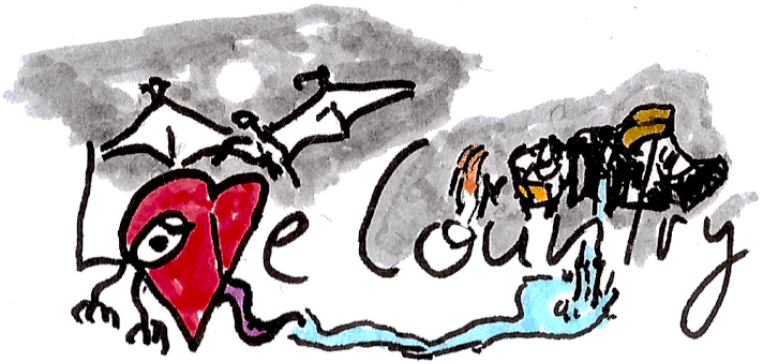
Love Country — Cthulhu Pulp

Mitschrieb einer Cthulhu Pulp Kampagne. Er wird voller Spoiler sein.



Professor Lionel Finch ist mein Großvater. Ein reicher Physiker und Erfinder, seit 15 Jahren aus der Öffentlichkeit zurückgezogen, ein Wohltäter, jetzt nur noch als Gastdozent in einer Vorlesung über Okkultismus. Er ist immer mit meinem alten Kinderarzt Dr. Pocwalski (**DocPoc**) unterwegs. Auch der Doc ist angeblich etwas eigenartig, aber ich kenne ihn nur als netten Onkel und kompetenten Mediziner.

Er ruft mich mit einem Telegramm.

Auf dem Weg folgt mir im Regenwetter ein junger Mann. Nach einiger Zeit konfrontiere ich ihn, die Hand am Messer in meiner Handtasche. Er ist Professor und will auch zu meinem Großvater.

Professor Amsterdam (Erasmus), ein Kenner der Geschichte, und **„Tony“**, laut Großvater der Mann, dank dem die Technik in der Uni noch nicht zusammengebrochen ist.

☆ Zum Selberspielen: Cthulhu: Pulp (Hardcover)

Inhaltsverzeichnis

1 Der Desintegrator 3

2 Nebel 5

3 Geisterjagd 10

4 Drückende Hitze 12

5 Lange Nacht 16

6 Der Gärtner 18

7 Herbstzeit 22

8 Im Auge 27

9 Seziert 30

10 Der Zirkus kommt 33

11 Fische 36

12 Freiheit? 39

13 Ehre 43

14 Auswärts 46

15 Ruhe 51

16 Stille 57

17 Wahn 61

18 Schrecken 66

19 Altes Geld 69

20 Beweise 74

21 Neues Licht 77

22 Rückkehr 81

23 Schlafen 89

24 Dunkel 94

1 Der Desintegrator

Der Erfinder „George Palfry“ (47) will einen Prototyp verkaufen, der alle Materie verschwinden lassen kann. Sein Anwalt Daniel Wade soll eine blinde Auktion durchführen. In einem Hotel an der Küste bei Kingsport.

Wie eine Kamera mit einem Vernichtungsstrahl.

Die Waffenfirma Ursus Foundries will jemanden schicken.

Laut Großvater könnte der Prototyp, wenn er funktioniert, das Gleichgewicht der Welt stören und so einen zweiten großen Krieg provozieren (*wir schreiben etwa 1930, nach dem Großen Krieg — dem ersten Weltkrieg*). Wir sollen herausfinden, wer es kauft, oder es selbst kaufen.

Palfry lebt mit Frau und drei kleinen Kindern in Hotels in Providence, Rhode Island.

Mein Großvater meinte, dass es eigentlich gar nicht sein kann, dass es funktionieren kann, aber als Professor Amsterdam nachfragte, ist er ausgewichen.

Tony fährt uns zurück nach Arkham und wir unterhalten uns im Hinterzimmer der Bar von **Larry** in Arkham. Wir sind eigentlich nicht eingeladen, aber der Name meines Großvaters sollte uns reinbringen.

...

Ich packe meine 38'er ein und wir fahren zusammen mit Tony's Auto.

Beim Hotel ist ein Golfplatz, es stinkt nach Geld. 3 Stockwerke, daneben eine große Garage. Ein Herrenhaus der 1870'er.

Der Page **Andy** erzählt Prof. Amsterdam:

Anwalt Wade Lausige Trinkgelder. Seine Helfer passen auf das versteckte Gerät auf. Im Mud-Room, Eingang zum Keller.
Morasini Nett, Ausländer, tolle Anzüge.
Dr. Walker älter, grau, still, hochnäsig.
Kepler Klein, mittelalt, schicker Walrossbart. Gute Trinkgelder. Mit Personal. Helfer: Dalton. Furchterregend. Helfer: Brown. Schaut auf den Block.
Ms. Hind Zurückhaltend, nett.
Rechtsanwältin, berechnend, wie Tony später lernt.
Mr. Kruger Vogelbeobachter.
Ehepaar Duane
Mr. Gilroy Tagsüber nie da, nur in der Dunkelheit. Besucht tags seine Verwandten.

> In der Bar gibt es keinen guten Whisky, aber *Spezialsaft*.

Wir gehen in die Bar, ich nehme den irischen „Spezialsaft", Professor Amsterdam Ginger Ale.

- ☆ Lydia: Warum hat mein Großvater Sie beauftragt?
- ☆ Prof. Amsterdam: Wir kennen uns schon langer.

- ☆ Lydia: Nur deshalb? Im Vertrauen — wir vertrauen uns doch? — von mir sagt er immer, ich wäre nicht so helle, aber ich komme überall rein.
- ☆ PA: Ah, die Enkelin sind sie!
- ☆ L (blickt rot werdend ins Glas): Er hat von mir erzählt?

Paul Gardiner ist der Hotelmanager. Das Ehepaar Duane sind zwei ältere Frauen.

Tony spricht mit Frau Hind, versucht in den Mud-Room zu kommen.

Tony steht Schmiere und ich breche in Morasinis Zimmer ein, dann in das von Kepler.

Morasini ist Mafiosi, Kepler ist Waffenhändler.

Es ist 17:00. Nebel zieht vom Meer her auf.

2 Nebel

Es ist 18:00 — Zeit für die Vorführung des Desintegrators.

Palfry kommt von seiner Frau gestützt, purpurne Flecken am Hals und sich lösende Haarbüschel auf dem Kopf.

Zwei kräftige Männer schieben einen schweren Transportwagen, eine Plane darüber. Er stoppt vor einer Steinengelstatue. Sie wollen sie desintegrieren.

Professor Amsterdam legt ein Geldstück hinter die Statue und kratzt etwas hinein.

Palfry versucht die Plane selbst vom Wagen zu ziehen, braucht aber doch Hilfe. Darunter kommt eine Art Filmprojektor zum Vorschein. Er schaltet einen Elektromotor ein.

Es blitzt. Die Statue ist knapp über dem Sockel glatt abgetrennt. Das Geldstück von Professor Amsterdam ist noch da. Es riecht nach Ozon.

Wir fragen nach anderem und er versucht es erneut, mit Schinken, Wasser, und einem Ballon mit Gas. Alles verschwindet.

Nach vielen Nachfragen unterbricht Wade und versichert überzeugt, dass alles stimmt. Palfry antwortet vorsichtig.

- ☆ Amsterdam: Hat ihr Gesundheitszustand etwas mit der Maschine zu tun?
- ☆ Palfry: Ich will meine Behandlung bezahlen. Meine Frau war auch bei allen Tests anwesend.

Als ich einen Bediensteten nach dem Nebel frage, antwortet er mir ausweichend.

Wir überlegen, den anderen ihre Bankscheine zu stehlen, damit wir das Gerät bekommen.

Das Hotel war einst Besitz eines Schiffereimagnaten. Reich jenseits der Vorstellungen. Wurde dann aber in ein Hotel umgebaut, was beim zweiten Mal auch klappte.

Professor Amsterdam spricht mit Dr. Walker. Ein Physiker. Denkt, es sei eine Täuschung. Meint, es sei v.a. eine Energiequelle, wenn nicht etwas anderes.

Währenddessen brechen wir in sein Zimmer ein, finden aber wenig interessantes. Ein unverständliches Buch, ein paar unverständliche Blätterstapel, auf denen oben oft was mit Physik steht. Ein Bild einer Familie mit Kindern. Wahrscheinlich seine Schwester.

Tony merkt beim Essen, dass Ms. Hind fehlt. Er schaut nach ihr, das Zimmer war aber abgeschlossen. Es gab keine Einbruchsspuren am Fenster. Ms. Hind arbeitet wohl für eine Investmentfirma. Draußen glimmen seltsame Lichter im Nebel. Der Nebel ist so dicht, dass man nach ein paar Metern den Weg verliert.

Lydia genießt das gute Essen.

Die Palfrys schauen immer wieder nervös aus dem Fenster.

Es gibt einen Nachtisch.

Gardiner vermisst Ms. Hind. Ich gehe mit hoch. Wir finden sie auch nicht mehr, sie sind nur verwirrt. Gardiner schickt zwei Leute mit Taschenlampen als Suchtrupp.

Die Auktion beginnt. Jede Gruppe kommt an einen eigenen Tisch. Erhalten je einen Briefumschlag und einen Füllfederhalter.

Es klopft am Fenster. Eine große dunkle Gestalt am Fenster hinten. Mr. Wade öffnet das Fenster.

- ☆ Dunkle Gestalt in einer Stimme wie fließender Honig: „Ich bin Mister Sleep. Wir wären interessiert.“

Er zeigt einen Beutel mit Gold. Wade lässt ihn herein. Fast 7 Fuß groß und dürr, schwarzer Anzug, Krawatte und Hut. Haut blass wie Milch, komplett haarlos. Weiche wie gezeichnete Gesichtszüge. Mitte 30.

- ☆ Dr. Walker: Wo kommen sie überhaupt her, mitten im Nebel, zu der Zeit?
- ☆ Sleep: Ich habe mein Auto im Nebel stehen lassen.

Will nichts trinken.

- ☆ Prof. Amsterdam: „Ist Ihnen im Nebel eine junge Dame aufgefallen?“
- ☆ Sleep: „Da kreuchte einiges, aber eine Dame ist mir nicht aufgefallen.“
- ☆ PA: „Darf ich fragen, woher Sie kommen?“
- ☆ Sleep: „Ich war schon an so vielen Orten in der Welt, dass ich nicht mehr richtig weiß, wo ich herkomme.“
- ☆ Lydia: „Was kreuchte da noch so?“
- ☆ Sleep: „Man hat das Gefühl, dass da noch andere Dinge unterwegs sind.“
- ☆ Wade: „Meine Damen, Meine Herren, wir haben Ergebnisse! Sie haben 2x 25k$. Damit brauchen wir eine zweite Runde.“

Ein Schrei kommt von hinter dem Hotel. Draußen kommt uns die Bedienstete entgegen, erzählt, die Köchin hätte eine Fledermaus gesehen.

Prof. Amsterdam sieht, wie Wade bleich wird, als er die Umschläge öffnet. Er fragt Wade. Auf einer Karte steht „Eure Leben“. Unauffällige Druckbuchstaben. Es ist ein Umschlag zu viel. Sleep bietet Golddublonen.

Vor dem Hotel sind Autolichter zu sehen. Der Portier meint, es wird das Personal abgeholt. Zurück nach Kingsport. Doch es hält auf halbem Weg an.

Im Zimmer Prof. Amsterdam: „Wer erlaubt sich diesen Scherz?!“ Sleep lächelt spöttisch.

Um das Auto ist der Nebel dichter. Die Fahrertür ist offen. Es ist einer von dem Suchtrupp:

„Ich habe eine Nachricht für euch. Ihr seid in großer Gefahr. Tod. Die Räumliche Vernichtungsmaschine ist nicht für euch. Nicht mit eurem Wissen über Kontrolle. Gebt sie zu uns. Gebt sie zu uns. Vertraut denen drinnen nicht. Ihr werdet verschont. Ihr werdet Leben. Gefahr. Nicht-Primatisches Leben wurde entdeckt. Drinnen. Gefahr. Tod.“

Hinter der Gestalt ist eine Zweite. Geflügelt. Die Hand von hinten im Kopf der Gestalt. Die Welt wird stumm. Auch Tony scheint seine Stimme verloren zu haben.

Professor Amsterdam hört:

- ☆ Kepler: „ich habe das höchste Angebot gemacht, also gehört das Gerät jetzt wohl mir.“
- ☆ Sleep: „beim aktuellen Goldpreis habe ich wohl das höhere gemacht.“
- ☆ Kepler: „das Angebot musste in Dollar gemacht werden.“

Ein kleiner Junge (Andy) rennt zum Auto. Der Körper bricht zusammen. Andy schreit: „Die haben ihn umgebracht!“

Tony rennt hin, sieht den Kopf hinten abgetrennt. Kleine Punkte im Schädel. „Lasst uns die Auktion sofort beenden. Irgendjemand hier muss verantwortlich sein für den Tod!“

Und das Telefon ist tot.

- ✯ Sleep: „Es tut mir Leid, es wird bereits spät. Ich habe noch einen langen Weg vor mir. Diese Dinge im Nebel warten darauf euch aufzuschneiden.“
- ✯ Palfry: „Ich habe gedacht, ich könnte diese Maschine zu etwas Gutem wenden, aber es ist nicht möglich. Gebt sie ihm, gebt sie ihnen. Ich habe sie gefunden! In den Appalachen auf einem Jagdausflug mit meinem besten Freund Bill. In einer von einem Landrutsch freigesetzten Höhle. Mit zu heißer Luft. Mit Kristallen. Da haben wir Metallische Objekte gefunden. Darunter ein Stab, 7 Zoll lang, mit einem Loch. Als ich ihn aufhob, leuchtete er, dann lachte Bill. Eine Sekunde später war er weg.“

Kepler und Dalton ziehen beide eine Waffe. Kepler holt sich die Kamera. Als er zurückkommt, stellt Sleep dem Träger ein Bein.

Russo wirft ein Wurfmesser auf Dalton. Dalton schießt auf Sleep. Sleep zerfließt. Dorcas wirft sich auf Sleep. Kelly steht auf. Morasini zieht einen winzigen, großkalibrigen Revolver aus dem Hosenbund und schießt auf Dalton.

Wir verschwinden hinter den Tresen und dann durch die Hintertür raus.

Ein Gang führt zurück in den Speisesaal. Von links kommt etwas. Wieder ein Mensch mit aufgeschnittenem Kopf. Fleischpuppe. Was ist rechts. Sollte ich wirklich schauen? Ich muss. Eine schwarze Masse. Brodelnd. Wo Dorcas auf den Resten von Sleep lag. Oh Gott ... was auch immer Fleischpuppen macht, das hier ist schlimmer. Viel schlimmer.

Ich werfe mich unter den Tisch und schieße auf das schwarze Ding während hinter mir die Geräusche des Kampfes von Professor Amster-

dam und Tony gegen die Fleischpuppe klingen. Die Schrotflinte kracht zweimal. Vor mir brechen zwei Geflügelte durchs Fenster. Schießen auf das schwarze Ding. Einer nimmt sich das Gerät. Schwarze Tentakel schlagen nach ihm, aber er fliegt raus. Beide fliegen raus. Die Masse auf Teer schmatzt hinterher. Ich muss hier raus. Morasini ist schwer verletzt. Dalton trägt ihn nach oben.

Wir fliehen mit dem Auto, aber bald kommt Polizei. Aussagen sind wirr, wir kommen ohne Probleme zurück nach Arkham. Außer denen in unseren Köpfen. Ich träume immer wieder von der Stille in meinem Kopf, schweigend redenden Toten, dem brodelnden Teer-Dinge, Geflügelten mit Pistolen. Aber die Träume werden weniger. Wir haben wohl irgendwie irgendwas gerettet.

3 Geisterjagd

Professor Amsterdam sitzt in unserem Pub mit Tony über Karten gebeugt. Der Schriftsteller **Eric Adam** will von ihm, dass er Geistergeschichten erforscht.

Es ist unser Pub, seit wir zurückgekommen sind. Wir betrinken uns einmal die Woche. Zumindest ich betrinke mich. Nur heute nicht: Es ist unerträglich heiß und die beiden erzählen, welche Tipps Adam erkundet will:

- ☆ The Crown Mill: verbrannte, geknechtete Irinnen
- ☆ The Tory Spy: gehängter Spion Lucius Goddard
- ☆ The Witch: Goody Fowler aus Salem. Die, die sei lynchten, waren danach hochangesehen
- ☆ The Haunted Graveyard: Hexenlichter und ein Priestergeist.
- ☆ Der Geisterlehrer: hat als Rache seine Schüler umgebracht.

Sie kommen auf die Idee, auf den Friedhof zu gehen. Das haben wir vor 3 Jahren mit der Schulklasse gemacht. Ich bin früher weg, aber die, die blieben, erzählten von einem Monster und einer wäre fast von einem Auto erwischt worden.

Eine Flamme schwebt in der Luft. Keine Chance, dass ich da näher rangehe. Tony und Prof gehen weiter. Ich habe die Hand an meiner Pistole. Plötzlich schreit Tony, etwas aus dem Gebüsch hat ihn am Bein. Ich sehe vier Gestalten. „Da sind vier um euch!“ Dann schieße ich ins Gebüsch. Eine zerbricht den Ast vom Prof. wie ein Streichholz. Ein anderer kommt zu mir. Mensch. Verwachsen. Lange Zähne. Wie ein Ghul.

Dann heulen sie drohend. Wir ergreifen die Flucht. Auf dem Weg raus fährt uns fast ein Auto um.

Wir besuchen den Doc. Er behandelt Tonys Bein und sagt, es sei ein Ghul gewesen. Wir sollen uns von den Friedhöfen fernhalten. Geister können nur zu bestimmten Konstellationen auftauchen. Eine tanzende Flamme — eine Geistererscheinung.

Der Prof fragt ihn nach Goody Fowler. Es gibt wohl Geschichten. Am Bahnhof, an der Southside, oder Richtung Boston.

Und er erinnert sich an einen Zeitungsartikel im Advertiser. Im Schulgebäude des Bezirks wurde vor ein paar Wochen eine Leiche ausgegraben.

Wir machen uns wieder auf den Weg — morgen bringe ich ihm Kaffee, wie letztes Jahr, als ich gedachte, ich hätte mir nachts den Fuß gebrochen.

Prof. Amsterdam war lange bei der Historical Society, während Tony mir eine kräftigere Waffe besorgt hat. Ein 45-er Colt M1911 passt grade noch in meine Handtasche. Nächste Nacht hab ich den dabei.

Nachdem ich dem Doc einen Kaffee gebracht habe, gehen wir wieder auf den Friedhof, jetzt aber bei Tag, zur Flamme. Es war der Hangman Hill, und auf dem Boden liegen keine Stöcke, sondern alte, abgenagte, trockene Knochen, dazwischen frische Klauenspuren.

Auf dem Hügel wachsen nur Gräser, nichts Größeres.

Das Haus des Englischen Spions ist heute ein Armenhaus. Der Dachboden ist völlig verstaubt, alte Kisten. Es ist heiß. Ich öffne das Fenster. Ein Haken hängt im Balken. Die Decke wurde später eingezogen.

Einen Schritt weiter runter sehen wir vier Hafenarbeiter. Einer davon Kelly, der Schläger von der Auktion, der sich panisch unterm Tisch versteckt hatte. Er hatte sich hier „vor den Teufeln“ versteckt. Wir gehen schnell wieder.

Der Prof geht zur Zeitung während ich dusche. Findet in einem Zeitungsartikel die Info, dass die Leiche unter dem Schulgebäude in die Miskatonic U gebracht wurde. 100 Jahre alt. Ägyptologe Francis Morgan hat ihn übernommen.

Es ist Zeit zu schlafen — der Tag war lang, heiß und drückend.

4 Drückende Hitze

Es wäre Zeit zu schlafen, aber die Hitze raubt den Schlaf.

Am nächsten morgen stehen wir übermüdet bei dem Institut für Liberal Arts und treffen Francis Morgan. Sein Gehilfe spricht mit uns. Die Leiche des Lehrers hatte einen Holzstab, Elfenbeinknöpfe, Münzen, Ketten und ein paar Leinenbänder mit lateinischen Sprüchen und unbekannten Zeichen.

Prof Amsterdam meint, er könnte beim Übersetzen helfen. Der Gehilfe des Professors bringt uns in sein Büro (eine Abstellkammer). Aber die Leiche fehlt.

„Die Leiche kam bei mir nie an“

Die Polizei hat die Kiste zur Uni gebracht, aber die Knochen waren nie da. Der Lagerverwalter ist im Urlaub. Aber sie wurde hierher gebracht.

Unser Prof meint, dass auf den Bändern Bindungszeichen sind, die wirklich fesseln könnten. Und auch die Kette soll binden können.

In einem Regal liegt eine Puppe wie die Hexenpuppe aus dem Zeitungsartikel über den satanischen Lehrer.

„Die steht hier schon ewig, kenn ich nicht.“

Wer das weiß *„im Zweifelsfall Ms. Stephenson, Assistentin des Bereiches, die weiß immer alles hier; hat gerade ihren Jahresurlaub“.*

Der Prof empfiehlt, ein okkultes Buch „Es ist nicht wichtig, ob es stimmt, sondern wer es glaubte.“

Susi bei der Poststelle mag Tony. Jimmy hatte Lieferdienst.

Jimmy meint, die Kiste war zugenagelt und leicht. Er hat sie zum Archiv Eins des Liberal Arts Instituts gebracht. Die Alte musste ihm die Tür aufschließen.

Hier kommen wir nicht weiter.

Professor Amsterdam fragt bei der öffentlichen Schule an. Der Superintendent of Schools führt uns herum, will uns aber nicht in den Brunnen klettern lassen. Dafür hat er das Tagebuch des Lehrers.

Am Abend kommen wir zurück. An der Tür sieht uns ein Polizist. Prof Amsterdam lenkt ihn ab und wir kommen hinein.

An den Seiten des Brunnens gibt es Löcher für Rohre. In 5m Tiefe ist schwarzes, abgestandenes Wasser. Aber nichts zu finden.

Wir sprechen darüber, ob die Knochen ohne die Leintücher aufgestanden sind. Tony hält uns für irre.

Am nächsten morgen im Cafe sehen wir einen Zeitungsartikel, dass Nathan Rickards angeriffen wurde und tiefe Schnittwunden hat. Der Student, mit dem wir gesprochen hatten.

Und Professor Amsterdam hat eine Vorladung zur Polizei von Detective Stuckey, der den Fall untersucht. Der Student ist im Krankenhaus und noch nicht wieder aufgewacht. Fragt nach Leuten, die ihn kontaktieren wollten, und nach Wertgegenständen. Alles war da — außer der Puppe. Professor Amsterdam wirkt etwas erschüttert.

Wir gehen ins Krankenhaus und ich gebe mich als die heimliche Verlobte von Nathan aus. Der Arzt sagt, die Wunden seien eher von etwas Flexiblem (wie einer Peitsche) und er spräche von einer Expedition, von Pyramiden. Die Familie soll den Tag über kommen.

Beim Mittagessen lesen wir, dass der heißeste Tag des Jahres war. Wir lassen Blumen ins Krankenhaus liefern. Und Es gab am Morgen einen Einbruch in der Hubbard Public School. Jemand hat ein Fenster eingeschlagen. Gegenüber des Gebäudes mit dem Brunnen.

Professor Amsterdam kauft einen Kescher.

- ☆ Lydia: Wir haben doch jetzt schon alles mögliche gesehen. Vielleicht ist es ja wirklich diese Puppe.
- ☆ Tony: Die Schuldigen sind die Hobos, die Gräber ausplündern und hier die Stadt übernehmen wollen.
- ☆ Prof: Warum sollten sie Leute ausplündern?

Tony gibt mir einen Flachmann mit vergälltem Alkohol. Um die Puppe verbrennen zu können, wenn wir sie sehen. Wenn sie nicht verbrennt, ist es wohl eine Hexenpuppe. Wir wollen endlich das Hexenhaus suchen. Tony fährt mit Prof. vor, ich folge mit dem Motorrad. Ein altes Saltbox-Haus etwas abseits der Straßen in einem Waldgebiet. Ein Holzhaus.

Niemand reagiert auf unser Klopfen. Hinter den Fenstern sind Vorhänge. Aber am Fenster sieht Prof. einen Stern auf den Rahmen geritzt. Fünfzackig. Bei jedem Fenster. Und bei der Tür.

Ich drücke sie auf, aber ich habe ein schlechtes Gefühl dabei. Tony sagt, ich wollte wegen meiner guten Erziehung nicht rein. Das kann ich nicht auf mir sitzen lassen. Ich gehe rein, die anderen kommen mit.

Links vom Gang öffnet sich die Tür in ein Schlafzimmer. In einer großen Bettkiste finde ich ein Schmuckkästchen mit einer Kette und anderem. Ich stelle es wieder rein „ich stelle es zurück“ und lasse den Schmuck in meiner Handtasche verschwinden. Tony meint, wir sollten nicht die Tür dahinter öffnen, weil sie mit einem dicken Riegel gesichert ist. Prof. meint, dass alles hier nach frühem 17. Jahrhundert aussieht.

Gegenüber ist eine Wohnzimmer mit Teppich und sauberem Kamin. Dahinter ist eine Küche. Irgendetwas Schlürft etwas aus. So klingt es. Das ist mir nicht mehr Recht. Ich will raus, aber Prof. macht die Kiste auf. Knochen und blutige Tücher. Oh, verdammt. Wir müssen raus. Aber Tony will in den letzten Raum. Den Verschlossenen. Ich habe die Pistole in der Hand. Käfige. Dann tauchen Kinder auf. Und beleidigen Professor Amsterdam, was er erst so spät kommt.

Kinder. In Käfigen. Und sie greifen nach uns. Ich schieße einem zwischen die Augen, aber die Kugel geht einfach durch. Dann greift mich eine. Mir wird schwummrig. Was machen wir hier. Wie kommen wir raus? Wegrennen? Prof und Tony fangen an zu rennen. Ich renne hinterher.

Wir kommen raus. Tony meint, das waren Gase. Halluzinationen. Das klingt logisch.

Ich habe 20 Intelligenz verloren und bin damit bei INT 25.

Ich trinke aus dem Flachmann. Das ist eklig. Tony ist blöd.

Irgendwie war ich dumm. Mein Kopf funktionierte nicht richtig. Den Schmuck habe ich noch. Ich sage es den anderen doch. Wir haben schon viel miteinander erlebt, das sollten sie wissen. Tony meint, wir könnten darüber etwas über die Hexe herausfinden. Wir fahren zurück nach Arkham zum Abendessen.

Das Abendessen ist eklig. Die Nacht ist grässlich. Irgendetwas ist schlecht. Ich fühle mich dröge, meine Leichtigkeit verschwunden. Was ist das?

Ich kann heute kein Luck würfeln.

5 Lange Nacht

Wir sind alle übernächtigt. Und beim Frühstück begrüßt uns die Arkham Gazette mit einer Vermisstenmeldung. Ein 12-jähriges Mädchen — Lucy Potter — ist in der Nähe der Schule verschwunden.

In Gleasons Dept Store wurde sie zuletzt gesehen. Die Verkäuferinnen meinen, dass die Eltern sich wohl nicht gekümmert haben. Als sie ihr die Zeit gesagt hatten, sei das Mädchen plötzlich schnell rausgerannt. Es seien ja meistens Verwandte. Ich sage noch „oder Zombies“, dann verabschiede ich mich lieber schnell, während Professor Amsterdam noch redet.

Auf dem Weg vom Laden in ihr zu Hause gibt es eine Abkürzung über eine Baustelle. Und eine Katze spielt dort mit einem Stück Etwas. Tony meint, es sei ein Beweis und packt es in ein Taschentuch.

Es ist eine Kinderzunge.

In der Nähe liegt ein Mädchenschuh halb vergraben in einem Sandhügel. Die Spuren gehen Richtung Church Street, an der Schule vorbei. Tony zeigt die Beweise dem Polizisten, der noch auf der Straße unterwegs ist.

- ✯ Polizist: „Oh Gott, ich glaube Sie sollten mir das geben. Wo haben Sie das gefunden?“

Prof fragt eine Lehrerin der Schule, was bei dem Einbruch eigentlich gestohlen wurde. Vielleicht steht im Klassenbuch, wer unartig war. Wen also der Lehrer fangen wollte. Dann geht der Prof in die Schule. Ich fange ihn noch ab „was willst du in der Schule?“ — „der Lehrerin helfen“ — „dann will ich das aber unterschrieben. In der Schule helfen, soweit kommts noch.“

Ich biete an zu helfen, und während er mit der Lehrerin spricht, räume ich grummelnd Bastelzeug auf. „Was man nicht alles macht“.

Geklaut wurde das Klassenbuch. Die Lehrerin kann allerdings noch aufschreiben, wer die schlimmsten Schüler sind.

- ☆ Charly Baker, Haus auf der Hill-Street.
- ☆ Freundin Ruse Movie
- ☆ Langfinger Nelson Barnart
- ☆ Sepp Haulet, Schrecken von Arkham, Eltern gehören zu den Finns (einer Gang)

Auf einem der Bilder im Klassenzimmer steht „Lucy“, wie „Lucy Potter“.

Lucy war wohl vorlaut und nicht immer nett zu Mitschülern, aber meist auf Seiten der Lehrer. Sie hat Sepp und Nelson verraten.

Wir brechen in den Keller im Liberal Arts Building ein und holen uns die Ketten und die Stoffbänder, mit denen die Knochen eingeschlagen waren. „Bindemittel“. In Tonys Wagen.

Wir verstecken uns beim Hangman's Brook, gegenüber der Häuser, in denen die meisten der schlimmsten Schüler wohnen. Dann sehen wir Licht am Hangman's Hill. Tony fährt uns dorthin und wir klettern über den Zaun zum Hangman's Hill. Diesmal mit besseren Waffen.

Eine leuchtend rote Flamme, halb so groß wie ein Mensch, schwebt dort über dem Hügel. Schatten und Dunkelheit sind darum. Auf halbem Weg zum Hill höre ich den Prof — als ich nach hinten schaue, ist er verschwunden. Ich renne zu ihm, sehe, wie er weggezogen wird, schneller als Menschen hier im dunklen Dickicht rennen können sollten, dann stolpere ich.

Prof. Amsterdam hat einen Sack über dem Kopf. Leute stehen um ihn herum. Ghule. Sie fragen ihn, was wir mit dem wollen, der entkommen ist. Einer leckt an seinem Fuß.

„Das ist nicht eure Sache. Lasst ihn uns. Wir sind die Leute, die sich darum kümmern werden.“

Einer beißt ihm in den Fuß, „wenn wir euch nochmal sehen, werde ich nicht nur von dir kosten“, dann sind sie verschwunden.

Wir finden den Prof auf der Boundary Street wieder. Er war in einem verlassenen Haus. Wir bringen ihn zum Arzt.

DocPoc meint, alles aus Goody Fowlers Haus sei verflucht. Aber über die Ketten finden wir nichts. Tony und ich entscheiden, am nächsten Tag nach Boston zu fahren, um meinen gefundenen Schmuck zu verkaufen.

In der Nacht kann ich nicht schlafen. Ich gehe zu Tony, schlafe bei ihm auf dem Sofa. Am nächsten Tag verkaufen wir den Schmuck bei einem zwielichtigen Pfandleier in Boston — für gerade mal 100$, und 19 davon gehen noch zum Verschleiern drauf. Er wäre 1000$ wert, aber ich will ihn loswerden.

Danach spricht Tony mit der Lehrerin. Charly fehlt (aber sie verdächtigt Professor Amsterdam). Eine Freundin von Charly steht verloren in der Gruppe. Ich rede mit ihr, sie will mir nichts erzählen. Charly und sie hatten einen Schatz.

Wir folgen ihr mit etwas Abstand. Sie redet mit Charly's Brüdern. Ich folge den Brüdern. Sie kommen nach Hause, essen dort.

6 Der Gärtner

Wir sitzen in Larry's Bar (Odoogles). Der Gärtner meines Opas sitzt auch da. **Scott**. Wir reden, aber stockend. Tony und Prof. Amsterdam kommen später.

- ☆ Prof. Amsterdam: Scott, hast du Lust, heute Abend Geisterjagd?

Wir fahren gemeinsam in die Nähe der Wohnungen der Kinder, Ketten und Tuche in Tonys Auto. Scott legt sich auf dem Studentenwohnheim auf die Lauer.

Der erste Verdächtige ist ein Mann, der seine Geliebte mit Rosen besucht.

Dann bewegen laufen die Kinder durch die Nacht. Sie laufen zu einem Kanalisationseingang beim Veteranenheim. Ich krieche durch das Rohr,

die anderen rennen zur Kreuzung, um in die großen Kanalisationsrohre zu kommen.

In den Rohren höre ich Kinderschreie, finde dann Kampfspuren. Schleifspuren führen zu einem Rohr, das auf den Miscatonic River rausgeht. Darunter ein Fußabdruck, groß, Schuh ohne Profil. Spuren führen in den Fluss. Wir treffen uns wieder, folgen dem Ufer, finden aber nichts.

Es ist wieder der gleiche Polizist unterwegs. Es ist eine Stunde vorbei, die Kinder sind sicher tot. Aber wir können nicht aufgeben.

Scott kennt eins der Schiffe, klaut das Beiboot. Als sich die Besitzer schlaftrunken beschweren, sagt er ihm, wir suchen die Kinder, und „ich brings wieder, versprochen“. Sie glauben ihm sogar.

Dann setzt er mit uns zur Insel Tothe Island über. Er scheint sicher, dass wir dort etwas finden. Hat wohl etwas gesehen, das ich nicht gesehen habe.

Verdorrtes Gestrüpp. Eine alte Feuerstelle in der Mitte mit ein paar Jahre alten Katzenknochen darin. Im Unterholz ist ein altes menschliches Skelett mit gebrochenem Genick und Kerzen in den Taschen. Von Katzenkrallen geritzte Knochen. Aber nichts zu den Kindern.

Als es hell wird, gehen wir duschen und ins Bett. Ich schlafe weiter schrecklich.

Am späten Nachmittag treffen wir uns wieder. Mit viel Kaffee. Die Zeitung berichtet von noch mehr verschwundenen Kindern. Peter und Ruse sind verschwunden. Detective Ray Stuckey sucht sie.

Peter Baker war allerdings nicht ungezogen. Nelson und Sepp leben noch.

Wir klettern über das Rohr zum Fluss in die Kanalisation. Unter den Schulen geht eine Querverbindung am Brunnen mit den Knochen vorbei. Dort gibt es Spuren eines Lagers und die Überreste von Charles Baker. Ausgepeitscht, mit abgezogener Haut.

Wir gehen in die Nähe von Nelsons Wohnung. Ich sitze auf einem Müllcontainer. Müde. Einfach nur noch müde. Immerhin außerhalb der Reichweite der Ratten.

Prof. Amsterdam sieht jemanden in Mantel und Hut vom Studentenwohnheim zu den Häusern gehen. Als er ankommt, sieht er eine offene Balkontür. Auf dem Dachboden ist Licht. Er ruft mich, ich klettere hoch, dahinter ist ein Gang mit Dachbodenklappe.

Dann knallt eine Peitsche und ein Kind schreit.

Scott tritt unten die Tür ein, ich klettere auf den Dachboden, sehe jemanden mit Peitsche. Er schlägt und trifft den Jungen. Die Peitsche wickelt sich um ihn. Der Junge schreit. Ich schieße, verfehle aber.

Ein Gerippe aus braunen Knochen, bewegt sich wie eine Puppe, in der rechten Hand eine neunschwänzige Peitsche aus Haut. Überhängt mit Fetzen von Haut der Kinder. Augäpfel stecken in seinen Augenhöhlen.

Er löst die Peitsche von dem Jungen und schlägt nach mir. Schlägt mir die Pistole aus der Hand. Er hat eine Puppe am Gürtel.

Scott greift ihn an, ich schneide ihm die Puppe ab. Versuche, sie mit dem Messer an einen Balken zu nageln, aber mein Messer schlägt nicht durch.

Die Mutter des Kindes hält Tonys Fuß auf der Leiter fest. Er redet auf sie ein.

Der Prof läuft mit Ketten um ihn herum.

Scott packt die Gestalt, hält sie fest. Ich springe dazu, ziehe beide Arme hinter den Rücken.

Tony schafft es endlich hoch, reißt der Frau seinen Fuß aus der Hand, und zieht das Kind in Sicherheit.

Der Prof schließt die Kette, Tony rammt dem Wesen einen Pfahl durch den Brustkorb. Die Mutter des Kindes taucht mit Schrotflinte auf: „ergebt euch, ihr Schweinehunde!“

Während der Prof Stofffetzen befestigt, rufe ich der Mutter zu: „Bitte helfen Sie mir, hier ist ein Monster!“

Mutter: „Glauben Sie nicht, ich hätte Angst zu schießen!“

Tony bindet ihn mit einem weiteren Stoffstück. Wir halten ihn weiter.

Dann drückt die Mutter ab. Schrotkugeln erwischen uns. Blut spritzt. Ich schreie, Scott ruft der Mutter zu, sie solle nicht schießen. Sie drückt trotzdem erneut ab.

- ✯ Lydia: „Oh, Gott, bitte, bitte nicht schießen.“ *Kritischer Erfolg auf Charme (01).*

Tony bindet das letzte Tuch fest. Scott und ich tragen die Gestalt die Leiter und dann die Treppe runter. Ich rufe dem Prof zu, er soll mein Seil holen, aber er redet mit der Frau: „wir müssen uns ums Kind kümmern!“ — sie lässt ihn gehen.

Meine schwere Pistole liegt noch oben!

Auf der Straße stehen schon Leute mit Schlagstöcken rum, aber Scott bedroht sie mit dem Gewehr. Tony bringt uns mit dem Auto weg, weg von der Polizei.

Die Puppe brennt auch nicht. Sollten wir ihn den Ghulen geben? Aber sind sie auf der Seite der Hexe? Das Hexenlicht warnt davor.

Wir packen ihn in eine Zeltplane und bringen ihn in den Keller meines Opas, bis wir eine Lösung finden. Dann bleiben wir eine Weile in Deckung, während der Staub sich legt.

Nelson und Sepp leben noch.

Die Lehrerin fragt noch Tony, glaubt ihm, dass er nie einem Kind etwas tun würde.

Officer Ray Stuckey befragt uns, aber er hat keine Beweise. Er bleibt wohl misstrauisch.

7 Herbstzeit

Ich schlafe seit zwei Wochen wieder gut. Ich habe nichts geändert. Und das Wetter ist auch wieder besser. Die Ghule sind verschwunden. Aber mein Hehler ist wütend, dass all die verkauften Teile verschwunden sind. Er denkt wohl, ich hätte sie geklaut, hat aber keine Beweise. Manche Leute denken, ich sei so gut. Sollen sie das denken.

Prof. Amsterdam wurde von dem Historiker McTavish angeschrieben. Er hat Zeit, weil die Archäologen-Vorlesung auf den zweiten Teil der Vorlesung verschoben wurde. Und soll nicht alleine kommen.

Es regnet, Meere aus Schirmen bedecken den Campus. Wir werden erwartet. McTavish, kaum älter als Prof. Amsterdam, gibt sich modern. Im maßgeschneiderten Anzug, grade noch nicht grell. Lächelt viel. Ich traue ihm nicht.

Prof. Amsterdam sagt, die Teile hier im Büro wären was besonderes, aber nicht wertvoll. Sein Schreibtisch ist penibel sortiert. Ein Schädel liegt eingeschlagen zwischen Papierstapeln.

Stellt sich als Ernest vor.

E. McTavish: „Sie kennen doch Professor Roads. Der gerade die Expedition organisiert. Und eine seiner Studentinnen — Abigail — geheiratet hat.“

Die Roads sind aus Blackwater Creek nicht zurückgekommen. Henry Roads hatte noch einen Brief geschrieben, dass es nichts gibt und die Farmer feindselig sind.

Die Studis:

- ☆ Agnes. Unangehm starrend. Macht sich Sorgen. 14. Juli zurück. Es geht um eine Quäker-Siedlung, die 1660 gestartet wurde, aber gescheitert ist. Es gab Zusammenstöße mit zwei der Farmern, die sie von ihrem Land vertreiben wollten. Der Professor wollten nur noch aufräumen. Sie sind bei den Jarveys untergekommen. Sehr nette Leute. 6 Meilen von Dunwich.

- ☆ Clarence. Schlank, verträumt. Zerzauster Blondschopf. Schaut ständig aus dem Fenster. Beendet seine Sätze nicht. Erzählt, dass der Professor nachts noch mit einer Kiste Dynamit .... Blackwater Creek ist ein fast ausgetrocknetes Flussbett. Das erste Skelett hatte Missbildungen (krumme Knochen). Die beiden Brüder (die Carmodies) waren anfangs freundlich und wurden später aggressiver. Sie sagten, „sie mögen hier keine Fremden, die rumschnüffeln“. Die Felder waren in der Nähe. Ein netter Laden. Ein vertrauenswürdiger Scheriff aus Arkham.
- ☆ Der dritte kümmert sich in einem Dorf in der Nähe um seine Mutter. Hat Bücher über Psychatrie, Träume und Mythologie. Hat komische Träume. Seine Mutter hat nichts von dem Essen gegessen. „Sie ist halt alt“. Bei der Ausgrabung „war nichts besonderes“. Ich frage nach einem Badezimmer. Schleiche mich hoch zu der Mutter. Aber der Raum ist leer, sauber, schon lange unbenutzt. Sein Zimmer ist unaufgeräumt, mit Büchern und Notizen auf dem Nachttisch. Ich werfe drei aus dem Fenster und gehe dann wieder runter. Bücher über Träume und den Verlust der Mutter.

Wir sind jetzt mit dem alten, robusten Kastenwagen von DocPoc unterwegs. Landarztwagen.

Der Weg führt uns über den Miscatonic. Die Siedlungen werden kleiner und unfreundlicher. Prof und Tony wirken irritiert — komische Außengeräusche, aber ich höre nichts. Wir kommen von Westen zu Blackwater Creek. Die Brücke ist baufällig. Drei Gräben an der Ausgrabungsstätte sind wieder zugeschüttet. Die Bäume des Waldes wirken seltsam verwachsen, große Wurzeln. Es knackt immer wieder.

Ein Auto kommt aus dem Dorf über die Brücke. John Merrit. Tierarzt.

John sagt, dass sie bei den Jarveys nicht gewesen sein können. Mit denen sollten wir vielleicht reden. Aber den Carmodies sollten wir aus dem Weg gehen. „Den Söhnen hat ihre Zeit in Boston nicht gutgetan“. Die Witwe Hawkins wäre gut zu sprechen.

Ein Mann will uns Fische verkaufen. Für Whiskey. Der von den Carmodys ist wohl schrecklich, aber sie sind hier die einzigen Schwarzbrenner.

Er bietet uns Wildbret an. Rehe, die zum Fluss zum Trinken kommen. Die Rehe im Wald schauen allerdings komisch. Er ist **Hektor**. Dünn. Abgenutzte Klamotten. Sieht alt aus, ist es aber wohl nicht. Er hört auch komische Geräusche. Wie Indianertrommeln. Er ist manchmal in den Bergen. Weiß nicht, wie alt er ist.

- ✯ „Könnte ihr aller Großvater sein“.
- ✯ „Wenn Sie mich brauchen, finden sie mich unten am Fluss“ — zeigt auf eine Hütte.

Der Bach ist ausgetrocknet. Um den Marktplatz stehen vier auffällige Häuser: ein General Store, das Haus der Witwe Hawkins, ein Haus mit Glocke neben der Tür, die Kirche, und ein paar kleinere Häuschen.

Vor dem Haus neben der Kirche sitzt jemand in einem Schaukelstuhl und schaut uns nach. Es riecht nach verrotteten Früchten.

Die Farm der Jarveys sieht sauber aus. In gutem Zustand. Ein alter Mann mit abgetragenem Flanellhemd sitzt vor dem Haus. Eine freundliche kräftige alte Frau und ein wettergegerbter Mann kommen aus dem Haus.

Gepflegtes, einfaches Haus. Es riecht nach gebackenem Brot. Ihr Sohn Theodor kommt schweigend aus dem Kuhstall.

„Geben Sie uns einfach so viel, wie sie denken. Die Roads … “ (haben ihnen sehr wenig gegeben)

Die Roads sind wohl schon vor Wochen gegangen. Ende Juni war erst die Frau nicht mehr da und der Mann hat dann morgens das Auto genommen. Bei dem starken Sturm haben die Roads bei ihnen übernachtet. „Hoffentlich sind die nicht mit den Carmody-Brüdern aneinandergeraten“.

Der Mann sagt, Brandon Carmody (einer der Brüder) sei auf dem Feld von Tieren überlaufen gewesen.

„Im Moment sehe ich ohne Brille besser als mit.“ — seit ein paar Wochen.

Den Tieren geht es nicht gut. Die Kuh ist gerade gestorben. Der Sohn hat die Kuh gerade verbrannt. Hatte nässende schwarze Pusteln bekommen.

Das Gästezimmer hat zwei schmale Betten mit Nachttisch dazwischen, Wasserkrug, Öllampe und Eichenkleiderschrank. Ich schlafe endlich wieder gut.

Prof und Tony schlafen im Stall, gemütlich auf Betten aus Heuballen. Sie sagen am nächsten morgen, sie hätten sich beobachtet gefühlt. Später hätten die Schweine gequiekt, die Kühe gemuht. Und ihre Mütter hätten um Hilfe geschrien. Ein Halbkreis von Ratten stand um ihren Heuballen.

Ich wache von einem Schrei auf. Jemand ruft nach seiner Mutter. Stehe langsam auf, ziehe mich an, packe meine Handtasche. Ein Schlag draußen, als der Zuchteber aus der Scheune bricht. „Oh nein, Brutus!“

Das wird übel — ich springe aus dem Fenster. Knicke um, aber nichts ernstes. Ums Haus sehe ich noch, wie der Eber auf den Bauern zustürmt. Ihn in den Boden trampelt. Tony schießt auf den Eber als der sich umdreht, um den Bauern endgültig umzubringen. Ich schieße auch, verfehle aber. Ich schieße erneut, treffe. Tony schießt. Der Eber taumelt, stürmt dann auf mich zu. Ich ziehe mich auf den Schuppen, rutsche, packe wieder nach und reiße mich mit der Kraft der Panik hoch. Der Eber rammt den Schuppen, erwischt den zentralen Balken und reißt ihn um. Ich kann mich auf dem wackeligen Dach halten. Das Schwein steht unbewegt. Ich lasse mich runterrutschen, richte die Waffe auf das Schwein und drücke rückwärtsgehend immer wieder ab, bis es zusammenbricht.

Tony und der Prof gehen zum Bauern. Der Prof kümmert sich um seine Wunden und sie bringen den Bauern ins Haus. Dann röchelt es hinten bei Old Pete. Er liegt auf den Knien. Schwarze Flüssigkeit schießt aus seinem Mund. Scheint zu ersticken. Ich packe ihn von hinten, drücke das Zeug aus seiner Lunge. Tony wischt es ihm aus dem

Mund. Süßlicher Gestank. Wir schütten ihm Wasser ins Gesicht, um den Gestank loszuwerden. Wir desinfizieren unsere Hände mit Whiskey und bringen ihn ins Haus.

Der Sohn geht den Eber schlachten.

Old Pete wacht erst später wieder auf „Mei Mutter hat geschrie'e und dann musst ich voll kotzen. Mei Mutter is schon seit 20 Jahr tot."

Er hat zwei Einmachgläser, leer, nach Alkohol riechend. Die Hunde wohnen auch bei ihm.

Sie erzählen von den Ratten. Ich bleibe lieber im Zimmer.

Am nächsten morgen ist Tony als Einziger fit.

Wir benachrichtigen den Arzt in Dunwich, holen Scott am Bahnhof ab und kaufen 6 Flaschen Whiskey.

Das Dorf riecht auch bei Tag nach verrotteten Früchten. Der General Store hat offen. Kinder rennen aus dem Haus mit der Glocke. Mehrere der Kinder haben Pusteln, aus denen schwarze Flüssigkeit läuft.

Ein streitlustiger Mann steht im General Store. Vor der Kirche sitzt jemand mit Zinnbecher und Jagdgewehr. Beide schauen uns an. Beim General Store kauft der Prof eine Schrotflinte und Stiefel. Der Mann bei der Kirche sieht sich als Scheriff. Bietet uns von dem Whiskey der Carmodies an. Prof trinkt ihn, ich lehne ihn ab. Die Carmodies haben Farmhelfer aus der Stadt mitgebracht.

Bei den Charveys wächst der Mais nur halb so hoch wie bei anderen. Der Scheriff warnt uns vor den Carmodies.

Und er kennt Tony. Hat ihn mal nach einer Mutprobe auf einer Studentenfeier festgenommen. Und Stuckey hält sich für was besseres, seit er Investigator ist. Sagt, Old Pete hätte keine Zähne mehr im Mund gehabt. Aber Tony hatte Zähne gespürt.

Scheriff: „Dass die Carmodies ihren Whiskey brennen ist mir egal. Aber wenn sie im Dorf Probleme machen, will ich das wissen."

Sie haben tollen Mais — haben etwas bei der Bewässerung geändert.

Als wir wieder bei den Jarveys ankommen, sagt der Arzt, es ginge dem Alten für die Situation ganz gut. Mehrere Knochenbrüche, angekratzte Lunge, aber alles im Rahmen. Einige Wochen Bettruhe, dann wird er wieder. Von den Pusteln der Kinder weiß er nichts.

8 Im Auge

Scott hört auch komische Geräusche. Der Arzt hat Old Pete untersucht — seine Haut sieht nicht gut aus, aber es kann nicht sein, dass die Zähne nachgewachsen sind, also ist wohl das Zahnfleisch zurückgegangen.

Wir fahren über die Brücke auf die andere des Creek, um in die Nähe des Camps der Roads zu kommen. Der Prof sieht weiße Flecken auf dem Rinnsal des Creek. Er schöpft mit einer Tasse etwas davon aus dem Fluss. Es wirkt wie ein Wesen. Kommt aus dem Wald. Wir wollen lieber nicht durch den Wald laufen.

Prof stellt die Tasse unter die Brücke, um sie auf dem Rückweg wieder zu nehmen. Dann fahren wir weiter zum Roads Camp.

Beim Camp steht ein ausgebrannter Truck zwischen zerrissenen Zelten.

Tony untersucht den Truck, Scott und ich schauen sich die Zelte an.

Der Truck wurde wohl angezündet. Die Werkzeuge von Roads liegen noch auf der Ladefläche.

Die Zelte wurden nur umgeworfen. In der Umgebung liegen persönliche Gegenstände verstreut, auch Männer- und Frauenkleidung. In einem sind Blutspritzer neben Papieren.

Die Papiere erzählen von einem Stamm, die in dieser Region gefürchtet gewesen sei, Brüder der Schlangen und des Ungeziefers der Felder, und von Siedlern, deren Anführer nach ihrem Verschwinden in Boston wieder aufgetaucht sei. Die Dokumente sind Eigentum der Miscatonic University.

Gegraben wurde hier allerdings nicht. Die Jarveys haben nur noch Henry Roads gesehen, aber seine Frau nicht mehr. Clarence hatte erzählt, Roads hätte Dynamit in die Hügel gebracht. Es stinkt wie verrottetes Fleisch und feuchter Erde. Das Unterholz am Rand des Waldes ist durchbrochen, als wäre etwas hindurchgezogen worden. Wir folgen der Spur.

Das Sonnenlicht bleibt zurück. Der Wald dunkel, finster und Still. Ein Elch hängt in den Ästen eines Baums, von schwarzer Flüssigkeit bedeckt. Sein Kopf ist abgerissen, am Fuß des Baumes.

Der Prof geht näher ran. Ich bleibe zurück — da könnte jederzeit etwas rausspringen! Prof und Tony sagen, auch auf den Bäumen sei schwarzer Schleim. Und sie bewegen sich. Ohne Wind. Rinde knackt. Das Unterholz kracht. Wurzeln greifen nach ihnen. Und Äste. Greifen nach ihnen. Tony und Prof springen rechtzeitig zurück — wir gehen rückwärts aus dem Wald. Die Bäume bewegen sich weiterhin.

Wir entscheiden, lieber nicht durch den Wald zu gehen.

Der Fluss ist im oberen Teil gut gefüllt, aber am Waldrand ist ein Damm, der den Fluss staut. Vor dem Damm ist das Wasser auch dunkel, mit einem mehrfarbigen Film darauf. Wie Öl. Aber es riecht wie verrottende Früchte. Irgendwas bewegt sich in dem Dammteich. Eine Flunder?

Von dem Dammteich gehen Bewässerungskanäle in die Maisfelder. Die Carmodies stehlen das gesamte Wasser.

Ich werfe einen Stein in das Wasser. Aus Entfernung. Das Wasser wird verwirbelt. Dann bewegt sich die Flunder — Flunder? — zum Rand. Sie steigt als weiße Qualle — wie tote Haut — aus dem Wasser auf uns zu. Riecht nach verrottendem Pfirsich und totem Fleisch. Einen Meter breit, flach. Auf uns zu. Ich schieße darauf. Es wabert schneller auf uns zu. Prof meint, die Carmodies hätten das sicher gehört. Wir gehen schnell zurück.

- ☆ Prof: Wollte Roads den Damm sprengen? Es hieß aber, er sei in die Berge. Das weiße Zeug im Fluss unten sah auch so aus wie die — Qualle?
- ☆ Tony: Die eine Qualle kann nicht so viel verursacht haben. Da gibt es eine größere.

Scott meint, auf See hätten sie Quallen austrocknen lassen. Backpulver? Löschkalk?

Scott meint, der Whiskey schmeckte wie das Wasser roch.

Wir fahren zurück zu den Jarveys.

Tony experimentiert mit dem weißen Fleckwesen. Es frisst Apfelkuchenkrümel.

Am morgen liegt ein zusammengenknülltes Stück Papier unter meinem Bett. Ein angefangener Brief. Von Roads. 9 Tage vor dem letzten, den er schrieb.

Tony sagt, die Ratten hätten ihn beobachtet! Und das weiße Ding sei gewachsen und würde alles Essbare verdauen. Er nennt es Blubby. So groß wie er jetzt ist, könnte er aus einer Tasse herauskriechen. Es hat kaum mehr Wasser.

Wir sind in die Berge, zum Fuß eines Wasserfalls, wo eine Kiste mit Dynamit steht. Ich klettere hoch, binde ein Seil fest, dann kommen die anderen nach. In der Kiste sind 5 Dynamitstangen: eine für jeden und eine für den Spielleiter. Für den was?

Es stinkt nach verfaulten Früchten. Viel zu stark. Und Tonys Haut ist aufgequollen. Wo das Wasser über seine Schulter lief ist eine schwarze Pustel. Wie bei den Kindern. Scott meint, es liegt an Blubby. Aber Tonys Narben von dem Schrotschuss der Mutter sind verschwunden.

9 Seziert

> **Triggerwarnung**: *hier kommt Cthulhu-meets-soziale-Korruption — wenn ihr Beziehungs- oder Gewalttraumata habt, überspringt das Kapitel besser!*

Wir gehen in die Höhle. Seltsame Gewächse wachsen an den Wänden. Der Prof sagt, sie sehen wie innere Organe aus, die dort lebendig pulsieren.

Augen und Münder, schauen und schreien uns an. Jammern. „Ja, meine Kinder, ihr schafft das.“

Der Prof meint, es könnte Mrs. Abigail Roads sein.

Am Ende der Höhle schwimmt eine riesige Masse Fleisch, mit dem immer gleichen Gesicht einer Frau, alle gleich und doch verschieden: um Hilfe jammernd, erwartungsvoll, im Wahn lachend,

Schreit vor Schmerz, dankt uns, dass wir endlich da sind.

Wir plazieren Sprengstoff und klettern und rennen aus der Höhle. Prof kommt raus, ein Tentakel packt mich, ich reiße mich los, Tony rutscht an einem Felsen ab — wir springen aus der Höhle gerade als das Dynamit zündet.

Im Wasser schwimmt weißes Zeug, packt nach uns, wir kämpfen uns raus, Prof wirft ein Seil. Als wir draußen sind, reibt sich Prof weiße Flecken von der Kleidung.

Und es geht mir gut. Meine Wunden sind verschwunden.

Tony sagt, etwas sei gestorben. Er behauptet, Tiere um sich zu spüren. Und mit den Augen von Ratten zu sehen. Dass jemand kommt.

Das wichtigste nach einem Bruch ist, schnell wegzukommen.

Wir rennen an der Farm der Carmodies vorbei, am Gebirge, in Richtung der Farm der Jarveys. Ratten und Waschbären kommen aus den Feldern, Insekten summen immer lauter aus dem Gebirge. Wir müssen weg. Ich stütze den Prof, reiße Pflanzen aus dem Boden. Hinter uns taucht etwas auf.

Ein Mann. Bellt wie ein riesiger Hund. Überwachsen mit Pusteln und Pflanzen. Schwarze Flüssigkeit aus Mund und Wunden.

Was macht mein Opa hier?? Er wird sich etwas brechen! Die Ratten beißen nach ihm! Ich schlage mit den Pflanzen auf sie ein.

Der Anblick hat Lydias Sanity-Verlust über die 20%-Grenze getrieben.

Er läuft auf sie zu. Schießt auf den Mann. Tony verhält sich seltsam. Er wringt sein Hemd aus, trinkt von dem Wasser. Redet von Liebe.

Mein Opa schießt erneut. Der Mann fällt. Ich renne los, trete ihm gegen den überwucherten Kopf. Ramme ihm das Messer in den Körper. Er heilt fast so schnell, wie ich ihn verletzen kann! Mein Opa ist da. Hat nachgeladen.

Mein Opa? Es ist der Prof! Was war das? Tony ist hinter mir, will mich greifen! Redet wieder von Liebe, von einer neuen Mutter! Ich trete nach ihm, schwarze Flüssigkeit tropft aus seinem Mund. Erwischt meinen Arm. Sein Gesicht ist aufgeplatzt, schwarze Schwären überall! Er will mich küssen. Hinter mir dröhnt die Schrotflinte zweimal.

Tony ist wahnsinnig! Ich versuche, ihm das Messer in den Bauch zu rammen. Er ist schnell. Zu stark! Er erwischt meinen Mund, ich schlucke schwarze Flüssigkeit. Etwas ändert sich. Tiere um mich. Ich spüre ihre Anwesenheit. Sie gehorchen Tony! Ich will keine neue Mutter werden!

Er berührt meinen Knöchel. Die Bisswunden heilen.

Der Prof feuert erneut auf den am Boden Liegenden.

Ich sage Tony „nicht hier, wir würden vertrocknen. Zur Farm, bitte!“ Er bemerkt meine Lüge. Geht zum Fluss, hält trotzdem inne, aber hält mich nah.

Plötzlich steht der Prof hinter Tony, schlägt ihm den Gewehrkolben über den Kopf. Ich versuche, nach Tony zu treten — verfehle ihn. Wieder.

Dann ist Scott zurück. Ein Schlag mit dem Knüppel lässt Tony zusammenbrechen. Ich stürze mich auf Tony, fessle ihn.

Danach weiß ich nicht mehr viel. Ich habe geschrien. Geweint. Prof meinte, wir müssen still sein. Wegen Carmodies. Dann der Arzt. Irgendwer legte mich in ein Krankenbett. Ich kämpfe gegen Fesseln. Immer wieder. Muss zurück zum Blackwater. Schwärze, Schrecken. Immer wieder weiche Stille. Opium.

10 Tage später lösen sie die Fesseln. Nie wieder. Das darf nie wieder passieren.

Drei schwarze Pusteln auf meinem Körper wurden aufgeschnitten. Narben. Aber meine alten Knochenbrüche sind verschwunden. Ich war lange nicht so gesund. Doch ich zucke zusammen, wenn ich Tony sehe. Er liegt noch 20 Tage länger im Rausch, bis er aufhört, von Rückkehr zu sprechen.

Sein vorher schönes Gesicht ist versehrt von Pockennarben. Doch er ist wieder er selbst.

Wir waren noch nie so nah daran, alles zu verlieren. Es sind Monster da draußen. Sie wollen uns zu Monstern machen. Wir müssen sie vernichten. Wenn wir es können. Endlich verstehe ich Opa besser. Nichts ist wichtiger als dieser Kampf.

Ich brauche eine Giftpille. Um eher sterben zu können statt ein Monster zu werden. Hätte das funktioniert? Solche Unsicherheit ist zu schrecklich.

10 Der Zirkus kommt

Nichol's Carnival ist in Arkham und der Prof lädt mich ein — fast wie ein Pärchen. Wir haben kein Glück, weder beim Glücksrad, noch bei Entchen, noch beim Schießen. Und Studenten grüßen den Prof lachend.

Prof. Dr. Erasmus Amsterdam holt Mandeln, dann gehen wir zu einer Wahrsagerin. Der Prof wirkt skeptisch, aber sie versteht so viel. Ich frage sie, was ich machen soll, wenn ich mich entscheiden muss, ob ich ein Monster werde oder sterbe.

- ☆ „Vertrau auf dein Herz. Wir tragen alle ein Monster in uns."

Wir schauen noch einem Magier zu, dann gehen wir zur Ring-Show.

Aber da steht ein nervöser Bekannter meines Opas nervös neben dem Kassenhäuschen. Sauberer Anzug, alt. Keine Zeit, mit ihm zu reden. Wir müssen zur Vorstellung.

„Ladies and Gentlemen, willkommen zu Nichol's Carnival!"

Der Besitzer, im Rot-Weiß-gestreiften Hemd, leitet durch die Show, provoziert die Schausteller.

- ☆ Ein Mann auf Stelzen
- ☆ Jonglierende Brüder aus Südeuropa
- ☆ Gorgo der riesige Affe spielt und ringt mit dem dem Besitzer.
- ☆ Clowns fahren auf Fahrrädern und spielen mit einem Pudel in Menschenkleidern.
- ☆ Die zwei Fahrlay Rosse mit Reiterinnen werden von einem Mann hereingeführt. Sie zeigen berittenen Tanz und Akrobatik. Der Prof meint, sie sind eine Familie, und der Mann ist Alkoholiker
- ☆ Ein Afrikaner tanzt mit einem Speer zu Trommeln
- ☆ Der Löwe Markus, vor Dompteur mit Peitsche und Pistole, zum Ende mit dem Kopf im Maul

Der Prof lädt mich auf etwas zu trinken ein. Und wir gehen zu einer Führung zur World of Wonders, geführt von Dots O'Dowd, kräftig und dick, sommersprossig mit buschigem Schnurrbart.

In einer Gruppe mit einem Ehepaar, einer Familie und drei jungen Frauen. Wir sehen Redondo den Feuerfresser, Feuer spuckend ohne Fackel, und die bärtige Frau. Dahinter „das lebende Skellet“ — mager in einem Stuhl — und danach die dicksten Frau, sitzt auch. Danach ein Zwerg mit Zylinder und Spazierstock, bitter.

In Gläsern und Flaschen die „Fehler der Natur“. Zweiköpfiges Kalb, Fünfbeiniges Lamm, Rotkehlchen mit zwei Schnäbeln.

Dann die Wunder der Natur. Menschliche Föten in jüngsten Zuständen, dann ein zweiköpfiger Fötus und ein Neugeborenes mit Schnauze, Fängen und fledermausähnlichen Flügeln. Donny Dunlog, Dunwich.

Nach einer Pause Sulami der Schlangenmann. Eher dick, älter, mit Turban. Drei Schlangen winden sich um seinen Körper. Danach einen behaarten Mann, den „Wolfsmensch“, knurrt, und eine komplett tätowierte Frau, tanzt; eine Schlange umschlingt ein Nest voller Eier auf ihrem Bauch.

Der Schrecken des Südpazifik, in einem Käfig die Ruine eines Mannes auf dem Boden, verdreckt und in seinen Exkrementen. Er reißt einem ihm zugeworfenen Huhn den Kopf ab und trinkt das Blut.

Zum Abschluss zahlen wir nochmal und treten auf eine Plattform. Dahinter ist ein rundes Becken mit Wasser. Ich halte mich einen Arm weit entfernt. Bestien im Wasser sind schlechte Erinnerungen. Dots stößt mit einem Besen hinein. Schuppenhaut, Kiemen, kleine, flache Nase, breiter Mund mit lapprigen Lippen. Der „Fischjunge“. Nachtaktiv.

Als wir raus kommen spricht Dots O’Dowd mit jemandem. Der Bekannte meines Opas steht immernoch beim Kassenhäußchen und schaut herüber. Dots verhandelt mit drei Männern, aber die Verhandlung läuft nicht gut: O’Dowd will nicht verkaufen.

Wir folgen den dreien nach draußen, dann folge ich alleine auf den Parkplatz. Einer hat den Kragen weit hoch, um nicht gesehen zu werden. Der, der geredet hat, wirkt etwas breiter, grinsend, glubschäugig.

Sie fahren weg. Das Nummernschild ist von Massachusetts, also aus der Umgebung.

Ein paar Jugendliche machen bei den ekligen Toiletten mit Krachern rum. Als der Prof ihnen zuruft, sie sollten das lassen, kommt ein sehr männlicher Mann um die Ecke, packt den Jungen mit Kracher am Kragen und wirft den brennenden Kracher über den Zaun. **Brad Rayburn**.

Wir schauen noch die Tiere an, den gewaltigen aber etwas älteren Löwen, gut genährt, die junge Frau strigelt Farbe von den Pferden, der Affe sitzt entspannt im Käfig.

Am Ende meint der Prof, die Tänzerinnen seien nichts für junge Damen. Pah, nichts für mich? Er wehrt sich nicht, als ich ihm sage, dass wir dann gehen sollten. Sie sind nicht schlecht, und die Männer sind begeistert.

Ich möchte den Fischjungen nochmal sehen. Irgendwas war komisch. Als es dunkel ist, klettere ich mit Lampe und Pistole über den Zaun. Ich komme unter der Plattform unter die Plane. Es stinkt schrecklich nach Fisch. Zwei Griffe bringen mich auf die Plattform, dann leuchte ich mit der Lampe auf das Wasser. Es reflektiert das Licht und ich sehe nichts. Verdammt — ich trete gegen den Bottich — das hätte er mir sagen sollen!

Als ich mit dem Stock in dem Bottich stochere springt das Wesen plötzlich aus dem Wasser und hängt vor mir an dem Draht.

Ich packe den Revolver ein und frage beruhigend: „Hey, kannst du reden?“

Kritischer Erfolg auf Charm.

Er bleibt eine Weile, reagiert aber nicht. Dann brüllt die menschliche Ruine der Südsee und schlägt gegen seinen Käfig. Ich springe sofort runter und zurück über den Zaun.

Prof fragte, ob er intelligent war, aber was er machte, kann auch ein Hund. Ich weiß es doch nicht. Er meint, wenn der Junge intelligent ist, darf er da nicht gehalten werden.

Kurz darauf gibt es neuen Tumult und eine Gestalt rennt vom Gelände weg. Ich folge ihr und der Prof lenkt die Verfolger ab. Ich erwartete den Glubschäugigen, es war aber der Bekannte meines Opas. Er will den Fischjungen kaufen, hat aber nur 6000 Dollar an Kredit aufnehmen können und der Zirkus will 10.000.

Der Prof und er — auch ein Prof, das wird verwirrend — unterhalten sich noch länger, auch noch als wir endlich im Hinterraum des Cafés verbotenen Alkohol trinken. Irgendwas mit Biologie und Untersuchungen und Ethik. Prof will nicht, dass der Fischjunge seziert wird. Vielleicht können wir ihn da rausholen — der andere Prof würde dafür zahlen und das ist ein guter Grund. Außerdem sah der Junge echt ängstlich aus. Um vier meint der Prof — mein Prof nicht der andere — es ist zu spät, um in die Bibliothek einzubrechen. Dann halt ins Bett, ich frag morgen Opa was er darüber weiß.

Weiter am nächsten Tag, als Lydia direkt zum Ende der Vorlesung zum Prof kommt und noch mehr Gerede verursacht.

11 Fische

Ich hole den Prof am Ende der Vorlesung ab und seine Studenten pfeifen hinterher. Läuft wie gewollt.

Wenn sie wüssten, dass der Prof die Geschichte der Bibliothek erzählen kann, aber wir fragen nicht Herrn Armitage, sondern die Bibliothekarin.

Geschichten von Fischmenschen gibt es von überall. Besonders viele in Japan, aber er sah nicht japanisch aus. Und den Froschmenschen aus Ohio — Artikel im Loveland Daily. Außerdem Kelpies, die Seeleute ertränken. Im Kingsport Chronicle erzählt ein Fischer von einem

Fischmensch, den er mit dem Netz reingezogen hätte. Dann sei das Boot gekentert und die Fischmenschen hätten alle anderen geholt.

Selbst die Maori haben gute und schlechte Fischmenschen. Pania, Meerfrauen, die sogar Kinder mit Menschen bekommen können.

Manche erzählen, der Mann müsste eine Mütze verstecken, damit sie nicht ins Meer zurück kann — andere sprechen davon, dass sie eine Seehundhaut verwenden können, um wieder ins Meer zurückzukönnen.

558 nach Christus wurde die Meerjungfrau Liban gefangengenommen und auf Mergain getauft. Dann starb sie aber sofort. Sie ist die Namensheilige des 27. Januars.

Wir kaufen eine Fleischerschürze, einen stinkenden Armschutz zum Hundetraining vom Jagdhundetrainer meines Opas, und zwei Tage später Kettenhandschuhe zum Fleisch schneiden. Aber ich muss für die 10 Dollar einige Schallplatten versetzen.

Wir fahren mit dem Auto von Doc Poc nach Bolton — der Prof fährt überraschend gut. Vielleicht habe doch nicht nur ich in der Bibliothek geschlafen.

Das Auto der drei in Mänteln fährt fast Leute über den Haufen. Sie haben mit dem Zirkusdirektor (Dots) geredet „mit ganz vielen Sommersprossen“.

Wir gehen in den Zirkus, und es riecht bei den Toiletten verbrannt. Der Prof schaut nach, was los ist. Bei World of Wonder bleibt alles ruhig. Wir gehen nochmal in die Vorstellung — ich fühle mich, als würde der Fischjunge mich anschauen.

O’Dowd sagt, das Wesen könnte einige Minuten außerhalb des Wassers überleben.

16:00 ist Fütterungszeit. Wir kommen am Tag später wieder.

Prof. Amsterdam hört mit, dass da Männer von dem Brand weggelaufen seien, die komisch gerochen hätten. Sind in einem alten Ford weggefahren.

Prof. Dr. Jacob Handy war auch wieder da. Er meint die anderen hätten schon 4000 geboten. Bis übermorgen braucht er ein besseres Angebot.

Am nächsten Tag kommen wir nach langem Tanken 15:50 Uhr beim Zirkus an. Ein bunt bemaltes Auto steht schon vor dem Zirkus, bemahlt mit einem Zirkuszelt, Name: Gunlin Brothers, Barkley and Bailey Zirkus.

Ein stinkender Mann lässt uns rein. Der Fischjunge isst unter dem Wasser. Wurde vor die Saison losging vom Chef gebracht.

Der Schrecken des Südpazifik isst nur Fleischreste.

Mehr als drei Fische gibts net. Chef sagt, sie haben nicht genug Geld. Die Affe isst gar kein Fleisch. Der Chef und O'Dowd streiten sich, wer das Geld vom Verkauf kriegt.

Wir hören vom Zaun aus zu.

„Mr. Carlsen, schön, dass sie da waren. Melden Sie sich morgen oder Übermorgen, falls sie Interesse haben."

Carlsen meint, ein überregionaler Zirkus wäre wohl besser.

Die Aufpasser haben jetzt auch Knüppel.

Ich sage einem Straßenjungen, dass er 10 Cent bekommt, wenn er für uns heute Abend schaut, ob das Auto aus Massachusetts kommt und denen dann hinterherschaut, sich aber nicht sehen lässt.

Es sind Arme im Viertel. Die Konservenfabrik läuft nicht mehr so gut.

Wir bleiben heute länger, es ist Freitag, da ist morgen für den Prof frei. Später kommt von Norden Tumult auf. Menschen kreischen uns vom World of Wonders Zelt entgegen.

Der Schrecken des Südpazifiks springt einem alten Mann an den Hals, ich springe ihm entgegen und trete ihm an den Kopf. Er stürzt sich auf mich, schlägt seine Krallen mehrfach in meine Haut. Der Prof bringt den Alten außer Gefahr. Dann kommt **Brad Rayburn** dazu und ich

setze ihn mit einem Schlag ins Gesicht außer Gefecht. Als ich ein Seil gebracht habe, ist der Mann tot: „Herzinfarkt“.

Der Pfleger lässt uns reinschauen, eine zerbrochene Whiskey Flasche liegt im Käfig, die Tür ist von innen aufgebrochen.

Der Wolfsmann ist uns am nettesten aufgefallen. Mit italienischem Akzent. Arbeitet hier mit Frau und Kind. „Da war so’n Typ im Mantel, der den Mantel vorm Gesicht hatte. Roch nach Fisch“.

Der Junge ist außerhalb vom Wasser fast hilflos und hat Angst vor Menschen. Er quietscht und krächzt.

Morgen werden sie nach **Aylesbury** kommen.

12 Freiheit?

Unsere Ausrüstung ist bereit. Ein Wagen mit Becken und Schutzkleidung. Wir können ihn rausholen. Nur wohin? Und sollen wir? Nennen wir ihn **Paul**.

Netze, Handtücher, Wechselkleider und Decken. Und außerdem packe ich alles ein, was wir für einen Diebstahl oder die Wildnis brauchen. Der Prof. ächzt ganz schön an der großen, leichten Tasche.

Wir sitzen in einem fast leeren Essensstand. Nach einiger Zeit verlässt **Brad Rayburn** das Gelände und folgt vier Leuten mit Mänteln.

Wir kommen aus der anderen Richtung. Rayburn liegt auf dem Boden, wird getreten. Zwei haben Schrotflinten. Wir machen die Waffen bereit.

- ✯ „Du Schwein, damit du es niemandem mehr antun kannst! Du hast es nicht besser verdient!“

Er hat wohl eine junge Frau geschwängert. Ich scheuche den Angreifer mit der Pistole weg. Ray ist schwer verletzt und ich suche die Polizei.

4 Officer sitzen am Essen und helfen begeistert, als ich sie bitte. Einer flirtet sehr nett mit mir. **Calvin Johnston**. Ich erzähle, dass die

Angreifer gerannt sind, als ich sie gebeten habe. Der Prof erzählt mehr Details und sie sagen, sie kennen die. Dann bringen sie Ray weg.

Inspektor **Douglas Moony** will nochmal mit uns sprechen.

Draußen steht der Wagen der nach Fisch riechenden. Kennzeichen 198603 Massachusetts.

Die Zirkuswachen bedanken sich — sie haben die drei Männer in den Mänteln auf dem Weg zur Vorstellung gesehen. Wir finden Plätze neben ihnen. Zwei von ihnen haben die Hüte tief im Gesicht, einer spricht mit dem Prof. Als Prof ihn nach dem seltsamen Menschen fragt, zucken die beiden anderen.

- ☆ „Waren sie auch in dem Zelt“
- ☆ „Waren sie auch in Innsmouth? Da war ich in dem Zelt. **Jacob Marsch**. Von der **Marsch Refining Company**.“
- ☆ „Haben Sie Verwandte in Arkham?“

Er ist angespannt, als er hört, dass der Zirkusdirektor den Jungen verkaufen will.

- ☆ Prof. „Sah stark so aus, als ob man den Jungen verkauft.“

Der Zirkus macht wieder die Show mit dem Affen. Auf dem Käfig. Prof meint, der Affe ist aggressiver. Und der Direktor ist angespannter. Als der Affe ihn beißt, rennt er vor und schüttet Wasser über den Affen.

- ☆ *Prof*: Sie stehen doch in einer Beziehung zu dem Wesen, oder nicht?
- ☆ Er steht meiner Familie nahe. Wir stellen uns mit ihnen gut. Wir sind auf die Fischerei angewiesen.
- ☆ *Lydia*: Sag ihnen, sie sollen aufhören.
- ☆ Redgie ist manchmal ein bisschen direkt. Wir haben eigentlich gesagt, wir machen sowas nicht. Ich verstehe nicht, wie die Leute nicht reagieren können, wenn er die ganze Zeit schreit. Wir wollten ja nicht, dass jemand zu Schaden kommt. Ich wollte das nicht. Redgie war gestern im Zelt.

Ich biete ihm an, den Jungen für 2000 rauszuholen. Nachdem er mit dem Prof geredet hat, bleiben 1400 übrig. Wieso kriegt er den Prof so weit runter?

Er sagt, er versucht, seine Cousins abzuhalten. Prof meint, es sind mehr als nur zwei.

Der Affe wurde erschossen. Er konnte nichts dafür.

Prof und ich streiten uns vor dem Zirkus, damit alle wissen, warum wir morgen nicht mehr zum Zirkus gehen. Er sagt, ich fresse ständig. Ich sag ihm, er sollte sich mal bewegen, dann wär er nicht so ein Hanf. Wir sagen noch mehr, aber ja nur für den Streit. Oder nicht?

- ☆ Wenn die Dame ihm einen Drink gibt, kann Redgie sich um ihn kümmern.

Das will ich nicht. Ich will auch keinen bei uns im Wagen haben, aber sie wollen, dass Redgie dabei ist. Und bestehen drauf.

Sie können mir etwas mitgeben, das für den Jungen nach Hause riecht. Und leckeres Essen.

Als die im Mantel einen Tisch verrücken und die Wache ablenken, kletter ich hinten über den Zaun. An der Zeltplane vorn wär' es fast schiefgegangen; fast wäre mein Messer in der Plattform hängengeblieben. Aber dann läuft alles. Zu gut. Als ich den Draht aufgeschnitten und den Kleinen angelockt habe, kommt die Wache rein. Sieht den Draht. Nichtmal meine Drohung mit der Waffe nimmt er ernst sondern greift an. Meine Schulter tut immernoch weh, aber die Schutzkleidung hilft. Einen Stoß später liegt er im Wasser. Der Junge schwimmt zu mir, kommt auf meinen Arm wie ein Kleinkind. Wir springen durch den Riss in der Plane.

Eigentlich wollte ich ihn rüberwerfen, aber so wie er sich festhält, bringe ich das nicht übers Herz. Wirklich ein Kleinkind. Also ziehe ich uns beide mit einem Arm über den Zaun. Wir stürzen zum Glück nicht ab.

Der Weg zum Wagen ist leicht, auch wenn ich gesehen werde. Er steht gut. Der Marsch ist erst hinten. Redgie fährt. Als wir weggekommen sind klatscht er ab. Seine Hand ist komisch. Er hat Schwimmhäute! Wie der Junge! Nicht „Junge“: **Paul**. Als Redgie mein Erschrecken sieht, wirkt er sauer.

Sie setzen uns in Arkham bei einer Gasse neben der Kneipe ab. Redgie verlangt, dass wir nichts über sie sagen. Also über Innsmouth. Ich werd versuchen über den Ort nichts zu sagen. Sage es ihm auch. Nicht dass noch Leute dahingehen und noch mehr sterben. Bevor wir absteigen kann ich mich noch von dem Kleinen verabschieden. Streichle ihm über den Kopf und gebe ihm Essen. Auf den Arm will ich ihn nicht nehmen, da kann er wohl nicht atmen.

Als ich mich in den Schatten umziehe (kein Fischgeruch in der Kneipe!), schaut der Prof nichtmal. Entweder er ist zu ehrenhaft oder macht sich wirklich nichts aus mir. Der Wirt fragt nicht, was wir gemacht haben, als der Prof ihm sagt, dass wir schon länger hier sind.

Meine gute Tasche ist wohl hinüber. Vielleicht kriegt ja eine Reinigung den Geruch raus. Aber dann wissen die von dem Fisch. Ich brauch wohl eine Neue und die kommt bei Opa in den Keller.

Später ruft uns **Douglas Moony** nochmal nach Aylesbury. Er verhört mich viel länger als den Prof. Glaubt mir zum Glück, dass ich mit dem Prof da war. Ihn ausgenutzt hätte. Er meint, eine bessere Partie würde ich eh nicht kriegen. Er kann mich mal. Aber die Tage waren wirklich schön. Und ich habe ihn wirklich zahlen lassen. Nächstes mal zahle ich.

Moony fragt auch nach dem Mantelträger (Redgie?), mit dem ich wohl geredet habe. Ich sag ihm, dass der sagte, der Prof fände mich nicht schön. Redgie ist also schuld an dem Streit. Das passt Moony.

Prof hat auf mich gewartet und eine Zeitung gekauft: „Mord im Zirkus?“. Die Wache ist im Becken ertrunken. Das wollte ich nicht. Haben sie deswegen nicht nach einer Diebin gesucht? Ich hätte ihn nicht ansprechen dürfen. Das hätte ihn aber auch nicht gerettet.

Der Bioprof in Arkham ist sauer auf uns, weil er sein Seziertier nicht hat. Zum Glück hören nur Biologen auf ihn.

Und ich hoffe wirklich, der Prof meinte das im Streit echt nicht ernst. Es war ja nur ein gespielter Streit, richtig? Verdammt, er ist mir zu wichtig. Als ich ihm sage „dann platze ich wohl nicht mehr in deine Vorlesungen rein“ meint er „das liegt bei dir“.

Ich glaub, ich mache es weiter.

13 Ehre

Ich gehe Freitag zu Opa zum Essen und Tony kommt mit dem Auto. Der Butler ist wütend, als wir direkt in den Speisesaal gehen — umso mehr als ihm Tony den Hut zuwirft.

Opa ist beim Essen. Nach dem Essen sagt er, sein Schwager *Schawn O'Donnell* sei gestorben. Der Bruder seiner verstorbenen Frau. Doch seine Kinder haben sein gesamtes Habe an die Bibliothek in Boston vermacht. Auch einige Schriften und Gegenstände, die Opa braucht. Sie haben gemeinsam „die Geheimnisse des Seins“ erkundet.

Das Boston National Historical Museum und die das Museum der Gesellschaft für Geschichte wollen die Spenden nicht unbesehen weiterverkaufen.

In der Bibliothek sollen wir jemanden bestechen.

In der Gesellschaft sollen wir mitnehmen, was wir können.

Tony kennt eine Mary O'Donnell-Stiftung im Institut für Physik der Universität.

„Wenn ihr bei den Büchern ein schlechtes Gefühl habt, lest sie lieber nicht.“

In der Bibliothek sollten wir dem Kurator aus dem Weg gehen. Unbestechlich. „Gegenstände, die euch gefährlich vorkommen. Andenken an meine Frau wären auch gut.“

Es gibt aggressive Sammler.

Zum Museum kommen wir problemlos mit dem Wagen. Es liegt fast am Hafen. Am Cafestand steht einer von **Hendriks** Leuten — ich möchte lieber nicht gesehen werden. Er hatte den Fluch des Hexengolds abbekommen.

Die Arbeiter vor dem Museum sind einem Café mit Schuss nicht abgeneigt. Wir unterhalten uns, während Tony hinter ihnen durch das Tor tritt und an einer Frau vorbeischleicht. Er findet heraus, dass 11:00 die Waren für Abteilung B ankommen sollen. Er erzählt von einem penibelst geführten Wareneingangsbuch.

Und wird fast erwischt, als die Frau ins Büro will. Ich ruf sie als „Hallo Marta!“ an. Falsch erkannt. Sie kommt, meckert über die Arbeiter und die nutzlose Jugend und schickt mich in die Universität. Schmeichelhaft, dass ich aussehe, als wäre ich Studentin. Tony schleicht derweil wieder vorbei. Er kommt aus einer anderen Tür raus.

Bei der Bibliothek steht bereits ein LKW. Mindestens 100 Holzkisten. Ein Gebückter mit gedrungenem Gesicht beobachtet. Daniel Stevens. Für den wir Bestechungsgeld haben.

Ich breche die Kisten auf, Tony durchsucht sie. Dann tauchen zwei üble Verbrecher auf und bedrohen Stevens. Sie kommen rein, ich versuche sie von hinten anzugreifen, treffe aber nur die Schulter des Schrankes. Er greift Tony an. Der kleine hält mich fest. Peinlich fest.

Tony schießt auf den Starken und schlägt ihn dann nieder. Der Kleine flieht. Verdammt peinlich. Ich muss trainieren.

Wir packen schnell die Bücher, packen noch eine riesige Kiste, die sich düster anfühlt, und fahren zur Kreuzung am Bahnhof, um den Transporter zum Museum abzufangen.

Es klappt perfekt. Wir bestechen den Fahrer. Warnen ihn, keinen Widerstand zu leisten. Eine sehr schwere Kiste schieben wir auf die große Kiste auf der Straße. Der Wagen fährt weiter und wird von einem anderen Auto verfolgt. Wir glauben, es geschafft zu haben. Tony parkt um, damit wir die Kiste auf die Ladefläche schieben können.

Dann taucht **Hendrik** mit zwei Schränken auf. Bewaffnet. „Wir fahren zum Lager, dann reden wir“.

Tony setzt vor. Setzt zurück. Rammt die Kisten so dass die Schwere auf Hendrik und einen Schrank fällt. Es ist eine Marmorstatue. Hendriks Bein wird zerschmettert. Ich springe gleichzeitig von den Kisten auf den Wagen, hänge mich zur Straße runter und greife das seltsamste Buch aus der unteren Kiste. Hoffentlich das Richtige.

Als wir wegfahren folgt uns ein PKW mit 4 Gefolgsleuten von Hendrik. Wir stellen uns ihnen auf dem Aufweg zu einem Dachparkplatz. Wenden und fahren ihnen auf dem Aufweg entgegen. Zwei Kriminelle sind ausgestiegen, kommen auf dem Weg hinunter entgegen. Tony rammt den Wagen mit den anderen beiden halb über den Rand hinaus, dann feuert einer der Laufenden mit einer Tommy-Gun auf uns, trifft aber nur den Rahmen und die Heckscheibe. Als wir wieder auf der Straße sind, feuern sie von oben. Treffen mich in den Arm und beschädigen den Motor. Wir halten in einer Seitenstraße.

Tony stopft Löcher im Kühler. Ich hole einen Eimer Wasser aus einer Werkstatt. Der Besitzer arbeitet für Hendrik. Meine Waffe überzeugt ihn, nachdem er sie mir nicht wegschlagen kann, still zu halten. Tony holt Benzin aus einer Apotheke.

Auf der Fahrt aus der Stadt umgehen wir eine Polizeikontrolle — dann werden wir in einem Wohngebiet doch angehalten. Tony antwortet den Polizisten patzig und wird prompt gefesselt und auf den Boden geworfen. Als „süßes Mädchen“ und mit Bestechungsgeld bekomme ich ihn frei. Sie hätten auch anderes genommen, aber eher hätte ich die Ekel erschossen.

Wir entspannen uns im Anwesen von Opa. Ich zeige Tony zum ersten Mal den Keller mit Artefakten und den Schießstand, dann entspannen wir uns im Billiardraum an der Minibar. Wir hätten hier genug Platz, um einen ganzen Trupp Kämpfer gegen die außerweltlichen Schrecken trainieren.

Opa sagt, die Statue in Händen **Hendriks** könnte geweckt werden. Sie wäre extrem gefährlich. Das Buch zur Statue fehlt auch. Und irgendwoher muss Hendriks von den Büchern gewusst haben. Wir müssen ihn aufhalten.

Die Zeitungen schreiben über einen wichtigen Mann der Stadt, der verletzt wurde. Das Bild der Statue sieht nach einem Totempfahl aus.

Hendriks wird mich jetzt jagen lassen. Wir sollten uns aus dunklen Vierteln in Boston und von irischen Banden fernhalten.

14 Auswärts

Der Prof. wurde von einem Freund eingeladen. Will die Renovierung des geerbten Hauses feiern. Ein Autor aus reicher Familie. Josh Winscott in Providence. Nachfahre von Elia Winscott. Mit Sklavenhandel reich geworden. Ist jetzt nicht mehr so reich.

Prof sagt, Providence hat früher die Hälfte des Sklavenhandels kontrolliert. Als ab 1806 der Kongress keine Konzessionen für Sklavenhandel mehr vergeben hat. Die Winscotts haben sich dann in die Gesellschaft von Providence eingekauft, um der Strafverfolgung zu entkommen.

Providence ist klein. Größer als Arkham, aber klein. Reiche Leute mit viel Platz. Josh kommt uns staubig entgegen: „kommt doch rein, ihr werden nicht glauben, was ich gefunden habe“.

Ein riesiger Tunnel hinter einer hohlen Wand. „Bestimmt einer von diesen alten Sklaventunneln!“

Deswegen ist die Baufirma nach Hause geschickt. Nicht, dass sie was zerstören.

Wir ziehen in ein Zimmer in einem Hotel „meine Freunde haben besseres verdient, als zwischen Tür und Angel zu wohnen“.

In Weird Tales kam gerade die „Königin der Schwarzen Küste“ raus.

Wir dachten noch, er wolle billige Arbeitskräfte, aber von den Kosten für unser Hotel könnte er dutzende Arbeiter bezahlen.

Wir sind entspannt. Die Nacht war gut, das Frühstück lecker. Als wir ankommen, reagiert niemand auf unser Klingeln und Klopfen. Sein Kaffee steht noch auf dem Feuer. Er hat gefrühstückt.

Als wir runtergehen, steht da eine Tasse auf der Treppe. Schon abgekühlt. Wir kommen zur Wand, aufgebrochen. Ein Backsteintunnel. Wir müssen geduckt laufen.

Prof: „Ich hab in Arkham schlechte Erfahrungen mit Tunneln und ihren Bewohnern gemacht.“

Ich zieh mein Messer aus der Handtasche. Vielleicht werden die Tunnel genutzt. Der Tunnel geht in zwei Richtungen, aber in eine ist er eingestürzt und wir finden da auch nichts. In die andere Richtung weitet sich der Gang bald, wird höher und breiter und kommt auf eine Kreuzung. In der Mitte liegen sechs Skelette. Drei von ihnen mit eisernen Armschellen. Prof sagt, Kleidung aus der Kolonialzeit.

Daneben ist eine Ziegelsteinwand, schon vor längerer Zeit aufgebrochen, davor eine Zigarette, wahrscheinlich von Josh. Die Gänge sind jetzt alte Höhlen.

Es geht weit. Und weiter runter.

Hinter einer Biegung leuchtet etwas. Weißgelblich. Dahinter ein großer Raum. Und leuchtende Flechten, so hell wie Kerzen.

An einem verschütteten Seitengang hört Tony Geräusche. Sie verstummen, als er ruft.

Zeichnungen an den Wänden, wirken alt-Keltisch. Erst sehr kaputt, dann immer besser erhalten. Gestalten mit länglichen Köpfen mit Kronen auf den Köpfen. Darum Tiergestalten. Tony sagt, Dinosaurier. Ein Pterodactylus, der etwas wegträgt.

Auf den letzten Bildern verlassen sie ihre Heimat an der Erdoberfläche und ziehen in eine Höhle, eine Heimat unter der Erde.

Wir kommen auf eine gerade Kreuzung. Gerade weiter oder nach rechts könnte jemand gegangen sein. Ich rufe Josh und vor uns hören wir huschende Schritte. Der Gang endet aber an einer engen Stelle. Da kommt niemand von uns durch. Waren wohl nur Tiere.

Wir laufen also nach rechts.

Plötzlich rutsche ich. Ich greife nach hinten, kann mich grade halten. Eine Stufe, tief runter. Tony hat zum Glück ein Seil mitgenommen. Wir klettern mehrere Meter runter.

Weiter leuchten die Flechten an den Wänden. Wir schneiden Pfeile in die Flechten, für den Weg zurück.

Bald später ein Loch im Boden, zu einem Raum mit Zeichnungen. In der Mitte ein Haufen von Knochen. Daneben ein Erdhaufen mit kleinen Fußspuren. Ich lasse eine Lampe herunter. Sind hier Sklavenkinder gestorben? Bis zum Ende vor den Bildern mit der Hoffnung, sie würden gerettet werden.

Tony und Prof gehen weiter. Ich muss die Lampe wieder hochholen.

Es beginnt zu stinken. Da liegen abgenagte Kleintierknochen. Um die nächste Ecke sind auf dem Boden die Flechten mit stinkenden braunen Klumpen abgedeckt. Frisch. Hier lebt noch etwas.

Wir machen eine Pause. Besprechen, wie wir weitergehn. Tony hat zum Glück seine Waffe dabei. „Das ist mein gutes Recht als Amerikaner!“

Ich sollte immer eine Schusswaffe mitnehmen.

Der Prof sagt, eins seiner Wurstbrote wurde gestohlen. Ein bleicher Arm hat durch ein Loch gegriffen. Zum Glück hat er nicht nach ihm geschlagen!

Mein Messer gehört hier an den Gürtel. Hier beschwert sich ja niemand darüber. Eigentlich schön.

Tony hält an. „Da sind Leute, sieht als als würden sie kämpfen“. Wir löschen die Lichter. Ein Kleiner hat dem anderen in die Kehle gebissen.

Wir gehen näher. Wie ein kleiner Affe. Große Augen. Starkes Gebiss. Prof sagt, sie sehen eher wie Menschen aus als wie Affen. Schwächer als Menschen.

An der Wand ist ein eingeritzter Englischer Text. Ein John Harper. Er spricht von der Schlange — dem Teufel — die sie hier angegriffen hätte. Zum arbeiten gezwungen hätte. Zum Vermehren gezwungen hätte. Sklavenhalter, die Sklaven der Schlange werden.

Wir ändern die Richtung, um nicht weiter in die gleiche Richtung zu gehen. Wir wollen nicht auf das stoßen, von dem der Text schreibt.

Ein riesiger Raum. Verdrehte Struktur mit Kristallgeschmückten Bronzerohren. Ist das Technik? Darunter ein Thron, aber mit rundem Sitz. Nicht für Menschen?

Auf den Spitzen der Rohre sitzen menschliche Köpfe. Wind pfeift durch die Köpfe. Runen sind in das Fleisch geritzt, die Augenlider sind geschlossen. Die Münder bewegen sich und machen Geräusche! Die meisten wie Sklavenköpfe, aber nicht alle.

Sie singen ein flüsterndes Lied. Wunderschön. Monströs. Es ist eine Orgel! Eine Totenorgel. Aber Josh ist auch hier nicht.

Wir kommen in eine große Höhle. Gut beleuchtet. Große Pilze wachsen am Boden. Zwei Gestalten sind darin. Scheinen zu arbeiten. Aus der Decke tropft warmer Regen. Wir versuchen vorbeizuschleichen. Die zweite Gestalt sieht uns. Weiblich. Immernoch klein. Sie schaut uns

nur an, gräbt weiter. Am Ende der Höhle riecht es wieder wie, wo wir umgedreht haben. Wir kehren wieder um.

Im Boden sind Spuren von Hufen. Wie von einer Ziege, aber so groß wie ein Menschenfuß. Zwei Füße. Das ist die Schlange. Der Teufel. Der Sklavenhalter der Sklavenhalter.

Ein Raum mit Säulen, die Aussehen wie riesige zusammengerollte Schlagen mit Kronen. Davor ein großer Altar mit Symbolen und Runen. Mit Blutflecken. Daneben dampfende Räucherschalen. Tony und der Prof erstarren plötzlich. Was passiert? Als ich sie aus dem Raum gezogen habe, wachen sie wieder auf. Erzählen von einem Schlangengott, der sie probiert hätte. Abgeschleckt.

In der nächsten Höhle hängen Säcke von der Decke. Schlangen darin. Einer ist offen — was heißt das? Will es uns? Sie haben Arme und Beine!

Sanity Probe nicht geschafft. Intelligenz auch nicht, also kein Wahnsinn.

Hier riecht es nach Schlangen. Ich schleiche mich vor, damit wir nicht gehört werden. Ein Raum mit Käfig am Ende. Eine Gestalt darin größer. Rechts einige Tische. Glasbehälter dampfen auf Tischen. Ein riesiger Gong. Ein Schlangenmensch sitzt auf einem Stuhl.

Der Teufel. Das Messer. Ich spurte vor, versuche ihm, in den Rücken zu stechen. Er steht zu schnell auf, beißt nach mir. Das Schlangengebiss klackt vor meinem Hals zusammen. Ich werfe einen Glasbehälter nach ihm. Er weicht aus und schlägt den Gong. Der Ton hallt durch die Höhlen. Dampf schießt hoch, wo der Glasbehälter auf dem Boden splittert.

Prof und Tony ziehen ihre Waffen und feuern. Ich sehe den Schlüssel zum Käfig und renne los. Josh befreien. Hoffentlich.

Der Prof und Tony treffen ihn. Er geht zu Boden. Der Prof läuft zum Schlangenmenschen. Tony bleibt in der Tür. Ich kämpfe mit dem Schloss.

Irgendwas kommt von der Tür. Ein viel größeres Wesen mit Hufen. Er erwischt Tony, schlitzt ihn auf. Aber Tony steht noch. Ich renne zu ihm, verfehle ihn. Wieder. Dann schlägt eine Kugel des Prof in seinen Kopf ein und zerschmettert ihn. Ein zweiter ist dazugekommen. Seine Klauen zerschneiden die Luft neben mir. Mein Messer geht daneben. Tony entleert sein Magazin in ihn. Es flieht.

Plötzlich verschwindet der Prof vor einer Wand.

Wir befreien Josh. Er reagiert kaum, wir müssen ihn stützen. Bringe ihn aus dem Käfig, setze ihn auf den Stuhl. Dann gehen wir zu den Schlangeneiern und schneiden sie alle auf. Nehmen eine Leiche mit.

Tony meint, die Echse ist zu schwer für den Weg. Ich schneide ihr den Kopf ab, packe sie in eine Decke und binde sie mir mit Schriften vom Boden auf den Rücken.

Tony sucht nach einer Tür an der Wand. Verschwindet plötzlich.

Ich schleppe Josh rüber, suche nach einer Öffnung. Und stehe plötzlich in einer anderen Höhle. Irgendwas fühlt sich seltsam an. Wir folgen Fußspuren und treffen bald den Prof.

Einige Stunden später kommen wir zur Stadt zurück. Joshs Haus brennt. Laut der Nachbarn eine Gasexplosion. Da hing wohl mehr am Labor.

Wir bringen den Kopf und die Schriftrollen zu Opa. Josh zu einem Arzt.

15 Ruhe

Auf meinen Kopf und „meinen gutaussehenden Begleiter“ gibt es ein Kopfgeld von Hendriks. Mal die Füße stillhalten.

Erasmus liest die Tagebücher des Professors. Tony stöbert in den Schriftrollen und findet in Arkhams Bibliothek ein Buch über die Schrift.

Ich will den Keller des Professors sichern und stehe auf dem Schießstand. Erasmus hat tolle Ideen und Tony schickt mich rum. Dann ruft der Professor uns hoch.

Ein Freund, Jerald Phraser, bittet um Hilfe. Sohn James studiert in Arkham und wird vermisst. Wollte sich in Kingsport mit seiner Geliebten treffen. Emiliy Livingston. Sagte, er wollte in einem Motel übernachten, ist aber vielleicht nie in Kingsport angekommen.

Tony sagt, es gibt ein Motel beim Squatters Lake. Wir packen Wildniszeug ein, und Ersatzkleidung, dann fahren wir los ins Motel.

Hinter dem Motel stehen zwei Autos, richtung See. Aber nicht das von James. Ein Wanderweg führt um den See un dauf der anderen Seite stehen die Ruinen eines Dorfes. Das Motel steht auf Stelzen, 8 Türen führen hinein, 6 Ramen nach oben. Türen und Fensterläden sind grün. Mit weißer Farbe auf Schwarzem Schild: Squatters Lake Motel. Gelb auf Rot darunter: Vacancies.

Verkrüppelte Tannen stehen dahinter.

Erasmus schaut in das teurere der Autos. Sieht Angelzeug.

Hinter der Theke hängen Wildschweinköpfe und eine Schrotflinte. Auf ihr eine Glocke wie ein Schwan. Links der Theke hängen Nummernschilder. Ein paar helle Stellen zeigen, wo welche fehlen. Denke ich.

Aus dem nächsten Raum kommt ein Mittvierziger. Zurückgehendes Haar. . Hohlwangig aber freundlich. Blauer Overrall. „William“. Hat es zusammenmit seinem Bruder „Robert“. Er ist aber schon älter und schläft viel.

Räume 1-4 sind frei. Raum 5 wird renoviert. 6-8 sind besetzt. Keins mit Seeblick frei. 50 Cent pro Nacht. Essenslieferung ist Dienstags. Es ist Sonntag. Gut, dass nächste Woche frei ist.

Ich trag mich als Cindi Leon ein. Wir mieten drei Zimmer, Tony nimmt eins mit Doppelbett.

Andere Gäste im Gästebuch: **Jacob Trent, Bill Dunston, Sarah Bonner**.

Wir laufen mit den Schlüsseln rüber. Die Tapeten sind Grün-Weiße Rauten. Ein großer Spiegel an der Wand, Navajo-Stil Teppiche auf dem Boden, ausgeblichene Bettwäsche.

Wir treffen uns beim Prof. Ich setze mich aufs Bett, dann schreit jemand draußen.

Ein rothaariges Pickelgesicht draußen: „Ich weiß, dass er hier war, er hat es mir erzählt!“

William sieht mich rauslaufen. Ich fange den Pickligen auf der anderen Seite ab. Klein und mager. Mein Alter, ungepflegt.

- ☆ „Ich bin Ly … Leon, Cindi Leon, wen suchst du?“
- ☆ **„Jacob Trent**. Ich such einen Freund, Abraham Hickey, aus Boston. Sollte schon vor Wochen hier ankommen, ist aber angeblich noch nicht da.“

Er ist schon zwei Wochen hier. Hat James gesehen. Ist abends angekommen und morgens war sein Auto schon wieder weg.

Die anderen Gäste sind ein **unfreundlicher Mann** zum fischen und die **Sarah**. Dunkelhäutig. Putzt sich heraus, ist seit 2 Tagen hier. Ist netter. Der Mann flucht, dass es keine gescheiten Fische gibt. Ist immer im Wald unterwegs.

- ☆ Prof: „Du meinst, Emily ist eigentlich Emil?“

Wir fahren noch zum Tante Emma Laden. Ich frage, ob James da war. Sie hat ihn aber nicht gesehen. Auch keinen so teuren Wagen.

Prof sagt, wir sind zur Entspannung hier. Fragt, was es hier an Sehenswürdigkeiten gibt.

„Das Alte Dorf in der Nähe vom Teich. Aber da müssen sie vorsichtig sein. Nicht mehr sicher zum Laufen. Wurde aufgegeben, weiß aber nicht warum. Meine Großmutter erzählt, es heißt Squatters Lake, weil das

Land den Abenaki Indianern gehört hat, die 1720 von den Siedlern vertrieben wurden. Die Bäume und das Wild waren aber zu nichts zu gebrauchen und sind weiter, so dass Vagabunden oder Sklaven oder Deserteure eingezogen sind. 1805 wurde es überflutet und damit war es zu Ende.“

Der Prof kauft noch das Buch über Wald und Wildleben (es wäre peinlich, wenn ich kaufe), und Desinfektionsmittel.

Während ich das Essen vorbereite (wer hat das eigentlich festgelegt?) durchsuchen Erasmus und Tony ihre Zimmer. Bei Tony sind in der Außentür unten am Rahmen Kratzer. Und ein Stück Fingernagel.

Wurde jemand rausgezerrt?

Eine Lampe wird um das Gebäude getragen. William Brody schiebt einen Rollstuhl von der Rückseite des Gebäudes zur Rampe am Empfang.

Jemand läuft auf unserer Rampe. Jacob tritt in den Lichtschein unserer Lampe. Hat sich mit Brody gestritten und ihm den Schlüssel geklaut.

Erasmus und Tony rauchen an dem Empfang. Wache halten. Jacob und ich sind auf der anderen Seite. Brechen in die Werkstatt ein. Die Hälfte des Lagers ist von einem Laken abgedeckt. An einem Tisch auf der anderen Seite ist etwas seltsam. Ich schleiche hin. Lederriemen an einem Tisch. Zum Festbinden. Keine Blutspuren. In einem Karton sind Koffer. In der zweiten Stapel von Kleidern, verschiedenste. In der dritten eine Zigarrenkiste und darunter Kleider. In der Zigarrenkiste Schmuck und eine teure goldene Uhr.

Hinter dem Tuch ist ein schwarz verkratzter Tisch, grüne Gummihandschuhe und 6 Gläser darauf. Daneben zwei Holzkisten.

In einer liegt eine Leiche. Ein Loch in der Brust. Etwa 40. Fit. Nackt. Ich nehme die Zigarrenkiste und gehe wieder raus, dann nehmen wir die Koffer mit ins Zimmer.

Auf einem Armband steht „to my darling page“. Dazu zwei Eheringe. In den Koffern teure Kleidungsstücke. Eins davon erkennt Jacob, mit der Inschrift A. Hickey. Er wird wütend, ich kann ihn aber bremsen.

Wir holen erstmal **Sarah Bonner**. Sie schlief schon. Wollen Lagerfeuer. „Ich gehe nicht so gerne zum See. Da sind seltsame Lichter. Aber vielleicht kann ich so besser schlafen.“

Bill Dunston will nicht mit raus. Ist wütend.

Wir sitzen zu fünft am Lagerfeuer. **Sarah** erzählt erst, wir erzählen von den Leichen. Erasmus beruhigt sie und sie erzählt, dass der Besitzer und der Bruder im Rollstuhl am See waren. Und dass da seltsame Lichter sind. Es wird waldig und Erasmus bekommt Sorgen.

In den Wald führen Fußspuren von mindestens vier Personen. Und es sieht wie ein Kampf aus. Ich weiß nicht, ob alle vier wieder weg sind.

Tony und Erasmus sind im Doppelbett bei Tony, ich liege in Erasmus' Zimmer. Wir träumen.

> „Treibt in stehendem Wasser, umgeben von wogenden Pflanzen. Darunter eine Stadt aus Leprös-Schwarzen Türmen und schmalen, sich windenden Straßen. Tote Kreaturen auf den Straßen. Verdreht. Leuchten. Rote Panzer. Mit Auswüchsen wie Röhren und Trompeten bedeckt. Wir laufen zum Zentrum. Ein Achteckiger Teil in verzerrtem Glas. Unter dem Glas etwas Schattenhaftes, Pulsierendes.“

Ich erwache. Erasmus steht an der Tür. Wirkt verwirrt. Es ist noch immer Nacht. Erasmus geht zum Fenster. Dann öffnet sich die Tür und William tritt mit der Schrotflinte hinein.

Ich packe die Pistole und rolle mich vom Bett. Erasmus tritt hinter die Tür. Tony zieht die Pistole unter dem Kissen hervor und schießt auf William. Trifft.

Dann fliegt der Teppich in die Luft und zwei Leichen treten heraus, Fleischerhaken in den Händen. Eine einst schöne Frau. *Erzählen sie später. Lydia sieht sie nicht*

William schießt auf Erasmus, doch der schlägt die Schrotflinte nach oben und die Ladung geht in die Decke.

Die Untote wirft sich aufs Bett, rammt den Haken in Tony.

Ich gehe zur Tür, feuere auf William. Treffe! Das Training hat sich gelohnt! Dann tritt eine Leiche durch die Tür, greift mich mit Fleischerhaken an. Ich blocke seinen Schlag.

William schlägt mit der Flinte nach Erasmus, doch Erasmus lenkt sie elegant ab. Sieht gut aus.

Ich packe den Arm der Leiche, drehe sie von mir weg, halte sie.

Tony schleudert seine Leiche von sich. William schlägt nach Erasmus, trifft nicht. Der Alte feuert auf Tony, in die Laken, als Tony wegrollt.

Ich schiebe die Leiche durch den Raum und stoße sie gegen den Alten. Die Leiche liegt am Boden, der Mann steht noch.

Tony feuert und der Kopf seiner Leiche explodiert. Warmer Brei trifft meinen Rücken. Der Alte trifft mich mit dem Gewehr. Schwach. Ich reiße ihm das Gewehr aus den Händen.

Dann trifft William Erasmus heftig. Während Tony mit dem Fleischerhaken auf die Leiche einschlägt, drehe ich mich um und schlage mit der Schrotflinte nach William. Der Alte trifft mich von hinten. Schwach.

Tony zertritt den Kopf der Leiche. Ich treffe William erneut. Dann schlägt Erasmus ihn zu Boden.

Als der Alte alleine gegen uns steht, schlagen wir auf ihn ein, bis er zusammenbricht.

16 Stille

Erasmus sagt, die tote Haut am Alten ist grün geworden. Bei beiden. Als würden sie vermodern. Der Alte hat eine komische Pockenimpfung. Eine, wie sie vor über 50 Jahren in England gemacht wurde. Frühes 19. Jhdt.

Sie sehen aus wie 40 und 60, aber er Erasmus meint, sie müssen viel älter sein.

Die Leichen haben Löcher im Körper, von denen rote Linien in alle Richtungen gehen.

Zu den Schrotflinten hatten sie 10 Patronen dabei. Wir packen die Schrotflinten

Sarah ist nicht in ihrem Zimmer. Die Tür steht offen. In ihrem Bett sind keine Blutspuren. Unter ihrem Teppich ist eine Klappe, darunter sind Fußspuren.

Das nächste Zimmer ist auch leer. Im dritten Zimmer — wo Jacob wohnte — sind Blutspuren, aber zu wenig für eine Leiche. Er hat sich als Einziger gewehrt.

Toni bricht die Tür zum noch unbekannten Raum auf.

- ☆ „Ich brech die Tür auf“
- ☆ Hast du Mechanical Repair?
- ☆ „Toni bricht die Tür auf“

Hier sind Kampfspuren, ein paar Wochen alt, teilweise schon entfernt.

Ich öffne die Luke, springe runter und schaue in den verschlossenen Raum. Leer.

Wir treffen uns draußen wieder. Hinter dem Tresen im Empfangsraum liegen die fehlenden Nummernschilder. Darunter das von James. Er ist also wohl tot.

Im Raum dahinter — einer Küche — ist ein Regal mit geschnitzten Tieren und einer alten Kuckucksuhr. Im Küchenschrank sind noch mehr Schrotflintenpatronen, wären im Weg beim Kochen. Sie haben hier wohl wenig gekocht.

Dahinter zwei weitere Räume: Oben der von William. Bett mit Beistelltisch, Lampe und Schrank. Eine unbenutzte Toilette, eine benutzte Dusche. Dazu Schminkzeug. Toni meint, sie wollten uns wohl nicht essen.

Erasmus findet unter dem Nachttisch Papiere im Papierkorb. Seiten aus dem Gästebuch. Hickey und Frazer. Sie sind beide tot.

Unter dem Bett liegt ein Metallkasten mit Münzen und Geldscheinen. Etwa 1000 Dollar.

Im Schrank finde ich nur alte Klamotten. Keine Wertsachen.

Im anderen Raum wohnte wohl der Alte. Statt Bett eine große, abgenutzte Kiste mit Decke und Kopfkissen. Ein Bücherregal an der Wand, in dem Erasmus Bücher aus der Umgebung findet. Auch ältere Bücher aus England und ein Seltsames. Band 6 einer Reihe, von 1865. Revelations of Glaaki. Stark gelesen. Er meint, es ist eine Anleitung, um einen Kult zu verbreiten.

Wir wollen die Verschwundenen finden.

Wir gehen hinunter zum See. Nebel hängt über dem Wasser. Drei Boote liegen still am Steg. Toni findet frische Spuren zu dem südlichen Wäldchen.

Zwischen Hemlocktannen in der Dunkelheit kommen wir zu der Lichtung am See. Blasen blubbern durch die Wasseroberfläche. Und **Sarah Connor** knieht in der Mitte der Lichtung, die Hände auf den Rücken gefesselt, weinend. Hinter ihr steht **James Frazer**. Sieht uns noch nicht.

In den Schatten daneben sind weitere Gestalten.

Jacob liegt auf dem Boden.

Bill Dunston ist fester gefesselt als die anderen.

Toni schleicht auf die andere Seite.

Dann tauchen drei gelbliche Kugeln aus dem Wasser, wie Augen. Summen in der Luft. Ein metallischer Körper, große Zähne, Stachelhaare, riesige Augen, erhebt sich langsam, steigt zum Ufer. Die gelblichen Kugeln — Augen — hängen an Tentakeln.

Toni rennt zu Bill Dunston. Stößt den sie Haltenden weg.

Ich renne zu Jacob, trete den ihn Haltenden zur Seite.

Ein Stachelhaar bohrt sich in Sarah.

Erasmus feuert mit der Schrotflinte auf das Wesen. Ein Stachel bricht ab. Einer von sehr vielen.

Toni feuert mehrfach auf den, der Bill hält. Ein Stachel schießt an meinem Ohr vorbei. Der Luftstrom ist kalt.

Eine weitere Gestalt wankt aus dem Nebel auf mich zu. Erasmus feuert auf die erste Gestalt. Sie bricht zusammen.

Der Getroffene hat Toni festgehalten, liegt. Toni zerschießt ihn. Ich warne ihn vor einem hinter ihm.

Ein weiterer Stachel vom See schießt auf mich zu, ich kann mich wegdrehen. Rinde zersplittert.

Toni schneidet Bill los.

Dann schießt ein Stachel in Richtung Erasmus. Erasmus rutscht und der Stachel geht daneben. James greift Erasmus an.

Ich renne zu Erasmus, halte James zwischen dem Wesen und mir. Erasmus versucht, James wegzustoßen. Schafft es nicht. Ich versuche James wegzutreten, schaffe es nicht.

Toni lässt Bill das Mesesr liegen, packt den Angreifer und wirft ihn auf das Wesen im See. Er hängt in den Stacheln.

James rammt mir den Fleischerhaken in den Rücken. Fleischwunde. Eklig.

Ich trete nach James, halte den Fleischerhaken fest. Er ist viel stärker als er aussieht. Sein Haar klebt am Schädel. Das Hemd ist zerissen. Eine rotgeränderte Wunde im Rücken. Ich sehe zu viel.

Bill und Toni rennen in den Wald. Bill hält das Messer, als würde es ihm gehören.

Ein Stachel schießt auf mich zu. Ich schaffe es, mich zur Seite zu werfen. Rolle über den Boden von den Angreifern weg. Bill schleudert das Messer auf James. James zieht das Bein weg, als wäre er nicht tot.

Ich springe einem Stachel aus dem Weg. Das Monster jagt mich!

James erreicht mich. Ich steche ihm das Messer in den Leib. Toni kommt dazu, erwischt James mit dem Kolben. Bill legt mit der bloßen Faust nach. James steht noch.

Ein Stachel schießt an uns vorbei. James trifft nichts.

Ich ramme James das Messer wieder in den Leib und er bricht zusammen. Toni stößt den letzten nicht Toten weg und wir fliehen in den Wald. Als wir zurückschleichen sind das Wesen und Sarah verschwunden.

Wir gehen zurück. Erasmus liest das Glaaki-Buch. Ich nagle die Falltüren zu. Toni kümmert sich um meinen Rücken.

Insgesamt waren in der Kiste 1232 Dollar.

In Sarah's Zimmer ist ein Brief der Großeltern, dass sie sie besuchen kommen kann. Und ihr Autoschlüssel.

Jacob ist durch den Wind.

Bill bleibt noch hier, Sarah jagen. Wir gehen zurück zur Miskatonic, eine Waffe gegen das Wesen finden.

17 Wahn

Erasmus hat ein Telegram erhalten. Josh, den wir vor den Schlangen gerettet haben, bittet um Hilfe bei der Flucht aus dem Irrenhaus in Danvers. Spricht von „Falschheit“, aber sie lassen ihn nicht gehen.

Gerade vor unserem Freitagstreffen hat er einen Eilbrief erhalten, in dem Josh sagt „Everything is fine“. Laut Erasmus ist das nicht sein Stil. Und es ist getippt, was Josh gar nicht mag.

Das Danvers ist schon alt und überfüllt. Aber die letzte Hoffnung für viele. Toni erzählt einen Kinderreim seiner Oma über Leute, die in Danvers sterben.

Erasmus meint, wir sollten dort hin gehen. Dann werden sie Gründe haben, warum wir ihn nicht treffen können. Er meint aber, wir sollten nicht einfach die Fenster aufbrechen.

Wir fahren am nächsten Tag mit.

Toni meint, Gitterstäbe würde er eher mit aggressiver Säure öffnen, aber er will keine mitbringen.

Ich packe meine Tasche mit Einbruchswerkzeug, Messer und Revolver ein. Wer weiß, ob uns wieder Gefolgsleute von **Hendrik** begegnen. Oder feindselige Polizisten.

Wir fahren am Bahnhof vorbei. Dunke Wälder, dazwischen Felder und der Hügel mit einzelnen Baumgruppen mit dem riesigen Irrenhaus. Hohe, eiserne Tore versperren die Straße. Sie werden uns geöffnet.

Es fühlt sich nicht so schön an, wie es aussieht. Drückend. Neben dem Asylum ist ein großer See vor Baumgruppen.

Die Fenster schauen uns aus seelenlosem, vergittertem Blick an. Hier würde ich auch raus wollen. Werden Leute hier wirklich gesund?

In der Empfangshalle richt es nach Reinigungsmitteln. Patienten in grauen Kutten sitzen in hölzernen Stuhlgruppen oder laufen abwesend durch die Gegend.

Eine Schwester blafft uns an. Nachdem Erasmus freundlich antwortet, kommen wir zum Direktor James Berger. Ein Teil ihres Ohres fehlt.

- ☆ Erasmus: Sie hat den Patienten immer ihr Ohr geliehen.

Doktor Berger empfängt uns schlecht gelaunt. Erasmus stellt uns vor als Lydia, Mr. Anderson und Dr. Amsterdam. Im Büro hängen viele Zertifikate neben einem Bild von St. Georg und dem Drachen. Dazwischen Aktenschränke. St. Georg hängt im Maul des Drachen und das Pferd ist zerfleischt.

Er holt eine Akte aus dem Aktenschrank.

- ☆ Doktor Berger: Josh Winscott. Ah, der Fall. Wir mussten ihn in den J-Flügel verlegen, für die gewalttätigen männlichen Patienten. Er ist sein eigener Vormund. Fragen Sie vorher nach einem Termin. Nicht vor in vier Wochen.

Josh's Eltern sind in Europa, können ihn also nicht rausholen.

Toni meint, Berger hat von Dr. William Shine übernommen.

Das Gemälde „war ein Geschenk von verschiedenen Patienten für die Aufopfernde Pflege in meinem Hospital". Doktor Shine „hat das Danvers zu der modernen Heilanstalt werden lassen, um die uns hier die ganze Welt beneidet."

Auf dem Weg raus, bemerken wir Pflegekräfte an jedem Weg. Wir könnten hier nirgends unbeobachtet hinkommen. Der J-Flügel ist am nächsten am See.

Im J-Flügel rüttelt jemand an den Gitterstangen des Fensters und schreit. An seiner Hand fehlen zwei Finger. Josh's Akte liegt in dem Aktenschrank. Hätten wir vorher daran gedacht.

Das Wasser des Sees schimmert metallisch graublau.

Der Wächter am Tor empfiehlt Steves Diner in Danver. Verrauchter, heruntergekommener Schnellimbis. Große, fettige Portionen.

Wir belauschen Gespräche von Leuten — bei Toni unterhalten sich zwei über ihre Arbeit im Denvers. Dass sie nicht in den J-Flügel müssen. Treffen sich um fünf vor sieben, um zusammen mit dem Auto ins Asylum zu fahren.

„Wenn ich das Geld nicht brauchen würde, würde ich mir einen anderen Job suchen. Es ist so unheimlich dort.“

Während ich mir die Landschaft um das Irrenhaus anschaue (es gibt zwei Patrouillen, und auf der vom See entfernten Seite sind recht viele Leute auf der Wiese unterwegs; vor dem See ist ein neues Amphitheater aufgebaut), gehen Toni und Erasmus zu dem Anwalt von Josh. Sie erhalten einen Brief vom Rechtsanwalt, dass wir ihn besuchen dürfen, und er fordert die Akte an. Danach flirtet Toni mit Miss Shelly Button, einer Archivarin in Danvers, die über die Kirche ältere Leute versorgt. Das Irrenhaus wurde von einem berühmten Hexenjäger gebaut, der nie für seine Taten zur Rechenschaft gezogen wurde: Richter **Hathorne**, Vorsitzender des Hexentribunals von Salem.

Am nächsten morgen verfolgen wir die Pfleger zum Diner und einen dann nach Hause. Ein kleines Häuschen, zig Kinder. Wir wissen, wo er wohnt, also holen wir uns was zu essen. Nicht im Diner.

Erasmus kommt in die historische Gesellschaft. Ein einbeiniger Archivar mit Glasauge begrüßt ihn: „das ist gut, dass hier mal jemand eine Untersuchung macht. Um die Veteranen kümmert sich hier keiner“.

- ✯ Erasmus: „finden Sie, dass es sich gelohn hat, für die große Gerechtigkeit zu kämpfen?“

Papiere über Dr. Shine wurden fast alle der Klinik in Salem gespendet. Dr. Berger war früher im State Asylum in Texas. Der erste Leiter Warren Harrick MD ist 1890 bei Treppensturz gestorben. Es gab keinen Verdacht auf ein Verbrechen.

Dr. Shine ist kurz nachdem Berger angefangen hat an Altersschwäche gestorben. Das Amphitheater wurde vor drei Jahren gebaut. Dafür wurde eine große Granitplatte zerbrochen und entfernt.

Erasmum findet in Salem alte Tagebücher von Dr. Shine. Er hat okkulte heidnische Zeichen wieder aufgebaut, die der Hexenjäger Hathorne entfernt hatte. Eine große Granitplatte, für die Arbeiter vier Wochen brauchten. Am Rande des Wassers. Wo jetzt das Amphitheater steht.

An der Bushaltestelle gegenüber sitzt jemand, den ich gestern schon gesehen hatte. Er wohnt schon lange hier und warnt mich „mischen Sie sich da nicht ein“. Wir müssen Josh unbedingt da rausholen.

Am Sonntag gehen wir wieder ins Irrenhaus.

- ☆ Erasmus: Wir haben hier die Erlaubnis seines Rechtsvertreters, ihn zu besuchen.

Zwei griesgrämige, schweigsame Wachen führen uns in Richtung J-Flügel.

Schreie, Schluchzen, schreckliches Gelächter. Putzmittel maskieren Gestank von Urin und Fäkalien. Patienten fehlen Hände, Finger oder Glieder. Leere Augenlöcher. Lange Narben und Pockenmale. Einer der Pfleger hat eine blutige Schorfspur am rechten Arm. „Das passiert halt“. Zimmer 12 im ersten Obergeschoss des J-Flügels. Nach innen.

Die Wachen öffnen ein Guckloch. Josh kann antworten. Sieht körperlich gesund aus. Sagt dem Wächter, er möchte ein privates Gespräch führen. Der Wächter geht raus.

„Irgendwas stimmt hier überhaupt nicht. Die Patienten werden wie Gefangene gehalten. Jeder hat Angst vor den Angestellten, insbesondere vor Dr. Berger. Als ich rauswollte, hat er mich einfach in den J-Bereich einweisen lassen. Hier bin ich ein Gefangener, obwohl ich mich ja aus eigenem Willen hier aufhalte. Ich habe einen Freund im H-Flügel gefunden — **Andrew McBride** — er ist genauso berührt wie die anderen, aber es scheint, als wüsste er, was hier vorgeht. Dr. Berger bedroht mich. Er sagte, mir würde eine besondere Erfahrung blühen, wenn der Himmel den Neumond begrüßt.“

Es ist nicht mehr lang bis Neumond. Vielleicht zwei bis drei Tage.

Der Pfleger reißt die Tür auf „mehr als 5 Minuten stehen Ihnen nicht zu“. Auf dem Weg zurück springt ein kräftiger Insasse Erasmus an, drückt ihn gegen die Wand, schreit: „Was weißt du?! Was weißt du?!“

Die Pfleger packen ihn, bringen ihn weg. Ich nehme Erasmus am Arm, führe ihn raus. Toni bleibt etwas zurück. Sieht ein Krokodil in einer Pfütze schwimmen. Graublaues Wasser. Wir kommen aus dem J-Trakt raus.

Die kathatonisch Schweigenden sind fast schon beruhigend.

Wir bitten die Wachen, uns bei McBride vorbeizuführen „Josh war das wirklich wichtig. McBride hatte ihm Essen gegeben“. Nach eindringlichen Bitten und 10 Dollar Bestechung bringen uns die Wachen im zweiten Obergeschoss im H-Flügel vorbei.

Die Insassen fürchten die Wachen.

McBride ist stark, breit gebaut. Der Bauarbeiter, der die Platte abgebaut hatte. Der Chef fand die nicht schön. Sie ist in der Grünanlage daneben vergraben.

Toni und ich lenken die Wachen ab. Dann redet McBride plötzlich.

„Da lebt etwas Schreckliches unter dem Hospital. Es lebte schon immer dort. Dr. Berger wird euren Freund beim nächsten Neumond an das Wesen opfern. Er hat nicht mehr viel Zeit.“ — dann wird er kathatonisch. Wankt still hin und her.

Auf der Treppe stolpert Toni, kann sich noch fangen. Ich fühle mich plötzlich, als würde eine Erkältung kommen.

Diese Nacht wollen wir beobachten, die Nacht darauf müssen wir Josh rausholen.

Am Notausgang stehen Raucher.

18 Schrecken

In der Nacht glüht metallisches Schimmern über dem Irrenhaus und im Nebel über dem See. Schreie der Insassen hallen immer wieder durch die Stille. Eine drei Meter hohe Mauer umgibt das Gelände im Zentrum des Hügels.

Irgendwas hat uns beobachtet.

Toni erzählt, dass er in seiner Wache Schatten jagte. Wir stellen Fallen auf. Kurz vor dem Morgen geht ein Kaninchen in die Falle.

Nach Sonnenaufgang essen wir im Hotel — nach ausgiebigen Waschen.

Wir kaufen Leitern, Handschuhe, Masken, feste Ledersäcke für die Stacheln auf den Mauern. Und Chloroform and Klebeband und Schnüre.

Wachwechsel ist zwischen 20 und 22 Uhr und morgens zwischen sechs und sieben.

Die Abendzeitung meldet, dass McBride gestorben ist. Angeblich Selbstmord. Hätten wir gestern schon einsteigen sollen? Und ihn auch herausholen.

20:30 Uhr, wir stellen das Auto am Bahnhof ab und gehen durch den Wald. Über die Mauer zu kommen ist kein Problem. Nichtmal für Erasmus. Wir sitzen im Gärtnerschuppen zwischen Gartengeräten.

Als die Wachen hinter dem See gehen, laufen wir hinter den Trakt J — zwischen düstere Büsche direkt am Raucherplatz. Die Zeit vergeht. Es ist düster, Angsteinflößend.

22:10 Uhr treten zwei Pfleger aus der Tür, Rauchen, Reden.

Toni und ich schleichen hinter die Pfleger. Waffen in der Hand. Sie bemerken uns noch, mit den Waffen am Kopf und mit Tonis Drohung halten sie still. Ein Gefangener schreit. Wir fesseln die Wachen und nehmen ihre Schlüssel und Knüppel. Erasmus und Toni ziehen die Kittel an — es gibt hier im Trakt keine weiblichen Pfleger.

Wir steigen die Treppe im Treppenhaus hoch. Etwas ist mit Kreide an die Wand gemalt. Und mit Blut. Eine drachenartige Kröte mit vielen Augen. Die ganze Wand ist mit solchen Bildern bedeckt. Schwindelerregend.

Wasser tropft hinter uns. Monotones Jammern hallt durch die Tür. Jemand weint. Die Schlüssel passen nicht, aber die Dietriche klappen sofort.

Der Gang ist erleuchtet. Türen mit vergitterten Guckfenstern. Wilde Augen dahinter. Jemand ist gegen die Tür gepresst. „Ihr solltet nicht hier sein. Geht, bevor es zu spät ist."

Wir beeilen uns. Mitternacht kommt zu schnell. Unsere Schritte hallen auf dem Betonboden, aber die Wachen hören uns nicht. Vor Josh's Tür fallen meine Dietriche runter. Klirren hallt über den Gang. Das Schloss lässt sich knacken.

Josh ist völlig verängstigt. Ich kann ihn beruhigen. „Wir holen dich hier raus. Heute tut dir hier niemand mehr weh."

Josh: „sie wollen gleich anfangen."

Als Toni die Tür schließt, wird sie ihm aus der Hand gerissen und schlägt laut dröhnend zu. Im Wachraum springen die Pfleger auf.

Wir rennen zur Tür, ein Wächter wirft seine Kaffeetasse. Ein Pfleger läuft ins Zimmer — Toni schießt auf ihn; der Pfleger schreit auf.

Jemand packt mich von der Seite. Ich breche ihm instinktiv die Arme. Er hängt mit einem Arm im Fenster und wimmert.

Josh sinkt zusammen und wimmert auch. Ich ziehe ihn durch die Tür ins Treppenhaus und verkeile die Tür, damit sie offen bleibt.

Erasmus zwängt sich am Pfleger vorbei ins Wachzimmer. Zerschmettert das Telefon, das der Pfleger gerade verwenden wollte, um Hilfe zu rufen. Der Pfleger hat nur noch den Hörer in der Hand. Panisch. Blut sickert aus seiner Wunde,

Ich bin mit Josh im zweiten Stock. Höre Stimmen, zwei Pfleger. Wir gehen weiter runter. Erasmus und Toni können das. Einer geht hoch zu ihnen. Versucht ihre Tür zu schließen. Toni schießt, der Pfleger springt zur Seite hinter den zweiten Türflügel.

Erasmus kämpft mit Knüppel mit dem Pfleger, beide laufen nach unten. Josh und ich gehen draußen in Deckung der Büsche.

Pfleger laufen draußen mit Fackeln. Um die Flammen wabert bläuliches Schimmern.

Irgendwas packt Toni am Knöchel, er stürzt, fängt sich aber. Sie hören Pfleger zur Tür rennen, kommen nach draußen. Pfleger stoßen die Tür auf, rennen hinterher. Dann kommt Berger aus der Tür: „fangt sie!“

Insassen strömen aus der Tür, wir fliehen zur Mauer. Kommen gerade über die Mauer. Die Patrouille sieht uns außen, wir fliehen das Feld herunter, über die Straße. Ein Auto kommt aus dem Gelände, Toni springt in unseren Wagen, startet. Wir stoßen Josh hinein, kommen gerade noch weg. Die Pfleger verfolgen uns sogar, als ich die Pistole auf sie richte. Mein Schuss geht in den Reifen, sie halten an.

Der Himmel hinter uns strahlt um Mitternacht blau metallisch. Genau über dem Hügel.

Wir kommen über die Staatsgrenze.

Josh wurde verprügelt. Dankt uns. Sie wollten ihn bei Neumond opfern. An ihren Drachen oder sowas. Und irgendwas hat in seinem Kopf gestochert und ist jetzt weg.

Wir bringen Josh zu einem Psychiater, lassen ihn untersuchen und lassen den Anwalt das aufnehmen. Die Polizei ging ins Danvers, konnte aber nichts belegen — aber der örtliche Polizeichef bekommt ein neues Auto. Und Berger hat uns nicht angezeigt.

Erasmus: „Er hat uns auch kein Monster auf den Hals gehetzt.“

Die nächsten Nächte schlafe ich schlecht, aber es kommt nichts.

19 Altes Geld

Mein Opa hat ein Telegramm von Mrs. Carrington erhalten. Ihr Sohn studiert alte Religionen.

Auf einem neu gekauften Grundstück ist irgendwas passiert. Vandalismus. Die Arbeiter haben komische Steine gefunden. In der Universität wurde sie aber nicht nett genug behandelt.

In Ipswitch, nach Bolton. Richtung Küste.

Wir sind „die besten Leute“.

Ein Haus mit Nebenhaus, Garage und Ställe, und ein großer Garten. Viele Leute.

Wir werden gleich in Empfang genommen. Ein Polizeifahrzeug ist da. Der neue Brunnen wurde zerstört.

- ☆ Empfang: „Vielleicht irgendwas politisches“
- ☆ Erasmus: „Ah, Kommunisten“

Der Springbrunnen steht in einem Säulengang. In der Mitte stand eine Statue. Ein Junger Mann stand auf einer riesigen Muschel und hielt einen Delfin. Sie wurde umgeworfen. Teile liegen mehr als sechs Meter entfernt. Sie hat mal mehr gekostet, als wir drei im Jahr verdienen.

Eine Frau im schicken Kleid redet mit einem Polizisten.

- ☆ „Das ist der Mittelpunkt meines Rosengartens. Ist es nicht schön? Diese Crétins haben ein Chaos in dem Becken hinterlassen. Die Teile sind schon weggebracht. Polizei bringt ja eh nichts auf die Reihe. Anfänger.“

Enid Carrington. Wir stellen uns vor. „Die Dame zuerst.“

Von der Polizei ist **Inspektor James Fraser** da.

Die Steine waren im Wasser vom Brunnen. Das Wasser ist nur noch knöcheltief. Ich ziehe mir die Schuhe aus. Im Matsch sind Spuren von Arbeitern.

- ☆ Erasmus: „dürft ich fragen, wer die Statue hergestellt hat.“

Sogar der Rand des Brunnens ist beschädigt. **Vier Fuß auseinander** sind Stellen abgeplatzt. Risse gehen im Zementboden von der Statue bis zum Rand. Siehen aus, als wären sie mit dem Hammer gebrochen worden.

- ☆ **Enid Carrington**: „Genau da sind die Steine gefunden worden.“

Vor der Stahltür zum Keller stehen drei Leute Wache. Im Keller stehen v.a. Statuen und Baumaterial. In einer Ecke ist ein Arbeitstisch mit einem Tuch abgedeckt. Mrs. Carrington zieht das Tuch weg.

Ein Bündel geschwollener, versteinerter Bananen. Ein paar sind abgebrochen und ein paar Reste daneben. Bananen aus einem Durchscheinenden Permutt, Stiele aus blau-granitfarbenen Korallen.

Teile sind abgebrochen, als die Arbeiter es hochgehoben haben. Toni meint, eine Banane fehlt.

- ☆ Lydia: „Toni, red du mal mit dem Polizisten. Ich mag die nicht so.“
- ☆ „Ich bin Officer Fraser. Mit wem habe ich das Vergnügen?“
- ☆ Toni: „Antoni Anderson, wir sind die Experten.“
- ☆ Fraser: „Die ‚Experten‘. Keine Reifenspuren, keine Fußabdrücke. Sieht aus als wäre es vom Himmel gefallen und wieder hochgesprungen. Es gibt eigentlich keinen Flugverkehr.“
- ☆ Toni: „Haben Sie ein Beweisstück mitgenommen? Ein Teil fehlt.“
- ☆ Fraser: „Das ist sehr eigenartig.“ Auf seinem Notizblock stehen viele Namen mit Notizen, nur bei einem Hilfsarbeiter **‚Alfred Hacket‘** stehen keine. „Der ist nicht zur Arbeit erschienen. Kommt aus Arkham“. Er nennt uns eine Adresse.

Wurde gestern morgen entdeckt. Mrs. Carringtons renoviert dieses Haus gerade, um näher am Meer zu sein.

Wir fahren zum Nachbarn — viele Minuten Fahrtzeit entfernt. Der Besitzer ist gerade nicht da, aber Erasmus spricht mit dem Hausvorstand. Das Dienstmädchen Mary erzählt, es habe ein lautes Geräusch

gegeben und ein Adler sei am Himmel geflogen. Sie hat ab sechs Uhr frei. „Wir sind ja modern: Leute bei uns haben zehn Stunden frei am Tag.“ Auf der anderen Seite gibt es einen Dienstboteneingang.

Wir fahren zu dem Hilfsarbeiter.

Ein einfaches, sauberers Haus in Nord-Arkham. Typisch für Junggesellen. Eine Frau singt leise vor sich hin. Sie sagt uns, Alfred Hacket sei vor ist Minuten mit einer jungen Frau und einem älteren Mann weggegangen. Die Frau weit über seinem Stand. Und er hatte ein Tier in seinem Zimmer. Sie hat es gehört. Und er hat am Finger geblutet.

Schnattern oder Bellen.

Mr. Hacket will einen Studienplatz an der Universität. Wir sagen, er solle sich bei Professor Amsterdam melden. Der eigentlich nur Lecturer ist.

Wir nehmen Gummistiefel, ich meine Handtasche (mit Messer und Einbruchswerkzeug). Dann treffen wir Mary.

Sie meint, sie hörte Geister, die sich in der Nacht gestritten haben. Und ihre Oma sei ein Medium gewesen. Ein lautes Geräusch, als sie um 2:00 Uhr aus dem Fenster sah, war da ein Adler über dem Wald.

Toni und ich bleiben im Wald. Erasmus fährt zurück. Mit Tonis Auto.

Vor der Stahltür taucht plötzlich etwas Großes auf. Wie ein sehr großer Mensch im Mantel. Nach einem Schlag ist die Stahltür verschwunden.

Etwas Geflügeltes kommt heraus. So groß wie die Person mit Mantel, aber mit Fell. Und Klauen. Und Flügeln. Und den Bananen in den Armen. Es springt in die Luft und fliegt hoch. Dann ist es plötzlich weg.

Erasmus hört plötzlich Sirenen in Richtung Nord-Arkham. Er fährt zu dem Hilfsarbeiter. Ein Frau wird noch lebendig weggebracht. Es gab eine Explosion. Das Fenster gesplittert. Zwei Tote. Aber kaum Scherben auf dem Gehsteig. Erasmus fährt zum Krankenhaus.

Die Frau hört auf den Namen **Mary Carrington**. Hat einen Schock, weil Leute vor ihr schlimm verstümmelt wurden. Katatonisch. In einen künstlichen Schlaf versetzt. Der Sanitäter spricht von überall Blut. Als sei ein wildes Tier auf sie losgegangen. Hoffentlich nicht wieder ein Serienmörder, wie damals mit den Kindern.

Als der Name Carrington genannt wird, wollen sich plötzlich viele kümmern.

Erasmus geht in die Universität und weckt direkt den Sohn der Carringtons: **William Carrington** „sie können mich Bill nennen". Studiert alte Religionen und Mystizismus. Sie schwärmt für ihren Biologie-Professor.

Bill bedankt sich, sagt aber es sei wohl besser, die Mutter nicht zu kontaktieren. Er ist schuld, dass sie in Arkham studiert und nicht in Harvard.

Als Erasmus zurück beim Haus von **Hacket** ist, sieht er zwei Leichensäcke, und ein Journalist sagt, dass der Mann ein Biologie-Professor war. **Doktor Briden**. „Auf jeden Fall Kommunisten. Müssen ein Bombe gebaut haben."

Sehr begeistert für neue Biologie. Hat in der Doktorarbeit über Eichhörnchenarten in den Apalachen geschrieben. Ein Pionier.

Erasmus fragt die Haushälterin: „Haben Sie eigentlich das Tier wieder gesehen?" — „wieder solche Schreie, aber viel lauter. Soweit man das über die Schreie der Männer gehört hat."

Er taucht morgens bei uns auf. Er kennt jetzt Mary Caringtion, Hacket und Briden sind tot.

Toni: „Und wir haben den Adler getroffen. Er hat die Eier geholt".

Erasmus: „Die Bananen sind Eier? Interessanter Gedanke. Aber wie kommen die Eier hier hin?"

Wir gehen zurück zu Hackets Wohnung.

Toni lenkt die Haushälterin ab. Im Horoskop steht „Große Geheimnisse flattern über ihren Nachthimmel.“

Erasmus und ich gehen vorbei ins Zimmer von Hacket. Das Schloss ist schnell geknackt, das Absperrband zur Seite gezogen, dann stehen wir im verwüsteten Zimmer. Manche Scherben stecken sogar in der Wand.

Es sind zwei Briefe an Mary. Er hat das Ei für sie gestohlen. Und eine Beschreibung. Ein Tier so groß wie eine Katze. Mit Fledermausflügeln. Und ein Kopf wie ein Pferd, aber lange Fänge und Hörner am Rücken. Haut wie mit Schuppen, aber es sind keine Schuppen.

Und Blut auf dem Boden. Viel Blut. Und kleine Tropfen. Etwas rollte dort. Der Kopf? Der Kopf!

Wir gehen ins Krankenhaus. **Bill** erlaubt uns, hereinzukommen. Seine Schwester ist vor kurzem aufgewacht und hat etwas gegessen. „Wenn ihr euch dazusetzen wollt. Bitte regt sie nicht zu arg auf.“

„Doktor Briden hat diese Kreatur untersucht. Am Abend war die Kreatur plötzlich unglaublich aufgeregt und hat angefangen zu zwitschern.“

Briden hat die Kreatur festgehalten. Sie hat ihn gebissen und ist lauter geworden. Das Fenster ist nach innen explodiert. „Ich bin aufs Bett gefallen und habe mein Gesicht bedeckt. Ich konnte nur diesen riesigen schwarzen Dämon sehen, der mit der Klaue Dr. Bridens Kopf einfach abgerissen hat.“ … „Und dann ist Alfred, dieser dumme, gute Alfred, zu dem Ding hingelaufen. Es hat nicht mal aufgeschaut. Es hat einfach mit der Klaue durch seine Brust seine Eingeweide rausgezogen.“

Der Bruder atmet flach. Meint, er hätte vielleicht eine Idee, woher das kommt. „Habe jetzt in meinem Seniorjahr eine Thesis geschrieben. Es soll einen Mann gegeben haben, den Sumpfzauberer. An einem verborgenen Ort in den Ipswitcher Salzsümpfen. Vielleicht kam das Wesen aus dem Sumpf?“

Toni kennt ihn als Geschichte einer Schreckensgestalt, von der schon lang erzählt wird, um Kinder zu erziehen. „Wenn du nachts rausgehst, wird dich der Sumpfzauberer holen, mit seinem Vertrauten. Einer

unbeschreiblichen Gestalt.“ Bill zeigt uns ein Buch, das von einem Zeugen **Andrew Leman** spricht. Er hat von dem Sumpfzauberer auf so einem Wesen gesprochen. Erasmus findet seinen Namen immer wieder. Er ist in ein kleines Küstenkaff bei Kingsport gezogen.

20 Beweise

Wir fahren zu dem Kaff, in dem **Leman** leben soll. Ein paar Einfamilienhäuser, eine Bäckerei, sonst nicht viel.

Der Bäcker kennt ihn nicht, meint aber „vielleicht einer von den Leuten, die bei Sam wohnen“. Wir essen Rosinenbrötchen zu Kaffee.

Das entsprechende Haus hat einen Nebeneingang. **Sam Malowski** Vermietungen. Er macht sich Sorgen um **Andrew**, weil da Journalisten waren, die ihm nicht gut getan haben. Ich sage, wir sollten Kaffee und Rosinenbrötchen mitbringen.

Dürrer Mann mit eingefallenem Gesicht. Schaut uns durchdringend an.

Als wir beschreiben, was wir gesehen haben, taut er auf. Nicht wie die Presseheinis, die sich über ihn lustig machen wollten. Prof. Amsterdam fragt, was passiert ist.

Das Pferd hat an der Straße angefangen zu zittern und zu zucken und das Wesen ist durch die Bäume gekommen und Richtung Horizont geflogen. Ein Pferdeartiger Kopf und klauenartige Arme. Sah genau aus wie der Sumpzauberer von Ipswitch.

Für einen Tageslohn sagt er, er würde uns zu dem Ort führen, an dem er es gesehen hatte. Kommt kurz darauf in älterer Kleidung mit Sumpfstiefeln wieder ins Zimmer.

Wir kaufen in Arkham Sumpfausrüstung, mieten noch ein Boot im Anhänger und fahren mit ihm los.

Die Straße zum Sumpf ist nur ein paar Meilen von Anwesen der Carrington entfernt. „Genau zwischen diesen Bäumen da, wo diese Lücke ist, ist es rausgekommen.“

Das Boot wackelt, aber **Andrew** hilft uns, im Sumpf voranzukommen.

Stinkendes Wasser, knorrige Bäume. An Inseln vorbei. Auf einer ist etwas in einen Baum geritzt. Ich kenne das aus den Büchern meines Opas. Der Prof kennt es auch nicht, will aber schauen, wie alt es sein könnte. **Leman** hält dort an.

Zwischen den Bäumen ist an einem Baum ein anderes Zeichen. Dahinter eine Lichtung mit drei Hütten. Zwei komplette auf Stelzen, eine halb offen. Im Laub auf dem Boden liegen hier am Rand mehrere Tierskelette. Eins davon scheint eine Ziege zu sein.

Ich gehe zu einer der Hütten, Toni und Erasmus kommen bis zum Rand. Irgendwas blubbert im Boden. Dreck und Laubhaufen bäumen sich auf. Wachsen. Werden Humanoide. Matsch, Blätter, Äste, der Boden steht auf. Einer ist hinter mir!

Ich seitlich in den Wald, schaffe es gerade so, im Sumpf nicht zu stürzen. Bei der Fluch zum Boot schieße ich auf eins der Wesen. Es fällt zusammen.

Die anderen sind in meiner Schusslinie. Ich gehe zum Boot. Die Schlammbäume fallen zusammen.

- ☆ Lydia: „Kommt ihr?“
- ☆ Toni: „Alles gut, komm.“

Ich gehe noch etwas zitternd zu ihnen und wir suchen um die Lichtung nach weiteren Symbolen. Wir finden fünf weitere Symbole. In der Mitte liegt eine Leiche.

Dann folgen wir Toni auf dem Weg um die Lichtung. Als Erasmus über die Lichtung abkürzt, stehen die Schlammwesen wieder auf. Wir schießen wieder auf sie und der Revolver ist fast leer als die letzte fällt. Wir laden nach, dann gehe ich zu der Leiche, um sie rauszuziehen.

Sie liegt in ihren Eingeweiden. Etwas stimmt nicht. Alles hier stimmt nicht! Sie sind an den Bäumen. Toni wurde sicher übernommen. Und Leman! Ich muss hier weg — das Boot!

Als ich die Pistole auf Leman richte, steigt er aus. Ich steige ein, stoße das Boot vom Rand weg. Toni kommt aus dem Wald. „Ich bin's, was ist los?“ Das hat er das letzte Mal auch gesagt. Die Bäume haben ihn. Er hat Erasmus getötet! Und jetzt will er mich! Das Boot treibt weit genug weg. Wenn ich unter die Reling geduckt bin, können sie mich nicht treffen. Wo kann ich hier hin? Es gibt keinen Weg. Keinen Weg. Nur Feinde. Was mache ich jetzt? Erstmal Ruhe. Ich muss vorbereitet sein.

Während mich der Wahnsinn gefangen hält, gehen Toni und Erasmus über die Insel und zerstören die Zeichen in den Bäumen. Dann durchsuchen sie die Leiche. Finden eine Flöte aus einem menschlichen Schienbein und einen Knochendolch. Der Bauch ist zerrissen wie von dem Flederpferd. In einer Hütte finden sie Fläschchen mit verschiedenstem Inhalt. Und ein altes Pergament und ein Notizbuch mit Anweisungen zum Rufen eines **Byakhee**.

Nach viel zu langer Zeit finde ich zu mir zurück. Schaffe es mit Lemans Hilfe zurück zur Insel. Er versteht meinen Schrecken. Wir holen Toni und Erasmus ab und nehmen ein Pergament, ein Notizbuch, eine Knochenflöte, eine Schale und ein Kochenmesser mit.

Auf dem Rückweg sehen wir ein Polizeiauto. Folgen ihm zum Haus von Mrs. Carrington. Es ist wieder ein Wachmann gestorben. Sie hatte die drei schönsten Eier in einem Tresor gelagert. In den Wänden um den Tresor sind tiefe Krallenspuren, aber der Tresor hat gehalten.

Zwei Wachmänner haben überlebt. Sie sind gleich weggerannt. Der Tote ist auf eine Stange des Zauns gepfählt.

Toni bringt die Mrs. in Rage und ich lasse ihren Schlüssel in meiner Tasche verschwinden. Dann schmeißt uns Mrs. Carrington raus.

In der Nacht kommen wir zurück. Als Plan B haben wir Messer, Flöte und Schale gereinigt und Alkohol dabei.

Ein Wachmann steht auf dem Gelände mit Schrotflinte und Funkgerät. Toni zündet ein riesiges Feuerwerk und ich schleiche mich in dessen Schatten in den Keller. Schließe den Tresor auf. Hole die Eier — und Schwarzgeld, natürlich hat sie Schwarzgeld. 500 Dollar an Schwarzgeld — das ist die Hälfte dessen, was ich besitze. Können wir gebrauchen. Lasse den Schlüssel hinter dem Eingang der Höhle unter einem Tisch und schleiche raus. Lege die Eier in den Brunnen und verschwinde.

Es wird wieder still. Dann kommt das Wesen — Byakhee — fliegt zum Wachmann, lenkt im letzten Moment um und holt die Eier aus dem Brunnen. Dann fliegt es weg und verschwindet am Himmel.

Als am nächsten Morgen die Polizei abfährt, machen wir uns auf den Weg zurück nach Arkham.

William schickt uns eine Dankeskarte. Er hat wohl verstanden was war.

21 Neues Licht

Prolog ohne mich:

Prof. Amsterdam macht an Ostern seinen Schreibkram. Und betreut den Doktoranden seines Chefs: Geschichte von Neu England aus der Zeit vor der Besiedelung. Sehr fleißiger Stipendiat.

- ☆ Institutsleiter: Ich geh jetzt Heim zur Familie und dann zum Golfplatz.

Dann geht außerhalb des Büros das Licht aus. Nach einiger Schreibarbeit geht er ins Archiv. Nach dem Doktoranden schauen.

Eine Schreibtischlampe leuchtet. Texte liegen unter Glas. Handschuhe und Abschriften. Im Keller ist Licht an. Die Abschrift beschreibt

Begräbnisriten von Ureinwohnern. Urnen. Körperteile. Verbrennung. Gesänge. Von einem Priester, der dabei war.

Der Hausmeister mag es nicht, wenn nachts das Licht angeschaltet wird. Im Funzellicht seines Feuerzeuges geht er deswegen die Treppen hinunter. Die Geschichte des Hauses scheint zum Leben zu erwachen.

Unten angekommen hört er ein klopfendes Geräusch. Als würde jemand mit dem Stock laufen. Die Gänge sind düster. Das Klopfen hallt durch den Gang. Kommt nicht näher.

Die Doktorand zeichnet gerade im Funzellicht etwas von einer Urne ab: „Ich vermute ja, dass sich das auf eine Gottheit bezieht“.

Auch Prof. Amsterdam kennt das Symbol. Der Gott, der dafür sorgt, dass die Toten im Totenreich bleibt. Ein Torwächter. Auf geschlossenen Begräbnisurnen. Der Doktorand hatte sie in einem Expeditionstagebuch des Institutsleiters gefunden.

- ☆ Wir müssen ja auch bestätigen, ob die Geschichten, was da drin ist, stimmen, oder ob da nur Wein drin ist, *haha*.

Der Prof fragt, wie lang er schon arbeitet. Erst seit Morgens um acht.

Prolog Ende.

Ich habe einen Brief erhalten. Ich dachte, ich wär untergetaucht. Ist einer meiner Hehler in Boston. Spricht über das „Missverständnis mit Mister Hendricks“. Hendricks will einen Gegenstand. Aktuell sei es einfach. Ich soll anrufen. Noch geschlossene Begräbnisurnen.

Gerade aus der Tür, in die ich wollte, ist Licht. Durch das Schlüsselloch sehe ich grünes Licht.

Ich öffne leise die Tür.

Eine Decke liegt am Boden. Urnen darauf. Ein Mann liegt neben einer zerbrochenen Urne. Grünliches Licht leuchtet um ihn herum. Ich höre Schritte. Fahre herum. Eine Gestalt weicht zurück. Dann erkenne ich den Prof.

- ☆ Lydia: Was machst du hier?
- ☆ Prof: Ich arbeite hier. Sag nicht, du arbeitest auch hier.
- ☆ Lydia: Dann sag ich es nicht.

Das Licht hat sich weiter verbreitet. Die Gestalt steht halb aufgerichtet. Hier stimmt was nicht. Dann blickt er uns an. Seine Augen leuchten grun. Und er greift nach einem Stab im Regal.

Ich renne ins Licht und versuche ihn umzureißen. Er weicht wie ein Tänzer aus. Versucht mich zu schlagen und beginnt etwas zu murmeln. Meine Faust trifft seinen Mund. Ich spüre seinen Kiefer brechen. Dann erwischt der Prof ihn von hinten mit einem dicken Wälzer.

Als die Gestalt versucht, mich zu treffen, stolpert sie. Sie weicht dem Prof aus. Ich verfehle sie. Mir wird schlecht.

Ich dränge ihn aus dem Licht. Er ist geschickt, aber er hat den Körper eines Bücherwurms. Wo ich ihn aus dem Licht gestoßen habe, hängt eine grüne Gestalt in der Luft. Ich rolle mich an ihr vorbei.

Der Student lehnt an der Wand und betastet seinen gebrochenen Kiefer.

Die grüne Blase ist zwischen uns und der Tür.

- ☆ Lydia: lass dir was einfallen, Prof!

Der Prof springt in das Grün, wirft einen Eimer über die Urne. Der Geist will den Prof angreifen. Ich schlage nach dem Geist, das Messer geht ohne Widerstand durch und ich stürze ins Grün. Schaffe es gerade, nicht auf weitere Urnen zu stützen.

Irgendwas ist schrecklich. Als würde ich mich verlieren. Ich rolle mich wieder aus dem Licht und bleibe würgend liegen.

Der Geist schlägt den Prof. Der Prof drückt trotzdem den Eimer auf die Urne. Dann schleudert der Geist den Eimer durch den Raum. Der Prof knüllt die Decke zusammen. Da liegen Zettel. Er zieht die Decke aus dem Licht.

Wir sind an der Tür. Der Student ist noch auf der falschen Seite. Durch die Regale können wir ihn erreichen. Wir räumen schnell Teile davon frei und ich zerre den Student durch die Regale und aus der Tür.

Wir besprechen uns. Vielleicht hilft es, Farbe darüber zu kippen. Vielleicht auch Heizöl. In den Heizungskeller kommen wir leicht, aber es gibt keinen Öltank. Die Rohre sind unverständlich. Aber es steht etwas Schmieröl. Aber zu wenig.

Prof geht zum Putzraum, ich ziehe seinen Doktoranden weiter weg von der Tür und lege ihn sicher auf die Seite. Dann kommt der Prof mit einem Eimer Seifenschaum zurück.

- ☆ Lydia: meinst du ernsthaft, dass das hilft?
- ☆ Prof: Ich weiß es nicht!

Er rennt in den Raum und holt eine leere Urne. Dann packen wir die Überreste aus der zerbrochenen Urne in die leere Urne.

Der Prof läuft hoch, Tuch und Schnüre für die Versiegelung zu holen. Ich schaue dabei, ob was von den Sachen auf dem Teppich für meinen Auftrag passt. Mehrere Zettel. Drei Lederbeutel, zugebunden. Und Asche. Die Bemahlung der neuen Urne ist teils abgeplatzt.

Im Raum liegen die Urnen noch unberührt. Der Geist wirft aber Gegenstände dagegen.

Der Prof meint, ich könnte besser malen, also bemahle ich die Urne nach seiner Anweisung. Zweimal. Das erste sah schrecklich aus. Ich fühle mich müder als sonst zu der Uhrzeit.

Dann nehmen wir das Tuch der kaputten Urne. Es ist zu trocken. Aus dem Büro eines Kollegen des Profs holen wir Salatöl. Er will immer eigenes Dressing von seiner Sekretärin. Die Tür ist leicht geöffnet („Hey Prof, die Tür war offen“) und wir finden im verschlossenen Glasschrank mit Schnaps das Salatöl. Und trinken je zwei Shotgläser von seinem Besten.

Zurück im Keller spricht Erasmus einen Spruch. Nach ewigem Brüten darüber, welches Blatt das Richtige ist. Etwas scheint ihn nach innen zu ziehen. Ich packe ihn an der Schulter. Dann wird das grüne Licht in die Urne gezogen.

Nachdem Ruhe einkehrt erzähle ich Erasmus von meinem Auftrag. Ich wollte nicht die Lüge zwischen uns stehen lassen. Nach längerem Gespräch entscheiden wir, dass ich eine Urne abliefere. Die anderen kommen zu meinem Opa in den Keller. Vor allem die neue mit meiner Zeichnung. Sie wirkt gefährlicher als die alten.

Erasmus bringt den Studenten noch ins Krankenhaus und wir essen das Osteressen bei meinem Opa. Am nächsten Tag bekommt Erasmus Besuch von der Polizei. Aber seine Geschichte hält.

Und mein Hehler ist glücklich. Vielleicht schafft er es, dass Boston nicht mehr ganz so heiß für mich ist.

22 Rückkehr

Im Pub hat Tony einen Brief von einem Jon Whitelock mitgebracht. Ein Schulfreund, verkauft Landwirtschaftsmaschinen. Seine Frau Mary ist vor einem Jahr gestorben und jetzt ist sein ältester Sohn James verschwunden.

Er legt den Brief auf den Tisch. Der Sohn ist morgens aus dem Haus, aber nicht in der Schule angekommen. Die Polizei hat keine Spuren gefunden. Er wohnt nahe Bolton. Mayotteville. Tony hat ihm erzählt, dass wir Verbrechen aufklären.

Vorher erzählen wir Tony, was passiert ist.

- ☆ Lydia: Warum weißt du nicht, ob das die Welt vernichten könnte? Das ist dein Job als Prof!
- ☆ Erasmus: Halten wir fest: das nächste Mal nehmen wir eine Stoppuhr mit, um die Ausdehnung messen zu können.

- ☆ Tony: wie, ihr habt keine Stoppuhr? Braucht ihr doch schon, um die Heizung zu kalibrieren.

Jon hat zwei weitere Kinder, Adam und Jessie, vier und zwei. Er ist selbstständiger Vertreter für Farmkram.

Am nächsten Tag fahren wir mit dem Kastenwagen von DocPoc los. Tony hat ihn beim Reparieren tiefergelegt. Blöd auf der Steinpiste hier.

Eine Brücke führt über einen reißenden Fluss in einer Schlucht. Zwei Meilen nach der Schlucht, nach Hügeln und lichten Wäldern, kommen wir beim Haus an.

Ein großes Haus. Sieben Schlafzimmer. Elektrisches Licht. Mit Generator. Kein Telefonkabel. Am Rand der Senke. Vielleicht 10 Jahre alt.

Jon, etwas mager, kommt uns mit beiden Kindern entgegen. Tony stellt uns vor.

Das Haus hat hohe Decken, schwere Mödel. Jeder Raum hat nur eine elektrische Lampe. Wieder eine teure Villa. Ich nehme im ersten Stock ein Zimmer mit Doppelbett, hinter einer Ecke. Tony und Erasmus haben ein kleineres Zimmer mit zwei Betten. Das alte Elternschlafzimmer ist geschlossen.

Die Kinder haben alle eigene Zimmer. Erasmus und Tony bestehen darauf, sich frisch zu machen und zu essen. Also machen wir das.

Die Kinder wirken gepflegt. Sind brav. Beim Essen sagt Jon, dass er das Dienstmädchen Anna-Kelly vor wenigen Wochen entlassen musste. Er hat nicht mehr genug verdient. Jetzt helfen die Nachbarn, die Seywards, weiter die Straße entlang.

- ☆ Jon: Außerdem Ed Norris und ein verlassenes Herrenhaus. Mehr gibt es auf dieser Seite der Schlucht nicht.

James war 9. Helle Haut und Haare wie die Mutter, aber schiefe Zähne. Wurde nach dem Tod der Mutter ruhiger. Hat sich in der Schule

angestrengt. Ist immer gern in die Schule gegangen. Lief jeden Morgen zur Schule.

Viele haben gesucht. Der alte Norris ist ein erfahrener Trpaper. James' Schultasche wurde in einem Gebüsch gefunden, noch lang vor der Brücke. Danach haben die Hunde nichts mehr gerochen. Sein Schulessen war noch in der Schultasche.

Wenn es um Verschwundene geht, wird hier nur von verwilderten Hunden und Wölfen gesprochen. Und Bären.

Mannings ist sein Lehrer. Diesen ist der Wachtmeister.

Im Herrenhaus — von Bensten — lebt ein Verwalter. Mr. Kerry. Das Erbe ist nicht klar. Bensten selbst ist vor 10 Jahren vom Balkon gefallen. Kurz nachdem Jon und das Haus gebaut haben. Hat zurückgezogen gelebt.

- ☆ Tony: Lydia hilft sicher beim Abwasch.

Die Küche ist gut ausgestattet, aber unordentlich.

Das Dienstmädchen hatte ein winziges Zimmer neben der Küche mit Fenster.

James' Zimmer ist genau wie ein Kinderzimmer sein könnte. Nicht wie meins früher. Ein Luftgewehr unter dem Bett und Briefe eines Brieffreundes aus dem Sommercamp. Hinterm Haus hatte er nahe am Wald ein Versteck. Wir gehen mit Taschenlampen dorthin.

Hier wird es komplett dunkel. Ein kleines Haus. Ein Fenster zum Wald.

Kratzen reißt mich aus dem Schlaf. Ein Ast kratzt an der Hauswand. Ich schlafe weiter.

Erasmus steht auf. Muss aufs Klo. Hört etwas kratzen. Er geht mit Taschenlampe ums Haus. Nur ein großer Waschbär.

Morgens kommen Geräusche aus der Küche. Jon gibt mir gleich Hausarbeiten. Dienstmädchen bin ich nicht, aber ich mache es.

Während er auf die Kinder wartet, mache ich mir ein Brot. Kurz darauf kommen die Kinder runter. Tony und Erasmus folgen. Nach dem Frühstück geht Jon ins Arbeitszimmer, mit den Kindern neben ihm spielen. Ein Bild von Mary steht auf dem Schreibtisch. Eine klassische Schönheit.

Wir laufen Richtung Schlucht. Den Weg entlang, den James wohl genommen hat. An einem Gebüsch am Waldrund sind Spuren von Absperrstangen. Wir finden nichts. Autos haben hier geparkt. Leute haben Spuren zertrampelt.

Wir geben auf und gehen über einen felsigen Pfad zu Trapper Norris.

Eine Blockhütte. Die Tür hängt schräg im Rahmen. Ein Schaukelstuhl quietscht im Wind. Daneben sind ein Klo und ein Schuppen. Und ein großer Köter schnarcht vor der Tür. Als Tony ruft, rennt der Hund in seine Kette und bellt. Zum Glück hat er eine Kette.

Ein Mann mit grauem Bart und antiker Schrotflinte kommt aus der Tür. Schaut misstrauisch. Der Hund knurrt nur noch.

- ☆ Tony: ich bin ein Freund von Jon!
- ☆ Norris: und was wollt ihr bei mir?

Er spricht von Bären und wilden Hunden. Dass es keine Fährten gibt ist seltsam. Vielleicht sind sie auf Steinen gelaufen.

- ☆ Erasmus: kannten sie den Jungen?
- ☆ Norris: gibt schlimmere.
- ☆ E: kann es sein, dass er von zu Hause weggelaufen ist?
- ☆ N: weiß nicht, dafür kenn ich ihn nicht genug. Weiß nicht von Städtern.
- ☆ E: was ist mit der Frau?
- ☆ N: gute Frau. Schade, dass die einen Fremden heiraten musste. Muss mit dem Wagen von der Straße abgekommen sein. Das Auto wurde im Fluss gefunden.
- ☆ Lydia: sie nicht?
- ☆ N: wahrscheinlich die Hunde. Oder die Bären.

- ☆ L: Jon scheint es nicht gut verkraftet zu haben. Hilft ihm jemand?
- ☆ N: bring ihm ab und zu was vorbei. Und um die Kinder kümmern.
- ☆ E: hier sind sogar die Waschbären ziemlich groß.
- ☆ N: liegt daran, dass das Land hier so gesund ist.

Zurück zum Mittagessen. Soll ich kochen.

- ☆ Lydia: Tony, lass uns doch in die Küche gehen.

Er kann das besser. Aber das kann ich Jon gegenüber kaum sagen. Sonst hält er uns für wahnsinnig.

Das Essen ist in Ordnung. Selbst die Kinder essen es nach etwas Zögern. Dann gehen wir zur Seyward Farm.

Drei Häuser. Ein Kuhstall, ein Hühnerhaus. Kein Traktor.

Die Tür öffnet sich einen Spalt breit. Eine Frau um 40. Kopftuch und Schürze.

Ich steige aus, gehe ihr ein Stück entgegen.

- ☆ Frau: mein Mann ist grade nicht da. Wär mir lieber, wenn sie mit ihm reden.
- ☆ Lydia: und wenn nur ich komme und die beiden im Auto bleiben?
- ☆ F: sind doch grade Leute verschwunden.

Wir sollen auf den Mann warten. Um vier wiederkommen. Ist mit dem Traktor auf den Feldern.

Auf dem Weg zur Bensten Mansion halten wir am Unfallort. Tony meint, so wegzurutschen, dass man in der Schlucht landet, wäre schon schwierig.

Die Mansion ist ein eingezäuntes Dreizimmerhaus. Der Verwalter kommt an die Tür. Junger Mann, schmächtig mit Brille.

- ☆ Verwalter: Guten Tag, die Dame, die Herren. Jeff Kerry. Was bringt Sie hier her?

Tony stellt uns vor. Fragt, was der Verwalter gesehen hat.

- ☆ Jeff: Kennen ist viel gesagt. Habe ihn gesehen, wenn er von der Schule zurückgekommen ist.
- ☆ Erasmus: haben Sie gesehen, wie seine Mutter verunglückte?
- ☆ J: nein, da war so ein Gewitter.

Ich halte mich zurück. Die Leute hier sind ledigen Frauen gegenüber misstrauisch. Wir fahren zum Lehrer. Er weiß auch wenig, aber es gibt zwei Schulfreunde.

Der Wachtmeister wusste auch nichts.

Wir besuchen Anna-Kelly. Dicklich, ende 50. Witwe. Bittet uns in ein Wohnzimmer voller Häkeldeckchen. Bietet uns Kekse an.

- ☆ Anna Kelly: Ich habe mich für 6 Jahre um den Haushalt der Whitelocks gekümmert. Hätte trotzdem weitergearbeitet für weniger Geld, aber das wollte er nicht. Fühlt sich komisch an, weggeschickt zu werden. Die hatten ja niemanden außer dem Vater und jetzt bin ich auch nicht mehr da. Seit die Mutter tot ist, weiß ich nicht, was mit der Familie passiert. Sie war so eine gute Frau. Und jetzt ist auch noch James weg. So gut erzogen. So ein schönes Kind. So freundlich. So aufgeweckt. Die Kinder haben alle gemerkt, dass ihr Vater sie noch braucht. Hätten sie ihm nicht angetan. Vor allem nicht James.
- ☆ Erasmus: ist Ihnen auf dem Weg nie was aufgefallen?
- ☆ AK: einmal ist uns ein Transporter entgegengekommen. Das war der Traktor für die Seywards. Vor 5 Jahren.
- ☆ E: was mit ihr wohl passiert ist?
- ☆ AK: man hat mir gesagt, dass man so einen Sturz nicht überleben kann. Sie wurde ja wohl rausgeschleudert.
- ☆ E: gab es eigentlich Besucher bei den Whitelocks? Als sie noch da war?
- ☆ AK: einmal im Jahr kam jemand von einer Landwirtschaftsfirma, deren Produkte er dann verkauft hat. Er hat immer gehofft, sein Schulfreund würde mal kommen. Die Familie von Mary kommt auch immer wieder vorbei.
- ☆ E: Sie haben ja lange mit ihnen gelebt

- ☆ AK: Sechs Jahre
- ☆ E: man sagt immer, es gäbe da wilde Tiere. Die sie gerissen haben könnten.
- ☆ AK: Ich habe ihnen immer beigebracht, mit Tieren umzugehen. Aber es gibt schlechte Menschen auf der Welt. Die schlimme Dinge mit Kindern anstellen.
- ☆ E: jemand bestimmten?
- ☆ AK: der Pfarrer hat sowas erzählt.

Ich nehme mir noch ein Plätzchen, dann fahren wir zur Farm.

Ein älterer, wettergegerbter Mann und zwei Teenager treten vor die Tür. Kräftig. Ruddy Seyward und seine Söhne Ben und Luke.

War mit den Söhnen am Drainagegraben am Feld. Den Tag über kamen Leute, die suchten. Sie haben geholfen. Ihr Hund hat die Spur auch verloren.

Im Wald hinter dem Haus haben sie hinter der Hütte einen Ort gefunden, wo der Junge oft war. Nirgends sonst irgendwelche Spuren.

- ☆ Ruddy: der Hund kennt ja den Jungen. Der hätte ihn ja gerochen.
- ☆ Erasmus: Bären haben Sie nicht gesehen?
- ☆ R: Wenn ein kalter Winter war, sind sie manchmal gekommen. Oder im Frühjahr. Die Wölfe sind aber scheu, die Bären wühlen im Müll. Gehen in die Scheune und klauen Futter.
- ☆ E: mit anderen Worten: Sie können es sich auch nicht erklären.
- ☆ R: waren sicher Menschen im Spiel. Menschen sind die schlimmsten Bestien. Wenn da jemand hingefahren wäre und gleich wieder umgedreht, hätte das auch niemand gesehen.
- ☆ Lydia: wäre er aus der Bensten Mansion gesehen worden?
- ☆ R: der Städter kriegt doch nichts mit. Ganz extremer Stadtmensch. Viel schlimmer als ihr. Ihr seid ja fast OK.
- ☆ Tony: hat der euch eigentlich Land abgekauft?
- ☆ R: ja, meinem Vater. Kam eigentlich aus Mayotteville, ist dann in die Welt raus. War immer noch unterwegs, wegen Geschäften.

Angeblich aus dem Fenster gefallen in New York. Hat sich auch immer für die Geschichte hier interessiert.

- ☆ E: für die Geschichte interessiert?
- ☆ R: wer die ersten Siedler waren und wer hier früher gelebt hat und so.
- ☆ E: hat er das irgendwie aufgeschrieben?
- ☆ R: Geschäftsleute schreiben doch alles auf. Wenn sie gegenüber dir im Recht sein wollen, haben sie immer irgendwas aufgeschrieben.
- ☆ E: haben Sie hier mal einen großen Vogel gesehen? Adler oder so?
- ☆ R: Adler gibt es hier keine. Vielleicht an der Küste.
- ☆ T: hat der Verwalter auch immer hier gewohnt?
- ☆ R: im Kutscherhaus. Glaub seine Bediensteten haben da gewohnt. Sind dann wieder gegangen: waren keine Einheimischen. Sind immer mitgereist. Außer dem Gärtner: bei dem musste immer alles in Reih und Glied sein. Jeden Tag den Rasen gemäht. Und dann hat er die Büsche beschnitten. Hätte man ein ganzes Feld bewirtschaften können in der Zeit.
- ☆ E: sind häufiger Kinder weggekommen?
- ☆ R: hier kommen keine Kinder weg. Ist eine gute Gegend. Es gab mal einen Fall, wo eine Frau ein Kind stehlen wollte. Vor 30 Jahren. Um die hat man sich dann aber gekümmert. Die meisten Kinder hat der Krieg gekostet. Gut, dass meine Jungs damals zu jung waren.
- ☆ E: hoffentlich bleibt das noch lange so.
- ☆ R: und wir müssen nicht wieder die Felder Europas mit dem Blut unserer Söhne düngen.

Kontext: Wir spielen etwa im Jahr 1930.

Die Waschbären sind groß. Finden genug zu essen. Dann finden auch andere genug zu essen. Und es gab ja auch keine Spuren. Tierspuren hätte der Hund gefunden.

Die versuchte Entführung vor 30 Jahren war in der Finnigan-Street.

Wir beeilen uns, rechtzeitig zum Abendessen zu kommen. Jon bricht zusammen, als wir ihm sagen, dass wir noch nichts haben. Es schmeckt schrecklich. Draußen trommelt Regen.

Nächste Schritte:

- ☆ Bensten Mansion durchsuchen. Was hat er aufgeschrieben?
- ☆ Große Waschbären.
- ☆ Kinderdiebin, um die „sich gekümmert wurde“.
- ☆ Mit dem Pfarrer reden.
- ☆ Die Leiche der Mutter finden — Elternschlafzimmer?

Erstmal ist Zeit zu schlafen.

23 Schlafen

- ☆ Prof: Wann ist der beste Zeitpunkt, um sich das Schlafzimmer anzuschauen?
- ☆ Tony: Nachts, wenn alle schlafen.

Ich gehe auf den Balkon und knacke die Tür zum Elternschlafzimmer. Dann klopfe ich bei Tony und dem Prof. Der Prof bleibt auf dem Gang, passt auf. Tony und ich gehen durch die Vorhänge ins Schlafzimmer.

Es ist ordentlich. Großer Schrank, großes Bett, alles sauber, das Bett ist gemacht. Als hätte das Dienstmädchen gerade das Zimmer verlassen. Kaum Staub. Sauberer als der Rest des Hauses. So hinterlassen wir kaum Spuren.

Tony findet ein Buch im Nachttisch. “The Mysterious Affair of Stiles” von Agatha Christie. Ein Lesezeichen in der Mitte. Mit Widmung: „Für meine geliebte Frau — Jon“. In einer Tür des Kleiderschranks ist Männerkleidung. Ein paar Alltagsstücke fehlen. Auf der anderen Seite ist ein Gedichtband. „Für meinen geliebten Mann — Mary“. Zwei Drittel des Schrankes sind mit Frauenkleidung zugestopft. Eher altmodisch.

Unter dem Bett sind nur Wollreste.

Das Zimmer sieht aus, als würde Mary bald wiederkommen.

Wir verlassen das Zimmer leise. Nichts gefunden.

Zeit zu schlafen. Wenigstens eine ruhige Nacht für mich. Tony und Erasmus hören ein Kratzen ums Haus. Tony schaut vom Balkon herunter. Es ist fast völlig dunkel. Gelbe Augen in einem Baum. Eine Eule.

Es klopft. Ich rolle mich vom Bett, ziehe das Messer aus der Handtasche, husche zur Tür. Tony. Etwas peinlich. Er schaut aus dem Fenster. Sieht den kratzenden Ast von gestern.

Verdammt, ich trage noch meine Nachtwäsche. Ich werfe mir die Jacke über. Als Tony geht, lege ich meine Jacke über die Handtasche.

Irgendwas hat gekracht. Ein Fenster wurde eingeschlagen! Ein Kind schreit. Jessie! Ich rolle mich aus dem Bett, packe meine Handtasche und die Jacke und sprinte aus der Zimmertür.

Etwas lautes rumpelt. Etwas ist umgefallen. Die Tür geht nur einen Fingerbreit auf. Blockiert. Der Kleiderschrank wurde davorgekippt. Erasmus ist nach unten gegangen. aus dem Haus.

Wir bekommen den Schrank zur Seite geschoben. Etwas Blut ist auf dem Boden. Tiefe Kratzer sind in Schrank und Boden. Wie im Anwesen mit dem Rosengarten.

Erasmus sieht von außen einen Byakhee wegfliegen. Kommt mir entgegen, als ich zu ihm laufe.

- ☆ Lydia: was hast du gesehen?
- ☆ Erasmus: etwas Geflügeltes ist weggeflogen.

Ein Byakhee. Wer hat es gerufen? Vom Blut her sollte das Kind das überleben können.

- ☆ Erasmus: wem würden wir sowas zutrauen? Und wer hätte Platz für sowas?

Das Kind schläft schnell ein. Ich stelle Jon ein Glas Schnaps hin und trinke selbst eins. Und noch eins. Und noch eins. Als ich betrunken werde, übernimmt Tony und ich lege mich wieder schlafen.

Erasmus schließt alle Fensterläden, außer bei Jessie (dort gibt es keine mehr). Vor dem Fenster von Adam saß ein Vogel. Er heizt den Kamin an. Und setzt sich mit einem Besenstiel neben Jon. Jon döst im Bett.

Tony und Erasmus hören ein Klirren aus Jessies Zimmer. Tony geht rüber. Eine zerbrochene Porzellanvase liegt am Boden. Stand vorher auf der Kommode. Daneben saß ein Teddiebär. Er fehlt jetzt.

Erasmus weckt mich, ruft mich ins Zimmer von Jon. Wer das Kind entführt will, dass es ihm gut geht.

Ich würde gern zum Kindermädchen fahren. Ich bin sicher, ich kann das noch. Besonders jetzt. Tony meint, er könnte auch noch fahren. Aber wie beschwört man Byakhees. Kann Erasmus nicht eigentlich eins rufen? Er sagt, er kann den Spruch nicht. Und die Pfeife hat er auch nicht dabei. Warum haben wir eigentlich Waffen dabei?

Irgendwann bin ich wohl eingeschlafen. Der Kater am nächsten morgen ist ärgerlich, aber ich mache Frühstück. Leicht verbrannte Eier und Speck und klumpigen Haferbrei. Whitelock ist kaum ansprechbar.

Wir sagen Frau Seyward bescheid, dass Jon Whitelock Hilfe braucht, und vor allem Adam, und dass wir zum Scheriff müssen. Berichterstatten.

Die Stadt hat sich nicht verändert. Erasmus geht zum Constable. Tony und ich gehen zum Kindermädchen. Sie sieht nicht müde aus. Das

Zimmer sieht perfekt aus. Ich frage sie, ob sie sich um die Whitelocks kümmern könnte. Weil Jessie verschwunden ist. Sie will sich sofort von ihrem Neffen fahren lassen. Als ich sage, dass Frau Seyward dort ist, willigt sie ein, doch zu Fuß zu gehen und niemandem etwas zu sagen.

- ☆ Anna Kelly: So eine glückliche Familie und inzwischen so vom Pech verfolgt.

Erasmus spricht mit mit dem Konstable. Der will sofort zum Haus. Befragt Erasmus auf dem Weg zu uns.

Vielleicht wurde schon die Frau von einem Byakhee entführt und der Täter hat das Auto in die Schlucht gefahren. Da gab es einen Balkon.

Der Konstable untersucht alles aufmerksam. Selbst dem Kind gegenüber ist er einfühlsam. Sperrt das Zimmer ab. Als er fragt, ob wir noch etwas gesehen haben, schweigen wir. Er sagt uns weniger, nimmt uns aber nicht fest. Das hätte ihm auch nicht gut getan.

Erasmus fragt das Kindermädchen, ob Jon Feinde hatte, die seine Kinder stehlen würden.

- ☆ Anna Kelly: Es waren schon einige eifersüchtig, dass er die Beste Partie im Dorf hatte. Aber niemand würde so etwas tun.

Erasmus will mit dem Pfarrer sprechen.

- ☆ Pfarrer: So, meine Dame, meine Herren, warum hat Gott sie hierher geführt?
- ☆ Erasmus: Wir sind Freunde von Mr. Whitelock und er wird ja von Gott gerade sehr geprüft. Und wir fragen, wie wir ihm beistehen können.
- ☆ P: Indem ihr für ihn betet!
- ☆ E: Uns sind Ungereimtheiten aufgefallen, die vielleicht mit dem Bensten-Anwesen zu tun haben könnten.
- ☆ P: Welche Ungereimtheiten?
- ☆ E: … ob die Kinder vielleicht in dem Bensten-Anwesen sein könnten oder sich etwas zeitlich wiederholt.

- ☆ P: Sie wollen die Kirchenarchive sehen? Da will ich den Wegen Gottes nicht im Wege stehen.
- ☆ E: Mr. Bensten ist ja unter sehr ungünstigen Umständen zu Tode gekommen.
- ☆ P: In diesem Sündenpfuhl von Stadt! Das musste ja zu einem schlechten Ende führen!
- ☆ E: Haben Sie die Grabrede gehalten?
- ☆ P: Dafür musste ich mit einem unangenehmen Geschäftspartner reden, dem nur das Geld zählte.
- ☆ E: für viele ist Mammon ein Gott geworden ...
- ☆ P: ... wir müssen dieses schlechte Verhalten mit der Wurzel auslöschen, sage ich Ihnen!

Während Erasmus im Kirchenarchiv sucht, trinken Tony und ich etwas und dösen etwas außerhalb im Auto. Den Pfarrer zu fragen, ob wir hier zu zweit für ein paar Stunden ein Zimmer mieten können, fand Erasmus eine schlechte Idee. Wäre es wohl gewesen.

Auch der Pfarrer wusste von den Interessen von Bennsten, hat aber keine Verwandten gefunden. Die Familie lebt schon lange hier, war aber nie groß. Er hat viel gespendet, auch an die Kirche. Und war enttäuschenderweise nur oft in der Kirche. Über Jon gibt es wenig. Viel gutes aber über Mary. Am Ende sagt der Pfarrer noch, das ganze könnte eine Strafe für Neid und Unzucht in der Gemeinde sein.

- ☆ Erasmus: unter uns gefragt: gab es spezielle geistig Unzüchtige?
- ☆ Pfarrer: schon alle jungen Männer.
- ☆ E: Und dann kam dieser Fremde.
- ☆ P: War für viele ein Schock für die jungen Männer.
- ☆ E: Und für Mary.
- ☆ P: Sie ist ja bei Gott. Die Strafe ist eher für uns, die wir noch auf Erden wandern und damit umgehen müssen.

Er erschrickt sehr, als Erasmus vom Verschwinden von Jessie erzählt.

- ☆ Pfarrer: dann werde ich meine Schäfchen warnen müssen in der nächsten Predigt.

Bei Tony und mir im Café hören wir zwei Frauen: „Was macht denn der hier, warum hat der eine Puppe gekauft, der hat doch gar keine Kinder.“

Ich steige ins Lästern mit ein, „was der wohl mit der Puppe macht. Wer war es denn, dass ich ihn vermeiden kann?“ Mr. Kerry. Der Verwalter des Bennsten-Anwesens.

Auf dem Weg weg nehme ich Tony in den Arm, als würden wir zusammengehören. „Spiel mit, sonst fällt das auf“.

Nachdem wir wieder Erasmus zusammentreffen fahren wir hinter ein Wäldchen an der Straße. Wir stellen das Auto ab, um zu Fuß zur Bennsten-Mansion zu gehen. Als Erasmus vor Müdigkeit wankt, fahren wir doch erst zum Haus von Jon Whitelock und schlafen.

24 Dunkel

In der Dämmerung stellen wir das Auto erneut hinter dem Wäldchen bei der Bensten Mansion ab.

Bevor das Licht verschwindet, gehen wir über die Felder hinter der Mansion. Hinter einem zweiten Wäldchen hindurch und mit dem Mansion zwischen dem Verwalterhaus und uns.

Die Rückseite hat viele Fenster und eine verschlossene Doppeltür. Vor den Fenstern sind zugenagelte Fensterläden. Das Schloss der Tür liefert keinen großen Widerstand. Der Boden ist gefegt. Die Möbel sind mit Laken abgedeckt. Im Haus ist es so dunkel, dass wir in der Dämmerung Licht brauchen. Die Strahlen unserer Lampen erhellen vier Türen. Lange Schatten tanzen über Wände und Decke.

Wir gehen in einen Seitenflügel. Sessel an der Wand, ein großer Tisch, in der Mitte tiefer als außen. Ein Billiardtisch. Danach ein Arbeitszimmer. Die Schubladen des Schreibtischs wurden größtenteils leergeräumt. In einer Ecke liegt noch ein Gehaltszettel: ein Gärtner, einen Butler, und zwei weitere. Alle nicht mehr hier.

Im nächsten Raum hängen Kübel mit toten Pflanzen von der Decke. Unter Decken sind tote Pflanzen. Ein Vorzerdimmer näher am Zentrum wurde stärker benutzt. Eine Bibliothek mit Lesestuhl. Erasmus bleibt bei den Buchtiteln hängen. An einer Wand nur okkulte und historische Bücher. Nach Größe und Farbe sortiert.

Erasmus nennt es eine ordentliche Sammlung über Amerikanischen Okkultismus.

Die Tür zum Haupteingang quietscht nicht. Große Doppeltreppen führen nach oben. Im anderen Flügel ist ein großer Raum mit Kronleuchter. Ein Essenssaal. Drei der Stühle sind ohne Tücher. Ein Teil des Tisches ist aufgedeckt. Mit einer Zeitung darauf. Hinten ist ein Personalflur. Ganz am Rand ein Frühstücksraum mit Morgensonne, Toiletten und ganz hinten die Küche. In den Schränken ist Essen. Sie wird benutzt. Die Regale in der Vorratskammer sind leer.

Eine Treppe führt aus der Küche nach oben. Zu den Dienstbotenzimmern. Auch hier sind die Möbel abgedeckt. Etwas schlampig. Die Türen sind schwergängig. In einen Gang. Eine Tür führt aus dem Gang in ein Zimmer.

Ein Mädchenzimmer. Eine Porzellanpuppe auf dem Schrank. Der Teddibär. Alles ist sauber. Reinlich. Perfekt. Auf dem Bett liegt Jessie. Blass. Blutleer. Mir wird schlecht. Ein tödlicher Traum.

Tony macht sich Sorgen, dass sie nicht ganz tot sein könnte. Wir stecken einen Besenstiel in die Türklinke.

Wir kommen auf die Balustrade des großen Eingangsraums.

Im nächsten Raum liegt James. Blass, trocken. Nicht verwest. Magazine sind auf dem Tisch daneben. An der Wand hängt ein Poster. Wir blockieren auch die Tür.

Auf der anderen Seite des Ganges liegt auf dem Bett in einem wunderschönen Hochzeitskleid eine verweste Frau mit gelben Knochen. Erasmus nimmt ihr den Ring ab. Er trägt eine Inschrift:

„Für meine geliebte Mary in ewiger Liebe.“

- ☆ Tony: das ist nicht ihrer. Ich war auf der Hochzeit.

Der nächste Raum ist wunderschön, sauber. Ein Jungenzimmer. Bett und Spielzeug. Und leer. Wohl für James.

Die Türen gingen einfach. Die Türen der anderen Räume sind schwergängiger. Nicht gepflegt.

Der Glockenturm schlägt zwölf. Mitternacht.

- ☆ Lydia: warum sind drei Stühle frei am Tisch?
- ☆ Erasmus: Jessie sitzt noch nicht auf dem Stuhl.
- ☆ Lydia: Verwalter, Mutter und James?
- ☆ Erasmus: Wie sollen wir der Polizei erklären, wieso wir in dem Haus waren?

Wir gehen zum Haus des Hausverwalters. Erasmus hört sein Atmen aus seinem Schlafzimmer. Er liegt auf seinem Doppelbett. Tony packt ihn. Ich fessle ihn. Er schreit etwas.

Erasmus liest das Tagebuch aus dem Nachttisch.

Der Verwalter schreibt von einer Hochzeit mit Mary an seine verstorbene Mutter. Er dachte, sie hätte nie seine sein können. Vor 11 Monaten. Und von den Kindern, die er für ein Spiel braucht. Und den Storch im Gebüsch, der sie brachte. Und dass sein Vater sie nie verletzen wird.

Der Verwalter trägt einen Ehering wie den Falschen von Mary. Im Schrank sind seine Kleider und Frauenkleider nach der neusten Mode. Viel zu teuer für ein Verwaltergehalt.

- ☆ Erasmus: die Frage ist, wie er den Storch hervorgerufen hat. Nicht, dass er ihn rufen kann, auf dass er uns holt.

Auf mich reagiert der Verwalter nicht. Als Erasmus seinen Ring abzieht, reagiert er.

- ☆ Verwalter (spricht langsam): hey, das ist meiner. Du Dieb!
- ☆ Erasmus: ich nehm mir auch deine Frau. Und deine Kinder.

- ✯ Verwalter: lasst mich frei, ihr Diebe!

Unter einer losen Bodendiele sind zwei alte Bücher und ein Lederbeutel versteckt. Erasmus liest die Bücher.

„Die Fehler der Heiden“. Rituale aus Südamerika als Argumente für Missionierung. Ein paar Stellen über Rituale sind handschriftlich unterstrichen. Tier- oder Menschenopfer, Kannibalismus und Folter.

Das zweite hat keinen Titel. Es riecht verfault und fühlt sich feucht und schleimig an. 70 handgeschrieben Seiten. Rituale, um einen geflügelten Schleicher der Leere zu beschwören und zu binden. Einen Byakhee. Erasmus meint, er könnte die Rituale wohl lernen.

In dem Lederbeutel ist eine Knochenpfeife.

Was wird der Byakhee machen, wenn sein Herr stirbt? Wir müssen Adam schützen!

Tony holt das Auto. Wir werfen den Verwalter in den Kofferraum.

Verdammt, unsere Schuhe waren in der Mansion voller Schlamm! Ich habe auf Staub geachtet, aber den Schlamm ignoriert. Wir müssen es reinigen! Morgen.

Im Haus der Whitelocks ist wohl das Kindermädchen. Wir lassen das Auto laufen, den Verwalter im Kofferraum. So hört ihn niemand.

Etwas knattert in der Luft. Ich renne los zum Kinderzimmer.

Holz zerbricht. Ich ziehe die Pistole aus der Tasche und trete die Tür zum Kinderzimmer ein. In der Decke ist ein Loch Richtung Speicher. Krallen reißen Holz ab.

Tony feuert dreimal in die Decke. Ich feuere zweimal. Etwas kreischt erbost. Ich packe das Kind und gebe es der Kinderfrau. Erasmus bringt die drei ins Esszimmer.

Ich lade meinen Revolver nach.

Am Fensterladen klappert es. Ich feuere einmal. Tony schaut aus dem Fenster. Zieht seinen Kopf zurück bevor eine Kralle durch die Luft schlägt.

Wir ziehen uns alle ins Esszimmer zurück. Kind und Frau unter dem Tisch.

Tony und ich rennen Richtung Auto. Ein Schrank fliegt über die Treppe in unserer Richtung. Wir springen im letzten Moment zur Seite. Ich renne zum Auto, Tony deckt das Haus. Ich reiße den Kofferraum auf. Etwas packt mich von hinten.

Tony feuert. Verfehlt aber. Uns beide. Dann reiße ich mich aus den Klauen. Fetze mir Haut von den Knochen. Packe den Verwalter und schleppe ihn an Tony vorbei ins Haus.

- ☆ Kindermädchen: Da ist ja Herr Kerry!
- ☆ Jon: Was haben Sie gemacht!
- ☆ Kindermädchen: Oh Gott, sie sind ja verletzt!

Ich decke die Fenster. Versuche es.

- ☆ Tony: Entbinden sie es endlich!

Er bricht ihm den Finger. Herr Kerry schreit.

- ☆ Kindermädchen: Was machen Sie mit Herrn Kerry!
- ☆ Erasmus: Er ist nicht bei Sinnen und wir haben ihn zu seinem eigenen Schutz ... er ist verantwortlich für diese Wesen.

Rauch kommt unter der Küchentür heraus.

- ☆ Kindermädchen: Haben Sie den Herd angelassen?!

Jon holt die wichtigsten Dokumente aus seinem Arbeitszimmer. Gerade als er herauskommt, splittert die Scheibe.

Das Byakhee ist weiter irgendwo da draußen.

Ich greife aus dem Eingangsbereich einen Mantel. Schneide einen Ärmel ab. Packe ihn in die Schlafhaube und lege das Bündel auf die Fensterbank. Eine Falle. Es reagiert nicht. Sie sind zu schlau.

Es brennt. Die ersten, die kommen, dürften die Seywards sein.

Wir finden keine Lösung. Der Rauch nimmt zu. Zu den Seywards können wir nicht. Dann sind sie tot.

Vielleicht versteht es uns.

- ☆ Lydia: wenn du uns in Ruhe lässt, wenn wir den Verwalter töten, wirf was aufs Auto!

Nichts passiert.

- ☆ Erasmus: Möglichkeit eins: wir töten den Verwalter. Möglichkeit zwei: wir töten das Viech. Möglichkeit drei: wir töten das Kind. Möglichkeit vier: wir lassen uns töten.
- ☆ Lydia: Möglichkeit fünf: wir geben ihm das Kind.
- ☆ Erasmus: Wir legen das Kind zu brennbarer Flüssigkeit und ziehen es im letzten Moment weg.
- ☆ Tony: am Besten klingt immernoch mit dem Auto zu fliehen.

Wieso hat uns niemand gesagt, dass Byakhees so schrecklich sind. Ich will eine Schrotflinte!

Wir rennen ins Auto. Erasmus rennt als Letzter. Etwas fliegt die Treppe hinunter und Erasmus springt und rollt sich ab zur Tür. Er sieht gut aus.

Ein Baum liegt über der Straße zur Seywards Farm. Es ist intelligent!

Tony gibt Gas richtung Brücke.

Direkt am Abgrund kracht etwas auf die Kühlerhaube. Die Scheibe splittert. Erasmus schießt zweimal mit Tony's 38'er. Tony hält das Auto ruhig.

Ich hänge mich aus dem Fenster.

Das Byakhee greift ins Lenkrad. Es greift ins Lenkrad!

Zwei meiner Schüsse treffen. Zwei der Kugeln von Erasmus treffen.

Tony hält das Lenkrad! Zwei weitere meiner Kugeln treffen. Dann reißt das Byakhee das Lenkrad herum. Erasmus feuert seine letzte Kugel.

Das Auto rutscht in Richtung Abgrund. Jon und das Kindermädchen springen mit dem Kind aus ihrer Tür. Er rollt sich wimmernd auf dem Boden zusammen. Sie hält das Kind.

Ich lade zwei neue Kugeln in meinen Revolver. Erasmus wirft Tony den Revolver zu, greift seine kleine Pistole.

Das Byakhee taucht als geflügelter Schrecken aus der Schlucht auf. Meine Schuss gehen daneben. Erasmus trifft. Das Byakhee fliegt in die Nacht davon.

Wir leben noch.

- ☆ Erasmus: müssten wir noch überlegen, ob wir den Kerl im Kofferraum retten.
- ☆ Lydia: du willst in die Schlucht?!

Der halbstündigen Weg zur Stadt verläuft ereignislos. Außer Angst und Fragen. Dann kommen wir bei der Polizei an. Werden versorgt und verhört.

Wir sagen, Kerry hätte sich verplappert. Wir hätten deswegen das Haus durchsucht. Dank des Tagebuchs glauben sie unsere Geschichte.

Kerry wird in einem Armengrab verscharrt. Bei den anderen Beerdigungen trauert die ganze Stadt.

Später findet der Trapper einen Ritualplatz mit 40 toten Vögeln. An die kein anderes Tier geht.