

Love Country — Cthulhu Pulp

Eine Cthulhu Pulp Kampagne. Sie 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 er 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 der Handtasche. Er ist Professor und will auch zu meinem Großvater.

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

- Zum selberspielen: [Cthulhu: Pulp \(Hardcover\)](#)

Inhaltsverzeichnis

1	Der Desintegrator	2
2	Nebel	3
3	Geisterjagd	8
4	Drückende Hitze	9

1 Der Desintegrator

Der Erfinder „George Palfry“ (47) will einen Prototyp verkaufen, der alle Materie verschwinden lassen kann. Sein Anwalt Daniel Wadesoll 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 Toni 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 Whiskey, 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 länger.
- 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.

Toni 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 Nachttisch.

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 krochte 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 krochte 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 Toni 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!“

Toni 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 Hosensack 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 Amsterdam und Toni 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 Toni 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. Toni und Prof gehen weiter. Ich habe die Hand an meiner Pistole. Plötzlich schreit Toni, 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 Tonis 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 Toni 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 unbekanntem 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 Toni. 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. Toni hält uns für irre.

Am nächsten morgen im Cafe sehen wir einen Zeitungsartikel, dass Nathan Rickards angegriffen 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 Flexiblen (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 Keschel.

- Lydia: Wir haben doch jetzt schon alles mögliche gesehen. Vielleicht ist es ja wirklich diese Puppe.
- Toni: 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. Toni fährt mit Prof. vor, ich folge mit dem Mofa. 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. Fünfeckig. 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 Verschlussenen. 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.