Cthulhu« und H. P. Lovecraft 1980 bei Weitem nicht so bekannt wie heute. Jede und jeder in meinem persönlichen Umfeld, die Lovecraft lasen, taten es nur, weil ich ihnen diesen Autor empfohlen hatte. Ich dachte also, dass mein Rollenspiel vor allem die Hardcore-Fans ansprechen würde. Vielleicht brachte es auch noch ein paar andere Spieler*innen dazu, die Geschichten zu lesen. Zu meinem Erstaunen fand das Spiel jedoch viele neue Fans, und ich habe inzwischen Tausende von ihnen getroffen, die mir erzählten, sie hätten Lovecraft nur gelesen, weil sie das Spiel spielen.

Verstehen Sie mich nicht falsch – Lovecrafts Geschichten stehen im Vordergrund, mein Rollenspiel ist lediglich ein Blatt, das von ihrem Aufwind getragen wird, aber ich freue mich sehr darüber, dass es Menschen zum Lesen gebracht hat. Ich freue mich immer, wenn neue Lovecraft-Ausgaben erscheinen, wie diese wunderschön illustrierte Fassung. Lovecraft ist berühmt dafür, dass seine Horrorvisionen nur schwer in Bilder zu übersetzen sind, aber François Baranger hat Lovecrafts Werke brillant interpretiert. Ich fühle mich geehrt, dass ich das Vorwort zu diesem Buch schreiben darf.

»Der Schatten über Innsmouth« ist eine unglaubliche Geschichte, die tiefe Spuren hinterlässt, je weiter man in sie eindringt. Der Horror der Geschehnisse, kombiniert mit den Actionszenen, die für Lovecraft eher ungewöhnlich sind, verliert nichts von seinem Schrecken, und mit jedem Mal erscheinen mir die gruseligen alten Ruinen von Innsmouth, die stinkenden Gassen und die finsternen Einwohner realer. Wenn dies Ihr erster Ausflug in diese Stadt sein sollte, beneide ich Sie zutiefst. Sie werden eine der bahnbrechendsten Horrorgeschichten aller Zeiten erleben.

Sandy Petersen

Schöpfer des Rollenspiels »The Call of Cthulhu« (Chaosium) und Miterfinder der Videospiele »Doom« und »Quake« (id Software)

1 In einer der ersten Ausgaben dieser Kurzgeschichte von Bartholomew House (1944) wurde dem Originaltitel das Wort »weird«, also »seltsam«, hinzugefügt.

ERZÄHLUNGEN VON
HOWARD PHILLIPS

LOVECRAFT

ILLUSTRIERT VON
FRANÇOIS BARANGER

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach §44b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® Noo1967

Die Originalausgabe THE SHADOW OVER INNSMOUTH
erschien erstmals 1936 bei Visionary Publishing Company
Aus dem Amerikanischen von Rudolf Hermstein
Verwendung der Übersetzung mit freundlicher Genehmigung des Suhrkamp Verlags, Berlin

1. Auflage
Deutsche Erstausgabe
Copyright © 1939/1963 by August Derleth
Copyright © 2024 der Illustrationen by François Baranger
Copyright © 2025 dieser Ausgabe by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München
produktsicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR)
Printed in Hungary
Umschlaggestaltung: Animagic, Bielefeld,
unter Verwendung des Originalmotivs
Satz: Vornehm Mediengestaltung GmbH, München
Druck und Bindung: Alfoldi Nyomda Zrt., Debrecen

ISBN 978-3-453-27517-1

diezukunft.de

H. P. LOVECRAFT

DER
SCHATTEN
ÜBER
INNSMOUTH

Illustriert von
FRANÇOIS BARANGER

Übersetzt von
RUDOLF HERMSTEIN

HEYNE