

In den Tiefen von Fallout

# CTHULHU RUFT

Bethesdas verborgene Horrorstory:  
Ein Kult will das Ödland mit mysteriösen  
Artefakten kontrollieren. Die ersten  
Hinweise lieferte bereits Fallout 3.

Von Michael Sonntag



## Michael Sonntag

Auch wenn Michael als Gaming-Journalist und Dozent arbeitet, versteht er sich eher als Geschichtenjäger im Gaming-Bereich. Egal um welches Genre und Spiel es dabei geht: Solange irgendwo eine Leidenschaft dafür brennt, hat er die Fährte schon aufgenommen.



## Unser Gesprächspartner

Landsquid Birdrider ist langjähriger Lore-Tuber und sammelt für seine Zuschauer alles interessante Hintergrundwissen, das es über Spiele wie Fallout und Resident Evil dort draußen gibt. Ihr findet ihn auf YouTube.

Die Entstehung der Supermutanten, die unzähligen Vault-Experimente, der mysteriöse Fremde: Das Fallout-Universum steckt voller Geheimnisse und Rätsel. Aber welches Ge-

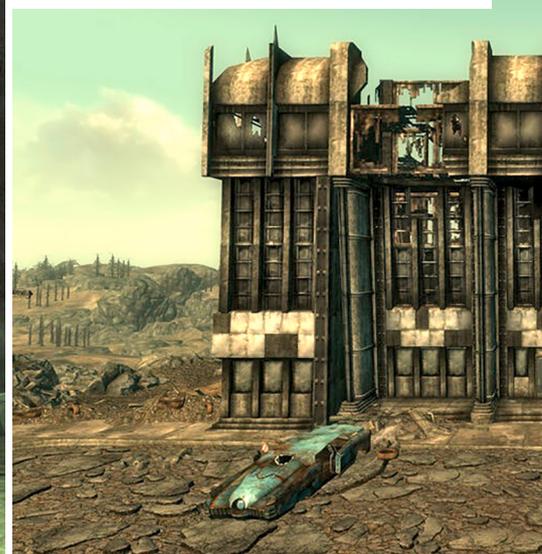
heimnis gehört zu den größten und verstörendsten im verstrahlten Ödland? Das fragen wir einen, der es wissen muss. Landsquid Birdrider, so sein Künstlername, ist ein Lore-

Tuber, also gewissermaßen ein Gaming-Archäologe, der sich durch sämtliche Dokumente, Audio-Logs und Zusatzinfos wühlt, um alle Geheimnisse und Hintergründe der

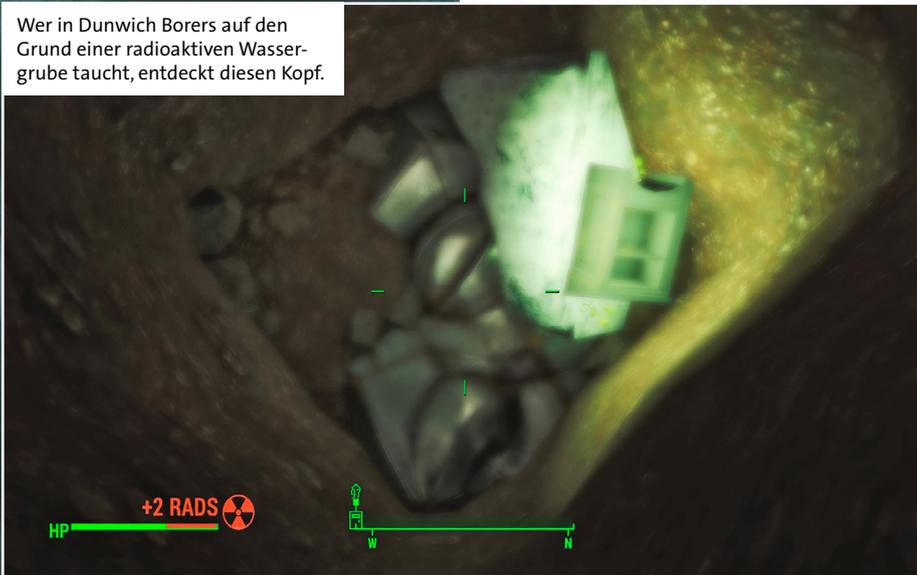
Der Obelisk in den Dunwich-Katakomben wurde laut dem Game Guide zu Fallout 3 für ein Wesen namens Ug-Qualtoth erbaut.



Von außen unscheinbar, innen drin die schlimmste Hölle: Im Dunwich-Gebäude in Fallout 3 treibt eine mystische Macht alle Menschen in den Wahnsinn.



Wer in Dunwich Borers auf den Grund einer radioaktiven Wassergrube taucht, entdeckt diesen Kopf.



Was ursprünglich mal als Spaß der Entwickler begonnen hat, mündete inzwischen in eine riesige Schnitzeljagd einiger Fans, die eines offenbaren soll: Es gibt einen Kult in Fallout, der selbst nach der nuklearen Auslöschung die Weltherrschaft mit uralten Artefakten an sich reißen will.

### Ein verfluchtes Buch

Die allererste Spur zum Cthulhu-Mythos gibt es in Fallout 3. Im Südwesten der Karte befindet sich das Dunwich-Gebäude, ein ehemaliges Bürogebäude der Bergbaugesellschaft Dunwich Borers LCC. »Das ist eine Anspielung auf Lovecrafts Kurzgeschichte ›Das Grauen von Dunwich‹, in der ein verfluchtes und mächtiges Buch eine zentrale Rolle spielt«, erklärt Landsquid. Die Dunwich-Ruine zu erkunden, ist allein schon ein verstörendes Erlebnis. Objekte verschwinden, rätselhafte Stimmen flüstern, und Spieler und Spielerinnen plagen Visionen aus der Vorkriegszeit. Holodisks offenbaren: Hier suchte ein Mann seinen Vater, der offenbar durch ein mysteriöses Buch wahnsinnig ge-

worden war. Im Untergeschoss des Gebäudes erfahren wir, dass Vater und Sohn inzwischen das gleiche Schicksal teilen und in Ghule verwandelt worden sind, dazu verdammt, einen Obelisken anzubeten. Fürs Erste endet die Geschichte hier, bis sie im DLC Point Lookout fortgesetzt wird.

### Ein Kult aus Familien

In einem Wirtshaus gibt Obadiah Blackhall den Auftrag, das besagte Buch zu ihm zurückzubringen, das von Sumpfkultisten gestohlen wurde. Es sei ein altes Familienerbstück seiner Ur-Ur-Ur-Großmutter Constance. Der Spieler hat nun die Wahl, den Auftrag auszuführen oder das Buch am Obelisken im Dunwich-Gebäude zu zerstören. Aber diese Quest sollte ursprünglich anders verlaufen und neue Informationen ans Tageslicht bringen, wie Landsquid erklärt: »Es gibt da in den Spieldateien interessanterweise nicht verwendete Texte. Im Spiel erfährt man so gut wie nichts über Obadiah. Aber die gestrichenen Texte offenbaren, dass die Blackhalls mit den Dunwichs verwandt sind.« Aus den gestrichenen Dialogzeilen: »Constance hatte einen Bruder, Richard Dunwich. Er war ein wohlhabender Geschäftsmann in einer Stadt im Norden, und seine Firma hatte dort ein ganzes Bürogebäude. Wie sie war er vom Okkulten besessen, und im Gebäude seiner Firma befindet sich ein monströser Gegenstand. Dieses Buch war schon immer davon angezogen.« So scheint es in Fallout mehrere Familien zu geben, die alle anscheinend demselben Kult angehören und nach Artefakten suchen, die Unsterblichkeit und große Macht verleihen. Eine weitere dieser Familien sind die Cabots aus Fallout 4.

### Eine uralte Zivilisation

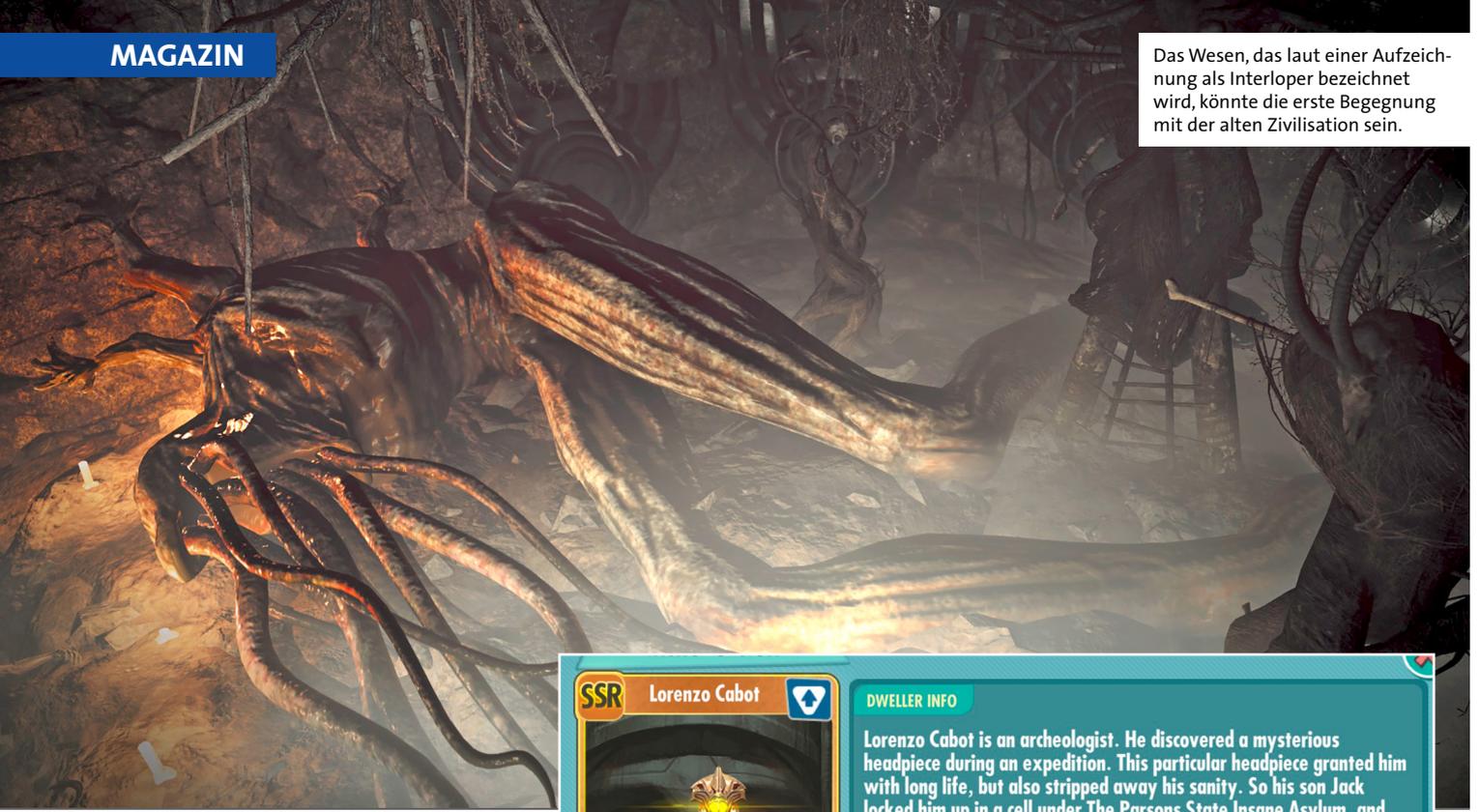
Im Ödland rund um die Fallout-4-Hauptstadt Boston kann man auf einen Mann namens Jack Cabot treffen, der den Auftrag vergibt, seinen Vater Lorenzo zu ermorden. Dieser war früher Abenteurer und entdeckte im Jahr

Spiele aufzudecken. Dabei gehört der Cthulhu-Mythos für ihn zum größten Mysterium in der postapokalyptischen Fallout-Serie. »Der Cthulhu-Mythos wurde von H.P. Lovecraft geschaffen und hat diesen kosmischen Horror zur Basis, dass quasi irgendwelche uralten und übergreifenden Mächte schon lange vor der Menschheit auf der Erde existiert haben und dass die Menschen nur kleine Statisten für sie darstellen«, sagt Landsquid. »Und es gibt bei Bethesda anscheinend ein paar Lovecraft-Nerds, die überall in den Spielen Easter Eggs und Referenzen eingebaut haben.«

Lorenzo Cabot ist ein unsterblicher Abenteurer, der wegen seiner Kräfte so gefährlich wurde, dass seine Familie ihn in ein spezielles Gefängnis sperrte.



Das Wesen, das laut einer Aufzeichnung als Interloper bezeichnet wird, könnte die erste Begegnung mit der alten Zivilisation sein.



1894 auf einer seiner Expeditionen die Ruinen der Stadt Ubar, die eine fremde Spezies 4.000 Jahre vor den ersten menschlichen Zivilisationen erbaut haben soll.

Von seiner Reise brachte er eine Krone mit, die ihm ewiges Leben und Psi-Kräfte verlieh. Zu gefährlich für die Welt sperrten die Cabots ihn in ein Gefängnis. Um aus diesem auszubrechen, treibt Lorenzo nun Raider in der Umgebung mit flüsternden Stimmen in den Wahnsinn. Auch hier kann der Spieler entscheiden, ob er Jacks Auftrag ausführt oder Lorenzo auf die Welt loslässt.

Kontrollierende Stimmen, uralte Zivilisationen, Artefakte – diese Aspekte treten erneut auf, wenn der Spieler das Bergwerk Dunwich Borers in Fallout 4 aufsucht. Der Abbau von Materialien diente dort nur zur Tarnung, in Wirklichkeit sollten die Arbeiter nach einem mysteriösen Dolch suchen und wurden durch rätselhafte Stimmen in den Minen wahnsinnig. Ähnlich erging es den Raidern, die nach dem Weltuntergang hier nach Eisen suchen wollten. Ähnlich wie im Dunwich-Gebäude lässt sich auch hier auf der untersten Ebene des Dungeons ein Platz für Zeremonien und Menschenopferung finden. Und noch etwas anderes, das eine viel größere Kettenreaktion in Gang setzt.

»Unten in der Tempelanlage kann man in ein Loch mit radioaktivem Wasser tauchen. Und in diesem Loch starrt einen ein halb vergrabener Steinkopf an«, erklärt uns Landsquid Birdrider im Interview. Dieser Steinkopf bereitet den Boden für eine sehr verstörende Theorie und taucht faszinierenderweise auch in Fallout Shelter Online auf, um eine sehr interessante Verbindung herzustellen: »In Fallout Shelter Online (...) sammelt man Sammelkarten von den einzelnen Charakteren, die es über Fallout hinweg so gibt, und Lorenzo hat eine eigene Sammelkarte. Und hinter ihm ist ein großer, stei-

SSR
Lorenzo Cabot

**DWELLER INFO**

Lorenzo Cabot is an archeologist. He discovered a mysterious headpiece during an expedition. This particular headpiece granted him with long life, but also stripped away his sanity. So his son Jack locked him up in a cell under The Parsons State Insane Asylum, and has been looking for a cure for his father since then.

**Mind Rush**

Level 1

**Cast Animation: Middle**

Attacks a small area surrounding the enemy from the furthest end, dealing 198%+65 of Lorenzo's damage, and applies sleeping effect for 6 seconds. Damage dealt to the enemy during sleeping effect will be increased by 50%.

**TRAITS**

**PERKS**

**BOND**

REVIEW

From Dwellers

In Fallout Shelter Online können die Spieler Sammelkarten sammeln, so auch die von Lorenzo Cabot – mit einem interessanten Hinweis.

nerner oder metallischer Kopf abgebildet, der ziemlich genau so aussieht wie der, den man halb vergraben in Dunwich Borers sehen kann. Wenn man sich diesen Kopf in den Spieldateien anschaut, dann ist das der gleiche, der überall in Fallout 4 in den Städten an den Wänden zur Zierde hängt. Ursprünglich dachte ich, dass Bethesda hier einfach das Asset recycelt hat. (...) Aber eben diese Sammelkarte mit Lorenzo und dem Kopf im Hintergrund wirkt so, als würden sie das jetzt quasi offiziell in den Kanon einbauen, dass es irgendwas mit diesen Köpfen auf sich hat. Und es gibt diese Fan-Theorie, die ich ganz schön finde, dass diese alten Alien-Relikte die Architekten beeinflussen, vielleicht unterbewusst, diese Köpfe zu bauen, um die uralte Zivilisation zu verehren. Oder was auch eine Möglichkeit ist, dass die Reichen und Mächtigen, die diese Städte erbaut haben und Mitglieder dieses Kultes sind, deswegen diese Köpfe bauen lassen. Das sind die zwei gängigen Theorien.«

### Der Spezies begegnen

Fallout 76 führt vermutlich den Cthulhu-Mythos vorerst zu einem Abschluss. In der Lucky Hole Mine können Spieler ein mysteriöses Wesen namens Interloper entdecken, das schon lange vor dem Krieg von Menschen

verehrt wurde, wie Aufzeichnungen zeigen. Im Spiel selbst kann dieses Wesen zwar attackiert, aber nicht getötet werden. Welcher Spezies es genau angehört, ist unklar, aber auch hier werden interessante Hinweise gestreut. »Das sieht aus wie ein fast schon humanoides Wurzelgeflecht, das am Boden liegt und bartartige Tentakel bewegt und komische Geräusche von sich gibt. Selbst für alle verstrahlten Wesen, die wir aus der Reihe kennen, ist das etwas total Fremdartiges. So etwas gibt es nirgendwo sonst in Fallout 76 oder in der Fallout-Welt. Und in der Kammer, in dem dieses Wesen liegt, wurden überall wieder – und das sehr deutlich – diese metallischen Köpfe platziert. Das könnte wieder eine Verbindung zum Cthulhu-Kult darstellen.«

Landsquid vermutet hier die erste Begegnung mit der fremden Alien-Spezies, deren Stadt Lorenzo auf seiner Expedition entdeckt hat, deren Artefakte viele mächtige Familien suchen und die letztendlich alles steuert. Letztendlich, das betont der Lore-Tuber, bleibt der Mythos aber am Ende ein riesiges Geflecht aus Easter Eggs und Theorien, das Entwickler Bethesda immer mit neuen Brotkrumen weiterspinnt. Und dieses Suchen, Vermuten und Kopfzerbrechen sei der große Spaß daran. ★