



Idee:  
Norman Buschmann

Unterstützung &  
Überarbeitung:

Sebastian Mangels

Das Grauen  
von  
Hook's End

Ein Solo-Würfel-Abenteuer

# Das Grauen von Hook's End

Ein Solo-Würfel-Abenteuer im Stil von

Ian Livingstone & Steve Jackson

Nach einer Idee von

Norman Buschmann

&

Sebastian Mangels

# Die Regeln des Spiels

## Der Charakterbogen

Bevor es nun überhaupt los gehen kann, muss zunächst noch ein wenig Vorarbeit geleistet werden. Hierzu solltest du dir erst mal den beigefügten Charakterbogen ausdrucken oder abzeichnen.

**Da es sich noch um eine Test-Version handelt, bitte ich darum, eigenhändig einen Charakterbogen auf ein Blatt Papier zu zeichnen. Die entsprechenden Werte sind unter Eigenschaften aufgeführt!!!**

## Würfel

Um *Das Grauen von Hook's End* zu spielen, benötigt man lediglich vier sechsseitige Würfel, im Folgenden nur noch als **W6** bezeichnet. Wenn möglich, sollten drei von ihnen einfarbig sein. Dies sind die Hauptwürfel. Der vierte dient lediglich als **Bonus-Würfel** und soll helfen, Patzer zu vermeiden. Doch wenn man den Bogen erst mal heraus hat, wird der geübte Spieler ohne Reue auf ihn verzichten und das Abenteuer mit nur drei Würfeln bestreiten können. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!

## Bonus-Würfel:

Der Bonus-Würfel, dient, wie bereits im Abschnitt **Würfel** erwähnt, um Patzer zu vermeiden. Sollte es dir nicht gelungen sein, mit Hilfe der normalen drei Würfel ein ordentliches Ergebnis zu erzielen, so kannst Du den Bonus-Würfel dazu verwenden, dein Schicksal doch noch zum Guten zu wenden.

Würfle normal mit diesem Würfel und zähle das geworfene Ergebnis zu deinen bisherigen Punkten hinzu. So hast du es unter Umständen doch noch umbiegen können und einen Erfolg bei der Probe gehabt. Wenn nicht, dann ...

**Achtung:** Der Bonus-Würfel wird selbstverständlich *nicht* auf Aktionen der Gegner angewandt!

## Inventar:

Im Feld **Inventar** werden alle Gegenstände eingetragen, die du während des Abenteuers findest. Zwar kann im realen Leben niemand eine unbegrenzte Anzahl von Gegenständen mit sich herumtragen, doch lassen wir diesen Aspekt einmal außer Acht. Alles was du findest und mitnehmen möchtest, an den entsprechenden Stellen im Text wirst du danach gefragt werden, trägst du ein. Solltest du dich dazu entscheiden, einen Gegenstand nicht an dich zu nehmen, so wird sich das anders auf den Verlauf des Abenteuers auswirken, als wenn du ihn mitgenommen hättest. Doch ganz egal wie du dich letztendlich entscheiden solltest, jede gewählte Möglichkeit hat ihren individuellen Weg – ans Ziel, oder in den Tod.

## **Eigenschaften:**

Der Charakter, der durch *dich* verkörpert wird, ist als ruhiger, besonnener und zuvorkommender Schiffbaukonstrukteur bekannt. Sein Name ist Mathew Roberts. Er stammt aus San Francisco. Diese Stadt verließ er jedoch nach einem tragischen Schicksalsschlag innerhalb seiner Familie, um das recht unspektakuläre wie langweilige Angebot auf den Job eines Leuchtturmwärters im Osten der USA anzunehmen.

Mathew Roberts wird durch folgende vier Eigenschaften beschrieben:  
(Selbstverständlich zeichnen jeden Menschen, ob nun real oder in einem weit komplexeren Rollenspiel-Regelwerk als dem von *'Das Grauen von Hook's End'* mehr als nur vier Attribute aus. Doch uns sollen die vier wichtigsten für das Spiel genügen!)

### **1. Stärke**

Hier wird die Körperkraft des Charakters eingetragen. Diese ist dann von Bedeutung, wenn es darum geht Dinge zu erledigen, bei denen es auf körperliche Kraft ankommt. Als Beispiel sei hier ein Kampf zwischen dem Protagonisten des Spiels und einem anderen NSC (Nicht-Spieler-Charakter) erwähnt. Wie hoch der jeweilige Wert der Stärke ist, entscheidet das Würfelglück. Wie der Wert ermittelt wird, siehe weiter unten im Abschnitt **Ermitteln der jeweiligen Werte**. Der Einsatz der Stärke in einem Kampf wird im Abschnitt **Kampf/Verteidigung** genauer beschrieben.

### **2. Gesundheit**

Die Gesundheit ist das Maß aller Dinge. Sie gibt an, wie stabil der Charakter ist und wie weit er noch belastet werden kann. Einfluss auf den Zustand/Wert der Gesundheit nehmen u. a. Kämpfe, Proben auf diverse Untersuchungen, bei denen Kraft oder Geistesschärfe erforderlich ist.

**Beispiel:** Der Charakter wird dazu aufgefordert, eine Falle zu entschärfen. Dies misslingt ihm und er wird von einem herabfallenden Stein getroffen. Nachdem ermittelt wurde, wie schwer der Gegenstand den Spieler verletzt hat, werden ihm dementsprechend viele Gesundheitspunkte abgezogen.

Es ist im Verlaufe des Spiels jedoch an verschiedenen Stellen möglich, bereits verlorene Gesundheitspunkte wieder aufzufrischen. Dies kann durch die Aufnahme von Nahrung oder mit Hilfe von Medi-Packs geschehen Näheres dazu wird in den entsprechenden Abschnitten genauer erläutert.

### **3. Geistesschärfe**

Der Einsatz der Geistesschärfe wird an verschiedenen Stellen des Abenteuers zur Geltung kommen. Beispielsweise dann, wenn es darum geht, sich an einer Wegkreuzung zu entscheiden, einen Gegenstand mit einem anderen zu benutzen, oder ein Hindernis zu überwinden. Details hierzu werden während des Abenteuers in den entsprechenden Abschnitten genau beschrieben, sowie deren Verknüpfung mit dem Wert der Geistesschärfe an den entsprechenden Stellen im Abenteuer genau erwähnt.

#### 4. Angst

Im Feld Angst werden zunächst keinerlei Werte notiert. Jedes Spiel wird also zu Beginn mit **0 Angstpunkten** begonnen. Der Angst-Faktor tritt nur dann auf, wenn dies im Spiel ausdrücklich beschrieben steht. Dies wird an den unterschiedlichsten Orten und bei ebenso verschiedenen Handlungen der Fall sein. Beispielsweise nach einem Kampf, beim Betreten einer unbekanntes Höhle oder ... warte es einfach ab!

Ein Beispiel für eine Situation, die einen Angstwurf erfordert wäre die nach einem Kampf. Jeder Angstwurf wird mit **4W6** ermittelt. Abhängig ist das daraus resultierende Ergebnis vom Anfangswert der **Geistesschärfe**. Wenn die Anzahl an Augen auf den Würfeln kleiner- oder gleich dem Ergebnis deiner Geistesschärfe ist, so hast du einen nachhaltigen Schrecken erfahren, der dir noch lange in den Knochen stecken wird. Wirf einen weiteren Würfel und notiere dir das Ergebnis im Feld **Angst!**

Zunächst wird sich dieser Wert noch nicht weiter auf das Spiel auswirken. Doch nach und nach werden sich daraus Abzüge ergeben, die den Spielverlauf dramatisch beeinflussen können und werden. Es liegt also ganz persönlich an dir und deinem Würfelglück, welchen Verlauf das Spiel nehmen wird. Im Anhang findet sich eine Tabelle mit unterschiedlichen **Angst!**-Stufen. Je nach erlittenem Schock müssen anhand dieser Tabelle Abstriche bei den Attributen vorgenommen werden.

Sollte das geworfene Würfelergbnis jedoch größer sein als das ihrer **Geistesschärfe**, so passiert nichts weiter. Dein Verstand ist gefestigt genug, um jedweden Angriffen zu trotzen. Doch wie lange wird das noch so bleiben?

Erlittene Angst-Punkte können nicht getilgt werden! Diese Punkte können nicht, wie z.B. die Stärke oder Gesundheit, Einnahme von Medizin oder Nahrung aufgefrischt werden. Sie bleiben für die Dauer des gesamten Abenteuers bestehen!

#### Ermitteln der jeweiligen Werte:

Für den **Stärkewert** würfle mit **3W6**. Zum geworfenen Ergebnis werden **10** weitere Punkte hinzu gezählt. Im besten Fall sieht das Ergebnis dann so aus:

$$\underline{\underline{6 + 6 + 6 + 10 = 28 \text{ Punkte}}}$$

Das wichtigste Attribut ist allerdings die **Gesundheit** von Mathew Roberts. Sie ergibt sich wie folgt **3W6 +5**. Im Idealfall sehe das dann so aus:

$$\underline{\underline{6 + 6 + 6 + 5 = 23 \text{ Punkte}}}$$

Mit dem Wurf für die **Geistesschärfe** verhält es sich ähnlich. Allerdings werden hier nur **2W6** verwendet, und dem Wurf nur **8** Punkte hinzu gefügt. Im Idealfall ergibt sich dann folgender Wert:

$$\underline{\underline{6 + 6 + 8 = 20 \text{ Punkte}}}$$

Trage alle ausgewürfelten und mit ihrem jeweiligen Bonus an Punkten versehenen Werte in die entsprechenden Felder auf dem **Charakter-Bogen** ein. Verwende hierzu am besten einen Bleistift, da sich, wie bereits erwähnt, im Verlaufe des Abenteuers der eine oder andere Wert noch ändern wird.

Wichtig ist jedoch noch eines: kein Wert kann, durch welche Hilfsmittel auch immer, seinen Ursprungswert im Verlauf des Spieles übersteigen. Es ist möglich verlorene Punkte,

z. B. Stärke oder Gesundheit, durch Nahrung und Medi-Packs wieder aufzufrischen. Doch kann dadurch maximal nur der Wert wiedererlangt werden, der **zu Beginn des Abenteuers** ermittelt wurde.

## **5. Kampf/Verteidigung**

Kommen wir hier nun zum System des Kampfes und der Verteidigung. Sicherlich ist es bei *Das Graen von Hook's End* nicht zwingend notwendig, den Weg roher Gewalt einzuschlagen, doch je nach dem, wie der Spieler sich entscheidet, wird es erforderlich sein, dem einen oder anderen Gegner, sowohl menschliche als auch solche, die nicht von dieser Welt erscheinen, die Stirn zu bieten. Gekämpft wird, um das System möglichst einfach und zügig zu halten, Runden basiert. Erfahrenen Rollenspielern wird diese Art des Kampfes ein Begriff sein. Anfängern möchte ich dies kurz erläutern.

Natürlich kann es vorkommen, das Mathew Roberts sich mehr als nur einem Gegner gegenüber sieht. Um nun nicht durcheinander zu kommen, wird hier zunächst gegen den einen, später dann gegen den anderen gekämpft.

### *Ein Beispiel:*

Mathew sieht sich zwei Raufbolden gegenüber, die es auf sein Bargeld abgesehen haben. Der Stärkewert des einen beträgt **21 Punkte**, seine Gesundheit **20 Punkte**. Der des anderen beträgt **20 Punkte**, die der Gesundheit **18 Punkte**.

Mathew hat zu Beginn seines Abenteuers folgende Eigenschaften ausgewürfelt:

**Stärke: 22 Punkte**

**Gesundheit: 17 Punkte**

Es ist sinnvoll, sich die Werte seiner Gegner auf einem separaten Blatt zu notieren, da man bei einem Handgemenge, auch wenn es durch Würfel entschieden wird, schnell den Überblick verlieren kann.

Wie wird nun gekämpft? Ganz einfach! Es werden jeweils drei Würfel geworfen (oder eben 4, wenn man den Bonus-Würfel benutzt). Geworfen wird auf die Stärke. Es werden die Punkte aller Würfel zusammen gezählt und notiert. Hier ist noch zu erwähnen, dass die jeweiligen Bonuspunkte, die zu Beginn des Abenteuers den jeweiligen Ergebnissen von **Stärke, Gesundheit** & Co. Hinzugezählt wurden, hier keinerlei Verwendung finden. Sie dienen nur zur Ermittlung der Attribute und finden im Kampf, bzw. der Verteidigung, wie auch bei anderen Proben auf **Geistesschärfe** usw. **keinerlei Anwendung!**

Der Spieler wirft also abwechselnd für sich und den Gegner auf Stärke. Die geworfenen Ergebnisse werden verglichen und das kleinere vom größeren abgezogen. Diese Differenz wird anschließend beim unterlegenen Kontrahenten vom Wert der Gesundheit abgestrichen. Auch hier soll ein kleines Beispiel zur Veranschaulichung dieblich sein:

Mathew's Stärkewurf: **3 + 4 + 6 = 13 Punkte**

Gegnerischer Stärkewurf: **2 + 4 + 5 = 11 Punkte**

### Differenz: 2 Punkten

Da nun Mathews Stärkewurf um 2 Punkte höher ist als der seines Gegners, muss sich dieser also 2 Punkte von seiner Gesundheit abstreichen. Von anfänglichen **20** Gesundheitspunkten bleiben ihm somit noch **18** übrig.

Dieses Spiel wird so lange wiederholt, bis einer von beiden keinerlei Gesundheitspunkte mehr übrig hat. Ist dies der Fall, so ist der Gegner außer Gefecht gesetzt und die Runde geht mit dem nächsten Angreifer weiter. Wir erinnern uns an das o.g. Beispiel, in welchem sich Mathew 2 Gegnern gegenüber sah. Sollte der Fall eintreten und Mathew selbst verliert alle ihm zu Gebote stehenden Gesundheitspunkte, nun, es wird sich ein entsprechender Vermerk im jeweiligen Text finden der darauf hinweist, wie weiter zu verfahren ist.

Und nun wünsche ich viel Spaß beim Spielen von

### Das Grauen von Hook's End

Norman Buschmann

&

Sebastian Mangels

## Unten

Unten in dem feuchten Grab  
wo einst die verseuchte Saat  
still entfleuchte aus dem Sarg  
und alsbald gemeuchelt hat

Unten in den Todesgrotten  
wo sie nach dem Tod verrotten  
Hoch verehrt von den Bigotten  
Mit Seelen pur im Sud gesotten

Unten in der Leichenstadt  
wo Bewohner bleich und matt  
Angreifen was kein Zeichen hat  
und das niemals weich und glatt

Unten in den Nekropolen  
wo Daemonen schaurig johlen  
Erfüllt von Hass so unverhohlen  
sie alle kommen uns zu holen!

© by Sebastian Mangels 2005

# Kapitel I

## Die Anreise

Die Anreise aus San Francisco war nicht leicht gewesen und hatte viel Zeit und Kraft gekostet. Auch die Vorbereitungen hatten ihre Spuren hinterlassen und an Schlaf war in den letzten Tagen vor Antritt der Reise nach *Hook's End*, jener kleinen verschlafenen Hafenstadt am beinahe äußersten Zipfel der amerikanischen Ostküste, kaum zu denken gewesen. Mathew Roberts stand nun hier, im Staub der Straße, die in den Ort führte, während das Geräusch des alten Busses hinter ihm immer leiser wurde und allmählich ganz verstummte. In seinem hellbraunen Tweed-Anzug sah die Person des Schiffsbauingenieurs irgendwie fehl am Platze aus. In seiner Magengegend hatte sich auf den letzten Kilometern bis hier her ein immer größerer Klumpen gebildet, der ihm nun schwer in die Glieder zu sacken schien, als wolle ihn eine unsichtbare Kraft daran hindern, einen Fuß in die Stadt zu setzen, von der er bis heute nur wenig wusste. Ein kleines Fischerdorf an der Ostküste, das hauptsächlich vom Fisch und Hummerfang lebte. Kaum der Rede wert, ein ruhiger Job würde ihn erwarten. Das waren die Worte des Beamten gewesen, der ihm diese Stelle anbot, nach dem er – aus persönlichen Gründen – seinen Dienst im Büro von *Borrow's & Son. Ltd.* aufgegeben und nach einer Luftveränderung gesucht hatte. Tatsächlich war er vor den Schatten seiner eigenen Vergangenheit geflohen, die ihn nur mit schmerzlicher Erinnerung an die Ereignisse des letzten Jahres zurück denken ließen. Doch damit sollte es nun vorbei sein. Die Zeit der Trauer war vorüber und der Weg für einen Neuanfang lag mit seinem salzigen und nach Fisch riechenden Aroma vor ihm:

### *Hook's End!*

#### 1.

Du stehst an einer Weggabelung. Direkt vor dir liegt der Eingang über die Hauptstraße hinein nach *Hook's End*. Ein Stück weiter links verläuft die Straße zwischen großen Felsen. Sie verschwindet und er kann nicht sehen, wo sie enden wird. Die beiden Schilder geben jedoch Aufschluß über die Ziele, die er ansteuern könnte. Die Stadt oder den Hafen. Willst Du in die Stadt, folge der Straße und lies bei Abschnitt **18** weiter. Möchtest du lieber den Hafen erkunden, so geht es bei **20** weiter.

#### 2.

Sie lächelt dich freundlich an und hebt den Koffer hoch, so dass du ihn zum Tragen aufnehmen kannst. Gemeinsam geht ihr nebeneinander her und macht euch auf den Weg zum Leuchtturm.

Glückwunsch, Du hast das erste Kapitel überlebt. Weiter geht es im nächsten:

### *De Profundis.*

#### 3.

Die junge Frau lächelt dich auf eine ganz und gar liebenswürdige Art und Weise an, wie du es seit langem nicht mehr von einem Menschen gewohnt warst. Tausende Gedanken strömen gleichzeitig durch deinen Kopf und es kostet dich einige Mühe, sich auf die an dich gerichteten Worte zu konzentrieren.

»Mister Roberts? Ist mit ihnen alles okay?« Schnell schüttelst du den Kopf und wischst dir über die Augen.

»Ja, danke. Es geht mir gut. Ist vielleicht nur die Luftveränderung, wenn man aus der Stadt hier an die Küste kommt. Was meinten Sie doch gleich noch?«

»Ich sagte, mein Name ist Lydia Ashcroft und auch ich heiße sie herzlich in *Hook's End* willkommen. Mein Vater und ich würden uns sehr freuen, ihnen den Leuchtturm zeigen zu können. Wenn sie es wünschen.«

Unablässig starrst du der jungen Frau in die Augen, in denen sich kleine grüne Smaragdsprenkel zu drehen scheinen. Ein Sog aus fesselnder Faszination bemächtigt sich deiner. Vielleicht war es doch kein Fehler, sich für diesen Job gemeldet zu haben. **(10)**

#### 4.

Vorsichtig, unter der Last deines Gepäcks schwankend, gehst du langsam auf den Fischer zu. Dieser hockt tatsächlich auf einem Fass, raucht gemütlich eine Pfeife und flickt ein Netz, das zu einem Knäuel verdreht vor seinen Füßen liegt. Aromatische Rauchwölkchen steigen aus dem handgeschnitzten Pfeifenkopf auf und die wachen blauen Augen im runzligen Gesicht des Alten folgen angespannt seiner filigranen Arbeit. Du sprichst ihn an. Ein Moment der Ruhe vergeht und das Plätschern des Wassers an die altersschwache Hafenummauer ertönt in deinen Ohren irgendwie ungewöhnlich. Anders, nicht so, wie man es von Wasser eigentlich gewohnt sein sollte. Doch du denkst nicht weiter drüber nach. Stattdessen sprichst du den Alten ein zweites Mal an, jedoch wieder ohne Erfolg **(8)**

#### 5.

Dir rutscht der Rucksack von der Schulter, da du ihn nur mit einem Riemen festhältst. Die plötzliche Gewichtsverlagerung lässt dich zur Seite wanken und du gerätst ins Stolpern. Schmerzhaft prallst du mit dem Knie auf der staubigen Straße auf. **(19)**

#### 6.

»Hallo, ich bin Mathew Roberts, der ...«

»Der neue Leuchtturmwärter, ich weiß bereits Bescheid«, antwortet der Fischer, während er Netz und Flickzeug zur Seite legt und die Pfeife aus seinem Mundwinkel zieht. Ein hauchdünner Speichelfaden spannt sich dabei zwischen dem Mundstück und der Lippe, den er mit einer grobschlächtigen Hand abwischt. Der Kopf legt sich ein wenig auf die Seite, der Blick gleitet hinaus auf den Hafen mit den kleinen Fischerbooten.

»Ich hoffe, sie haben ein dickes Fell, Mister Roberts. Das werden sie brauchen, wenn sie den Job hier auf Dauer machen wollen.«

Erneut gleitet die Pfeife zurück zwischen die Lippen des Alten. Er zieht gemütlich daran und entlässt bläulichen Rauch aus dem Mund.

»Ich verstehe nicht recht, Mister ...«

Weitere Rauchwölkchen verlassen den Mund des Mannes, der sich schließlich Mathew zuwendet.

»Redwood ist mein Name, Able Redwood.«

Er reicht dem jungen Mann eine von Wind und Wetter raue und mit Rissen überzogene Hand. Dankbar für diese freundliche Geste greift Mathew zu. **(11)**

#### 7.

Als Du näher kommst, bemerkst du, wie die Männer kurzfristig die Köpfe noch dichter zusammen stecken und einer von ihnen böse in deine Richtung schießt. Kurz darauf, Du

hast die kleine Gruppe fast erreicht und dir schon ein paar Fragen im Kopf zu Recht gelegt, da löst sich die Traube plötzlich auf und jeder geht in eine andere Richtung davon.

Ein wenig belämmert bleibst du stehen, schaust ihnen nach und weißt nicht so recht, was du davon halten sollst. Warst du schon bei dem Fischer auf seinem Fass? Wenn nicht, solltest du ihn ansprechen **(4)**. Andernfalls schaue in Abschnitt **8** nach, wie die Geschichte weiter gehen mag.

## **8.**

Resignierend wendest du dich zum Gehen und hast bereits ein kleines Stück zwischen dich und dem Fischer gebracht, als dieser plötzlich doch noch zu reden beginnt. Er spricht dich an, doch man kann ihn kaum verstehen, da er sich etwas in seinen Bart nuschelt. Willst du umdrehen und es noch einmal versuchen, eine Unterhaltung zu beginnen? Lies bei **6** weiter. Wenn du keine Lust dazu hast, dich eventuell erneut zu blamieren, folge der Straße zurück in die Stadt **(12)**

## **9.**

Wer wagt, gewinnt! Du gehst weiter auf die Kirche und die davor stehenden Personen zu, in der Hoffnung, sie werden dir weiter helfen und den Weg in deine neue Heimstätte zeigen; den *Langen Jack*, dem Leuchtturm am Rande der Bucht von *Hook's End*.

»Guten Tag, Mister Roberts? Sie müssen unser neuer Leuchtturmwärter sein, habe ich recht?«

»Guten Tag. Ja, das stimmt, mein Name ist Mathew Roberts, aus San Francisco. Ich werde ihren pensionierten Leuchtturmwärter ablösen.« **(3)**

## **10.**

»Sehr gerne. Ich würde mich freuen, wenn sie mir den Weg zeigen würden, bevor ich mich hier noch verlaufe, ins Hafenbecken stürze und jämmerlich ertrinke.«

Der alte Pfarrer schickt sich an, deinen Koffer zu tragen, doch du lehnt ab und gibst vor, noch kräftig genug für das letzte Stück Weg zu sein. Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich deinem Wert, weiter bei **14**. Ist es größer als der Wert auf deinem Charakterbogen, schaue in Abschnitt **22** nach wie es weiter geht.

## **11.**

Die Hand des Fischers war, trotz Alter und anfänglicher Gicht, so kräftig wie ein Schraubstock. Mit gnadenloser Härte hielt Able Redwood den jungen Mathew Roberts gepackt, während seine Stimme so tief und monoton klang, als führe er ein Gespräch über das Auswerfen von Fischernetzen.

»Niemand wird sich hier über ihre Anwesenheit freuen, Mister Roberts. Bis auf ein oder zwei Ausnahmen vielleicht, wenn sie Glück haben. Die Leute hier haben es nicht gerne, wenn man ihnen einen Fremden schickt, noch dazu einen der nicht einmal aus der unmittelbaren Umgebung von *Hook's End* stammt.« **(12)**

## **12.**

Langsam und ein wenig in Gedanken versunken schreitest Du den Bürgersteig entlang der Hauptstraße weiter hinab. Aus dem Restaurant »*The Lobster's Pod*« dringen zu dieser frühen Mittagsstunde geschäftige Laute. Stimmen von Frauen und Männern, die du jedoch

nicht im Detail verstehen kannst. In Gedanken versunken gehst Du weiter, schulterst deinen Rucksack erneut, da er dir von der Schulter zu rutschen droht. Mache einen Wurf auf Geistesschärfe (**2W6+10**). Ist das Ergebnis kleiner oder gleich deinem Geistesschärfewert, weiter bei **5**. Ist das Ergebnis größer als dieser Wert, lies bei **15** weiter.

### **13.**

Ein altersschwacher Wagen kommt die Straße hinunter gebraust. Es ist ein offenes Modell ohne Verdeck und mit allerlei Beulen und Blechflicken versehen. Mit vor Schreck aufgerissenen Augen erkennst du drei junge Männer, die mit unverminderter Geschwindigkeit auf dich zu rasen. Täuschst du dich, oder grinsen sie dich mit hervorquellenden Augen und unverhohlener Boshaftigkeit an, während ihre zerschlissenen Arbeitsmonturen im Fahrtwind flattern? Wie dem auch sei, es ist das Letzte, was du in deinem Leben erblickst, bevor dich der Wagen frontal erfasst und dir den Schädel und etliche Rippen und inneren Organe zertrümmert. Du hast noch nicht einmal einen Blick auf den *Langen Jack* werfen können, da ist deine Reise und auch dein Leben beendet. Du bist tot!

### **Das Spiel ist hier zu Ende!**

### **14.**

Mit festem Griff versuchst du den Koffer anzuheben, doch dieser Versuch ist nicht ganz von Erfolg gekrönt. Der Koffer springt auf und sein Inhalt verteilt sich auf der Straße. Deine Kleidung liegt nun nebst einiger Bücher und Fotografien im Schmutz verstreut. Als du versuchst sie zusammen zu klauben hörst du ein lautes Hupen und Röhren hinter dir.

Würfle auf Geistesschärfe, lasse jedoch den Bonuswert von 8 Punkten weg. In der Hektik der Situation musst du schnell handeln. Ist das geworfene Ergebnis kleiner als 7, folge Abschnitt **13**. Andernfalls ist Abschnitt **22** an der Reihe.

### **15.**

Aus der Kirche tritt ein kleiner Mann in der schwarzer Gewandung eines Priesters. Er hält ein in schwarzes Leder geschlagenes Buch in Händen und schaut zu dir herüber. Einen Moment treffen sich eure

Blicke, doch scheint keiner so recht zu wissen, wie er dem anderen begegnen soll. Aus dem Eingang der Kirche tritt eine zweite, schlankere Gestalt ins Licht des hellen Tages. (**9**)

### **16.**

»Haben Sie sich verletzt?«

Die rundliche Gestalt tritt näher auf dich zu, die Arme hilfreich nach vorne ausgestreckt um die auf die Beine zu helfen. Dankbar greifst du die dir gereichte Hand und lässt dir auf die Füße helfen.

»Nein, danke. Es geht., alles in Ordnung, Mister ...?«

Der Mann beginnt über sein rundes Gesicht zu lächeln und wirft sich ein wenig stolz in die Brust.

»Ashcroft, Vater James Ashcroft ist mein Name. Ich bin der Pfarrer dieser kleinen Gemeinde. Auch wenn es etwas unpassend ist und sie sicher gerne erst einmal ein Bad nehmen würden, so möchte ich sie doch herzlich in unserer kleinen Stadt willkommen heißen, Mister Roberts.«

»Vielen Dank, Vater Ashcroft. Wie es scheint, hat sich die Neuigkeit über meinen

zukünftigen Dienst in ihrer kleinen Gemeinde sehr schnell herum gesprochen.«  
Vater Ashcroft lächelt verschmitzt, als hinter ihm ein junges Mädchen in einem hochgeschlossenen Kleid hervor tritt. (3)

**17**

Gemeinsam räumt ihr deine Habseligkeiten zurück in den Koffer. Du berührst dabei, völlig unbeabsichtigt, die feingliederigen Finger der Pfarrerstochter. Für einen winzig kleinen Moment hast du das Gefühl, die Zeit steht still, als du in ihre Augen blickst und darin das Strahlen ungezählter Sterne zu erkennen glaubst. Etwas in dir scheint sich außerordentlich zu ihr hingezogen zu fühlen. Weiter bei 2.

**18.**

Die Straße macht eine sanfte S-Kehre und beherbergt links und rechts große hölzerne Gebäude. Zu deiner Rechten steht eines der größten davon. Das „*The Lobster's Pod*“ ist das einzige, aber dafür umso prächtigere Restaurant der Stadt. Gleich links davon befindet sich die Kirche des Ortes. Ein weißer, hölzerner Bau mit großem Glockenturm und einem Wetterhahn auf dessen Spitze. Diesen beiden Bauten gegenüber liegt ein etwas schäbiges Gebäude. Fischnetze reihen sich davor an langen Stangen auf und Fische hängen zum Trocknen an langen Leinen. Es riecht ein wenig unangenehm, doch daran wirst du dich schon noch gewöhnen, schließlich ist dies nun deine neue Heimat. Weiter bei 12.

**19.**

Du siehst, wie die kleine Gestalt eines in schwarz gekleideten Mannes aus der Kirche tritt und einen Moment unschlüssig davor stehen bleibt. Als du dich von deinem Sturz erholt hast (ziehe dir einen Punkt deiner Gesundheit für eine erlittene Verletzung ab) und dich auf den Bordstein setzt, bemerkst du aus dem Augenwinkel, wie eine zweite Person aus der Kirche kommt. Beide laufen sie mit schnellen Schritten auf dich zu. (16)

**20.**

Du schulterst deinen Rucksack und nimmst den Koffer in die Hand. Das ist alles was du noch an Gepäck hast. Frohen Mutes beschreitest du den abfallenden Weg hinab zum Hafen. Weiter bei 21.

**21.**

Du erreichst den Hafen. Im trüben Wasser des Hafenbeckens, dessen Kaimauern gleichermassen mit Rissen und Algen übersät sind, dümpeln ein paar Fischerboote vor sich hin. Auf einigen von ihnen sind ein paar Seeleute geschäftig am Arbeiten. Doch auch an Land ist man nicht untätig. Ein alter Fischer sitzt auf einem morschen Holzfass und repariert ein Netz. Ein anderer stapelt Kisten von Bord eines Schiffes an Land. Und vor einer kleinen Hütte unterhält sich eine Gruppe bärtiger Männer in Ökleidung im Flüsterton. Was möchtest du nun machen? Dich mit der Gruppe von Männern unterhalten? (7), oder den Fischer auf seinem Fass ansprechen? Dann geht es bei 4 weiter.

**22.**

Ein Auto nähert sich dir mit rasendem Tempo. Die meisten deiner verstreuten Gegenstände hast du schnell wieder eingesammelt. Nur das gerahmte Bild einer Frau liegt einen Schritt

weit vor dir auf der Straße. Es wäre töricht, sich dem Gegenstand zu nähern, da das Auto bereits zu dicht ist. Knirschend zersplittert das Glas unter den Reifen und zerreit das Photo in mehrere Teile, die lautlos zu Boden segeln. Traurig darber, das einzig grere Bild deiner geliebten Frau verloren zu haben, sammelst du die berreste auf, wobei dir die Tochter des Pfarrers behilflich ist. Du lchelst ihr zwar freundlich zu, knntest aber schreien vor Wut und Enttuschung und die jungen Kerle in ihrem Auto verfluchen, da sie ungebremst vorber gefahren sind, ohne sich nach deinem Befinden zu erkundigen oder eine Entschuldigung auszusprechen. Gehe zu Abschnitt **17**.

## Kapitel 2

### De Profundis

Zusammen mit Lydia und ihrem Vater beschreitest du, ein wenig durcheinander, da man dich fast überfahren und nicht grade mit offenen Armen in *Hook's End* empfangen hat, gemeinsam die Straße entlang. Anfänglich legt sich ein bedrückendes Schweigen über dich und das junge Mädchen, dessen strahlend grüne Augen dich vom ersten Moment an in ihren Bann gezogen haben. Der Koffer in deiner Hand scheint jedes Gewicht verloren und deine Füße ... beschreitest du noch irdischen Boden? Es kommt dir vor, als handle es sich plötzlich um einen Wink des Schicksals, dem du, ohne es wirklich zu wissen, gefolgt bist und der dich aus San Francisco hierher *gerufen* hat. Aber das sind natürlich nur Hirngespinnste. Schnell verscheuchst du diese Gedanken in einen dunklen Winkel deines Geistes um dich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Immerhin hast Du hier eine Arbeit zu verrichten.

Gemächlich schlendert ihr nebeneinander her und verlässt *Hook's End* in östlicher Richtung wieder. Nach ein paar Dutzend Metern enden die roh zusammen gezimmerten Holzzäune und Abgrenzungen der Häuser, die den Kern der kleinen Stadt bilden. An ihre Stelle treten kahle und von Wind und Wetter glatt geschliffene Felsen, die rechts und links steil zum Wasser abfallen. Und wirklich, die Landzunge, auf deren Rücken ihr euch grade bewegt, ist wie ein riesiger Haken landeinwärts gebogen. Und am Scheitelpunkt dieses Hakens, dem äußersten Zipfel des Ortes, thront er, der *lange Jack*. Ein etwas windschief wirkendes Holzhaus lehnt sich an die gewölbte Außenwand des Turmes, die in unterschiedlichen Abständen mit kleinen Fenstern durchsetzt ist. Auch befindet sich ein Schuppen etwas Abseits von Turm und Wohngebäude; eine kleine Werkstatt. Alles wird von einem morschen Holzzaun umschlossen, der seit Jahren nicht mehr in Schuss gebracht wurde.

Vater Ashcroft, der die ganze Zeit gut ein Dutzend Schritte vor Lydia und dir hergegangen ist, öffnet behutsam die kleine Pforte, die mehr schlecht als recht in das Gefüge des Zaunes eingebettet ist. Sie quietscht und schlägt scheppernd zu, was den Zaun dazu veranlasst, sich ein wenig weiter dem Erdboden zuzuneigen. Du bleibst ebenfalls stehen und setzt deinen Koffer ab. Die Hände reibend drehst du dich in Lydias Richtung, die kaum mehr als eine Armlänge von dir entfernt steht und erst zu ihrem Vater, dann zu dir, direkt in deine Augen blickt.

»So, da wären wir«, richtete sie das Wort in ihrer sehr jungen, sehr feminine Stimme an dich. Du sagst nichts, schaut sie nur weiter an, während vom Meer her, tief tief unter euch, auf der anderen Seite der hohen Klippen, eine salzige, leicht nach Tang und Fisch riechende Briese um eure Nasen weht.

Es dringen Worte von wenig christlicher Herkunft an eure Ohren, die den Bann von Lydias Blick abrupt zerschlagen. Beide schaut ihr in die Richtung aus der die Fluchlaute kommen. Es ist Vater Ashcroft, der mit festem Griff und deutlich erkennbarer Gewalt an der Tür zum Hause des Leuchtturmes ruckelt. Noch einen Moment, dann schwang das Türblatt geräuschvoll und von einem Schwall kurzer Freudenausrufe begleitet nach innen auf.

»Ich schätze, er hat es geschafft«, ist Lydias Antwort, als ihr beide zuseht, wie ihr Vater kurz im Haus verschwindet und kaum eine Minute später wieder gemächlich auf euch beide zugeschritten kommt.

»Huch, da hat sich die Tür wohl im Laufe der Zeit ein wenig verzogen«, lachte der alte Mann amüsiert und auch ein wenig verlegen gleichermaßen. »Ich werde ihnen unseren

besten Mann für diese Probleme vorstellen, der bringt das im Handumdrehen wieder in Ordnung. Sie werden sehen, schwupp!«

Der Pfarrer machte eine Bewegung, die wohl das Hobeln von Holz nachahmen soll. Du verstehst, lächelst und schaust in Lydias Gesicht. Täuschst du dich, oder kreisen wirklich kleine goldfarbene Sprenksel, wie helle Sterne am nächtlichen Firmament im Grün der Iris um das tiefe Schwarz ihrer Pupillen?

»Gut gut«, fällt Vater Ashcroft erneut in den Bann aus Schweigen und Faszination. »Wenn ich ihnen dann ihren Haustürschlüssel, nebst derer für den Schuppen und die Turmstube überreichen dürfte?«

Ashcroft lächelte, hält dir eine seiner kleinen runden Fäuste entgegen, die wie Fleischbälle aus den schwarzen Ärmeln seiner Priestermontur ragen. Die Finger umschließen einen dunklen eisernen Ring, der mehrere, von Alter und Rost befallenen Schlüssel umschließt. Dankbar nimmst du das Bund entgegen (trage das Schlüsselbund in deine Inventarliste ein).

»Es wäre uns eine Freude«, beginnt Lydia an dich gewandt, »wenn Sie uns heute beim Abendessen die Ehre ihrer Gesellschaft zuteil werden ließen, Mister Roberts.«

John Ashcroft hatte sich mittlerweile neben seine Tochter gestellt. Dir fällt auf das er neben ihr nicht nur fast einen vollen Kopf kleiner, sondern sein Lächeln auch irgendwie ein wenig zu verkrampft wirkt. Doch glaubst du in seinen klaren blauen Augen durchaus die gutmütige Ehrlichkeit eines weisen Mannes erkennen zu können. Der Wind zerzauste das spärliche graue Haar auf seinem alten Schädel und bauschte auch das von Lydia für einen kurzen Moment wie einen roten Schleier auf. Salz- und Tanggeruch weht dir erneut in die Nase als du zu einer Antwort ansetzt.

»Das ist sehr freundlich, ich komme sehr gerne.«

»Gut gut, Mister Roberts. Wir erwarten sie dann heute abend um sieben Uhr zum Essen. Das Haus hinter der Kirche, sie können es gar nicht verfehlen.«

Er reicht dir seine Hand zum Abschied und wendet sich bereits zum Gehen, als seine Tochter dich immer noch mit ihren geheimnisvollen Augen anblickt.

»Es wird uns eine Freude sein, sie in unserem bescheidenen Heim als Gast zu haben. Ich erwarte Sie dann pünktlich um sieben Uhr.«

damit drehte auch sie sich um und lief den ausgetretene Pfad über den felsigen Haken zurück, Nach wenigen Augenblicken hatte sie ihren Vater erreicht und schlenderte zusammen mit diesem in die Stadt zurück.

### 23.

Du stehst vor deinem neuen Heim, schaust dich zunächst noch etwas ratlos um und fühlst dich mit einem Male schrecklich alleingelassen. Dein Blick wandert über das rohe Gestein, das hier und da an unzähligen Stellen durch die spärliche Vegetation des *Hakens* bricht. Das Schlüsselbund in deiner Hand erscheint plötzlich schwerer als normal und der Wind kälter als noch vor wenigen Augenblicken.

Willst Du deine neue Bleibe betreten, lies Abschnitt 41.

Hast Du vor einen Blick in den Schuppen und die Werkstatt zu werfen, weiter bei 67.

### 24.

»Sind Sie ein gläubiger Mann, Mister Roberts?«

Die Frage trifft dich sichtlich unvorbereitet. Einen kurzen Moment kratzt du dich, beinahe wieder mit den Gedanken in der Vergangenheit verschwunden, am Kinn. Der Fischer schmaucht unverdrossen an seiner Pfeife, stößt kleine blaue Rauchwolken aus und sieht dich an.

»Nein«, antwortest du, »nicht mehr.«

»Dann sollten Sie wieder damit beginnen. Hier draußen kann der Glaube wahrhaft etwas sein, mit dem sie besser leben können, als wenn sie sämtliche alle Umstände über den Verlust eines lieben Menschen dem anlasten, der ihnen unter Umständen die meiste Kraft zum Weiterleben gibt. Tun sie mir einen Gefallen. Tragen sie die Bibel bei sich. Fragen sie nicht warum,; tun sie einem alten Mann den Gefallen. Bis morgen dann.«

Damit dreht Redwood sich endgültig herum und verlässt dein kleines Grundstück in Richtung des Ortes. Willst du dich an die Worte des Fischer halten und die Bibel an dich nehmen? Abschnitt 36 erwartet dich. Glaubst du vielleicht das nicht nur der Ort, sondern auch seien Bewohner äußerst merkwürdig sind und lässt die Bibel wo sie ist? Dann mache bei Abschnitt 55 weiter.

## 25.

Es erklingt ein ohrenbetäubender Lärm. Jemand, oder etwas, schmeißt sich mit ungeheurer Wucht gegen die im Boden eingelassene Klappe. Zwei, drei Male, dann bricht das Holz splitternd auseinander. Du weißt nicht was es ist, erkennst einen Augenblick nichts weiter als Schwärze. Der Geruch nach verfaulem Tang wird immer überwältigender. Er raubt dir die Sinne ... (70)

## 26.

Dir fällt auf, das einige der Strahlen auf eine im Boden versenkte Luke fallen. Doch zunächst willst du erst einmal alle Fenster öffnen um den Mief der Vergangenheit hinauszubefördern. Auch wirst du bei Licht sicherlich mehr sehen können, als im zwielichtigen Halbdunkel, das jetzt noch im Innern des Hauses herrscht. (54)

## 27.

Du zuckst merklich zusammen und machst einen Schritt nach hinten, als würdest du vor dem Mann in der Tür in Deckung gehen wollen.

»So schnell trifft man sich wieder, Mister Roberts.«

Able Redwood steht in der geöffneten Tür deines Hauses, lächelt dich auf seine ganz eigene Art und Weise an und schiebt seine Pfeife zurück in den Mundwinkel. Er dreht den Kopf kurz nach draußen und du hörst wie er gekonnt ausspuckt. Langsam, mit schweren Schritten, kommt der alte Seemann auf dich zu.

»Mister Redwood«, antwortest du mit zitternder Stimme, denn dieser Besucher ist dir gänzlich unangenehm. Zudem hast du nicht vergessen, was dir kurz nach deinem Eintreffen hier in *Hook's End* unten im Hafen widerfahren ist. Doch du beschließt, trotz dieses unerfreulichen Vorfalls so freundlich wie möglich zu sein. (30)

## 28.

Able Redwood dreht sich herum und macht sich daran, deine Bleibe gemächlichen Schrittes zu verlassen. Täuschst du dich, oder geht plötzlich ein Übelkeid erregender Geruch nach Meer, feuchtem Tang und faulem Fisch von der Gestalt des Mannes aus? Du schaust hinterher, siehst wie er durch die klapperige Pforte im Zaun verschwindet, ohne sich noch einmal herum zu drehen. (25)

### 29.

»Selbstverständlich. Morgen langt vollkommen.«

»Gut. Ich werde ihnen dann auch den Flaschenzug mitgeben; für die Bodenluke.«

Mit einem freundschaftlichen Klaps auf die Schulter des Fischers besiegelt ihr euren Handel.

»Dann werde ich mich nun mal um ihre Tür kümmern. Wo ist denn das gute Stück?«

Du zeigst ihm die Tür und der Mann macht sich sogleich daran sie zu untersuchen. (61)

### 30.

»Es ist mir eine Ehre, sie in meinem bescheidenen Heim willkommen zu heißen, Mister Redwood.«

Ob der Mann deinen gespielten Sarkasmus erkennt, weißt du nicht. Er läßt sich wenigstens nicht anmerken und lächelt in seinen Bart hinein, mehrere kleine Rauchwölkchen ausstoßend.

»Verzeihen sie mir mein ruppiges Auftreten von vorhin, Mister Roberts. Ich hatte ganz gewiß nicht vor, sie schon zu Beginn ihres Dienstes hier zu vergraulen. Ich wollte sie lediglich in ihrem Tun bestärken, ihr Vorhaben auch bis zum Ende durchzuhalten. Daher war ich der Meinung, es wird besser sein, wenn sie durch mich erfahren, was der Großteil der Bevölkerung von *Hook's End* von ihnen hält. Sicherlich verfüge ich allemal über mehr«, er lächelt, blickt dir dabei direkt ins Gesicht, »Fingerspitzengefühl, als alle Einwohner zusammen. Mit Ausnahme der hübschen Miss Ashcroft vielleicht.«

Möchtest du Able Redwood deines Hauses verweisen, in das er unaufgefordert eingetreten ist, 33. Oder möchtest du dich vielleicht für seine offene Art bedanken und ihn nach dem Grund für die Feindseligkeit der Bewohner fragen? Dann ist 37 dein nächstes Ziel. Vielleicht möchtest du ihn aber auch nach dem Grund fragen, der ihn dazu bewogen hat, dir bis in dein Haus zu folgen (57).

### 31.

Du wendest dich von der Bruchstelle ab und setzt deinen Weg um den Turm weiter fort. An seiner Basis bleibst du stehen, berührst das kühle, weißgetünchte Gestein und legst den Kopf in den Nacken. Etliche Fuß über dir erkennst du die Plattform des kleinen Rundganges um den gläsernen Kopf des Leuchtturmes. Vielleicht wird dir die Luft dort oben gut tun. Ganz zu schweigen von der herrlichen Aussicht, die man von dort droben haben muss. Kurzenschlossen steckst du die Hände in die Taschen, beendest deinen Rundgang und betrittst das angeschlossene Wohnhaus. (60)

### 32.

Du erwachst, deine Gedanken drehen sich wirr im Kreis. Es gelingt dir nicht auch nur ansatzweise so etwas wie logisches Denken zu bewerkstelligen. Vielleicht würdest du sogar aufhören zu atmen, wenn es nicht ein grundlegender Bestandteil eines jeden Lebens wäre. Doch was ist dies für ein Leben?

Du bist gefangen! Die Wände des Raumes um dich herum schmutzig und es riecht nach den verdreckten Überresten menschlicher Ausscheidungen. Du bekommst davon jedoch nichts mit, denn es reißt dich hinfort. Unaufhörlich treibst du dahin im Malstrom des Wahnsinns, der dich unaufhörlich weiter in die Tiefe zieht, dich verschlingt.

Ein wenig Speichel rinnt dir aus dem Mund. Er läuft über dein Kinn, tropf ab und versinkt im schäbigen Stoff der Zwangsjacke, die du trägst. Du bist ein Gefangener; ein

Gefangener deines zerstörten Verstandes. Ein Opfer des Wahnsinns aus den Untiefen der Äonen. Einer von vielen Irren in der Anstalt von Arkham.

»Ein bedauernswerter Fall von plötzlichem Schwachsinn. Doch betrachtete man die Vergangenheit dieser unglücklichen Seele war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis es so enden musste.«

Sie Stimme des Doktors bricht ab und er bedeutet dem Wärter mit einem Nicken die Tür der Gummizelle zu schließen. Scheppernd fällt die Tür ins Schloß, wird der Schlüssel herum gedreht und abgezogen. Die Männer trotten von dannen, gehen ihrer Arbeit nach. Einer von Vielen, dessen Schicksal niemals aufgeklört werden wird ...

### **Das Spiel ist hier für dich zu Ende!**

#### **33.**

»Mister Redwood«, beginnst du ein wenig gereizter als du es gewollt hattest. »ich kann mich nicht erinnern Sie eingeladen zu haben. Ich möchte Sie daher bitten, mein Haus umgehend zu verlassen. Sollte ich auf – ihre Hilfe angewiesen sein, werde ich es ihnen rechtzeitig mitteilen. Und nun, bitte!«

Du gehst mit ausgestrecktem Arm auf den alten Fischer zu und weist ihm mit finsterner Mine den Weg nach draußen.

»Hm, meinen sie wirklich, Mister Roberts? Ich würde es mir überlegen. Auch wenn wir uns vorhin nicht sonderlich grün waren, sie können mir glauben, ich hatte meine Gründe, warum ich so gehandelt habe, wie ich es tat.«

Er nahm seine Pfeife aus dem Mund und begann darin mit einem Finger herumzustochern.

»Sollten sie jedoch den Wunsch verspüren, mich aus ihrem neuen Heim zu verscheuchen, so werde ich diesem Wunsch nachkommen. Ganz wie es ihnen beliebt.«

Möchtest du an deinem Wunsch festhalten und Able Redwood deiner vier Wände vertreiben, **50**. Hast du es dir überlegt und würdest viel lieber erfahren, warum ausgerechnet er einer der wenigen Personen ist, der sich nun doch an ihn wendet, obwohl er Fremd hier ist, schlage bei **37** nach wie es weiter geht.

#### **34.**

Dir fällt nichts besonderes auf und so machst du dich daran, die Fenster und die Läden zu öffnen, um den Mief der Vergangenheit hinaus, und die frische Seeluft ins Innere des Hauses hinein zu lassen. **(43)**

#### **35.**

Du schaust nach unten, und bemerkst wie dir allmählich die Sinne zu verschwimmen scheinen. Alles dreht sich um dich und die Welt rast schlingernd an dir vorbei. Der eisige Wind deines Sturzes zerzaust dir das Haar und schneidet wie mit Messern in dein Gesicht, dann ... prallst du von besagtem Ast ab und mit dem Kopf gegen das scharfkantige Felsgestein. Ohnmächtig tauchst du in die eisigen Fluten des Atlantiks, der dich unbarmherzig gegen den nassen Felsen schleudert. Langsam sinkt dein geschundener, aller Luft und des Lebensfunken beraubte Körper auf den sandigen Grund des dunkelgrünen Meeres. Glücklicherweise bemerkst du nicht mehr, wie sich schleimige Tentakeln um deinen Leib schlingen und dich in die schier endlosen Tiefen ewiger Verdammnis hinab ziehen ...

### **Das Spiel ist hier für dich zu Ende!**

**36.**

Das Verhalten des Fischers ist dir immer noch ein Rätsel. Erst hat es den Anschein, als wäre er einer der letzten Menschen auf dessen Hilfe man sich stützen könnte, dann ist er so freundlich das es ebenfalls kaum zu glauben ist. Nichtsdestotrotz gehst du zurück in dein Haus, greifst dir die Bibel vom Tisch und steckst sie in die Innentasche deiner Jacke. Trage sie ins Inventar ein!

Es wird Zeit sich einmal den Turm von Oben anzugucken. Und so machst du dich durch die niedrige Tür an den Aufstieg, hinauf zur Lampe. **(58)**

**37.**

»Mister Redwood«, beginnst du zu sprechen. Du kommst ihm ein Stück entgegen, wischst dein Hände an deiner Hose ab und reichst sie ihm erneut zum Gruße. Redwood lächelt, nimmt seine Pfeife aus dem Mund und ergreift deine Hand.

»Warum sind sie mir gefolgt, Mister Redwood?«

»Nun, wie mir scheint, haben wir beide wenigstens einen gemeinsamen Freund.«

**(51)**

**38.**

Du steckst das Stückchen Stoff in deine Taschen. Trage es in deine *Inventar-Liste* ein. Vielleicht gelingt dir zu einem späteren Zeitpunkt eine genauere Untersuchung. Für den Moment hast du jedoch kein weiteres Interesse daran.**(31)**

**39.**

»Mister Redwood. Sie überraschen mich. Ich erinnere mich da an ein Zusammentreffen vor noch gar nicht so langer Zeit. Ich hätte mir daher nicht träumen lassen, das ausgerechnet Sie mir ihre Hilfe anbieten würden.«

Du wischst dir deine Hände an den Hosen grob ab und reichst sie dem Fischer. Dieser nimmt unvermittelt die ihm gebotene Hand und erwidert deinen Gruß.

»Nun, ich hatte meine Gründe, so viel kann ich ihnen verraten. Wie ich sehe, haben wir beide einen gemeinsamen Freund.« **(51)**

**40.**

»Dafür werden sie einen Flaschenzug benötigen. Ich kann ihnen einen besorgen, wenn sie es wünschen, Mister Roberts.«

Du fühlst wie alle Farbe aus deinem Gesicht weicht und du mit Schreck geweiteten Augen in die Richtung blickst, aus der die Stimme kam. In der Tür steht Able Redwood, der Fischer, den du schon im Hafen begegnet bist. Er nimmt seine Pfeife aus dem bärtigen Gesicht, dreht den Kopf zur Seite und spuckt deutlich hörbar aus. Dann tritt er langsam weiter auf dich zu, lächelt und fixiert dich mit seinen dunklen Augen.

Möchtest du Able Redwood deines Hauses verweisen, in das er unaufgefordert eingetreten ist, **(33)**. Möchtest du ihn fragen, was sein Anliegen ist, schlage nach bei **68**.

**41.**

Du übersteigst den Zaun, lässt deinen Koffer aber auf der anderen Seite stehen. Zielstrebig gehst du auf das rechteckige Loch in der Hauswand zu. Vater Ashcroft hat die Tür offen

stehen lassen; du vermutest, damit frischer Wind die alte und abgestandene Luft im Innern der Räume vertreibt. **60** ist der Abschnitt an dem es weiter geht.

**42.**

»Oh, dann sind sie der *Mann für die schwierigen Fälle*? Vater Ashcroft erwähnte so etwas, bevor er zurück in den Ort ging. Er und ...«

»Lydia!«

Die Aussprache des Namens traf dich aus dem Munde des Fischers wie ein Fausthieb. Verblüfft schaust du ihn an, doch außer einem Funkeln in den Augen erkennst du nichts. Redwood scheint einen Moment durch dich hindurch zu sehen. **(59)**

**43.**

Du genießt einen Moment die frische Brise, die dir um die Nase weht. Vielleicht war es wirklich eine bessere Idee als befürchtet, deine Zelte in San Francisco abzubrechen und einen Neuanfang weit weg von jenem Ort zu wagen, der so viele unguete und traurige Erinnerungen birgt. Entschlossen wendest du dich vom Fenster ab, drehst dich herum und glaubst plötzlich einem leibhaftigen Gespenst gegenüber zu stehen ... **27!**

**44.**

Vorsichtig trittst du näher an die steil abfallende Klippe heran. Der Wind weht scharf über den schroffen Felsen und zerrt an deinen Hosenbeinen. Vereinzelt ragt ein kahler Ast aus Vertiefungen und Rissen im Fels. Tief unter dir branden die dunkelgrünen Fluten des Atlantik an den Fuß der Klippen. Weiße Schaumkronen tanzen auf den Wellenkämmen.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis kleiner als das von Mathew **(35)**. Ist es größer: **66**.

**45.**

»Wo sie schon einmal hier sind, vielleicht haben sie auch etwas Öl, mit dem wir dem Vorhängeschloss am Schuppen auf den Leib rücken können? Ich habe zwar einen passenden Schlüssel, aber es ist doch stark verrostet und bedarf einer ordentlichen Portion Öl.«

»Aber sicher, unten auf meinem Boot habe ich genug davon. Ich bringe ihnen gleich morgen etwas davon hier herauf. Wenn das reicht?«

Willst du sofort wissen, was in dem Schuppen ist? **(53)**.

Oder reicht dir das Angebot und du wartest bis zum nächsten Tag auf das Öl? **(29)**

**46.**

»Vielleicht später noch einmal«, denkst du laut. Einen kurzen Moment bleibst du noch stehen, stemmst die Hände in die Taschen und blickst versonnen auf die tanzenden Wellen und Schaumkronen des Atlantik. Doch bevor dich die finsternen Schatten deiner Vergangenheit einholen können drehst du dich um und gehst zurück zum Haus. **(31)**

**47.**

»Nein!«

Entschlossen greifst du nach der Bibel und schleuderst sie in den Kamin an der gegenüber liegenden Wand. Ein Donnerschlag lässt das Haus erzittern. Zumindest glaubst du das es

sich um einen Donnerschlag handelt. Schneller als dir lieb ist wirst du eines besseren belehrt! (25)

**48.**

Eine niedrige Holztür versperrt dir den Weg. Sie ist mit einem eisernen Riegel und einem Vorhängeschloss versehen. Du hast das Schlüsselbund in der Hand und schaut es dir einen Moment an. Tatsächlich passt einer der Schlüssel in das Vorhängeschloss. Es lässt sich jedoch nicht so ohne weiteres öffnen. Rost hat es Schwergängig gemacht, so daß du es auch nach mehreren kräftigen Versuchen nicht geöffnet bekommst. (69)

**49.**

Deine Erleichterung währet jedoch nur kurz. Der bröckelige Stein an deinem Fuß gibt nach und rollt an dir Vorbei um ebenfalls in die Tiefe und das kalte Meer zu stürzen. Dein Magen krampft sich zusammen, während deine Finger weiterhin ins Leere greifen ... 35.

**50.**

»Mister Redwood, bitte, verlassen Sie mein Haus. Ich verspüre keine Lust mich mit ihrer Gegenwart zu belasten. Vielleicht an einem der nächsten Tage. Ich habe noch zu tun, bitte!«

Du weist ihm mit der ausgestreckten Hand den Weg hinaus und vor die Tür.

»Ganz wie Sie wünschen.«

Der bärtige Mann steckt seine Pfeife zurück in einen Mundwinkel und geht mit langsam schlurfenden Schritten durch die Tür ins Freie. (28)

**51.**

Able Redwood tritt näher an den im Raum aufgestellten Tisch heran. Durch eines der Fenster wird dessen Oberfläche in strahlendes Sonnenlicht getaucht. Erst jetzt bemerkst du den kleinen eckige Gegenstand, der sich dort befindet und welcher dir bisher noch gar nicht aufgefallen ist. Es ist eine in schwarzes Leder geschlagene Bibel. Auf ihrer Oberseite prangt ein feines, in Gold gefasstes Kreuz. (72)

**52.**

Auf der dem Meer zugewandten Seite kannst du erkennen, das der Zaun sichtliche Beschädigungen aufweist. Über mehrere Meter hinweg fehlt die hölzerne Umfriedung gänzlich und hölzerne, mit Pech gestrichene Bruchstücke liegen verstreut im Gras.

Willst du dich an die Klippe stellen und schauen, ob weitere Bruchstücke des Zaunes zu erkennen sind, folge Abschnitt 44.

Möchtest du deinen Rundgang um den Turm lieber auf festerem Boden fortsetzen, ist 31 an der Reihe.

**53.**

»Naja, vielleicht könnten sie schon heute das Öl holen? Ich würde mich ganz gerne vergewissern, was mein Vorgänger in diesem Schuppen so an Geräten beherbergt hat. Dann kann ich mir schneller ein Bild von dem machen, was ich noch zu besorgen habe. Verstehen sie?«

Der Fischer schaut dich an, zieht an seiner Pfeife und legt den Kopf etwas schräg.

»Ihr jungen Leute habt auch keinen Sinn mehr für den Sinn der Zeit, wie? Aber schön. Ich werde mich gleich auf den Weg machen; sobald ich mir die Tür angesehen habe. (61)

**54.**

Licht fällt in breiten Bahnen durch die geöffneten Fenster hinein und du atmest erleichtert tief ein und aus. »Ahhh, wundervoll«, sprichst du zu dir selbst. »Es ist sicherlich alles nur eine Zeit der Eingewöhnung, bis auch du dich an deine neue Heimat gewöhnt hast. Doch zunächst einmal ...«

Dein Kopf dreht sich zur Seite und dein Blick fällt auf die im Boden eingelassene Bodenklappe. Ein eiserner Ring war daran befestigt, dessen Vertiefung im Holz von einer fingerdicken Staubschicht erfüllt ist.

Mache eine Probe auf Stärke. Ist dein Ergebnis größer als das auf deinem Charakterbogen, folge Abschnitt 71.

Ist es kleiner als dieses, auf zu 65.

**55.**

»Was für ein Kauz«, denkst du, als du zurück in der Wohnstube deines Hauses bist und dein Blick unverholen über den matten Ledereinband der Bibel gleitet. Langsam gehst du auf den Tisch zu, den Blick nicht von dem kleinen Buch nehmend. Einen Moment zögerst du, wägst deine Gedanken gegeneinander ab. (47)

**56.**

Du schlenderst versonnen über das dünne Gras und umrundest den kleinen Holzschuppen, der keinerlei weitere Einstiegsmöglichkeiten oder Fenster bietet. »Nun gut, ich werde schon noch in dein Innerstes kommen«, schwörst du dem windschiefen Verschlag, klopfst auf seine dunkle Außenwand und gehst weiter. (52)

**57.**

»Oh, Mister Redwood. Ihr Besuch überrascht mich sichtlich. Was führt Sie, trotz unseres ersten, doch recht unerfreulichen Zusammentreffens in die Gefilde meiner bescheidenen Bleibe?«

Du hoffst, Able Redwood erkennt das Übermaß an Sarkasmus nicht, das sich in deine überschwengliche Antwort gemischt hat. Wen dem so ist, so lässt er es sich nicht anmerken.

»Nun, Ich hatte meine Gründe, das können Sie mir glauben. Aber im Moment scheint es, als haben wir beide wenigstens einen gemeinsamen Freund, Mister Roberts.« (51)

**58.**

Der Weg hinauf ist nicht besonders schwer, erfordert aber einiegfes an Kraft und Aufmerksamkeit, da die Treppenstufen sehr klein sind und du des öfteren abrutschst. Würfle mit einem Würfel. Bei einem Ergebnis von 1-3 hat dich der Aufstieg dementsprechend viele Punkte an Gesundheit gekostet, da du immer wieder auf den glatten und ausgetretenen Stufen ausgerutscht bist. Bei 4, 5 oder 6 geschieht nichts. Weiter mit Abschnitt 63,

**59.**

»Die Kleine Ashcroft scheint ihnen wohl zu gefallen, wie?«

Redwood spricht den Namen der Familie plötzlich mit einem merkwürdigen Unterton aus, der dich stutzig macht. Du willst gerade zu einer Antwort ansetzen, als ...

»Aber das geht mich nichts an, was die jungen Leute heutzutage anstellen. Es ist ihr Leben. Doch hüten sie sich vor zu schnellen Entschlüssen, Mister Roberts. Und hüten sie sich vor dem, was sie vielleicht nicht begreifen können.«

Damit bricht plötzlich der Blick des Mannes erneut und das normale Leben scheint sich seiner wieder zu bemächtigen. Du zeigst ihm die Tür und er beginnt damit sie zu untersuchen. **(61)**

**60.**

Der Holzboden knirscht unter deinen Sohlen und dich umfängt ein chimäres Zwielficht, da einige der Fenster mit Vorhängen und altersschwachen Holzläden verschlossen sind. Durch Spalten und Risse in deisen dringen lange Lichtfinger des Tageslichtes in den Raum. Wie weiße Lanzen schneiden sie durch die staubige Luft. Du kannst mehrere Gegenstände erkennen, Möbel, wie du nach kurzer Zeit feststellst.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis höher oder gleich deinem eingetragenen Wert, weiter bei **26**.

Ist es kleiner, weiter bei **34**.

**61.**

Nach einem kurzen Blick und dem Wechsel seiner Pfeife vom linken in den rechten Mundwinkel nickt Able. Er brummt dabei Worte in seinen Bart, die du nicht verstehen kannst, erkennst aber das der alte Mann das Problem wohl erkannt und eine Möglichkeit der Beseitigung dafür ersonnen hat.

»Das ist schnell erledigt. Wenn es ihnen recht ist werde ich die Tür ebenfalls morgen reparieren.«

Du nickst, stimmst dem Plan mit ein paar kurzen Worten zu und begleitest den Fischer dann hinaus, wo er sich nach einem kurzen Wortwechsel von dir verabschiedet. **(24)**

**62.**

Es gelingt dir dich mit Hilfe eines zersplitterten Brettes vom Zaun so weit gegen ein Wegrutschen zu sichern, das du dich beinahe gefahrlos noch ein Stück weiter in die Tiefe recken kannst. Mit ausgestreckten Fingern kannst du den Gegenstand berühren, der sich dort an dem Ast verfangen hat – Es ist ein Stück Stoff. Beim näheren Hinsehen erkennst du, das er zu einem groben Hemd, oder einer Jacke gehören muss und mit dunklen Flecken übersät ist. Blut, kommt es dir als erstes in den Sinn. Aber woher sollte es kommen? Nun, es kann sich auch um einen alten Lappen handeln, der von Möwen auf einem Schiff ergattert wurde und achtlos hier hängen geblieben war, nachdem die Vögel bemerkt hatten, das es sich nicht um Nahrung handelt. Und dafür hast du dir hier fast den Hals gebrochen; wunderbar! **(38)**

**63.**

Ein wenig lädiert öffnest du die in den Boden eingelassenen Holzluke, die das Lampenzimmer vom Rest des Turmes trennt. Du hörst den Wind um das verglaste Gerüst der riesigen Beleuchtungsanlage heulen. In deinen Ohren klingt es fast wie das Toben und

Heulen von tausend Teufeln. Ein weitere Schritt und du stehst im Freeien und hast einen herrlichen Blick über den Ort in deinem Rücken und das Meer vor dir.

Glückwunsch, Du hast das zweite Kapitel überlebt. Weiter geht es im nächsten:

### *Schatten der Vergangenheit*

**64.**

Du gehst auf ein Knie nieder und legst dich dann der Länge nach auf den Bauch. Ein kalter Wind weht dir um die Ohren und schneidet scharf in dein Gesicht. Mit weit ausgestrecktem Arm versuchst du nach dem Ast zu greifen. Du gerätst ins Rutschen. Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist dein Ergebnis kleiner folgt Abschnitt **74**. Andernfalls **62**.

**65.**

Du entfernst den Staub und Dreck aus der Vertiefung des Eisenringes und versuchst mit einem entschiedenen Ruck die Luke zu öffnen. Doch es erscheint dir, als würdest du mit bloßen Händen versuchen wollen, einen Tonnen schweren Betonklotz anzuheben. Die Bodenklappe rührt sich keinen Zoll weit in die Höhe, als eine dunkle Stimme dich in deinem Tun unterbricht. **(40)**

**66.**

Dein Blick schweift über das schroffe Gestein. Grade willst du dich zum gehen wenden, da glaubst du etwas in einem Ast zu erkennen. Es ist jedoch zu weit weg, als das du mit Bestimmtheit sagen könntest, um was es sich handelt.

Möchtest Du dich auf den Bauch legen und versuchen besser zu erkennen, was sich dort im Ast verfangen hat geht es bei **64** weiter. Andernfalls schlage in Abschnitt **46** nach.

**67.**

Du überschreitest den Zaun, lässt deinen Koffer auf der anderen Seite zurück und gehst auf das kleine Gebäude zu, in dem laut Aussage des Priesters eine kleine Werkstatt untergebracht sein soll. **(48)**

**68.**

»Ach, wissen Sie, ich hatte mein Netzt fertig geflickt und lief unten am Hafen einem gemeinsamen Freund von uns über den Weg.« **(51)**

**69.**

Du hast keine Lust dir die Finger blutig an einem alten Schloss zu reißen und hoffst das Schloss zu einem späteren Zeitpunkt und mit dem rechten Werkzeug öffnen zu können. Möchtest du jetzt dein Haus untersuchen, so betrittst du es in Abschnitt **60**.

Ist dir lieber danach einen kleinen Rundgang über deinen neuen Grund und Boden machen, ist Abschnitt **56** an der Reihe.

**70.**

Kurz bevor du jedoch das Bewußtsein verlierst kannst du erkennen, was sich da aus dem Loch im Boden herauf schiebt. Eine widerliche Kreatur, bar jeder Beschreibung; eine Spottgeburt des irdischen Lebens, denn sie ist weder menschlichen-, noch gänzlich tierischen Ursprunges. Eine verzerrte Symbiose aus beidem?

Ein breites Froschmaul grinst dich an, in dessen lippenlosen Kiefern nadelspitze Zähne prangen. Schleim und - Fleischreste – bilden ein Gespinst, in dessen Zentrum eine dunkelrote Zunge wie ein lepröser Wurm umher peitscht. Froschaugen, so groß wie Männerfäuste glotzen dich an, während der muskulöse, unter dichten schwarz und grün schillernden Schuppen verborgenen Leib sich aus dem Loch zwängt. Es ist der Moment, in dem dein Verstand zerbricht und die Welt um dich herum in stinkendem Schwarz versinkt. **(32)**

**71.**

Du pustest den Staub und Schmutz aus der Vertiefung des Eisenringes, zwängst deine Finger um das kühle Metall und stemmst mit einem kräftigen Ruck die klobige Bodenluke hoch. Auf den Knien herum rutschend, mit beiden Händen die schwere Luke weiter in die Höhe hievend, ertönt plötzlich eine dunkle Stimme hinter dir. **(73)**

**72.**

»Die muss Vater Ashcroft hier vergessen haben«, versuchst du ein wenig unbeholfen zu erklären, »er und seine Tochter haben mich hier hinauf begleitet und die Schlüssel zum Turm und dem Haus an mich übergeben.«

»Ich weiß. Ich war vorhin auf dem Weg zu ihm, da erwähnte er die Tür und das sie möglicherweise verzogen sei. Deswegen bin ich hier, um sie zu richten.«

Du beginnst zu verstehen, lächelst verlegen und zeigst auf die Tür **(42)**. Oder hast du vielleicht noch eine weitere Frage, die du dem Fischer stellen möchtest? **(45)**.

**73.**

»Sie sollten einen Flaschenzug zu Hilfe nehmen. Ich habe einen, unten auf meinem Boot. Wenn Sie möchten hole ich ihn für Sie, Mister Roberts.«

Es ist Able Redwood, der Fischer, der auf seinem Fass gesessen und Netze geflickt hat. Deine Kräfte schwinden und die Klappe schlägt mit einem lauten Schlag zu.

Möchtest du Able Redwood deines Hauses verweisen, in das er unaufgefordert eingetreten ist, **(33)**. Vielleicht möchtest du ihn aber auch den Grund erfahren, der ihn dazu bewogen hat, dir bis in dein Haus zu folgen und seine Hilfe anzubieten **(39)**.

**74.**

Verzweifelt versuchst du dich mit den Fingern am glatt geschliffenen Gestein festzuhalten. Langsam und Stück für Stück rutschst du weiter mit dem Oberkörper über die Klippe. Steine und loses Erdreich rieseln bereist in die Tiefe, als du mit dem Fuß in einer kleinen Vertiefung Halt findest. **(49)**

## Kapitel 3

### Schatten der Vergangenheit

Die Aussicht vom Turm, dem *Langen Jack*, wie er in *Hook's End* trotz seiner merkwürdig anmutenden Bevölkerung liebevoll genannt wird, entschädigt dich augenblicklich für die anfänglichen Unannehmlichkeiten deiner Ankunft. Der Wind hier oben ist zwar kalt und schneidet noch schärfer in dein Gesicht, doch es ist dir egal. Du lehnst mit den Ellenbogen auf der eisernen Brüstung und lässt deinen Blick über die unendliche Weite, die polierte Bleiplatte des Meeres und den weit, weit entfernten Horizont schweifen. *Claire!* Du spürst wie sich dein Innerstes zu verkrampfen beginnt. Ein schwerer Stein zwingt sich deinen Hals hinunter, der dir nicht nur die Luft, sondern auch den Moment der Stille und Zufriedenheit auf *Jack's* Spitze zu rauben droht. Heiße Tränen brechen den klaren Blick deiner Augen und lassen ihn hinter einem Schleier salziger Flüssigkeit verschwimmen. Claire, deine geliebte Claire. Sie war doch noch so jung. Grade mal 22 Jahre alt. Trotzdem hatten dich ihre Eltern aufgenommen wie ihren eigenen Sohn. Sie liebten dich nicht weniger als Claire und hatten trotz des Altersunterschiedes nichts gegen eure Pläne einer raschen Hochzeit.

Es war ein Unfall, ein unglücklicher Zufall und nicht deine Schuld. Du konntest nichts dafür und hast nur aus Reflex gehandelt. Sie, Claire, hat dir das Leben gerettet. Ihr Aufschrei hat dich vor dem Unglück bewahrt, mit welchem ihres unausweichlich endete. *Sie hat dir das Leben gerettet! Sie hat dir das Leben gerettet ... das Leben ... gerettet.* Doch was war daraus geworden? Nach jenem schicksalhaften Tag im Sommer vor 2 Jahre hast du vor den Scherben deines bisherigen Lebens gestanden. Alles war verschwunden, der Inhalt all dessen, wofür du glaubtest gelebt zu haben war dahin. Er hatte sich in einer einzigen Sekunde aus deinem Leben entfernt. Und übrig blieb nur ein weit verzweigter roter Fleck, der dich in der heißen Mittagssonne von San Francisco höhnisch angrinste. Mehr war nicht von ihr übrig geblieben als jener Fleck, verursacht durch Tonnen schwere Stahlträger, die in der Werft zur Kiellegung eines der schönsten und schnellsten Schiffe nach der *Titanic* benötigt wurden. Es war dein Schiff gewesen. Dein Meisterwerk, über dessen Entstehung seit dem allerersten Bleistiftstrich ein Fluch gelegen hat. Dein Schiff hat ihr im Augenblick eines einzelnen Herzschlages das Leben aus dem Leib gepresst und ihren Körper auf ein feuchtes Nichts reduziert ...

»Das ist nun zu Ende«, sprichst du energisch zu dir selbst. Dabei umfasst du das feuchte, von Rost und Salzwasser angegriffenen Metall der Brüstung so fest, das deine Fingerknöchel weiß durch die Haut schimmern. Jetzt erst erkennst du ein paar Möwen, die kreischend über dem Wasser kreisen, ab und an wie weiße Pfeile in die Tiefe schießen und mit einem sich windenden, glitzernden Etwas im Schnabel wieder empor steigen. Das Kreischen der Vögel paart sich mit dem Toben des Windes; doch du hörst noch etwas anderes. Ein Klopfen, dessen Ursprung du hier oben auf der Spitze des Turmes jedoch nicht zu lokalisieren im Stande bist. Erst als du dich umschaust und die nähere Umgebung des Turmes mit Blicken abtastest erkennst du die Ursache.

»Hey, ihr! Was soll das? Lasst meine Sachen in Ruhe!«

Du erkennst zwei in dunkle Kleidung gehüllte Gestalten, die sich mit groben Gebärden über deinen Koffer her machen, der immer noch vor dem Zaun steht. Du erinnerst dich plötzlich daran, das du ihn nicht wieder an dich genommen hast, nach dem Vater Ashcroft die die Schlüssel für Turm und Haus überlassen, und sich auf den Heimweg gemacht hatten.

75.

»Hey da«, rufst du noch einmal. Dieses mal wirfst du sogar die Fäuste in die Luft, da du ganz deutlich erkennst, das es die jungen Burschen aus dem alten Auto sind, die dich im Ort fast überfahren hätten. Schnell und mit der Kraft der Verzweiflung, die ohnehin schon angegriffene Photographie Clairs vor deinem geistigen Auge, stürzt du durch die Bodenluke und über die Wendeltreppe den Turm hinunter. Dieses mal gelingt es dir ohne weitere blaue Flecken. (118).

76.

Du hast das Gefühl zu stürzen und streckst beide Arme nach vorne aus. Der Aufprall auf dem lehmigen, merkwürdig weichen Boden ist weniger schlimm als du befürchtet hattest. Es war wirklich nicht mehr als ein Stolpern und der sanfte Aufprall auf dem Erdboden, den du mit beiden Händen jedoch abgefangen hast. (96)

77.

Ohne weitere Worte zu verlieren beginnt ein saftiges Handgemenge.

**Raufbold 1:** Stärke: **26 Pkt.** Gesundheit: **17 Pkt.**

**Raufbold 2:** Stärke: **16 Pkt.** Gesundheit: **11 Pkt.**

Sobald du beide Gegner bezwungen hast geht es in Abschnitt 145 weiter. Sollten sie dich jedoch erledigt haben, schau nach, was in Abschnitt 99 auf dich wartet.

78.

»Verswinde, und lass dich hier niemals wieder blicken. Solltest du es dennoch wagen, werde ich dich verfluchen und auf Ewig dafür sorgen, das dir niemals wieder Glück im Leben widerfährt.«

Du stemmst die Fäuste in die Hüften, hoffst darauf, nicht zu dick aufgetragen zu haben. Letztendlich ist es dir egal, denn du willst deine Ruhe haben. Es ist dir jedes Mittel recht, um dies zu bewerkstelligen; selbst ein schnell erdachtes, magisch begabtes Alter-Ego.

»Ja, Sir. Sofort Sir!«

Du schaust dem jungen Mann hinterher, der wie ein geprügelter Hund davon jagt. Sichtlich amüsiert machst du dich daran, deine verstreuten Habseligkeiten wieder einzusammeln. (126)

79.

Mit einer Öllampe in der Hand betritt die zarte Gestalt Lydias den Raum. Du kannst ihr Gesicht nicht erkennen, wohl aber ihre schlanke Gestalt, die sich als schwarzer Schattenriss vor dem rot und orange des Kaminfeuers abzeichnet. Langsam, beinahe lautlos betritt sie den Raum, kommt langsam näher an dein Bett.

»Mister Roberts, geht es ihnen besser?«

Ihre Stimme klingt wie Samt in deinen Ohren; weich und warm und allem Anschein nach in höchstem Maße um deine Gesundheit besorgt. Sie kommt noch ein Stück näher und im Licht der Lampe erscheint ihr Gesicht geisterhaft verzerrt und irgendwie ... unecht. Trotzdem rührt es dich diese junge Frau so bekümmert um dich zu sehen.

Mache einen Wurf auf Gesundheit und zähle dieses mal auch die Bonuspunkte hinzu. Ist das Ergebnis kleiner als das auf deinem Charakter-Bogen, weiter bei **108**. Ist es größer oder gleich deinem Ergebnis, geht es bei **94** weiter.

### **80.**

Dein Gehirn scheint im Denken gelähmt, als der Kopf sich langsam nach unten neigt und die großen gelben Froschaugen direkt in deine blicken. Dein Herz schlägt wie verrückt gegen die Innenseite deiner Brust – *Bum!* - *Bum!* - *Bum!* - *Bum!* Und mit jedem Schlag scheint es dich dem Wahnsinn einen großen Schritt näher zu bringen.

Du überlegst nicht und handelst mehr aus Instinkt denn aus freiem Willen. Gefahr droht dir, dessen bist du dir bewusst. Und so stößt du voller Ekel die Kreatur von dir hinunter, springst deinerseits vom Bett auf und schlingst die Bettdecke um deinen Hüften.

Willst du dich dem Monstrum stellen, dann kämpfe in Abschnitt **112**. Möchtest du den Versuch einer Flucht antreten, so unternimmst du diesen bei Abschnitt **87**.

### **81.**

Nackt, mit verspannten und schmerzenden Muskeln lässt du dich in die Wanne sinken. Die Wärme tut dir gut. Du kannst merken, wie sich deine Muskeln entspannen und die Wärme des Wassers in dein Fleisch sickert. Ein wohliger, sehr angenehmer Schauer der Zufriedenheit breitet sich in dir aus und du lehnst dich in der Wanne zurück, die mit ihrem Fußende ein Stück über der Bodenluke steht. Wasser schwappt über den Rand, doch das bekommst du nicht mehr mit. Die warmen Dämpfe des Wassers steigen dir in die Nase und du schläfst ein ... **(136)**

### **82.**

Du nimmst die Beine in die Hand, schubst den Jungen mit dem Beil achtlos beiseite und stürmst weiter auf die beiden Kerle und deinen Koffer zu. Mit einem Satz bist du über den morschen Zaun und mitten zwischen den beiden Raufbolden. Sie lassen augenblicklich von deinen Sachen ab und entfernen sich ein kurzes Stück von dir.

Willst du dich mit ihnen schlagen und sie auf diese Art und Weise von der weiteren Durchsuchung deines Gepäcks abhalten, **(77)**. Möchtest du sie freundlich bitten doch die Finger von deinen Sachen zu nehmen, geht es bei **140** weiter.

### **83.**

»Wie ... was, wie komme ich hier her? Wo bin ich?«

»Sie sind in meinem Haus, Mister Roberts. Machen sie sich keine Gedanken, es wird alles wieder in Ordnung kommen. Sie haben wirklich unverschämtes Glück das Able Redwood ihnen doch noch das Öl für ihre Türen und Schlösser raufbringen wollte. Er hat sie gefunden und vermutlich so das Leben gerettet. Ein paar Jungs ... aus der Nachbarschaft haben sich offensichtlich einen Scherz mit ihnen machen wollen und es dabei ordentlich übertrieben. Ha!«

Dir fällt die kurze Pause in seiner Erklärung auf, doch bist du noch zu schwach um etwas darauf erwidern zu können. Wie dem auch sein mag, in deinem Bauch tobt ein Orkan der grässlichsten Sorte. Du hast unaussprechlichen Hunger.

»Fühlen sie sich in der Lage aufzustehen und mit uns zu essen, Mister Roberts?«

Nun, bei allem was du bisher hier in *Hook's End* erlebt hast, warum sollte der Pfarrer des Ortes nicht auch über hellseherische Fähigkeiten verfügen?

»Ja, ich denke, das ist die beste Idee, die mir heute untergekommen ist.«

Beherzt und mit einem so tiefgründig ehrlichen Lächeln auf den Zügen seines alten Gesichtes, hilft Vater Ashcroft dir aufzustehen.

Gratulation! Du hast das 3. Kapitel des Abenteuers lebend überstanden. Weiter geht es in Kapitel 4:

### *Trauma Rouge*

#### **84.**

Zwischen den Felsen flattert die vermisste Photographie von Claire hin und her. Vorsichtig, als würdest du dich anschleichen müssen, bewegst du dich darauf zu. Dein Herz schlägt wie wild gegen sein feuchtes, knöchernes Gefängnis in deiner Brust. Mit jedem Schlag den es macht, glaubst du es würde dir aus dem Leib springen. Grade in dem Moment, als eine neuerliche Böe es erfassen und unwiederbringlich über die Klippe wehen kann, gelingt es dir das Bild an einer Ecke zu fassen zu bekommen. Weiter bei **114**.

#### **85.**

Ungestüm kriechst du voran, deinen Blick nur auf das kleinen flackernde Licht in der Ferne gerichtet. Das hier in der Dunkelheit noch andere Dinge auf dich lauern könnten, als Schwärze und nasser Stein.

Das Knacken von altem Holz erklingt wie das Dröhnen von Paukenschlägen in deinem Gehör. Die altersschwachen Holzbohlen haben einen weiteren, fast senkrecht in die Tiefe führenden Schacht überdeckt, die unter deinem Gewicht nachgeben und wie Streichhölzer zerbrechen. Da du während deines Sturzes mehrfach mit dem Kopf gegen die Wände schlägst, bist du ohnmächtig, noch ehe dein Körper durch die Wucht des Aufpralls am Boden der Grube zerschmettert wird ...

Mit einem Aufschrei des Entsetzens schreckst du aus dem Traum hoch, der so lebendig, so unnatürlich real erschien. Es gelingt dir nicht völlig die Schatten jenes Traumes zu überwältigen, der dich auch jetzt, da du erwacht bist, immer noch mit klebrigen Tentakeln festhält. Hastig greifst du nach deinem Mantel, wirfst ihn dir über und machst dich an den Aufstieg zum Turm.

»Nein, nein, NEIN! Ihr bekommt mich nicht. Ihr nicht, niemals!«

Oben auf der Turmspitze schlägst du die Klappe hoch und springst auf die Galerie. Die Schwung ist so gewaltig, das du gegen die Brüstung stößt. Der Schwung ist jedoch so gewaltig, das er dich über das eiserne Gitter hebt und du ungehindert dem Erdboden entgegen stürzt. Mit einem feuchten Geräusch, das dem einer platzenden Melone ähnelt, zerspringt dein Schädel in mehrere feucht glänzende Teile, die im fahlen Mondlicht glitzern. Begierig saugt der Erdboden um den alten Leuchtturm die Essenz deines Lebens in sich auf ...

**... du bist tot!**

#### **86.**

Mit einem Aufschrei des Entsetzens erwachst du. Dein Körper ist in warmen, klebrigen Schweiß gebadet und um deine Brust zieht sich ein breiter Verband. An den Wänden des kleinen Zimmers, dessen einziges Fenster von einem dicken Vorhang verhüllt wird, huschen Schatten vorüber; Schatten von Gegenständen, die auf dem kleinen Tischchen

neben deinem Bett stehen. Du erschrickst, glaubst dich immer noch in jenem schrecklichen Alptraum zu befinden. Nur sehr langsam fallen die klebrigen Tentakeln der unheimlichen Traumgespinste von dir ab und du erkennst, das du wach bist. **(109)**

**87.**

Du eilst mit einem ausgreifenden Satz auf die Tür zu. Deine Finger umfassen den Knauf und stemmen diese mit einem entschieden zu großen Kraftaufwand nach außen auf. Du wirfst dich sogar noch mit der Schulter dagegen und landest voller Schwung im Wohnzimmer der Ashcrofts. Quälend langsam, wie in einem uralten Film, nimmst du deine Umgebung gewahr. Ja, es ist wirklich das Wohnzimmer der Ashcrofts ... einer Familie von Spottgeburten. Am Tisch dir gegenüber hockt eines der Froschmonster auf einem Stuhl. Es hat die Beine an den Leib gezogen und hockt auf der Sitzfläche des Möbels. Du kannst nicht erkennen was es macht, doch zittert sein Körper glucksend und sabbernd hin und her. Eine alte Öllampe steht auf dem Tisch vor ihm und im Kamin prasselt ein munteres Feuer. Ein langer eiserner Fleischspieß hängt darüber. Und auch dieser ist nicht leer. Dicke Fleischbrocken hängen von ihm herab. Erst als du dir mit der Hand über die Augen wischst erkennst du, was dies für Fleischstücke sind. Menschliche Arme und Beine, Hände und ein Schädel wurden grobschlächtig auf dem Ruß geschwärzten Stab aufgereiht und in die Flammen gehängt. Du schreist aus Leibeskräften, denn plötzlich dreht sich auch das Wesen am Tisch zu dir herum. Es hat ebenfalls diese großen gelben, lidlosen Augen und fixiert dich mit unverhohlener Feindseligkeit. Sein Maul ist von dampfender Feuchtigkeit umgeben und zwischen den langen scharfen Zähnen seines Kiefers hängen rohe Fleischfetzen. Auch seine Krallen sind mit einer Mischung aus warmem Fett und frischem Blut bedeckt. Du erkennst sofort von wem sie stammen als dein Blick auf das zuckende Bündel in der schwarzen Priestergewandung fällt.

Du erwachst ohne zu wissen wo du dich befindest. Doch das st auch gar nicht weiter nötig, denn das starke Beruhigungsmittel in deinem Blutkreislauf beginnt bereits zu wirken. Die Umgebung der zerschlissenen Polsterwände beginnen sich zu drehen und deine Augen fallen zu. Es ist dir nicht möglich dich gegen die klebrige Müdigkeit zu wehren, die deinen Körper erschlaffen und zurück sinken lässt ...

**Du bist einer von Vielen in der Irrenanstalt von Arkham.  
Das Spiel ist hier zu Ende!**

**88.**

Zwischen den Felsen flattert die vermisste Photographie von Claire hin und her. Vorsichtig, als würdest du dich anschleichen müssen, bewegst du dich darauf zu. Dein Herz schlägt wie wild gegen sein feuchtes, knöchernes Gefängnis in deiner Brust. Mit jedem Schlag den es macht, glaubst du es würde dir aus dem Leib springen. Eine neuerliche Böe erfasst die Photographie und trägt sie an deinem Gesicht vorbei über die Felsen der Klippe hinunter. Du kannst erkennen, wie es kleiner und kleiner wird, bis es schließlich aus deiner Sicht verschwunden ist.

»*Claire!*«

**(135)**

**89.**

Schnell bist du bei dem Jungen, der nun wimmernd vor dir davon zu kriechen versucht. Wie ein menschlicher Seehund krabbelt er über das schütterere Gras und den ausgetretenen

Steinpfad, der von der Pforte zur Tür des Hauses führt. Davon ungerührt beginnen die anderen beiden sich so schnell als möglich aus dem Staub zu machen – ohne ihren zurück bleibenden Kameraden! **(138)**

**90.**

Grade als dir das Bewusstsein zu schwinden droht und du auf immer in feuchtkalte Dunkelheit zu versinken glaubst, vernimmst du eine Stimme, die dir beinahe vertraut ist. Du kannst jedoch nicht verstehen was sie ruft, hoffst aber da sie dir zu Hilfe eilen wird.

**(156)**

**91.**

Du bist aufgeregt, aber nicht übermütig. Vorsichtig tastest du dich auf dem Boden weiter entlang. Und stößt nach wenigen Metern an den Rand einer Grube, die er mit feuchten Brettern überdeckt ist. Du kannst nicht erkennen wie weit er in die Tiefe reicht, glaubst aber das dir aus der Tiefe ein Übelkeit erregender Gestank entgegen weht und ein Geräusch, das wie das Knurren eines wilden Tieres anmutet.

Möchtest du ein Streichholz anreißen und es in die Tiefe werfen, um zu erkunden ob und was sich dort unten möglicherweise befindet? **(134)**

Oder möchtest du lieber versuchen diesem Traumgespinnst so schnell wie möglich zu entkommen und machst dich daran die Bretter zu überschreiten? Dann folge Abschnitt **150.**

**92.**

Du reißt mit einem energischen Ruck die Tür auf. Doch was ist das? Ein glitschiges, annähernd Kinderkopf großes Ding klebt an der Tür. Es stinkt fürchterlich nach verdorbenem Fisch und glänzt vor Schleim und altem Seewasser. Der Tintenfisch muss bereits seit ein paar Tagen tot sein. Die Burschen haben ihn mit 2 rostigen Nägeln an deine Tür geschlagen und den Inhalt deines Koffers neuerlich in der Landschaft verteilt. 2 Kerle sind es, die sich feixend über den Koffer her machen. Der dritte, etwas kleinere von ihnen, stürmt in dem Moment von der Tür fort, als du diese aufreißt.

Möchtest du ihm hinterher rennen und zur Rede stellen? **(153)**. Oder willst du ihn links liegen lassen und dich lieber deiner Sachen widmen, um noch weiteren Schaden an diesen zu verhindern? **(82)**

**93.**

Schnell greifst du dir die Reste deines Gepäcks, schreitest durch die schief in ihren Angeln hängende Gartenpforte und zurück ins Haus. Du bist glücklich das Photo gerettet zu haben und wirst es sogleich im Haus an einen Platz legen, wo es nicht wieder verloren gehen kann. Anschließend wünschst du dir nichts lieber als ein warmes Bad, um die Strapazen fort waschen zu können. **(101)**

**94.**

Du überlegst einen kurzen Moment, horchst in dich hinein und antwortest dann nicht ganz wahrheitsgemäß: »Es geht mir schon besser. Wie komme ich hier her?«

Du versuchst aufzustehen, ziehst dich an einem Bettpfosten empor und beginnst zu wanken. Übelkeit übermannt dich und dein Körper sackt fast völlig kraftlos auf das Bett

zurück. Du spürst wie Lydias Augen sich auf dich richten. Sie stellt schlagartig ihre Lampe auf einem Tischchen ab und greift mit ihren schlanken Fingern nach deinem Arm. »Danke«, stammelst du, »aber es geht schon wieder. Nur ein kleiner Schwindelanfall.« Dankbar drückst du mit sanfter Gewalt ihren Arm beiseite. Das heißt, du versuchst es ...  
**113.**

**95.**

Grade hast du dich abgetrocknet und dir frische Kleidung aus dem Koffer zurecht gelegt, als es an der Türe klopft. Schnell zwängst du dich in ein Hemd, das unordentlich über die Hose ragt und öffnest die Tür. **(154)**

**96.**

Es ist eine Art Tunnel, in welchen du hinein gestolpert bist. Er ist nicht sehr hoch, so dass du dich ohnehin nur kriechend fortbewegen kannst. Es ist stockfinster, du kannst nicht einmal die Hand vor deinen Augen erkennen. Du meinst eigentlich sehr wohl zu wissen das du träumst. Doch ist es wirklich nur ein Traum? Obwohl du nichts sehen und dich nur auf dein Gehör verlassen kannst, kommt es dir schrecklich real vor. Auch kannst du den fauligen Gestank nach Tang und Fisch riechen ... Nur ein Traum ... **103.**

**97.**

Kaum hast du das Zündholz angerissen und es in die Tiefe fallen lassen, da ertönt ein grausiges Knurren, gefolgt von einem Scharren und Wetzen, als krallte sich jemand, oder *etwas* in den nackten Stein des Stollens. Du bist für einen Moment wie gelähmt, meinst du doch im Schein des fallenden Holzes erneut einen gelben Schimmer gesehen zu haben. Nur dieses mal war er ... kaum mehr als eine Armeslänge von dir entfernt.

Ein langer, mißt schuppen bedeckter Arm greift nach dir, Gebogene Hornkrallen legen sich um dein Genick. Für einen kurzen Herzschlag kannst du in die gelben, lidlosen Augen der Kreatur blicken, die dich mit einem Ruck von den morschen Planken zerrt und in die Tiefe stürzt ... **132!**

**98.**

Du kniest dich nieder, streckst deine Finger nach dem aus, was dort in der Rinne und im Licht der Fackeln so merkwürdig glänzt und ... ziehst die Hand angewidert zurück. Blut! Es ist Blut das die Fingerspitzen deiner Hand benetzt. Einen Moment schaust du unschlüssig erst auf deine Fingerspitzen, dann in die Rinne. Gedanklich verlängerst du ihren Verlauf auch hinter dem Gitter weiter und mußt erkennen, das sich nicht nur deine Finger rot verfärbt haben.

Auf dem Weg, den du ja auf Händen und Knien kriechend zurück gelegt hattest, bist du buchstäblich in Blut gebadet worden. Die Knie deiner mittlerweile zerschlissenen Hose, die Brust deines Hemdes und dessen Ärmel sind von einer zähen roten Flüssigkeit durchnässt, die an manchen Stellen bereits bräunlich angetrocknete Flecken hinterlassen hat. Ein faustgroßer Kloß scheint plötzlich deine Kehle zu blockieren. Nur sehr langsam gelingt es dir, dich aufzurichten und aufzustehen. Deine Knie zittern und scheinen die Konsistenz von Wachs flüssigem zu haben, als auch schon das nächste Unheil geschieht.

Auf der Oberfläche des Altars beginnt das großzügig darüber verteilte Blut eine Art makaberer Eigenleben zu entwickeln. Alle Tropfen und Rinnsale kriechen mit deutlich hörbaren, blubbernd-feuchten Geräuschen auf einander zu und bilden in der Mitte des

Altars einen roten Strudel, in dessen Zentrum urplötzlich ein Gesicht erscheint. Ein Gesicht das du kennst ... **155**.

**99.**

»Na, Bürschchen? Wie gefällt es dir dort unten im Schmutz und Dreck?«

Der Kerl der dich anspricht scheint der Anführer der kleinen Bande zu sein, dessen zerlumpte Mitglieder sich langsam um dich scharren. Angestachelt durch die großen Worte dieses rohen Kerls, fassen sie Mut, kommen noch dichter und schlagen und treten nach dir, ohne darauf Rücksicht zu nehmen, ob sie dich ernsthaft verletzt oder nicht. Immer wieder treffen dich ihre Tritte und Faustschläge an den unterschiedlichsten Stellen. Blaue Flecke und Blutergüsse überziehen dich binnen weniger Augenblicke am ganzen Körper.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist dein Ergebnis kleiner als das von Mathew, **(90)**. Ist es größer schlage bei **142** nach.

**100.**

Behutsam, und mit allem dir zu Gebote stehenden Respekts, schiebst du Lydia ein Stück von dir fort. Mit der Rechten greifst du nach der dünnen Decke auf dem Bett und legst sie ihr um die entblößten Schultern. Erst als du ihr wieder in die Augen schaust, was beileibe nicht einfach für dich ist, erkennst du dort etwas, das so völlig anders zu sein scheint, das es mit nichts zu vergleichen ist, was dir bisher in deinem Leben untergekommen ist. Dir wird schwarz vor Augen und dein Körper sinkt erneut in die weiche Umarmung der Kissen des Bettes ... **144**

**101.**

Schnell hast du einen Platz gefunden, wo es dir jederzeit ins Auge springen kann. Über dem Kaminsims hängt ein alter staubiger Bilderrahmen mit einer unansehnlich gewordenen Landschaftsabbildung. Schnell ersetzt du dies durch das Abbild Claires und hängst es an seinen Platz zurück. Von nun an wird sie von dort aus beschützen und dir nahe sein, wenn dir danach ist.

Auf dem Kaminsims liegt eine angebrochenen Packung Streichhölzer. Du nimmst sie an dich (Inventar) und entfachst mit ihnen ein munteres Feuer im Kamin. Holz dafür findest du direkt daneben aufgeschichtet. Mit Hilfe eines großen Eisenkessels erwärmst du das Wasser für dein bevorstehendes Bad. Es dauert jedoch noch eine gute Stunde, ehe du in die zuvor aus einem Nachbarzimmer herbei geschaffte Wanne das warme Wasser einfüllen kannst. Es geht bei **81** weiter.

**102.**

»Wie ist dein Name, Junge?«

Der Junge reagiert erst auf deine Frage, nach dem du sie ein zweites mal wiederholt hast. Und auch dann nur zögerlich.

»I-ich heiße D-D-Dennis.«

»So, Dennis, hm?«

Du überlegst einen Moment und zwängst einen möglichst ärgerlichen Ausdruck auf dein Gesicht, in der Hoffnung den jungen Mann ein wenig einschüchtern zu können.

»Okay, Dennis. Ich schlage vor, die greifst dir dein Beil und entfernst die Nägel aus meiner Haustür. Anschließend kannst du den toten Tintenfisch über der Klippe dort entsorgen.«

Du deutest in die Richtung, in der auch das Loch im Zaun gähnt. Er folgt deinem ausgestreckten Arm, als plötzlich alle Farbe aus seinem ohnehin schon blassen Gesicht entweicht und er sprichwörtlich wie eine weiße Wand wirkt. (110)

### 103.

Du krabbelst weiter, von einem merkwürdigen Gefühl getrieben, als würde jemand, oder *etwas*, hinter dir her schleichen. Doch zu hören ist nichts außer dem Geräusch tropfenden Wassers und einem dumpfen Brausen und Toben in weiter Ferne.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Erringst du mehr oder gleich viele Punkte als auf deinem Charakterbogen, folge Abschnitt 119. Ist es kleiner mache bei Abschnitt 115 weiter.

### 104.

Dein Körper sinkt zurück und Wasser schwappt über den Rand der Wann, die du mit dem Fußende auf die Holzluke im Boden gestellt hast. Warmer Dampf steigt auf, kräuselt sich empor und in deine Nase hinein. Du wirst schläfrig; deine Lider werden schwer und es gelingt dir nicht länger dich gegen die plötzliche Müdigkeit, die deinen erschöpften Körper heimsucht, zu erwehren. Mit einem letzten Seufzer schläfst du ein und beginnst ... zu träumen. (136)

### 105.

Doch das Problem greift nach dir und schmettert dich mit ungeheurer Wucht gegen die Wand des offensichtlich runden Raumes, in dem du dich befindest. Du weißt nicht was es ist, noch woher es kam. Dein Schädel dröhnt und es hat ganz den Anschein das du dir mindestens 2 Rippen angebrochen hast. Von der Wand gegenüber erklingt ein Knurren und Grollen. Es ist mit nichts zu vergleichen was du schon einmal gehört zu haben glaubst. Aber dennoch meinst du eine unverhohlene Bedrohung darin mitschwingen zu hören.

Möchtest du abwarten was geschieht und dich ruhig verhalten, folge Abschnitt 124. Möchtest du aber ein Streichholz anreißen und ein wenig Licht ins Dunkel bringen, so folge Abschnitt 127.

### 106.

Du nutzt die Gelegenheit und stemmst dich schmerzverzagt in die Höhe. Neben dir ist eine alte Fackel an der Wand befestigt. Du hast die Flamme deines Streichholzes auf den Kanten des Metalls reflektieren sehen. Es gelingt dir diese trotz Alter und Feuchtigkeit rasch zu entzünden.

Notiere die Fackel in deinem Inventar!

Schneller als dir lieb ist fängt sich das unheimliche *Tiefen Wesen* wieder und macht sich mit langen spitzen Krallen daran dich anzugreifen:

**Wesen der Tiefe**: Stärke: **31 Pkt.**      Gesundheit: **19 Pkt.**

Gelingt es dir, das *Tiefen Wesen* zu überwältigen, weiter bei 155. Hat es dich überwältigt, geht es bei 132

**107.**

Verzweifelt versuchst du dich gegen die Hände zu wehren, die dich festhalten. Du erkennst plötzlich ihre Absicht, denn der Weg führt sie gradewegs auf das Loch im Zaun zu, die Stelle, an der du den rotbefleckten Lappen gefunden hast. Steil fallen die Klippen dort etliche hundert Fuß lotrecht in die Tiefe. Der Wind heult und das Meer schlägt unter dir krachend an die Felsen. Einen kurzen Moment, ein Augenblick der Stille, so wie nach dem eingetretenen Tode Claires, verharrst du in der Luft, blickst in die schrecklich glitzernden Augen dieser Bestien, aus denen plötzlich jede Menschlichkeit gewichen ist. Sie wollen nur eines, dein Leben vernichten. Im nächsten Augenblick glaubst du zu schweben, bis die Anziehungskraft der Erde dich unermüdlich in ihren Bann und die Tiefe reißt. Gnädigerweise verlierst du das Bewusstsein, da du mit dem Kopf während des Sturzes wieder und wieder gegen die Felswand krachst ...

**... die ist dein Ende. Du bist Tod!**

**108.**

Du überlegst einen kurzen Augenblick, horchst in dich hinein und antwortest wahrheitsgemäß: »Nein, nicht sehr. Mein ... Kopf ... und meine ... Rippen.« Die junge Frau stellt die Lampe auf einem kleinen Tisch ab und dreht den Docht ein Stück weiter heraus. Sofort vertreibt die goldene Helligkeit die Schatten im Raum zurück in ihre dunklen Ecken.

Lydia trägt ein dunkles Kleid, das die jungen Kurven ihres Körpers betörend deutlich zur Geltung bringt. Trotz des spärlichen Lichtes kannst du genug sehen, was sicherlich schon viele Männer vor dir gerne hätten sehen wollen,

Auf dem Tisch steht noch eine Schüssel und ein Krug mit frischem Wasser. Lydia befüllt die Schüssel, wringt einen Lappen darin aus und wendet sich dir zu. Du erhaschst einen Blick in den Ausschnitt ihres Kleides, das im Licht der Öllampe seltsam schimmert. Doch das fällt dir nur einen Augenblick lang auf ... **149.**

**109.**

Leise und langsam wird die Tür zu deinem Zimmer geöffnet. Das Licht einer Öllampe fällt herein und auf dem Boden zeichnet sich der breite Schatten einer unbekanntenen Person ab. Das Holz der Dielen knackt und knirscht unter den Schuhen, als sich die Person vorsichtig deinem Bett nähert.

»Mister Roberts, geht es ihnen gut? Ich habe sie schreien gehört und wollte nachsehen. Alles in Ordnung?«

Du erkennst die Stimme als diejenige von John Ashcroft, dem Pfarrer des Ortes. Wie kommst du hier nur her und was hat der Verband um deine Brust zu bedeuten? Mit zaghaften Bewegungen deiner linken Hand berührst du deine Stirn. Die Berührung schmerzt und du schließt stöhnend die Augen.

»Langsam, langsam. Nichts übereilen. Man hat ihnen übel mitgespielt. Es grenzt beinahe an ein Wunder das sie noch unter uns weilen.«

Damit stellt Vater Ashcroft die Lampe auf dem Tisch ab und setzt sich zu dir auf die Bettkante. Er begutachtet dich und im Schein der flackernden Helligkeit kannst du echte Besorgnis auf seinem Gesicht erkennen. **(83)**

**110.**

»Alles okay? Du wirkst plötzlich so aufgereg.«

Der junge Mann blickt abwechselnd zu dir und dem Loch im Zaun., Schweiß tritt in dicken Tropfen auf seine fahle Stirn und er schnappt merklich nach Luft.

»D-Da hinüber? Meinen S-Sie wirklich?«

»Natürlich. Was ist denn dabei? Du sollst ja nicht hinterher springen.«

»N-N-Nein ... ?«

»Natürlich nicht. Aber, was ist denn los mit dir? Du zitterst ja am ganzen Leib. Ist etwas nicht in Ordnung?«

Dennis trat ungehalten von einem Fuß auf den anderen; seine Finger öffneten und schlossen sich unentwegt und seine Lippen formten lautlose Worte, auf die du dir keinen Reim machen kannst. **(165)**

### 111.

Dein Blick fällt wieder auf die Bodenluke. Du würdest zu gerne erfahren, was sich darunter verbirgt, musst aber noch bis morgen warten. Abel hatte dir einen Flaschenzug versprochen. Eine bedrückende Schwere füllt dein Innerstes bis in den kleinsten Winkel aus. Würdest du ihr nachgeben, vermutlich würdest du zusammenbrechen und dir wünschen nie wieder aufzustehen. Doch so weit lässt du es nicht kommen. Ein kurzer Blick über den Kaminsims offenbart dir eine angebrochenen Streichholzschachtel (Inventar). Direkt daneben liegt von einer dicken Staubschicht bedeckt, ein Stapel trockenes Holz. Schnell schichtest du einen Teil davon im Kamin übereinander und entzündest es. Es dauert eine Weile, doch nach gut einer Stunde erfüllt wohlige Wärme den Wohnraum.

Du selbst bekommst es nicht mehr mit. Kurz nach dem du dich auf dem kleinen Sofa nieder gelassen hast bist du auch schon eingeschlafen. **(117)**

### 112.

Der Kampf beginnt augenblicklich:

**Wesen der Tiefe**: Stärke: **30 Pkt.**      Gesundheit: **20 Pkt.**

Sobald du das *Wesen der Tiefe* niedergeschlagen hast, schlage in Abschnitt **86** nach wie es weiter voran geht. Sollte der Kampf jedoch umgekehrt verlaufen sein, so ist Abschnitt **87** dran.

### 113.

»Ich weiß was dir fehlt, Mathew.«

Die Augen der jungen Frau sind wie zwei tiefschwarze Sümpfe, in deren Zentrum die Reflektionen der Öllampe wie Höllenfeuer erscheinen. Langsam nimmt sie deine Hände in ihre. Sie sind so viel kleiner und von einer eisigen Kälte erfüllt.

»Ich wußte es die ganze Zeit. Und ich habe auf dich gewartet.«

Sie zieht deine Hände an ihren Körper und presst sie fest an ihre Brüste. Durch den dünnen Stoff kannst du spüren wie sich ihre Brustwarzen hart erheben, während ihr Blick dich lüstern beäugt.

»Es wird ein wunderbares Erlebnis werden, Mathew. Etwas, auf das du dein Leben lang stolz sein wirst und darfst. Diese Nacht ist unsere Nacht!«

Wie entscheidest du dich? Willst du dich mit ihr einlassen und diese Nacht zu deiner Nacht machen, ganz wie sie es prophezeit? Weiter bei **152**. Oder wehrst du dich gegen ihr Angebot und versucht sie zu beschwichtigen, da es ein Fehler wäre, hier, im Hause ihres

Vaters mit einander zu schlafen. Noch dazu, wo ihr euch kaum mehr als ein paar Stunden kennt. Dann ist Abschnitt **100** dran.

**114.**

Dein Herz macht einen erfreuten Satz und du spürst wie sich eine wunderbare Leichtigkeit deiner bemächtigt. Auch wenn es dir Claire nicht wiederbringt, so hast du doch wenigstens ihre Schönheit auf dem Bild vor dem nassen Grab bewahren können. **(151)**

**115.**

Du kümmerst dich nicht weiter um die Geräusche, in der Hoffnung hier so schnell als möglich wieder heraus zu finden. Du verlässt dich auf deinen Instinkt, krabbelst weiter und ... **137.**

**116.**

Es gelingt dir das Gatter ohne weitere Probleme in die Höhe zu stemmen und hindurch zugehen. Was du auf der anderen Seite des Gatters siehst, erschrickt dich. In der Mitte eines großen kalten Raumes, von dessen Wänden brackiges Wasser tröpfelt und dessen Ecken mit Schimmel und Moder überzogen sind, ragt ein großer Quader aus dem Boden. Du kannst nicht erkennen um was es sich dabei handelt, noch aus welchem Gestein der Quader eventuell besteht. Im Dämmerlicht von gut einem Dutzend Fackeln, die an den Wänden montiert sind, erkennst du jedoch seine feucht schimmernde Oberfläche. **(161)**

**117.**

Du schläfst schnell und sehr tief ein. Dennoch ist es kein Schlaf der dir Erholung bringen wird. Im Gegenteil. Unaufhaltsam tauchst du weiter ein in den Mahlstrom aus Wahnsinn und Chaos. Der Traum beginnt in Abschnitt **144.**

**118.**

Zurück in der Wohnstube findest du die Tür nach draußen verschlossen vor. Du weißt aber das sie sich nur mit Kraft öffnen und schließen ließ. Ein Verdacht beginnt sich in deinem Kopf zu erheben und dir fällt das Klopfen von eben wieder ein.

Du stehst vor der Tür und umfasst mit festem Griff den Türknauf. Mache einen Wurf auf Stärke. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem auf deinem Charakter-Bogen, folge Abschnitt **92.** Ansonsten geht es bei **157** für dich weiter.

**119.**

Du glaubst das Geräusch als das Branden von Wellen an steinigen Felsen zu hören. Es macht dich neugierig und du kriechst weiter. Das Geräusch wird noch lauter und in einiger Entfernung kannst du einen hellen, grauen Schemen erkennen. Was ist das? Du setzt deinen Weg fort und kriechst auf die graue Helligkeit zu. **(123)**

**120.**

Wie lange du geschlafen hast, vermagst du selber nicht zu beantworten. Doch es werden sicherlich ein paar Stunden gewesen sein. Mittlerweile ist es dunkel draußen und durch das

verhangene Fenster fällt der weiße fahle Schimmer eines vollen Mondes in das kleine Zimmer. Es riecht angenehm, nach Gewürzen und brennendem Holz. Ein Kamin knistert auf der anderen Seite der Tür, denn du erkennst das orangene Flackern des Feuers unter dem Türspalt am Boden.

Als du versuchst aufzustehen wird dir schwindelig und du beginnst zu stöhnen. Dennoch überwindest du dich und schwingst die Beine vom Bett. Vor der Tür werden Schritte laut und leise wird von der anderen Seite der Türknauf gedreht. Flackerndes Licht und wohlige Wärme strömen augenblicklich zu dir und du unternimmst den Versuch ein Lächeln auf deine verletzten Lippen zu zwingen. (79)

### 121.

Mit entschlossenen Schritten gehst du dem größten von ihnen entgegen. Er hält eine Seite deines Koffers mit seiner riesigen Hand am Griff umschlossen, schaut dich sogar ein wenig ratlos an. Doch diese kurze Moment der Unentschlossenheit weicht sehr schnell tödlichem Ernst. Grade will der Kerl dir deinen eigenen Koffer um die Ohren schlagen, als einer seiner Kameraden ihm in den Weg springt.

»Hey hey, Marley, alter Junge. Hast du gehört, wie dieser Wicht hier mit uns spricht? Mit uns, die wir doch schon ein paar Tage länger in diesem kleinen Örtchen leben als er, oder?« Damit tippt er dem Riesen auf die Schulter und winkt dem dritten im Bunde zu sich. Es ist der Kerl, der den toten Tintenfisch an deine Haustür genagelt hat. Er grinst dich an, als wüsste er, was folgt ... 107!

### 122.

Es ist dir ein Rätsel, doch scheint es mit diesem Loch im Zaun noch etwas auf sich zu haben, auf das du dir im Moment noch keinen Reim machen kannst. Doch du schwörst dir dich in den nächsten Tagen darum zu kümmern. Vielleicht wird das Abendessen heute bei den Ashcrofts ein wenig Licht in die Angelegenheiten bringen können. Du beschließ erst einmal deine Habseligkeiten im Haus in Sicherheit zu bringen und dich für den Besuch nachher im Pfarrhaus herzurichten. (130)

### 123.

Die teerige Finsternis endet vor einem schweren, mit feuchtem Schleim und Moder überzogenen Gitter. Mache eine Probe auf **Stärke**. Ist das geworfene Ergebnis höher oder gleich deinem Stärkewert, weiter bei 116. Ist es kleiner folge Abschnitt 139.

### 124.

Du horchst in die Dunkelheit, hörst dein eigens Herz von innen gegen deine Brust schlagen, als wolle es herausspringen. Deine Lippen beben voller Angst. Du bist nahe dran den Verstand zu verlieren, weißt du doch so sicher wie nie zuvor in deinem Leben, das dies hier nur ein Traum ist. Ja, ein Traum ... 132!

### 125.

Du spürst die Hitze die deine Lenden erfüllt. Sie steigt langsam in deinen Oberkörper und sinkt auch in die Beine hinab. Es ist ein wunderbares Gefühl der Schwerelosigkeit. Phantasien umspielen deinen Geist und hüllen ihn schließlich ein. Es sind Phantasien wie

du sie noch nie zuvor in deinem Leben gedacht hast. Und jetzt kostest du sie in vollen Zügen. Paradox!

Lydias Bewegungen sind stürmisch und wild. Wahrlich, die Bewegungen eines wilden, ungezügelter Geistes, der sich dir hingibt als würdet ihr euch bereits seit einer Ewigkeit kennen. Für einen kurzen Moment nur öffnest du die Augen. Du möchtest sehen wie ihr Körper sich im warmen Licht der Lampe bewegt; wie seine Flanken weiterhin golden schimmern und eure Schatten über die Wände tanzen ... **129**.

#### **126.**

Der Koffer ist geöffnet und sein Inhalt liegt überall verstreut herum. Deine Kleidung und 2 Bücher hast du schnell zusammen gesammelt und zurück in die lederne Umhüllung des Koffers gestopft. Doch es fehlt das Photo von Claire. Rasch schaust du dich noch einmal und etwas gründlicher um, blickst hinter ein paar größere Steine, doch nichts ist zu sehen. Enttäuscht, nun auch noch die letzte Erinnerung an deine tote Verlobte verloren zu haben, streift dein Blick zwei kleine Felsbrocken, die dicht beieinander liegen. Zwischen ihnen flattert ein kleines Stück Papier herum.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis größer als das auf dem Charakter-Bogen, so folgt Abschnitt **84**. Andernfalls schaue nach, was in Abschnitt **88** auf dich wartet.

#### **127.**

Das Zündholz flammt zischend auf und in eben jenem Moment, in dem die kleine Flamme am hellsten strahlt, erkennst du zwei große runde, gelblich schimmernde Bälle, die dich aus lidlosen Höhlen anstarren. Kaum eine Armeslänge von dir entfernt, in Schmutz und Schlamm hockt eine Kreatur, für deren Beschreibung es keine Worte gibt. Es scheint jedoch durch das Licht deines Streichholzes geblendet, oder zumindest verwirrt zu sein.

Schnell, mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Da du hier keine Zeit für großartige Überlegungen hast, muss das geworfene Ergebnis **10 Punkte** oder höher ausfallen. Ist das der Fall, weiter bei **106**. Ist es kleiner ... **164**.

#### **128.**

»Na gib schon her!«

Grade hast du die Brieftasche hervor gezogen, als dir der Anführer der drei diese auch schon mit einem gekonnten Griff in die Luft befördert und eine Armeslänge vor die wieder er auffängt. Er grinst dich an, wobei du einen raschen Blick auf seine gebleckten Zähne erhaschen kannst. Doch diese sind nichts weiter als braun verfärbte Stummel, kaum mehr als Ruinen im ansonsten kräftigen Rot des Zahnfleisch. (**160**)

#### **129.**

Deine Augen weiten sich, quellen fast aus ihren Höhlen, als du das ... *Ding* erblickst, das sich wie wild auf deinen Lenden bewegt. Dieses Wesen hat nichts mehr mit der schönen jungen Frau gemein, die du noch am Tag zuvor kennen gelernt hast. Im Grunde ähnelt sie nicht einmal mehr wirklich einem Menschen. Das Licht der Lampe bricht sich auf ihrem Körper, den Flanken, die plötzlich mit unzählig vielen kleinen, grünlich schillernden Hornschuppen überzogen sind. In der Mitte des Rückens entspringt ein hoher Knochenkamm, zwischen dessen nadelspitzen Fortsätzen sich eine dicke ölige Haut spannt. Schultern und Oberarme sind ebenfalls von Schuppen bedeckt, die sich zu den Unterarmen hin ausdünnen und in ledrige, schwarzgrüne Haut über gehen. Lange dünne Finger liegen

auf deiner Brust, während das Wesen sein Paarungsritual ungehindert weiter vollzieht. Lange Finger, die in spitzen Hornkrallen enden und zwischen denen sich Schwimmhäute spannen.

Doch das ist nicht einmal das schlimmste. Das Zentrum dieser Spottgeburt, die weder Mensch noch Tier noch beides sein kann, ist ihr absonderlicher Schädel. Ein grobes, von glänzendem Schleim und Schuppen überzogenes Gebilde, dessen hervorquellende Augen an die von großen Ochsenfröschen erinnern. Lidlos und gelb starren sie an die Decke, während der Kehle des Wesens eigentümliche, ganz und gar unirdische Laute entsteigen, vor denen sich jedes menschliche Ohr verschließen sollte. **(80)**

### **130.**

Du machst ein Feuer in dem großen steinernen Kamin. Eine angebrochene Streichholzschachtel findest du auf dem Kaminsims und trockenes Holz liegt in rauen Mengen und mit einer dicken Staubschicht bedeckt daneben. Nach kaum einer Stunde prasseln muntere Flammen im Kamin und du schwenkst den großen Kessel mit Wasser darüber. Eine Wanne hast du in einem der anderen zwei Zimmer gefunden. Mit ein wenig Anstrengung gelingt es dir diese in die Wohnstube zu bugsieren und mit dem heißen Wasser zu füllen.

Es ist nun wohlig warm im Haus und so entkleidest du dich und setzt dich in das warme Wasser. Die Wärme tut deinem Körper gut. Du kannst merken, wie sich jeder Muskel unter deiner Haut allmählich entspannt und die Ereignisse des vergangenen Tages langsam von dir abfällt. **(104)**

### **131.**

»Mister Roberts? Ich wollte sie zum essen abholen. Ich hoffe, es ist ihnen recht und ich wirke nicht aufdringlich?«

Vor dir steht die junge Lydia Ashcroft, die Tochter des Pfarrers von *Hook's End*. Du kannst dir im Augenblick keine schönere Gesellschaft als die ihre vorstellen, obwohl du vorhin noch ganz anderer Meinung warst. rasch bittest du sie herein. So schnell wie noch nie zuvor in deinem Leben hast du dich auch schon zu ende angezogen und stehst nun in Hut und Anzug vor Lydia.

»Mögen Sie so mit mir zu abend essen, Miss Ashcroft?«

Die junge Frau errötet sichtlich und es amüsiert dich. Du reichst ihr deinen Arm und sie hakt sich bei dir ein. Zufrieden lächelnd verlässt ihr das Haus und macht euch gemeinsam und mit einer Öllampe in der Hand auf den Weg ins Haus der Ashcroft's.

Gratulation! Du hast das 3. Kapitel des Abenteuers lebend überstanden. Weiter geht es in Kapitel 4:

## ***Trauma Rouge***

### **132.**

Mit einem Aufschrei des Entsetzens schreckst du aus dem Traum hoch, der so lebendig, so unnatürlich real erschien. Es gelingt dir nicht völlig die Schatten jenes Traumes zu überwältigen, der dich auch jetzt, da du erwacht bist, immer noch mit klebrigen Tentakeln festhält. Hastig greifst du nach deinem Mantel, wirfst ihn dir über und machst dich an den Aufstieg zum Turm.

»Nein, nein, NEIN! Ihr bekommt mich nicht. Ihr nicht, niemals!«

Oben auf der Turmspitze schlägst du die Klappe hoch und springst auf die Galerie. Die Schwung ist so gewaltig, das du gegen die Brüstung stößt. Der Schwung ist jedoch so gewaltig, das er dich über das eiserne Gitter hebt und du ungehindert dem Erdboden entgegen stürzt. Mit einem feuchten Geräusch, das dem einer platzenden Melone ähnelt, zerspringt dein Schädel in mehrere feucht glänzende Teile, die im fahlen Mondlicht glitzern. Begierig saugt der Erdboden um den alten Leuchtturm die Essenz deines Lebens in sich auf ...

### ... Du bist tot!

#### 133.

Wie war das? Kein Benehmen?« Der Kerl, ein junger Mann, kaum älter als 25, grinst dich aus seiner zerschissenen und vor Schmutz starrenden Kleidung an. Er bewegt sich mit schlendernden Schritten um dich herum und gesellt sich zum größten von ihnen.

»Hast du gehört, Marley? Dieser Wicht glaubt er sei klüger als wir, nur weil er aus 'ner großen Stadt kommt. Wollen wir diesem Stadtmenschen zeigen, was wir von Kerlen wie ihm halten?«

Die Antwort des Riesen ist für deine Ohren beinahe unverständlich. Ein gutturales Grunzen, dem eines Schweines nicht unähnlich. Und damit stürmt er plötzlich auf dich zu ... **107!**

#### 134.

Du reißt ein Streichholz an. Wahrheit oder Traum? Du glaubst die Hitze des Feuers spüren zu können, kümmerst dich aber nicht weiter darum. Stattdessen schaust du zu wie die kleine Flamme zu einem immer kleineren Punkt in der endlos erscheinenden Schwärze des Schachtes wird, der annähernd hundert Meter in die Tiefe reichen muss.

Kurz bevor das Holz verlischt glaubst du dennoch etwas erblickt zu haben, weißt aber nicht so recht was du davon halten sollst.

Möchtest du ein weiteres Holz anreißen und noch einmal versuchen zu erkunden was sich da vielleicht in der Tiefe befinden mag? (**97**). Andernfalls geht es bei **150** weiter.

#### 135.

Du brüllst den Namen der Verstorbenen in den kalten Wind hinein, doch dieser scheint nur über dein jämmerliches Gebaren zu lachen. Langsam kreiselt das Photo weiter in die Tiefe, wo es schließlich von den Wellen verschluckt wird. Es war dies die einzige Abbildung deiner Verlobten, die sie so zeigte, wie du es am liebsten hattest, im Garten ihrer Eltern, zwischen Rosen, die sie mit Liebe pflegte. Jetzt existiert sie nur noch in deinem Geiste. Du bist dir dessen bewusst und fürchtest dich davor, ihr Abbild könne sich schneller in deinem Verstand verflüchtigen, als dir lieb ist. Das Wissen und der Verlust wiegen schwer. (**147**)

#### 136.

Kalte Feuchtigkeit umfängt dich; in der Ferne hörst du das Tröpfeln von Wasser. Ein dumpfes Rauschen und Brummen erfüllt die Schwärze vor dir. Hinter dir ... deine Hände berühren kaltes Felsgestein. Nirgendwo ist ein Licht zu sehen. Nichts als tiefste Finsternis umgibt dich. Langsam tastest du dich an der Wand entlang. Du kannst spüren wie sich kaltes Wasser – du hoffst es ist wirklich Wasser – über deine Finger rinnt.

Plötzlich greift deine Hand ins Leere ... **159**.

### 137.

... plötzlich geben die Steine unter dir nach. Der Erdboden beginnt zu rutschen und zieht dich mit sich. Loses Gestein poltert laut und dröhnend in einen Schacht, dessen morsche, von Alter und Fäulnis zerfressene Ränder unter dem plötzlichen Gewicht deines Körpers nachgegeben haben. Der Stein zieht dich mit sich in die Tiefe und begräbt dich unter sich.

Hier in den schwarzen Eingeweiden tief unterhalb von *Hook's End* wird niemand nach dir suchen oder dich auch nur vermissen. Die Bodenluke in deinem Haus, die du unter einem plötzlichen Anfall von Traumwandel hochgestemmt und in der du dich in einem Labyrinth aus Gängen und Tunnels binnen weniger Minuten verrannt hast, wird von grobschlächtigen Händen wieder sorgfältig verschlossen. Man deckt die Möbel erneut mit weißen Laken zu und verschließt die Türen sorgfältig. Es ist, als hätte es dich niemals gegeben ...

### ... Du bist tot!

### 138.

»Schöne Freunde hast du da, Junge. Nehmen die Beine in die Hand und lassen dich hier einfach liegen. Ha!«

Du amüsiert dich einen Augenblick über den Anblick des hilflosen jungen Mannes. Dann bietest du ihm deine Hand und hilfst ihm auf die Beine. Der Mann ist sichtlich irritiert, weiß nicht ob er es wagen kann zu fliehen, oder lieber hier bleibt und sich eine ordentliche Standpauke anhört, vielleicht sogar der Polizei des nächst größeren Ortes übergeben wird.

Was hast du nun vor? Willst du den Jungen fragen, wer er ist und was der Unfug zu bedeuten hat? (102). Oder willst du ihn noch einmal davon kommen lassen, ohne weitere Worte zu verlieren und in der Hoffnung, ihm wird es eine Lehre sein, das du dich so zielstrebig auf ihn gestürzt hast. Dann ist Abschnitt 78 an der Reihe.

### 139.

Du stemmst das Gitter in die Höhe. Doch da es sehr rutschig und feucht ist, entgleitet es dir einen kurzen Moment und du stürzt auf den Boden. Würfle mit einem Würfel und ziehe dir die geworfenen Punkte von deiner Gesundheit ab.

Was du auf der anderen Seite des Gatters siehst, erschrickt dich. In der Mitte eines großen kalten Raumes, von dessen Wänden brackiges Wasser tröpfelt und dessen Ecken mit Schimmel und Moder überzogen sind, ragt ein großer Quader aus dem Boden. Du kannst nicht erkennen um was es sich dabei handelt, noch aus welchem Gestein der Quader eventuell besteht. Im Dämmerlicht von gut einem Dutzend Fackeln, die an den Wänden montiert sind, erkennst du jedoch eine feucht schimmernde Oberfläche. (161)

### 140.

Außer Atem, da dich der kurze Sprint samt Sprung doch ein wenig erschöpft hat, stehst du zwischen den beiden jungen Männern jeweils gegenüber. Einer flankiert dich links, der andere rechts. Beide funkeln dich aus dunklen Augen an, in denen es nicht danach aussieht, als sei eine einfache Unterhaltung mit ihnen zu führen.

Mit welcher Frage möchtest du versuchen den Burschen deinen Koffer ohne ein Handgemenge abzunehmen:

»Hey Jungs, was haltet ihr davon, wenn ihr mir den Koffer zurück gebt und ich euch für das – neu ordnen – seines Inhaltes jedem fünf Dollar gebe? Wäre das ein Angebot? (158)

»Okay, okay, der Spaß ist vorüber Jungs. Ihr habt euch amüsiert und mein Gepäck ordentlich durcheinander gebracht. Bitte, gebt mir den Koffer zurück und verschwindet von hier.« (121)

»Hey da, was soll das? Warum zertrümmert ihr hier wahllos euch völlig fremde Sachen? Habt ihr denn überhaupt kein Benehmen am Leib? Was hab ich euch denn getan? Idioten!« (133)

#### 141.

Du kniest dich nieder, streckst deine Finger nach dem aus, was dort in der Rinne und im Licht der Fackeln so merkwürdig glänzt und ... ziehst die Hand angewidert zurück. Blut! Es ist Blut das die Fingerspitzen deiner Hand benetzt. Einen Moment schaust du unschlüssig erst auf deine Fingerspitzen, dann in die Rinne. Gedanklich verlängerst du ihren Verlauf auch hinter dem Gitter weiter und musst erkennen, das sich nicht nur deine Finger rot verfärbt haben.

Auf dem Weg, den du ja auf Händen und Knien kriechend zurück gelegt hattest, bist du buchstäblich in Blut gebadet worden. Die Knie deiner mittlerweile zerschlissenen Hose, die Brust deines Hemdes und dessen Ärmel sind von einer zähen roten Flüssigkeit durchnässt, die an manchen Stellen bereits bräunlich angetrocknete Flecken hinterlassen hat. Ein faustgroßer Kloß scheint plötzlich deine Kehle zu blockieren. Nur sehr langsam gelingt es dir, dich aufzurichten und aufzustehen. Deine Knie zittern und scheinen die Konsistenz von Wachs flüssigem zu haben, als auch schon das nächste Unheil geschieht.

Auf der Oberfläche des Altars beginnt das großzügig darüber verteilte Blut eine Art makaberes Eigenleben zu entwickeln. Alle Tropfen und Rinnsale kriechen mit deutlich hörbaren, blubbernd-feuchten Geräuschen auf einander zu und bilden in der Mitte des Altars einen roten Strudel, in dessen Zentrum urplötzlich ein Gesicht erscheint. Ein Gesicht das du kennst ... 168.

#### 142.

Ein letzter Fausthieb des Anführers treibt dir die Luft aus den Lungen und lässt deinen Schädel dröhnen. Plötzlich fühlst du wie Hände nach dir greifen und dich hochheben. Zwei der grobschlächtigen Kerle zerren dich ziemlich ungeübt und schmerzhaft von der Stelle fort, an der sie dich vertrimmt haben. (107)

#### 143.

Rings um jenen Stein, den du nun als Altar zu erkennst glaubst, befindet sich eine fingertiefe Rinne, die in einer Art steinernen Schnabel über geht. Dieser Schnabel endet gut einen Meter über dem Boden. Dein Blick überbrückt die Stelle zwischen Schnabelende und Boden und du siehst, was sich unterhalb des Schnabels befindet: Eine kleine runde Vertiefung, aus der eine weitere, allerdings tiefere und breitere Rinne auf dich zuläuft. Sie verschwindet gradewegs unter dem Gatter, das deinen Weg hier in die Kammer versperrt hatte. Auch in jener Rinne befinden sich Rückstände, die rötlich-golden glitzern. (98)

#### 144.

Kalte Feuchtigkeit umfängt dich; in der Ferne hörst du das Tröpfeln von Wasser. Ein dumpfes Rauschen und Brummen erfüllt die Schwärze vor dir. Hinter dir ... deine Hände berühren kaltes Felsgestein. Nirgendwo ist ein Licht zu sehen. Nichts als tiefste Finsternis

umgibt dich. Langsam tastest du dich an der Wand entlang. Du kannst spüren wie kaltes Wasser – du hoffst es ist wirklich nur Wasser – über deine Finger rinnt.

Plötzlich greift deine Hand ins Leere ... **76**

#### **145.**

Jaulend, mit blauen Flecken und zerrissener Kleidung, ziehen sich die beiden Burschen auf allen vieren von dir zurück. Sie brabbeln noch ein paar unverständliche Worte, mit denen sie dich vermutlich verfluchen, oder von hier fort wünschen. Du kümmerst dich nicht weiter darum und machst dich daran deine Sachen zusammen zu klauben. Du hast fast alle Sachen beisammen, doch konntest du das Photo deiner verstorbenen Verlobten nicht finden. Du suchst erneut den Weg ab und schaust hinter jeden Felsbrocken der dir unter die Augen kommt. Nichts! Enttäuscht, nun doch noch die letzte verbliebene Erinnerung an Claire verloren zu haben, setzt du dich auf einen Stein. Dein Blick streift zwei beieinander liegende niedrige Felsblöcke, zwischen denen etwas weißes hervor schimmert.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis größer als das auf dem Charakter-Bogen, so folgt Abschnitt **84**. Andernfalls schaue nach, was in Abschnitt **88** auf dich wartet.

#### **146.**

Als habe die Zeit in diesem Raum des Hauses keinerlei Macht mehr, erhebt sie sich. Langsam und geschmeidig, mit der Eleganz eines wilden Tieres, kommt sie noch näher an dich heran, drückt dich zurück auf das Bett und ist im nächsten Moment auf dir.

Du spürst und genießt jede ihrer Berührungen. Du riechst den warmen, betörenden Geruch ihrer frischen Haut, auf deren Flanken das Lampenlicht feucht und golden schimmert. Ohne das du dich wehren kannst, verschmelzen eure Körper miteinander ... **125**

#### **147.**

Von unendlicher Traurigkeit erfüllt greifst du deinen Koffer und gehst zurück in deine Bleibe. Es wird schwer werden, die Erinnerung aufrecht zu erhalten, doch ist es deine eigene Schuld, schließlich hättest du den Koffer gleich von vornherein mit in das Haus nehmen können. So aber hast du durch dein Zutun auch noch das letzte Bild von Claire verloren. Unwiederbringlich! Was bleibt, ist die Erinnerung – und ein möglicher Neuanfang (**163**)

#### **148.**

Bereits nach wenigen Metern, die du in den Tunnel hinein gekrochen, bist macht dieser eine scharfe Biegung nach links. Immer noch bist du von feuchter Schwärze umgeben in der du nicht einmal die eigene Hand vor Augen sehen kannst. Doch, was ist das? In der Entfernung, viele Dutzend Meter vor dir ... ist es ein Licht das dort zu erkennen ist? Angespornt durch diesen kleinen, in der Ferne tanzenden Lichtpunkt krabbelst du weiter.

Mache eine Probe auf Geistesschärfe. Ist dein Ergebnis kleiner als dein Ursprüngliches, weiter bei **85**. Sonst folgt Abschnitt **91**.

**149.**

Dein Blick tastet über die weißen Erhebungen ihrer Brüste, die im Ausschnitt des Kleides deutlich zu erkennen sind. Ihre Hände halten den kleinen Lappen fest umschlossen, mit dem sie dir den Schweiß von der Stirn wischt.

»Es ist ja alles okay. Die haben ihnen aber wirklich übel mitgespielt.«

Du schließt für einen kurzen Moment die Augen. Während Lydia dir den Schweiß von der Stirn wischt und diese kühlt, berührt dich ihre andere Hand am Knie. Sie ist ebenfalls von einer merkwürdigen Kälte erfüllt, die augenblicklich in deine Haut übergreift. Du genießt ihre Berührung sehr. Rasch legt Lydia den Lappen in die Schüssel zurück.

»Oh, bitte, entschuldige ...«

Du glaubst sie durch deine durchaus anzüglichen Blicke gekränkt, vielleicht sogar zutiefst beschämt zu haben und möchtest die Situation entschärfen. Doch das lässt Lydia nicht zu. **(152)**

**150.**

Du verspürst angesichts des kalten Modergeruchs, welcher dir aus der Tiefe herauf in die Nase steigt, keinerlei Verlangen danach dem Grund für diesen Gestank zu ergründen. Stattdessen machst du dich daran die Planken über jenen Schacht so vorsichtig als möglich zu überwinden und von hier fort zu kommen. Gesund und in einem Stück! **(166)**

**151.**

Schnell glättest du das Photo ein wenig und steckst es dann in die Innenseite deines Jacketts. Es ist merkwürdig, denn trotz der Umstände deiner offenkundigen Unbeliebtheit stört es dich nicht hier trotzdem die Stelle weiter auszufüllen, auf die du dich beworben hast. Ja, es ist, als hätte dir Claires Photographie plötzlich einen neuerlichen Energieschub gegeben. Und nicht nur das. Ihm fielen die Worte des Fischers wieder ein, der ihn ebenfalls durch seine Art dazu antreiben wollte, nicht einen Zoll von seinem Vorhaben abzuweichen. Weiter geht es bei **93**.

**152.**

Es ist dir unangenehm und du versuchst dich ein Stück von ihr zurückzuziehen. Doch auf dem schmalen Bett ist das nicht so einfach möglich. Auch schaffst du es nicht, deine Hände von ihren zu entreißen, die sie mit sanfter aber beständiger Gewalt fest auf ihren Busen presst. Mit einem Ruck lösen sich deine Hände dann doch und du machst dich daran, ihr Kleid weiter zu öffnen. Schnell hat sie es samt ihrer Unterwäsche abgestreift und kniet nackt und bloß vor dir. Vorsichtig berührst du sie an den Schultern, streifst die Strähnen ihres rötlichen Haares hinter die Ohren und streichelst über die Wangen des von goldener Helligkeit überzogenen Gesichtes. **(146)**

**153.**

Es ist ein Wurf auf Geistesschärfe erforderlich. Ist dein geworfenes Ergebnis größer als das auf deinem Charakter-Bogen, so gelingt es dir den Kerl an der Schulter zu ergreifen und ins Straucheln zu bringen. Er unternimmt noch einen einzelnen Schritt und stürzt dann über seine eigenen Füße, der Länge nach auf den steinigen Boden. Weiter geht es bei **89**.

Ist dein geworfenes Ergebnis jedoch kleiner, so gehe zu Abschnitt **162** und erwarte den Fortgang der Geschichte dort.

**154.**

»Mister Roberts? Ich wollte sie zum Essen abholen. Ich hoffe, es ist Ihnen recht und ich wirke nicht aufdringlich?«

Vor dir steht die junge Lydia Ashcroft, die Tochter des Pfarrers von *Hook's End*. Du kannst dir im Augenblick keine schönere Gesellschaft als die ihre vorstellen und bittest sie herein. So schnell wie noch nie zuvor in deinem Leben hast du dich hergerichtet und frisch gemacht. Den Blick der jungen Frau, die sich anscheinend über das großzügig verteilte Wasser auf dem Boden rings um die Wanne amüsiert, versuchst du mit einem schüchternen Grinsen zu begegnen. Gemeinsam und mit einer Öllampe in der Hand macht ihr euch auf den Weg ins Haus der Ashcrofts.

Gratulation! Du hast das 3. Kapitel des Abenteuers lebend überstanden. Weiter geht es in Kapitel 4:

### ***Trauma Rouge***

**155.**

Kaltes Wasser schwappt über den Rand der Zinkwanne und du schrickst mit einem lauten Schrei in die Höhe. Nur sehr langsam registrierst du, dass du im Wohnzimmer deines neuen Hauses bist. Du frierst, da sich dein Badewasser mittlerweile ordentlich abgekühlt hat. Auch das Feuer im Kamin ist zu einem kleinen flackernden Etwas zusammen geschrumpft, dessen kümmerliche Flammen an einem letzten Holzsplit nagen.

Ein rascher Blick durch eines der Fenster und in die dahinter liegende Dunkelheit verrät dir, dass es bereits Abend ist und du vermutlich zu spät zum Essen bei den Ashcrofts kommen wirst. **(95)**

**156.**

»Seid ihr denn von allen guten Geistern verlassen? Was fällt euch denn ein? Macht das ihr fort kommt, aber sofort!

Du nimmst die Worte nur noch durch den wattigen Schleier deiner Ohnmacht wahr. Immer leiser wird es um dich, und ebenso finster. Du kannst spüren, wie dein Körper sich bewegt, wie man ihn abtastet, deine Kleidung zerreißt und dich gründlich auf offenen Verletzungen hin untersucht. Es schmerzt dich an vielerlei Stellen, doch sagen kannst du nichts. Das ist auch nicht nötig, denn es wird für dich gesorgt. Gehe weiter zu Abschnitt **120**.

**157.**

Es gelingt dir mit einem energischen Ruck die Tür zu öffnen. Und genau in diesem Moment holt einer der Burschen, der dritte im Bunde, zu einem letzten Schlag mit einem kleinen Handbeil aus. Der Schlag galt nicht dir, denn der Beilkopf sollte lediglich als Hammer fungieren, mit dessen Hilfe er einen Nagel in deine Tür geschlagen hatte. Ein stinkender Tintenfisch ist daran aufgehängt.

Doch so ist der Schwung des jungen Mannes stark genug, um dir die stumpfe Seite des Beilkopfes gradewegs gegen deine Stirn prallen zu lassen. Ein unglücklicher Zufallstreffer, der dir nicht nur die Sinne, sondern auch das Leben raubt ...

**Du bist tot!**

**158.**

Die drei Kerle gucken dich einen Augenblick unschlüssig an und in ihren Augen glaubst du so etwas wie Mordlust zu erkennen, obwohl du ihnen nicht das geringste getan hast. Plötzlich beginnt der größte von ihnen zu sprechen.

»Na los, gib schon her!«

Dir fällt ein Stein vom Herzen, als du die schmutzige Hand erkennst, die sich dir entgegenstreckt. Mit der Rechten greifst du in die Innenseite deines Jacketts um deine Brieftasche hervorzuholen. **(128)**

**159.**

Es ist ein kleiner Tunnel; ein in den Felsen getriebener Stollen, kaum Höher als bis zu deiner Brust und über und über mit glitschiger Feuchtigkeit bedeckt.

Willst du dich auf Hände und Knie niederlassen und den Tunnel kriechend erkunden, folge Abschnitt **148**. Andernfalls mache bei **167** weiter.

**160.**

Es ist dir lieber dein Bargeld zu verlieren, als das Photo, oder gar dein Leben. Du schaust den Burschen hinterher wie sie zurück in den Ort laufen, dabei das Geld aus deiner Brieftasche zerren und selbige in hohem Bogen über den Rand der Klippe werfen. Für dich geht es erst einmal bei Abschnitt **126** weiter.

**161.**

Rings um jenen Stein, den du nun als Altar zu erkennst glaubst, befindet sich eine fingertiefe Rinne, die in einer Art steinernen Schnabel über geht. Dieser Schnabel endet gut einen Meter über dem Boden. Dein Blick überbrückt die Stelle zwischen Schnabelende und Boden und du siehst, was sich unterhalb des Schnabels befindet: Eine kleine runde Vertiefung, aus der eine weitere, allerdings tiefere und breitere Rinne auf dich zuläuft. Sie verschwindet gradewegs unter dem Gatter, das deinen Weg hier in die Kammer versperrt hatte. Auch in jener Rinne befinden sich Rückstände, die rötlich-golden glitzern. **(141)**

**162.**

Fast glaubst du den Jungen an der Schulter ergreifen und herumreißen zu können, da stolperst du und der Bengel entkommt deinem Griff. Lauthals grölend verschwindet er mit seinen beiden Spießgesellen in Richtung des Ortes. Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich geschlagen zu geben. Schnell raffst du dich auf und bist mit einem Satz über den Zaun, um zu sehen, was von deinem Gepäck noch übrig ist. Es geht bei **126** weiter.

**163.**

Dein Koffer wird achtlos in eine Ecke des Hauses gestellt, während du dir nichts sehnlicher wünschst als ein heißes Bad um Ruhe und Entspannung zu finden und dich auf den Abend bei den Ashcrofts vorbereiten zu können. Wohl ist dir nicht bei dem Gedanken, später auf gut gelaunt machen zu müssen. Du hoffst schnell genug wieder fort gehen, und diesen Tag so rasch als möglich für beendet erklären zu können. **(111)**

**164.**

Schneller als dir lieb ist besinnt sich die Kreatur und handelt ohne zu zögern. Ihre langen Arme schnellen pfeilschnell nach vorne. Nadelspitze Hornkrallen bohren sich in dein Fleisch und halten dich wie von Schraubstöcken gepackt fest. Zunächst schüttelt dich das Wesen wie wild hin und her, dann hebt es dich in die Höhe und schleudert dich mit dem Kopf voran gegen die Wand aus grobem Gestein ... **132!**

**165.**

»Aber ... d-das Loch im ... im ... Z-Zaun. Sie ... der alte Leuchtturm- ...«

»Ja, was ist mit dem alten Leuchtturm?«

Du bist an den Jungen heran getreten, schaust ihn besorgt an und deutest mit der Rechten auf den Leuchtturm, der wie ein versteinertes alter Zahn aus dem Haken in die kalte Luft ragt.

»Nein, ich ... ich .... Lassen sie mich ... nein!«

Damit reißt Dennis sich von dir los, dreht sich auf dem Absatz herum und flieht als seien 1000 Teufel hinter ihm her. Du verstehst dieses Verhalten ganz und gar nicht und schaust noch einmal zu der Stelle, an der das Loch im Zaun ist. **(122)**

**166.**

Ungehindert kannst du weiter krabbeln. Das Licht in der Ferne wird mit jedem Meter, den du auf Händen und Knien zurück legst, größer und auch ein wenig heller. Nach einer Zeit, die du mit Worten oder Zahlen nicht beziffern könntest, gelingt es dir den Tunnel durch ein verrostetes Gitter zu verlassen und dich wieder zu deiner normalen Größe aufzurichten.

Du befindest dich in einer großen, von groben Steinen umschlossenen Kammer. Wasser rinnt und tröpfelt von den Wänden, an denen in unregelmäßigen Abständen fettig bleckende Fackeln befestigt sind. Feuchte Moos- und Moderplacken verzieren das Gestein zusätzlich. Die Mitte des Raumes wird von einem großen, rechteckigen Quader aus unbekanntem Gestein eingenommen. Auf seiner Oberfläche erkennst du feuchte Lachen, in denen sich das flackernde Licht der Fackeln widerspiegelt ... **(143)**

**167.**

Du tastest weiter blind durch die kalte Schwärze in der du dich befindest. Du meinst vielleicht noch eine weitere Möglichkeit zu finden, wie du hier heraus kommen kannst und lässt die Öffnung in der Wand zurück. Stattdessen wendest du dich von ihr ab und gehst mit vorsichtigen Schritten in die Dunkelheit hinein. Deine Arme hast du weit ab von deinem Körper ausgestreckt, in der Hoffnung damit nach einer Lösung für deine Probleme greifen zu können. **(105)**

**168.**

Mit einem Schrei fährst du hoch, die Augen weit aufgerissen und in die erlöschende Glut des Kamins starrend. Langsam, mit quälender Trägheit lassen die klebrigen Tentakeln des überstandenen Alptraumes von dir ab und du erkennst dich in deinen eigenen vier Wänden in *Hook's End* wieder. Ein kurzer Blick aus dem Fenster und in die dahinter liegende Dunkelheit verrät dir das es schon reichlich spät ist und du vermutlich zu spät zum Essen zu den Ashcrofts kommen wirst.

Rasch kleidest du dich an und versuchst dich noch schneller frisch zu machen, da klopft es an der Türe. **(131)**

## Kapitel 4

### Trauma Rouge

Als du die Wohnstube der Ashcrofts betrittst, empfängt dich bereits der betörende Duft nach gebratenem Fisch. Der Tisch ist gedeckt und scheint unter der Last der aufgetragenen Köstlichkeiten schier zu zerbrechen. Nun, auch wenn Fisch nicht gerade zu deinen Leibspeisen zählt, so lässt der Geruch dich doch auf eine leckere Überraschung hoffen. Außerdem hast du schrecklichen Hunger und glaubst, die Einladung, nein, nicht nur die, dein ganzes Abenteuer, das du bisher erlebt hast, war die Sache mehr als wert. Mit einem 21Lächeln begrüßt du deine Gastgeber erneut, die dir freundlicherweise einen Platz am Kopf der Tafel zuweisen.

»Geht es ihnen so weit gut, Mister Roberts?«

Du hältst einen kurzen Moment in der Bewegung inne, schaut in Ashcrofts Augen und lässt dich dann langsam auf dem Stuhl nieder.

»Ja, vielen Dank. Es geht mir den Umständen entsprechend. Danke.«

Dein Blick wandert unsterk zwischen dem Gesicht des Pfarrers und dem seiner Tochter umher, die grade damit begonnen hat, dir eine große Portion gebratenen Fisch auf den Teller zu geben. Es scheint, als würde eine unsichtbare Aura von der jungen Frau ausgehen, die dich unbarmherzig mit jedem verstreichenden Augenblick tiefer in ihren Bann zieht. Und nicht nur das. Die Geräuschkulisse um dich herum, schien plötzlich wesentlich lauter und intensiver geworden zu sein, als dies noch vor wenigen Momenten der Fall war. Das Kratzen der Messer und Gabeln über die Teller mit Speisen, das Schwappen des Weines in der Kristallkaraffe. Selbst das Rascheln des Stoffes von Lydias Kleid, alles war um ein Vielfaches lauter, oder ...

»Na dann, langen Sie ordentlich zu, Mister Roberts. Und lassen sie es sich hervorragend munden. Lydia hat es ganz alleine zubereitet.«

Erneut schwenkt dein Blick auf Lydia und du verharrt nun noch länger so und schaut ihr zu, während sie sich die Serviette über den Schoß legt und mit ihren schlanken Händen das Besteck ergreift.

»Mein Vater liebt es zu übertreiben, Mister Roberts«, richtet die junge Lydia die Worte an dich, während sie ihrem Vater ins die Augen schaut. Du bemerkst ein plötzlich aufflammendes Funkeln in ihren Augen, denkst dir aber nichts dabei, da es lediglich ein Reflex vom Licht der zahlreichen Kerzen im Raum zu sein scheint.

»Ich wäre vermutlich kaum eine so gute Köchin geworden, wenn ich nicht eine so hervorragende Lehrerin gehabt hätte.«

Ein unschuldiges Lächeln stahl sich in ihre Züge und verlieh ihm dem jugendlichen Gesicht Lydias noch mehr Ähnlichkeiten mit dem eines Engels.

»So, wer war denn ihre Lehrerin?« fragst du unverhohlen und während du deinerseits nach dem Besteck greifst. Lydia ist grade dabei, ihrem Vater eine Portion Fisch aufzutun, als sie dir antwortet.

»Meine Mutter.«

Es durchfährt dich wie einen Blitz und du verstummst. Auch auf deinem Gesicht erstarrt dein freundliches Lächeln zu einer Maske aus Eis, denn du glaubst plötzlich zu wissen, wie der Verlauf diese Unterhaltung fortgeführt werden könnte.

»Oh, ich möchte mich entschuldigen, wenn ich ...«

»Das brauchen sie nicht, Mister Roberts. Lydia und ich haben uns daran gewöhnt und es ist gut, so wie es ist. Was nicht bedeuten soll, das wir uns ohne weiteres von meiner geliebten Frau, Lydias Mutter, verabschiedet haben, nach dem sie ihre Augen auf immer vor uns

verschlossen hatte. Sie ist und wird stets um uns sein und das ist ein schönes Gefühl, auch wenn wir sie fortan nie wieder berühren oder sehen können.«

Der Mann machte eine kurze Pause in seinen Ausführungen und straffte sich. Plötzlich wirkte er von Statur und Ausdruck so selbstsicher und gestärkt, als habe sich sein Alter um mindestens 20 Jahre nach hinten verschoben.

»Es tut gut über die Verstorbenen zu sprechen. Besonders über die, die wir zu Lebzeiten so sehr geliebt haben. Auf diese Weise werden wir sie niemals vergessen und wir ehren sie zudem noch mehr, als uns dadurch vielleicht selber bewusst ist.«

Du erkennst ein zustimmendes Lächeln in den Augen von Ashcrofts Tochter, räusperst dich und stimmst mit einem Nicken zu.

»Nun gut, genug der Worte, lassen wir zur Abwechslung Taten für sich sprechen; essen wir, ha!«

Als würdet ihr euch schon seit Ewigkeiten kennen, klopft Ashcroft dir auf die Schulter, entfaltet sogleich seine Serviette und macht sich daran zu essen. Lydia tut es ihm nach und auch du beginnst nur einen kurzen Moment später damit, den delikats zubereiteten Fisch genussvoll zu verspeisen.

Ihr esst schweigend und mit großem Appetit. Doch trotz der Stille, die das Haus erfüllt hast du das Gefühl, ein Teil der Familie zu sein. Du genießt die Herzlichkeit mit der dich Vater und Tochter Ashcroft bei sich willkommen geheißen haben und hast für einen kurzen Moment wirklich das Gefühl, einen neuen Platz im Leben gefunden zu haben, der dir etwas bedeuten könnte und an dem du dich sichtlich wohl fühlen könntest. Trotz der Umstände, die dich bisher begleitet haben und die auch hier im Ort nicht merklich nachgelassen haben. Der Schatten *deiner* Vergangenheit scheint selbst hier noch an dir zu haften. Eine Frage der Zeit, dachtest du, hobst die Hand mit der Serviette an den Mund, als könntest du nicht nur die fettigen Reste des Mahles von deinen Lippen wischen, sondern auch den bitteren Geschmack der Vergangenheit...

»Möchten sie noch Wein, Mister Roberts?«

Ein Augenblick der Stille senkt sich über dich und die Anwesenden. Du hast die Worte wohl verstanden, aber ihren Sinn zu entschlüsseln, das bedurfte einer Sekunde, ehe du an John Ashcroft gewandt antworten kannst.

»Mathew. Ich heiße Mathew«, ist deine Antwort, die du mit einem freundlichen Lächeln untermauerst.

»Also gut, Mathew. Und ich bin John. Dann sollten wir unsere Freundschaft mit den letzten Tropfen dieses guten Weines besiegeln, finden sie ... findest du nicht auch?«

Der alte Mann mit der roten Halbglatze und dem Kranz eisengrauer Haare rundherum lacht dich aus vollem Halse an, greift sich dein Glas und befüllt es mit dem Rest aus der Karaffe. Er reicht es an dich weiter und du nimmst es dankend an. Gemeinsam stoßt ihr auf eure soeben geschlossene Freundschaft an und leert die Gläser beinahe gänzlich in einem einzigen Zug.

»Was für eine Verschwendung des guten Weines«, raunt Lydia, während sie sich daran gemacht hat das benutzte Geschirr und die Reste des Abendessens abzuräumen. Es entgeht dir nicht, das sie diese Worte im Scherz sagt und so machst du dich daran, Gentlemen wie du bist, ihr beim Abräumen und anschließenden Abwasch behilflich zu sein. Kurz darauf befindet ihr euch erneut in der geräumigen Wohnstube und man bietet dir einen bequemen Sessel dicht am Feuer des Kamins an. Du setzt dich zu ihm und ihr beginnt eine lockere Plauderei. Lydia setzt sich, entgegen deiner heimlich gehegten Hoffnungen, auf das Sofa, im hinteren Teil des Wohnzimmers. Mit Hilfe einer kleinen Öllampe befasst sich die junge Frau mit einer Handarbeit, ohne einen weiteren Blick in eure Richtung zu werfen.

»Nun, Mathew, wie gefällt ihnen unser kleines Nest bisher?«

Etwas irritiert aber dennoch zwanghaft den Blick in Ashcrofts Richtung gewendet antwortest:

»Nun, von den unvorhergesehenen Zwischenfällen und meinen Kopfschmerzen einmal abgesehen, gefällt mir dieses Fleckchen Erde recht gut. Zumindest was mir auf den ersten Blick aufgefallen ist.«

Du drehst deinen Kopf wieder in Lydias Richtung, was John Ashcroft nicht unbemerkt geblieben ist.

»Ja, die lieben Bürgerinnen und Bürger von *Hook's End*. Alles eine Herde schutzbedürftiger Schäfchen. Sicher, es befindet sich auch das eine oder andere schwarze Schaf in der Herde, doch die wird es vermutlich überall auf der Welt geben, Nicht wahr?«

»Ja, natürlich.«

»Ha, Lydia. Mein Ein und Alles. Sie ist wie ihre Mutter zu Lebzeiten war, ein wundbarer Mensch und voller Wärme und Fürsorglichkeit. Ein wahrhafter Engel auf Gottes Erde. Ich wüsste nicht was ich ohne sie täte.«

»Ja, das kann ich mir vorstellen. Sie ist wirklich bezaubernd und sehr zuvorkommend. So wie sie übrigens auch. Ich möchte mich noch einmal für das Essen und die mir zuteil gewordenen Gastfreundschaft bedanken ...«

Ashcroft hob eine Hand und winkte ab. Doch er tat dies nicht weil er derlei Dankesreden schon zur Genüge gehört hatte, sondern aus dem einfachen Grund, weil er spürte, das es aus tiefem Herzen und somit ehrlich gemeint war. Er belächelt dich und das Feuer im Kamin lässt bizarre Schatten über seine Züge huschen. Mit einem lauten Knall zerplatzt ein Holzsplitter, der alle Anwesenden zusammenfahren lässt.

»Sie müssen sich nicht bedanken, Mathew. Wir«, er machte eine kurze Handbewegung die ihn und Lydia einschloss, »wir haben zu danken, sie in unserem Hause bewirten zu dürfen. Es gibt so viel Unheil auf der Welt und so viele verlorene Seelen, die, obgleich sie noch unter den Lebenden wandeln, doch dem Tode und der Hölle so viel näher sind als diejenigen unter uns, die reinen Herzens und voller Freude auf den nächsten Tag daher kommen.«

Der alte Mann wendet sein Gesicht ab von dir und blickt gradewegs in die prasselnden Flammen. Du tust es ihm gleich und die Stille und Wärme, die dich wenige Augenblicke später überkommt, dringt tiefer als du es dir vorzustellen imstande bist. Du verweilst noch eine halbe Stunde, in der sich ein seichtes Gespräch über allerlei Belanglosigkeiten entwickelt. Erst als du das zweite Mal die Hand vor den Mund halten musst, da dich die Anstrengungen des Tages, insbesondere die der vergangenen Stunden, doch sehr mitgenommen haben, machst du Anstalten dich zu erheben und zu verabschieden. Ashcroft tut es dir gleich, unterdrückt ein Gähnen und gluckst vergnügt in sich hinein. Auch Lydia legt die Handarbeit beiseite und schließt sich ihrem Vater an.

»Lydia, John, haben sie nochmals vielen Dank für das gute Essen.«

»Wie gesagt, wir haben zu danken. Und ihr Lob auf die Kochkunst meiner Tochter ist Dank genug für uns. Bitte beehre uns bald wieder.«

Damit streckt dir der kleine Mann seine Hand entgegen, die du sofort ergreifst und kräftig drückst. Lydia hingegen funkelt dich aus ihren dunklen Augen spöttisch an und gibt dir zum Abschied einen angedeuteten Kuss auf die Wange.

»Ich hoffe doch, es ist nicht unhöflich von mir, wenn ich dich nicht mehr zum Turm begleite?«

»Aber nein, natürlich nicht. Ich wünsche noch ein geruhsame Nacht und dir die schönsten Träume die man sich nur wünschen kann.«

Damit überreicht sie dir die Öllampe und du machst dich alleine auf den Weg zum Turm und deinem Haus ...

**Du kannst dir alle verlorenen Punkte deiner Körperkraft nach diesem Essen wieder als vollkommen erneuert aufschreiben!!!**

**169.**

Du beschreitest den kleinen Pfad, der das etwas zurück liegende Haus der Ashcrofts mit der Hauptstraße von *Hook's End* verbindet. Als du etwa die Hälfte der Strecke auf dem ausgetretenen Weg zurückgelegt hast, bleibst du stehen und schaust dich um. Die Luft ist wunderbar klar und mit einem Hauch von Salz durchsetzt. Du genießt jeden Atemzug und schwenkst deine Lampe herum. Der Mond steht als Pockennarbige Silberscheibe am Firmament, nur ab und an von tintigen Wolkenfetzen verhangen. Er scheint fahl auf den Ort hernieder und für einen Moment glaubst du gar gänzlich auf die Lampe in deinen Händen verzichten zu können.

Trage die Öllampe in dein Inventar ein. Weiter geht es für dich in Abschnitt **217**.

**170.**

dir schwinden die Sinne und du spürst den nassen Stein der Wand in deinem Rücken mehr denn je. Diese Hände, sie verschwinden in der Wunde und der Mann, dem diese Verletzung zugefügt wurde, er lebt noch immer, obwohl ihm das Blut in Sturzbächen aus dem geöffneten Bauch entschwindet. Und dann diese Hände, lang und feingliedrig, von einer ungesunden grünen Farbe und mit langen Hornkrallen anstelle der Fingernägel, sie wühlen im Leib des Delinquenten, und zerren daraus etwas hervor, ein Ding, das ...

### **Weiter geht es in Kapitel 5: *Die Damokles***

**171.**

Die in weiß gekleidete Gestalt hob beide Arme. Aus den Ärmeln des locker gebundenen Gewandes ragten ebenfalls die klauenhaft verkrümmten Hände jener Wesen, die den Rest dieser unterirdischen Opferstätte füllten. Sie umklammerten den Griff eines scharf geschliffenen, gebogenen Opferdolches, dessen Schneide den flackernden Schein der Fackeln gleich dutzendfach brach. Die Spitze sauste hernieder und der guturale Singsang schwoll weiter zu einem unirdisch schrillen Pfeifen und zischen an. Der Dolch ritze die Bauchdecke des an und drang dann tief in den Körper des bemitleidenswerten Mannes ein. Warmes dampfendes Blut quoll aus der Wunde empor und gleich mehrere der Gestalten mussten den zuckenden Körper mit aller Macht festhalten. Die Hände der Hohepristerin, und das musste sie wohl sein, warfen den Dolch beiseite und verschwanden dann bis über die Handgelenke in der Wunde. **(170)**

**172.**

Das Leder ist so auf Hochglanz poliert das du dich beinahe darin spiegeln kannst. Es erinnert dich an einen Bottich mit kochendem Teer. Es sind die Schuhe von John Ashcroft, dem Pfarrer des Ortes! Grade als du dir mit der Hand vorsichtig über den Mund fährst willst um nicht lauthals vor Entsetzen aufzuschreien, zerreißt eine Explosion das Gemurmel der Männer neben dir. Kaum einen Herzschlag später ertönt die nächste und dann ein Poltern, Jemand, oder etwas, wird gegen die Wand des Restaurants geschleudert und sinkt daran auf die Bretter hernieder. Es werden weiterhin unverständliche Laute gemurmelt und anhand der schnellen Schritte kannst du hören das sich der Rest nicht weiter um den Verletzten kümmert.

Möchtest du schauen wer der Verletzte oder gar getötete ist, der dort zusammengesunken vor dir liegt? **(254)**. Oder möchtest du weiter unter dem Tisch verweilen und hoffen das man dich nicht entdeckt? **(279)**

**173.**

Du bist in deinen Gedanken versunken und bemerkst den Gegenstand fast zu spät, in den du völlig unvorbereitet hinein getreten bist. Er fühlt sich weich an. Zu weich für deinen Geschmack und die Größe, die du verschwommen im Licht der Lampe und des Nebels ausmachen kannst. Plötzlich bewegt sich der Schatten zu deinen Füßen, jedenfalls hat es im ersten Moment den Anschein. Ein knurrendes Heulen ertönt, doch es lässt sich nicht bestimmen woher dieser Laut kommt. Eines ist jedoch sicher, das Jaulen und Knurren ist verdammt nahe.

Schnell, mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist dein geworfenes Ergebnis gleich oder höher dem von Mathew, folge Abschnitt **211**. Ist es kleiner folgt abschnitt **266**.

**174.**

Schnell, mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Schaffst du es einen Wert von **15** oder höher zu erzielen, so folge Abschnitt **265**. Liegt es darunter, so ist Abschnitt **198** an der Reihe.

**175.**

Quietschend drückst du das Tor nach innen auf. Der Abend hat es mit glitschiger Feuchtigkeit überzogen und der Rost blättert hier und da in feinen Brocken ab. Du merkst wie er an deinen feuchten Fingern kleben bleibt und wischst sie dir in der Hose ab. Ganz wohl ist dir bei dem Gedanken nicht, den Totenacker zu so später Stunde zu überqueren. Doch was nützt es, scheinen sich doch Einbrecher in deiner Heimstatt niedergelassen zu haben. Also zupfst du deine Jacke zurecht und hältst die Laterne weiter vor dich hin um nicht über ein Grab im Nebel zu stolpern. **(251)**

**176.**

»Und wer hat da in meinem Turm das Licht angestellt, hm?«

Ein weitere Moment des Schweigens und du hörst das plätschernd er Wellen, die gegen den hölzernen Schiffsrumpf schlagen.

»Das war ich. So wie ich es bis zu ihrer Ankunft an jedem Abend getan habe.«

»Wie? Sie? Woher haben sie denn den Schlüssel?«

Du springst erobst auf und stellst dich mit den Fäusten in den Hüften dem alten Fischer gegenüber. Dieser bleibt jedoch völlig ruhig und gelassen. Und erstickt deine boshafte Worte mit einer einzigen Bewegung seiner runzligen Hand.

»Nun beruhigen Sie sich schon, Mister Roberts. Ich dachte, John hätte es ihnen gesagt. Nun, dem scheint ja offensichtlich nicht so. Dann lassen sie es mich versuchen ihnen zu erklären.«

**(248)**

**177.**

Ein halbes Dutzend Schritte vor dir verharrt eines der Biester in seiner Trance und beginnt lau in der Luft zu schnüffeln. Es dreht seinen Kopf in deine Richtung und schnüffelt erneut und noch kräftiger. Du spürst wie dir der Schweiß in Strömen aus allen Poren dringt und sich zwischen deinen Schulterblättern ein kaltes Rinnsal dieser Ausdünstungen ansammelt. Eng und enger schmiegst du dich an die feuchte Steinwand bis du jeden Stein einzeln auf deiner Haut spüren kannst. Das Biest dreht seinen Kopf weiter und blickt aus seinen

lidlosen Augen genau in deine Richtung. Ein schriller Pfeifton entringt sich seiner Kehle und mit einem Schlag bist du zum Mittelpunkt des geisterhaften Rituals geworden. (265)

**178.**

Vorsichtig kriechst du weiter voran, dem unheimlichen Singsang entgegen. Du schaust nicht zurück, bist wie hypnotisiert. Das Flackern von Fackeln weist dir den Weg voran und leitet dich. Beinahe traumwandlerisch kriechst du weiter, unaufhörlich ... 275.

**179.**

Man scheint dich bereits bemerkt zu haben, denn die verummten Gestalten dort neben dem Haupteingang des Restaurants blicken in genau diesem Moment in deine Richtung. Sie scheinen sich kein bisschen zu wundern. Doch mit freudig geöffneten Armen empfangen sie dich auch nicht.

Es sind drei Männer; wenigstens glaubst du dies anhand ihrer Statur erkennen zu können.- Sie tragen alte abgewetzte Kleidung, die übliche Tracht eines Fischers. Doch es sind noch ein paar andere Details, die dich stutzen lassen. Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Bei einem Ergebnis größer oder gleich dem von Mathew folgt Abschnitt 256. Andernfalls 233.

**180.**

Während du den Staub zwischen deinen Fingern zerreibst steigt dir ein Geruch nach Salzwasser, Tang und brennendem Holz in die Nase. Du greifst nach deiner Laterne und schaust dich um. Es dauert einen Moment, doch dann erblickst du plötzlich hinter einem der Säрге in einer Nische, das die Wand dahinter fehlt und sich eine Art Tunnel oder niedriger Gang in die Dunkelheit erstreckt. Während du weiter überlegst hörst du auch das leise Gemurmel von Stimmen die in der Schwärze singen.

Mache einen Wurf auf Stärke. Ist dein Ergebnis größer als 12, so folgt Abschnitt 259. Ist es geringer mache bei Abschnitt 225 weiter.

**181.**

Im Schatten einer Hausecke duckt ihr beide euch in Deckung. Du siehst das der Mann, der dich offensichtlich gerettet hat, in die schweren Ölsachen eines Fischer gekleidet ist. Durch die breite Krempe des Regenhutes kannst du sein Gesicht nicht erkennen. Stoßweise entweichen kleine Dampfwölkchen aus seinem Mund die sich mit den Nebelschwaden vereinen. Er hält einen doppelläufige Schrotflinte in den Händen und schmiegt sich mit dem Rücken eng an das Holz der Hütte. Du tust es ihm gleich und bemerkst plötzlich wie sehr du eigentlich frierst. (255).

**182.**

Vorsichtig schleichst du weiter. Der Nebel umspült mittlerweile deine Füße wie dampfendes Wasser. Du spürst wie die feuchte Kälte in deine Schuhe sickert und auch deine Hosenbeine schon merklich klamm und kalt erscheinen lässt. Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Bei einem Ergebnis höher oder gleich dem von Mathew geht es bei 183 weiter. Ansonsten folgt 252.

**183.**

Du drückst dich an die hölzerne Wand des Gebäudes, stellst aber vorher die Lampe in einer dunklen Ecke beiseite. Es ist nicht nötig, das dich die Leute noch für einen Nachtwächter halten, der sich zu so später Stunde hier verirrt zu haben scheint. Langsam schleichst du weiter und nährst dich dem Gemurmel der Stimmen. **(249)**

**184.**

Du stellst die Laterne auf einem der Särge ab. Der kleine Öltank der Lampe versinkt fast bis zur Hälfte in einer Schicht aus Schmutz, Staub und – Asche? Mit den fingern langst du hinein und zerreibst es dann vorsichtig. Ohne Zweifel. Es ist eindeutig Asche. Doch wie kommt die hier her?.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist die Summe der geworfenen Augen höher als 7, folgt Abschnitt **180**. Liegt es darunter ... **250!**

**185.**

Hast du eigentlich die Bibel aus deinem Haus bei dir? Du weißt schon, jenes Buch, das so urplötzlich auf dem Tisch deiner neuen Bleibe aufgetaucht war und das allem Anschein nach von Pfarrer Ashcroft dort hinterlegt worden war, als er die Tür aufgeschlossen hatte. Wenn du sie bei dir hast, so geht es bei Abschnitt **257** weiter. Hast du es allerdings deiner Überzeugung entsprechend nicht bei dir, so steht Abschnitt **277** als nächstes an.

**186.**

Dein Hintern schmerzt, doch sonst geht es dir verhältnismäßig gut. Lediglich eine breite Schramme, verursacht von einem Stück umher fliegendem Holz verunziert deine linke Wange.

»Sind sie okay, Mister Roberts?«

Aus dem Schatten jenseits des anderen Aufgangs zur Gästeveranda des Restaurant tritt eine in schwarzes Ölzeug gekleidete Gestalt. Ihr Gesicht wird von einem breitkrepigen Hut überschattet. Erkennen kannst du nicht, wer da mit einer doppeläufigen Schrotflinte auf dich zukommt. Doch während wettergegerbte Hände beide Läufe mit frischer Munition versorgen kannst du riechen, um wen es sich handelt ... **216!**

**187.**

Du verlagerst dein Gewicht sorgsam auf beide Füße. Auf diese Weise gelingt es dir das Knarren der alten Holzterappe weitestgehend zu verringern und beinahe ohne Geräusche auf die breite Veranda mit ihren Holztischen und Stühlen zu treten. Noch hat dich die kleine Gruppe aus verummten Personen nicht bemerkt. Hinter einem Tisch gehst du in Deckung um der Unterhaltung weiter ungesehen lauschen zu können. **(199)**

**188.**

Nach nur wenigen Metern hast du den schmalen Bürgersteig erreicht. Es ist schummerig dunkel hier und das Licht der Laternen reicht kaum bis auf den Boden vor dir. Hinter dir werden dafür schnüffelnde Laute wahrnehmbar und ein Geräusch, das dich vage an das Scharren von Hornkrallen über feuchtes Gestein erinnert. *Nur weg, egal wohin, aber weg von hier*, denkst du. Und so beginnst du weiter zu kriechen. Zunächst rückwärts und auf dem Hosenboden, doch ... **239**.

**189.**

Mit einem Schlag scheint dich dein Traum von vorhin wieder eingeholt zu haben, denn du glaubst diesen Tunnel, diesen Gang, ja, diese ganze fürchterliche Umgebung schon einmal durchwandert zu haben. Auf die Knie niedersinkend verwandelt sich dein Blick plötzlich in eine rotschillernde Abstraktion: Die Ränder deines Sichtfeldes verwaschen zu einem rötlichen Schleier durch den du nur das Zentrum als kaum handgroßen Fleck der Wirklichkeit erkennen kannst. Doch du gibst nicht auf und kriechst auf Händen und Knien weiter voran ... **246.**

**190.**

Kaum hast du den Schlag zum Deck geöffnet und den Kopf in die kalte Nachtluft gereckt, da hörst du ein Geräusch wie von einem schweren Gegenstand, der die Wasseroberfläche durchbricht, gefolgt von einem Rasseln und Klirren. Ein Stückchen wagst du dich noch heraus um besser sehen zu können. Das kleine Schiff schwankt hin und her und Schritte erklingen von hinter dir.

»Ah, sie sind heraufgekommen. Na dann, unterhalten wir uns eben hier, an der frischen Luft.«

Damit hat Able Redwood den kleinen Niedergangsaufbau umrundet, sich vor sich gekniet und dir eine Wolke seines aromatisierten Tabaks in die Nase geblasen.

Ist vermutlich auch besser«, meint er ganz beiläufig, während er erneut seine Pfeife befeuert.

»Kommen sie, Mister Roberts. Wir setzen uns da drüben auf den Verschlag zum Frachtraum.«

Damit wendet er sich mit einem makaberen Lächeln von dir ab und geht mit schwankendem Schritt auf die kniehohe Holzverkleidung zu, unter der sich der Frachtraum verbirgt. **(258)**

**191.**

»Ja, genau der bin ich ... Mister ...?«

Dein Gegenüber verbirgt ein hämisches Grinsen hinter dem hochgestellten Kragen seines speckigen Ölmantels. Und die Krempe seines Regenhutes verbirgt in ihrem Schatten seine dämonisch leuchtenden Augen. Pupillenlos glitzern sie dich aus dem Dunkeln aus an, während er unverständliche Laute von sich gibt. Du erstarrst, doch zu spät ... **240!**

**192.**

Vor dir erstreckt sich ein vermoderter Steingang in die Tiefe. Er verläuft nach oben hin in einem Bogen und ist aus Ziegelsteinen gemauert. Moos und feuchte Flechten überziehen das Gestein und hier und da hat sich nass glänzender Schimmelpilz in die spröden Fugen gekrallt. Im Licht deiner Lampe erkennst du feuchte Steinsteufen, die ins Innere der Erde und damit die Eingeweide der Gruft führen. Gehe hinunter und schaue bei Absatz **228** nach wie es weiter geht.

**193.**

Kalte Krallenhände umschließen deine Oberarme und halten dich mit stählerner Kraft fest. Du erkennst die Geschöpfe als die jenigen, die du in deinen Träumen erblickt hattest. Gottlose Ausgeburten der sphärischen Finsternis; haarlose Geschöpfe, deren dünne, gebeugte Körper mit vereinzelt Schuppen bedeckt sind. Zwei dieser Geschöpfe zerran

dich durch eine entstandene Gasse zwischen dem Rest der anderen Dämonenbrut hindurch und auf den Altar zu. Du erkennst den Mann, der gefesselt und mit zerrissenem Hemd dort vor dir liegt. Und du glaubst auch die weiß gewandete Gestalt, die auf der anderen Seite des Altars steht. Regungslos erst, dann schießt der linke Arm jener verummumten Person hervor und das letzte was du erblickst ist der gebrochene Fackelschein, der von der scharfen gebogenen Klinge des Opferdolches reflektiert wird, mit welcher dir das Wesen so leicht durch den Hals schneidet, als würde sie Luft zerteilen ...

### **Du bist tot. Das Spiel ist hier zu Ende!**

#### **194.**

Die Tatsache das jemand in deinen Turm eingedrungen sein könnte und du nicht die geringste Ahnung hast wer, spornt dich an ein wenig schneller zurück in deine Bleibe zu eilen. Grade hast du die Kirche fast umrundet, als dir die Nebelschwaden auffallen, die sich wie lebendige Wolken ein Stück weit von dir entfernt über die Straße schieben. Du hältst an und schaust dich wundernd um. Das vereinzelte Licht, an oder über den Straßen, wird von den heranziehenden Schwaden beinahe völlig verschluckt.

Willst du weiter über die Hauptstraße zurück gehen, dann folge Abschnitt **196**. Möchtest du hingegen lieber versuchen über den Friedhof deinen Weg abzukürzen, da dir der Nebel nicht geheuer ist, so folge Abschnitt **242**.

#### **195.**

Der Altarraum empfängt dich diese Mal nicht leer. Nein, das ist er wahrhaftig nicht. Stattdessen ist er mit gut zwei Dutzend abstoßender Kreaturen angefüllt, die wie zu einem Gebet auf allen Vieren um den Altar versammelt sind. Ihr Köpfe rucken hoch und runter und die langen dünne Arme greifen abwechselnd in die mit unbekanntem Essenzen geschwängerte Luft. Überall sind eiserne Feuerschüsseln aufgestellt worden, in denen wohlriechende Substanzen unbekannter Herkunft verbrennen. Ein Gefühl des Unwohlseins nimmt langsam aber stetig Besitz von dir an. Auch hast du das unbestimmte Gefühl, als würde dein Kopf sich langsam aber sicher von deinem Hals lösen ... **244**.

#### **196.**

Schnell wägst du ab, welcher Weg vielleicht der bessere ist. Über den Friedhof hättest du querfeldein deinen Heimweg durch die Straßen erheblich abkürzen können. Doch als du siehst wie dünne Nebelschwaden im Licht deiner Öllampe über die niedrige Mauer des Friedhofes fließen, kümmerst du dich nicht weiter darum und gehst voran. **(220)**

#### **197.**

So angestrengt du dich auch versuchst zu erinnern, es gelingt dir nicht. Vielleicht ist es auch einfach nur ein wenig zu dunkel um wirklich sicher sein zu können. Also spitzt du weiter die Ohren um vielleicht doch noch ein wenig von dem verstehen zu können, was dort vorne gesagt wird. **(230)**

#### **198.**

Ein halbes Dutzend Schritte vor dir verharrt eines der Biester in seiner Trance und beginnt lau in der Luft zu schnüffeln. Es dreht seinen Kopf in deine Richtung und schnüffelt erneut

und noch kräftiger. Du spürst wie dir der Schweiß in Strömen aus allen Poren dringt und sich zwischen deinen Schulterblättern ein kaltes Rinnsal dieser Ausdünstungen ansammelt. Eng und enger schmiegst du dich an die feuchte Steinwand bis du jeden Stein einzeln auf deiner Haut spüren kannst. Das Biest dreht seinen Kopf weiter und blickt aus seinen lidlosen Augen genau in deine Richtung. Ein schriller Pfeifton entringt sich seiner Kehle und mit einem Schlag bist du zum Mittelpunkt des geisterhaften Rituals geworden. (193)

**199.**

Obwohl du nun kaum noch weiter als zehn Schritte von der Gruppe entfernt bist und sie sehr laut reden, kannst du nicht mehr als ein unartikulierte Gurgeln und Glucksen verstehen. Es hat den Anschein, als würde sich die ganze Angelegenheit hier immer mysteriöser gestalten. Und während du unter dem Tisch hockst, öffnet sich plötzlich einer der Flügel der großen Doppeltür des Einganges. Heraus tritt eine schlanke Gestalt, von der du allerdings nur ein Stück der Unterschenkel, sowie die Füße erkennen kannst. Der Rest ist deinen Blicken verborgen. (234)

**200.**

»Sie sind verloren, Mister Roberts. Lydia und John, Gott hab sie selig, gehören längst zu ihnen. Es gibt nichts das wir mehr für sie tun können. So leid es mir tut, aber sie sollten sich damit abfinden und fortan ihre Augen und Ohren offen und die Türen ihrer Heimstatt geschlossen halten.«

Ungläubig blickst du hinüber die schwarze Fläche des Meeres hinüber zum Land. Der Leuchtfinger des *Langen Jack* dreht weiterhin seine Kreise und die matten Lichter der Stadt reflektieren auf der unruhigen Oberfläche des dunklen Nass.

»Sie glauben doch nicht das ich auch nur noch einen einzigen Tag oder eine Nacht länger in diesem Loch bleiben werde? Oh nein, das können sie nicht von mir verlangen, ich ...«

Ein Ruck geht durch das kleine Schiff. Die Bordwand auf deiner linken Seite hebt sich ein gutes Stück in die Höhe und senkt sich dann mit rascher Geschwindigkeit wieder hinab. Du verlierst den Boden unter den Füßen schwebst einen winzigen Moment beinahe schwerelos in der Luft. Dann prallt dein Körper auf der schwarzen Oberfläche des Meeres auf und durchbricht diese. Dunkelheit umfängt dich und dir schwinden die Sinne ...

### **Weiter in Kapitel 5: Die Damokles**

**201.**

Das *The Lobster's Pod* liegt bereits ein Stück weit hinter dir als du bemerkst wie der Nebel immer dichter zu werden scheint. Mit jedem Schritt den du tust scheint dieser auch unnatürlich kälter und, ja, beinahe fester zu werden. Erschrocken fährst du herum als du plötzlich das Gefühl verspürtest, von einer eiskalten Hand berührt worden zu sein.

Noch ist es nicht zu spät um umzukehren. Möchtest du es vielleicht doch noch wagen und deinen Heimweg über den Friedhof fortsetzen? (242). Möchtest du vielleicht zurück zum Restaurant laufen und dort versuchen etwas in Erfahrung zu bringen, dann geht es bei **205** weiter. Möchtest du deinen Weg weiter fortsetzen ohne zurückgehen zu müssen, dann folge Absatz **272**.

**202.**

Ein halbes Dutzend Schritte vor dir verharrt eines der Biester in seiner Trance und beginnt lau in der Luft zu schnüffeln. Es dreht seinen Kopf in deine Richtung und schnüffelt erneut und noch kräftiger. Du spürst wie dir der Schweiß in Strömen aus allen Poren dringt und sich zwischen deinen Schulterblättern ein kaltes Rinnsal dieser Ausdünstungen ansammelt. Eng und enger schmiegst du dich an die feuchte Steinwand bis du jeden Stein einzeln auf deiner Haut spüren kannst. Das Biest dreht seinen Kopf weiter und lässt einen Herzschlag später das Schnüffeln nach. Du hast Glück gehabt und bist nicht entdeckt worden. **(221)**

**203.**

Vor deinen Augen tritt eine in einen weißen Umhang gehüllte Gestalt in den Raum. Du kannst sie nicht sehr deutlich erkennen da ihr Kopf von einer großen Kapuze verhüllt wird. Sie schreitet andächtig durch die Reihen der betenden Kreaturen. Die Häupter dieser absonderlichen Ausgeburten wackelten immer noch hin und her und die langen Arme greifen immer noch in die Luft und dazu jaulten sie wie toll, während die Gestalt in ihrem weißen Gewand ihnen abwechselnd die Hand auf den Kopf legt, oder zumindest auf das, was diese Wesen einen solchen nannten. Langsam bewegte sie sich auf den Altar zu, auf dessen blutbefleckter Oberfläche der gefesselte Leib eines Menschen lag. **(219)**

**204.**

Du kennst den Weg, würdest ihn selbst mit verbundenen Augen wiederfinden. Der Gang, der runde Raum, angefüllt mit Übelkeit erregendem Gestank und feuchtkalter Dunkelheit. Der bodenlose Abgrund, aus dem es dich auf unnatürliche Art angeknurrt hat, hinein in die verborgene Hauptkammer, deren Zentrum der mit dem Blut von zahlreichen Menschen besudelte Opferaltar einnahm. **(178)**

**205.**

Vorsichtig gehst du weiter. Warum du nun plötzlich deine guten Vorsätze über den Haufen schmeißt und anstatt nach direkt hause lieber dem Gespräch auf den Grund gehen willst, leuchtet dir noch nicht wirklich ein. Doch deine Neugierde ist entfacht und du hoffst in den grauen Nebelschleiern ein anderes menschliches Wesen zu entdecken, das dir vielleicht beisteht, oder doch zumindest ein paar Antworten auf deine Fragen hat. Auch wenn das im Moment ein Ding der Unmöglichkeit zu sein scheint. Trotzdem geht es bei **182** weiter.

**206.**

Ein heißer Schwall deines eiigenen Blutes schießt in einer fingerdicken Fontäne aus der klaffenden Wunde an deiner Kehle. Bereits nach wenigen Augenblicken rinnt dir der süße Lebenssaft in Luft- und Speiseröhre und einen Herzschlag später beginnst du in Qualen um Luft zum Überleben zu ringen. Doch es ist zu spät. Das Wesen lässt erneut seine Kiefer um deinen Hals zuschlagen und trennt dir mit wenigen Bissen den Kopf komplett vom Hals ab ...

**Die Welt um dich herum versinkt in rot und schwarz. Du bist tot!**

**207.**

»Sie? ... Sie, aber ...«, versuchst du stockend hervorzubringen, doch der Mann in der schweren Wettermontur schneidet dir mit einer herrischen Geste das Wort ab und bedeutet dir ruhig zu sein und zuzuhören.

»Ja, ich. Und nun seien sie still und folgen sie mir. Natürlich nur wenn ihnen etwas an ihrem Leben liegt. Andernfalls wird man sich sicherlich in wenigen Augenblicken rührend um sie kümmern. Und um den toten Kameraden dort auch.«

Beinahe Verächtlich deutet der Mann mit dem Lauf seiner Flinte auf den toten Fischer, von dem du immer noch nicht wirklich viel erkennen kannst. Für dich sieht die Gestalt aus wie ein menschliches Gebirge mit massigen Armen und Beinen. Und auf seiner Brust klaffen zwei kreisrunde ausgefranste Löcher aus denen eine dunkle Flüssigkeit sickert. **(268)**

**208.**

Werfe einen Würfel und ziehe dir die entsprechenden Augen von deiner Gesundheit ab. Ein paar Querschläger der Schrotmunition haben dich erwischt, aber nur ein paar übel schmerzende Kratzer hinterlassen. **(186)**

**209.**

Einen Moment horchst du in die Nacht hinein. War da nicht ein merkwürdiges Geräusch, nur ein kleines Stück weit vor dir? Ja, wirklich, da ist etwas in den Schatten mehrere Grabsteine. Doch kannst du nicht erkennen, was es wirklich ist. Nur ein unheimliches Wabern, als zucke der Schatten eines Körpers unruhig hin und her.

Schneller als die lieb ist erkennst du den unförmigen Umriss eines nicht menschlichen Körpers, der da aus der weißen Masse der Nebelschwaden auf dich zugesprungen kommt. Ein hündisches Knurren geht ihm vorweg, dann reißt dich das Gewicht des im Mondlicht feucht glitzernden Körpers zu Boden ... **269.**

**210.**

Bereits nach wenigen Schritten hat sich der Schatten des Mannes von dir entfernt und du stehst alleine, inmitten einer ausgewachsenen Nebelwand. Egal wohin du schaust, überall siehst du gleich wenig. Du rufst, doch deine Stimme hört sich makaber und unecht verzerrt an. Du rufst erneut doch bekommst auch dieses Mal wieder keine Antwort. Jedenfalls keine menschliche. Ein lautes Knurren und Jaulen dringt an dein Gehör, kurz danach reißt dich ein mächtiger Schatten zu Boden und jemand ... oder etwas ... schlägt dir seine spitzen Fangzähne in die Kehle ... **206!**

**211.**

Mehr aus Instinkt den wirklichen Willen lässt du dich auf den Boden fallen. Die klauenhafte Hand, die kurz darauf durch die Luft fährt und dir sicherlich mit einem einzigen Hieb den Kopf von den Schultern gerissen hätte, verschwindet so geschwind wie sie aufgetaucht war. Ihren Besitzer kannst du nicht sehen, aber hören. Ein jaulender Laut erklingt irgendwo vor dir aus dem Nebel während du durch den feuchten Schmutz auf dem Straßenpflaster kriechst. Nur fort, denkst du, während du scheppernd die mittlerweile erloschene Sturmlaterne mit dir schleifst. **(188)**

**212.**

Ein Ruck geht durch deinen Körper und du drehst, wie um etliche Stufen verlangsamt, den Kopf wieder nach vorne. Du hast grade eine Hand aus der Tasche genommen und über die Schulter in Richtung Leuchtturm geschaut. Mit der Hand wolltest du in eben diese Richtung deuten um deine Fragen zu untermauern. Doch es kommt alles anders. Überraschend und für dich so schnell das du es einfach nicht hattest sehen können, ragt der hölzerne Schaft einer alten Walfangharpune aus deinem Brustkorb. Er ist gut drei Fuß hinter der metallenen Spitze abgebrochen und an einer eisernen Öse ist ein klammes, mit Tang bewachsenen Tau befestigt ... **218!**

**213.**

Immer noch ein wenig vorsichtig näherst du dich der Gruppe aus Seemännern. Erst jetzt wirst du dir des aufdringlichen Geruchs nach feuchtem Sand, Seetang und Meerwasser bewusst, der von den Dreien auszugehen scheint.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem von Mathew, dann weiter bei **261**. Ist es kleiner, weiter bei **280**.

**214.**

Mit einem Schlag scheint dich dein Traum von vorhin wieder eingeholt zu haben, denn du glaubst diesen Tunnel, diesen Gang, ja, diese ganze fürchterliche Umgebung schon einmal durchwandert zu haben. Auf die Knie niedersinkend verwandelt sich dein Blick plötzlich in eine rotschillernde Abstraktion: Die Ränder deines Sichtfeldes verwaschen zu einem rötlichen Schleier durch den du nur das Zentrum als kaum handgroßen Fleck der Wirklichkeit erkennen kannst. Doch du gibst nicht auf und kriechst auf Händen und Knien weiter voran ... **204**

**215.**

Vielleicht ist es ein geistiger Kurzschluss der dich nun doch plötzlich auf dem Absatz herumfahren lässt. Das Knacken und Knirschen der Holzbohlen zu deinen Füßen erklingt wie das Dröhnen von Hammerschlägen in deinen Ohren. Doch auch diese werden leiser und durch das Pochen deines Herzschlages abgelöst. Ein kalter Stein schiebt sich deinen Hals herauf und für einen Moment hast du das Gefühl jeden Moment daran ersticken zu müssen. Doch deine Bein e laufen immer weiter in den Nebel hinein und die Straße hinab. **(191)**

**216.**

»Mister ...«

»Schhhh! Nicht jetzt und nicht hier. Wir müssen uns beeilen und verschwinden. Für eine Weile habe ich sie verscheucht, doch sie werden zurück kommen. Erst recht wegen ihres Kameraden hier.«

Beinahe gelangweilt deutet der stählerne Lauf auf den getöteten Mann, der wie ein massiger Berg aus Armen und Beinen zusammengesunken an der Hauswand des Restaurants kauert.

»Wer ... ist das?«

»Na los, kommen sie, wir haben keine Zeit zu verlieren.«

**(227)**

**217.**

Deine Gedanken kreisen um vielerlei Dinge, während du weiter auf dem Weg nach Hause bist. Es scheint hier der höchste Punkt von *Hook's End* zu sein. Die Kirche zu deiner Rechten, erkennst du in kaum einer halben Meile Entfernung *Jack's* schwarze Silhouette. Und mit einem Male erstarrst du innerlich zu Eis: Ein fahler Lichtfinger zerschneidet die Dunkelheit um den Leuchtturm. Wie das grell leuchtende Auge eines Zyklopen scheint die Lampe in der Turmspitze nach dir zu suchen! Wer oder was hat sich in deiner Abwesenheit im Turm zu schaffen gemacht? **(194)**

**218.**

Ein Traum, denkst du. Ja, dies muss wahrlich ein schrecklich böser Alptraum sein. Doch erweckt dich niemand daraus. Warum? Warum nur dieser Ort? Warum um alles in der Welt musste es ausgerechnet *Hook's End* sein? Die Schmerzen, verursacht durch die Harpune in deinem Leib, sind erträglicher als der Schmerz über die Wahrheit deiner Taten und das plötzliche Verstehen, einen großen Fehler begangen zu haben als du hierher gekommen bist. Benommen sackst du auf die Knie, siehst wie die Harpune in deinem Körper unter diesem Ruck erzittert und ein kleiner Schwall deines Blutes daraus hervorschießt. Wenige Augenblicke später, du siehst wie durch einen Tunnel die Schatten der umstehenden Wesen auf dich zutreten, versinkt deine Welt in pechschwarzer Finsternis ...

**Du bist tot!****219.**

Schnell, mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Schaffst du es einen Wert von **13** oder höher zu erzielen, so folge Abschnitt **202**. Liegt es darunter, so ist Abschnitt **177** an der Reihe.

**220.**

Es ist merkwürdig und dich beschleicht ein Gefühl, als streiche dir jemand mit der Spitze eines Eiszapfens die Wirbelsäule hinab. Vorsichtig gehst du weiter voran, die Lampe hoch erhoben um über den eigenartigen Nebel zu leuchten. Rechts von dir ist die Kirche und links das *The Lobster's Pod*, das einzige Restaurant des Ortes. Du fragst dich wer zu so später Stunde noch immer dort sitzen mag, denn es dringen Laute von Unterhaltungen an deine Ohren.

Möchtest du dem Ursprung des Gespräches auf den Grund gehen, folge **205**. Wenn nicht geht es bei **229** für dich weiter.

**221.**

Das Bündel auf dem Opferaltar zuckte hin und her und schien sich nun deutlich gegen seine Fesseln anzukämpfen. Bis auf ein paar erstickende laute dringt nichts aus seinem Mund, der mit einem ledernen Knebel verschlossen ist.

Die gewandete Gestalt schreitet weiter voran und bleibt dicht vor dem Gesicht des Mannes stehen. Ihr Haupt neigt sich dem des Gefesselten entgegen und es hat den Anschein, als würde sie dem Delinquenten ein paar beruhigende Worte zuflüstern. Die nächsten Aktionen geschahen sehr schnell und waren bereits beendet, noch ehe sie wirklich begonnen hatten. **(171)**

**222.**

Vor deinen Augen tritt eine in einen weißen Umhang gehüllte Gestalt in den Raum. Du kannst sie nicht sehr deutlich erkennen da ihr Kopf von einer großen Kapuze verhüllt wird. Sie schreitet andächtig durch die Reihen der betenden Kreaturen. Die Häupter dieser absonderlichen Ausgeburten wackelten immer noch hin und her und die langen Arme greifen immer noch in die Luft und dazu jaulten sie wie toll, während die Gestalt in ihrem weißen Gewand ihnen abwechselnd die Hand auf den Kopf legt, oder zumindest auf das, was diese Wesen einen solchen nannten. Langsam bewegte sie sich auf den Altar zu, auf dessen blutbefleckter Oberfläche der gefesselte Leib eines Menschen lag. (265)

**223.**

Du konzentrierst dich auf einen anderen Winkel der Gruft und untersuchst vermeintlich wichtige Dinge die dir darüber Aufschluss geben könnten, was hier in *Hook's End* letztendlich wirklich gespielt wird. Du bemerkst daher nicht, wie sich dir ein Schatten nähert, der aus einer der Sargnischen gekrochen kommt und dich mit stählernem Griff von hinten packt. Mit einem Ruck reißt es dich von den Füßen und die gewölbten Wände und Decke der Gruft rasen auf dich zu. Der Aufprall auf dem staubigen Boden treibt dir die Luft aus den Lungen. Das nächste was du mitbekommst ist ein kurzer Druck kurz unterhalb deines linken Schulterblattes, gefolgt von einem heftigen aber kurzen Schmerz.

Du kannst das Ungetüm nicht wirklich erkennen, das dich auf den Rücken gedreht hat und dessen Kopf mit der chimären Dunkel unter der gemauerten Decke verschmilzt. Das einzige was du noch erblickst ist eine große tierhaft gebogene Klauenhand mit langen Fingern und Krallen anstelle von Fingernägeln. Die Finger umschließen einen faustgroßen blutigen Klumpen aus dem es unablässig tropft.

Dein Herz hat längst aufgehört zu schlagen und der Blick deiner Augen auf das geraubte Organ verliert allen Glanz und bricht ...

**Du bist gestorben. Das Spiel ist zu Ende!****224.**

Es scheint als läge es an dem, was dort in den Feuerschüsseln in so großer Menge verbrannt würde. Eine Substanz, die dich schläfrig und benommen macht und diese Kreaturen offensichtlich in einer Art Trance hält. Du kannst dich lautlos hinter ihnen in einen abgedunkelte Nische zwängen, von wo aus du das gesamte Ritual überblicken kannst. Was du zu Gesicht bekommst, lässt dir schiere den Atem stocken und das Blut gerinnen. (203)

**225.**

Ein wenig unbeholfen, vielleicht wegen der Kälte und dem Umstand, das du lieber in deiner warmen Stube im Bett liegen würdest, gelingt es dir schließlich doch noch den Sarg aus seiner Nische zu wuchten. Er zerbricht bei dem Versuch ihn davor auf den Boden zu stellen und du verletzt dich an den Holzsplittern. Werfe einen Würfel und ziehe dir die entsprechenden Augen von deiner Gesundheit ab. Der Anblick der vertrockneten Gebeine, die aus dem aufgebrochenen Sarg gepurzelt sind, lässt dich einen Moment schaudern. Doch du versuchst die aufkeimende Furcht in eine Ecke deines Verstandes zurückzuscheuchen und machst dich daran in die Nische zu klettern. Dahinter erstreckt sich eine kleine Öffnung, die wiederum in einen Gang führt. Du krabbelst durch das Loch in der Wand. Gesteinsbrocken und Schmutz rieseln dir in die Augen und es ist feucht und kalt auf der anderen Seite ... 214.

**226.**

Es ist das verfallene und von Moos und Flechten überwucherte Gebäude einer alten Gruft. Es kommt dir wieder in den Sinn, das du dieses Gebäude bei deiner Ankunft gesehen hast, kurz bevor du die Bekanntschaft von John und Lydia gemacht hattest. *Lydia*.

Du gehst ein Stück näher und deine Lampe schwankt in deinen klammen Fingern hin und her. Die Kälte hat sich mittlerweile fast bis zu deinen Knochen vorgewagt und es fällt dir immer schwerer nicht zu zittern. Deine Finger sind schon recht steif und glänzen im Licht der Laterne vor Feuchtigkeit. Dennoch ist deine Neugierde entfacht. Und inmitten dieses unheimlichen Ortes, des Nebels und all der windschiefen Grabsteine, die wie kleine Berggipfel aus der Masse des Nebels herausragen, scheint dies doch der unpassendste Moment für eine Exkursion in das *Reich der Toten* zu sein. Doch die Neugier obsiegt und du gehst weiter. (185)

**227.**

Du folgst nur widerwillig, doch erscheint es dir im Moment als höchst sinnvoll jemanden in deiner Nähe zu wissen, der nicht nur bewaffnet ist, sondern sich auch mit den Gepflogenheiten hier in *Hook's End* auszukennen scheint. Wie ein treuer Hund seinem Herren folgt, so folgst du dem Mann, ohne wirklich zu bemerken, wohin er dich führt. (270)

**228.**

Du erreichst das untere Ende der Stufen ohne auf dem glitschigen Schimmel ausgerutscht zu sein. Vorsichtig, um nicht doch noch ins Straucheln zu geraten, tastest du dich mit der freien Hand an der Wand entlang. Mit der anderen leuchtest du dir den Weg so gut es geht. (235)

**229.**

Es interessiert dich nicht, was oder wer sich dort in den Nebeln um das Restaurant verbirgt. Du willst nur so schnell wie möglich durch diese Suppe zu deinem Haus und dem Leuchtturm kommen und der Geschichte mit dem eingeschalteten Licht im Turm auf den Grund gehen. Schließlich hast du noch keinen *Aushilfswärter* für Zeiten deiner Abwesenheit rekrutiert. Weiter bei Absatz 201.

**230.**

Es ist zwecklos. Nicht eines der Worte will sich dir als sinnvoll offenbaren. Grade hast du den Entschluss gefasst dich vorsichtig wieder zurück zu stehlen, als urplötzlich eine Explosion die Luft und das *Gespräch* zerreißt. Kurz darauf kracht ein weiterer Schuss aus der Nacht heran und einer der Beteiligten Männer prallt schwer gegen die Holzwand neben dem Eingang. Er sink daran nieder und rührt sich nicht mehr. Die Brust seines Regenmantels wird von zwei faustgroßen feuchten Stellen dominiert, aus denen rasch das Blut dem Körper entweicht.

Was willst du tun? Der Rest der Gruppe hat die Beine in die Hand genommen und ist verschwunden,. Willst du abwarten und hoffen das man dich nicht entdeckt? (279). Oder möchtest du lieber nachschauen wer der Verletzte ist und ob du ihm vielleicht noch helfen kannst? (254)

**231.**

Du glaubst in ein paar Schritten Entfernung etwas gesehen zu haben. Du belächelst dich selber, kannst du doch inmitten dieses Nebels die Hand kaum vor Augen sehen. Doch glücklicherweise breitet der Nebel sich nur bis Kniehöhe aus. Lediglich ein paar dunstige Schwaden erschweren dir die Sicht und du schwenkst die Laterne aufgeregt hin und her. Und dennoch glaubst du eine Bewegung gesehen zu haben, einen Schatten ... **263!**

**232.**

Trotz des dichten Nebels gelingt es dir dem schnellen Schritt des Fremden zu folgen. Du kümmerst dich nicht darum, wo dieser hinläuft. Wie eine willenlose Marionette bleibst du dem Unbekannten auf den Fersen und erkennst erst als dieser seinen Schritt verlangsamt, wohin er dich gebracht hat. **(270)**

**233.**

Du kannst die gestalten in ihren Arbeitssachen und den schweren Ölmänteln nicht richtig erkennen, siehst also ihr hinterhältiges Grinsen nicht, das sich auf ihre hündisch aufgedunsenen Münder schleicht, hinter deren wulstigen Lippen zwei scharfe Reihen spitzer Hornzähne verborgen liegen. Einer von ihnen winkt dich heran, während er mit kaum verständlicher Stimme so etwas wie »*Ah, Mister Roberts!*« von sich gibt.

Willst du der Aufforderung Folge leisten, dann schlage bei **213** nach wie es weiter geht. Möchtest du dich dazu entschließen die Flucht anzutreten, dann folgt nun Abschnitt **215**.

**234.**

Mache einen Wurf auf Geistesstärke. Ist das Ergebnis größer als das von Mathew, weiter bei **264**. sonst folgt Abschnitt **197**.

**235.**

Der Gang ist nicht sehr lang. Kaum mehr als ein halbes Dutzend Schritte. Er mündet in eine gemauerte Kammer die so groß ist, das du deren Decke trotz Lampe nicht erkennen kannst. Du schwenkst die Laterne herum, siehst aber nur Ansätze eines Kreuzganges. Du hast die Gruftkammer erreicht. Im Schein deiner Lampe kannst du niedrige Podeste und kleine in den Stein gearbeitete Nischen erkennen. Jede dieser Nischen beherbergt einen hölzernen Sarg. Auch auf den Podesten ruhen die mit Spinnweben und dem Staub der Jahrzehnte überzogenen Särge einer wohl einst adligen Familie. **(184)**

**236.**

»Äh, hallo zusammen ...«, beginnst du stockend. »Entschuldigen Sie bitte ... mein eindringen hier, aber ich hätte da ... ein paar Fragen und ich dachte, nun ja ... vielleicht könnten sie mir dabei behilflich sein?«

die Gruppe bleibt stumm, starrt dich nur weiterhin aus wässrigen Glubschaugen an, ohne ein Wort der Antwort an dich zu richten. Doch plötzlich, du bist dir nicht mehr ganz so sicher ob dein Handeln wirklich richtig war, wendet sich einer dir zu. Er versucht sogar auf abstrakte Art die menschliche Stimme zu imitieren.

»*Ah, Mister Roberts*«, gab der breiteste von ihnen zu verstehen. Du brauchst zwar einen Moment, bis die Laute in Form dieses Satzes in dein Verständnis eingedrungen waren, doch es war immerhin ein Anfang. **(191)**

**237.**

Es gelingt dir ohne größere Schwierigkeiten den alten verstaubten Sarg aus seiner Nische zu wuchten. Dahinter erstreckt sich eine kleine Öffnung, die wiederum in einen Gang führt. Du krabbelst durch das Loch in der Wand. Gesteinsbrocken und Schmutz rieseln dir in die Augen und es ist feucht und kalt auf der anderen Seite ... **189.**

**238.**

Der Gang ist nicht sehr lang. Kaum mehr als ein halbes Dutzend Schritte. Er mündet in eine gemauerte Kammer die so groß ist, das du deren Decke trotz Lampe nicht erkennen kannst. Du schwenkst die Laterne herum, siehst aber nur Ansätze eines Kreuzganges. Du hast die Gruftkammer erreicht. Im Schein deiner Lampe kannst du niedrige Podeste und kleine in den Stein gearbeitete Nischen erkennen. Jede dieser Nischen beherbergt einen hölzernen Sarg. Auch auf den Podesten ruhen die mit Spinnweben und dem Staub der Jahrzehnte überzogenen Särge einer wohl einst adligen Familie. **(253)**

**239.**

»Pssst!«

Eine Hand legt sich von hinten um deinen Hals und deinen Mund. Dir bleibt kurz die Luft weg, dann lässt man dich auch schon fast wieder los.

»Nicht schreien Mister Roberts; wenn sie weiterleben wollen! Schnell, folgen sie mir. Ich kann sie in Sicherheit bringen.«

Du hoffst damit keinen Fehler zu machen und folgst der verummten Gestalt in den Nebel hinein. Als wäre sie das wichtigste in deinem Leben hast du noch immer die erloschene Laterne in den Händen. Weiter bei **181.**

**240.**

Ein Ruck lässt dich erzittern und einen Schritt nach vorne taumeln. Zwischen deinen Jackenaufschlägen ragt die rot verschmierte Dreiecksspitze einer angerosteten Walfangharpune heraus. Ein paar Faserreste deines Hemdes sind ebenfalls daran hängen geblieben. Wie versteinert schaut du auf das geschliffene Stück Metall, das ganz und gar nicht dort hingehört. Du sackst auf die Knie nieder und die Harpune die deinen Leib durchbohrt hat erzittert. Ein heißes Rinnsal deines Blutes spritzt hervor, verteilt sich auf den Holzbohlen der Veranda und sickert in die schmutzigen Ritzen zwischen eben jenen.

Die Schatten der umstehenden Gestalten kommen langsam auf dich zu. Auch dein Mörder nähert sich langsam von hinten. Das gurgelnde Glucksen erklingt und es hört sich in deinen Ohren plötzlich an wie das heisere Lachen einer unmenschlichen Kehle. Es ist das letzte was du in deinem Leben hören sollst, bevor dich die Finsternis des gnädigen Todes verschluckt ...

**Man hat dich getötet!**

**241.**

»Ein Sklavenschiff. Es war von Afrika hierher unterwegs. Und bis an die Mastspitzen voll mit Menschenleibern angefüllt. Ursprünglich für die Plantagenbesitzer weiter unten im Süden, sollte der Segler hier einen Zwischenstopp einlegen. Man wollte ihn von seinem – *unerwünschten Ballast* – befreien.«

»Unerwünschtem Ballast?«

»Die Toten. Was glauben sie denn wie die Zustände auf einem solchen Schiff waren? Die Nigger waren zusammengepfercht wie Vieh. Sowohl über als auch unter Deck. Nicht ein Quadratzentimeter blieb ungenutzt. Schließlich wollte man genug *Ware* von Bord führen, da nahm man auch ein paar Tote Sklaven in kauf und verlud eben mehr, damit der Profit in der *Neuen Welt* trotzdem noch rentabel bleib.«

»Das ist ja alles sehr schlimm, aber ich verstehe immer noch nicht den Zusammenhang mit diesen ... Irren hier in *Hook's End*. Was sind das für Menschen oder Wesen, die uns dort an Land überfallen haben. Ich nehme doch einmal an, der den sie erschossen haben war auch einer von ihnen?«

**(262)**

**242.**

Einen Moment schätzt du deine Überlegungen ab, welcher Weg wohl der bessere wäre. Doch in Anbetracht der Tatsache, das der Heimweg über den Friedhof dich wesentlich schneller nach Hause bringt wendest du dich von der Straße ab und gehst auf das eiserne Tor in der Mauer zu. Trotz der Tatsache das bereits erste Nebelschwaden wie dampfendes Wasser über die niedrige Friedhofsmauer fließen. Weiter bei **175**.

**243.**

Ein halbes Dutzend Schritte vor dir verharrt eines der Biester in seiner Trance und beginnt lau in der Luft zu schnüffeln. Es dreht seinen Kopf in deine Richtung und schnüffelt erneut und noch kräftiger. Du spürst wie dir der Schweiß in Strömen aus allen Poren dringt und sich zwischen deinen Schulterblättern ein kaltes Rinnsal dieser Ausdünstungen ansammelt. Eng und enger schmiegst du dich an die feuchte Steinwand bis du jeden Stein einzeln auf deiner Haut spüren kannst. Das Biest dreht seinen Kopf weiter und lässt einen Herzschlag später das Schnüffeln nach. Du hast Glück gehabt und bist nicht entdeckt worden. **(221)**

**244.**

Es scheint als läge es an dem, was dort in den Feuerschüsseln in so großer Menge verbrannt würde. Eine Substanz, die dich schläfrig und benommen macht und diese Kreaturen offensichtlich in einer Art Trance hält. Du kannst dich lautlos hinter ihnen in einen abgedunkelte Nische zwängen, von wo aus du das gesamte Ritual überblicken kannst. Was du zu Gesicht bekommst, lässt dir schier den Atem stocken und das Blut gerinnen. **(222)**

**245.**

Du zwingst dich weiterhin zur Ruhe, in der Hoffnung ein paar Antworten auf die sich in deinem Kopf angestauten Fragen zu erhalten. Durch das kleine Bullauge zu deiner linken kannst du den Mond sehen. Er erstrahlt in beinahe gleißendem Weiß und man kann kaum die dunklen Schemen der Krater auf seiner Oberfläche erkennen. Licht! Dir kommt erneut der Leuchtturm in den Sinn und du springst in der engen Kabine auf um an Deck zu gehen. **(190)**

**246.**

Du kennst den Weg, würdest ihn selbst mit verbundenen Augen wiederfinden. Der Gang, der runde Raum, angefüllt mit Übelkeit erregendem Gestank und feuchtkalter Dunkelheit. Der bodenlose Abgrund, aus dem es dich auf unnatürliche Art angeknurrt hat, hinein in die

verborgene Hauptkammer, deren Zentrum der mit dem Blut von zahlreichen Menschen besudelte Opferaltar einnahm. (247)

**247.**

Vorsichtig kriechst du weiter voran, dem unheimlichen Singsang entgegen. Du schaust nicht zurück, bist wie hypnotisiert. Das Flackern von Fackeln weist dir den Weg voran und leitet dich. Beinahe traumwandlerisch kriechst du weiter, unaufhörlich ... **195**

**248.**

»Oh, das wäre ein wirklich nettes Entgegenkommen von ihnen. Immerhin hat man mich in den letzten Tagen mehrfach versucht ins Jenseits zu schicken. Ich hoffe sie nehmen mir daher nicht übel wenn sich mir die Frage aufdrängt ... WARUM?«

»Dieser Ort ist verflucht, Mister Roberts. *Hook's End* ist seit jeher ein Ort bössartiger Kreaturen und des Unheils. Und das nicht erst seit sie hier angekommen sind.«

Du setzt dich wieder neben den Mann, auf die Holzklappe und stierst weiter gebannt auf das schwankende Deck vor dir.

»Der Fluch traf diese kleine und ursprünglich friedliche Gemeinde bereist vor mehr als 200 Jahren. Die *Damokles* ist schuld an der ganzen Misere, die sich seit jenem verhängnisvollen Tag im August des Jahre 1728 hier zugetragen hatte. Oder besser gesagt, das, was sich an Bord der *Damokles* befunden hat.

»Die *Damokles*?«

**(241)**

**249.**

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem von Mathew, weiter bei **187**. Ist es kleiner, dann folge Abschnitt **276**.

**250.**

Du konzentrierst dich auf einen anderen Winkel der Gruft und untersuchst vermeintlich wichtige Dinge die dir darüber Aufschluss geben könnten, was hier in *Hook's End* letztendlich wirklich gespielt wird. Du bemerkst daher nicht, wie sich dir ein Schatten nähert, der aus einer der Sargnischen gekrochen kommt und dich mit stählernem Griff von hinten packt. Mit einem Ruck reißt es dich von den Füßen und die gewölbten Wände und Decke der Gruft rasen auf dich zu. Der Aufprall auf dem staubigen Boden treibt dir die Luft aus den Lungen. Das nächste was du mitbekommst ist ein kurzer Druck kurz unterhalb deines linken Schulterblattes, gefolgt von einem heftigen aber kurzen Schmerz.

Du kannst das Ungetüm nicht wirklich erkennen, das dich auf den Rücken gedreht hat und dessen Kopf mit der chimären Dunkel unter der gemauerten Decke verschmilzt. Das einzige was du noch erblickst ist eine große tierhaft gebogene Klauenhand mit langen Fingern und Krallen anstelle von Fingernägeln. Die Finger umschließen einen faustgroßen blutigen Klumpen aus dem es unablässig tropft.

Dein Herz hat längst aufgehört zu schlagen und der Blick deiner Augen auf das geraubte Organ verliert allen Glanz und bricht ...

**Du bist gestorben. Das Spiel ist zu Ende!**

**251.**

Der Nebel umspült deine Füße und du kannst trotz Lampe kaum weiter als bis zu deinen Knien sehen. Dazu kommen unheimliche Laute, ein leises Knacken und rauschen. Erschrocken drehst du dich einmal um dich selbst, glaubst du doch wirklich jemanden hinter dir *gehört* zu haben. Doch weit und breit ist niemand. Keine Menschenseele, oder???  
Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist dein Ergebnis größer oder gleich dem von Mathew, so geht es bei **231** für dich weiter. Ist es kleiner, schlage Abschnitt **209** auf.

**252.**

Wie ein Nachtwächter stolperst du die Treppe zum Eingang des *Lobster's Pod* hinauf. Du hältst dabei die Laterne so weit von dir entfernt, wie es die Länge deines Armes zulässt. Das, was dir anfänglich wirklich noch wie das unverständliche Gemurmel zwischen einheimischen Fischern nach einem durchzechten Abend vorgekommen ist, entpuppt sich als eine Sprache die nicht von dieser Welt ist und die von Organen in Kehlen produziert wird, die kein Gott hätte erschaffen können. Jedenfalls kein dir bekannter ... **179**

**253.**

Du stellst die Laterne auf einem der Säрге ab. Der kleine Öltank der Lampe versinkt fast bis zur Hälfte in einer Schicht aus Schmutz, Staub und – Asche? Mit den fingern langst du hinein und zerreibst es dann vorsichtig. Ohne Zweifel. Es ist eindeutig Asche. Doch wie kommt die hier her?.

Mache einen Wurf auf Geistesschärfe. Ist die Summe der geworfenen Augen höher als **12**, folgt Abschnitt **267**. Liegt es darunter ... **223!**

**254.**

Vorsichtig wagst du dich unter dem Tisch hervor. Niemand scheint mehr da zu sein und auch der Schütze des nun doch offensichtlich toten Fischers zu deinen Füßen ist verschwunden. Langsam lässt du dich auf ein Knie nieder um besser sehen zu können, da ... **273**.

**255.**

»Geht es ihnen gut?«, fragt der Mann mit heiserem Flüstern. Einen Moment Schweigen, denn du lauschst wirklich in dich hinein um zu erkennen ob dir irgend etwas weh tut. Nichts, sieht man einmal von den kaum erwähnenswerten Schürfwunden an deinen Händen ab.

»Mir fehlt nichts, aber ...«

»Nicht jetzt. Dafür ist keine Zeit! Kommen sie mit und halten sie sich dicht bei mir. Wenn sie verloren gehen werde ich sie nicht noch einmal suchen gehen.«

Kaum hat der Mann diese Worte gesprochen, da stemmt er sich auch schon von der Wand des kleinen Gebäudes ab und huscht geduckt in den Nebel davon. Ohne darauf zu achten wohin er dich bringt versuchst du ihm zu folgen.

Mache insgesamt 3 Würfe auf Geistesschärfe. Jeder der Würfe muss höher als 10 Punkte sein. Gelingen dir diese 3 Würfe, so geht es bei Abschnitt **232** für dich weiter. Misslingt auch nur einer von ihnen, so folgt Abschnitt **210**.

**256.**

Ihre Gesichter, die teilweise von den Krügen oder Schals ihrer Kleidung verborgen werden, scheinen darunter ungesund nach außen gewölbt zu sein. Fast so, als habe sich bei ihnen die Mundpartie in einem abnormen Auswuchs, dem einer Hundeschnauze nicht unähnlich, aus dem Gesicht gewölbt. Auch ihre Augen scheinen nicht die von normalen, gesunden Menschen zu sein. Sie sind unnatürlich groß und quellen aus den Höhlen hervor. Auch scheinen sie über so etwas wie Lider oder Pupillen nicht zu verfügen.

Möchtest du immer noch weiter auf sie zugehen und mit ihnen reden? (236). Oder hat es dir die Sprache bei ihrem Anblick verschlagen und du ziehst eine spontane Flucht allem anderen plötzlich vor? (215)

**257.**

Das Tor in die Gruft hinein ist mit einer Kette gesichert, deren Vorhängeschloss jedoch als rostiger Klumpen am Boden liegt. Mit wenigen Handgriffen hast die Kette entwirrt und sie ebenfalls auf den Boden fallen lassen, wo sie sich im feuchten Gras zu den traurigen Resten des Schlosses gesellt. Leise quietschend drückst du die Tür nach innen auf. Es ist ein kunstvoll verziertes Schmiedetor, dem der Zahn der Zeit arg zugesetzt hat. Weiter bei 192.

**258.**

»Vielleicht hätten sie ja nun die Güte mir einmal zu erzählen, was hier eigentlich vor sich geht? Ich meine, nicht das es mich je gestört hätte, wenn man mich in einer wildfremden Stadt nicht mit offenen Armen empfängt. Aber was in den letzten kaum 24 Stunden hier passiert ist, das schlägt doch bei weitem dem Fass den Boden aus. Und ...«

Der Fischer schaut dich einfach nur mit seinen glänzenden Augen an. Im Licht des Mondes und der Lampen an Bord kannst du es deutlich erkennen. Du stockst und setzt dich resignierend neben den alten Mann.

»Was machen wir hier draußen überhaupt?«

Dein Blick wandert über das mit allerlei Dingen vollgestellte Deck, durch die Dunkelheit und hinüber zu der Stele, an der sich der Hafen von *Hook's End* befinden muss. Du kannst ein gutes Stück über den spärlichen Lichtern der Stadt den blassen Leuchtfinger des *Langen Jack* kreisen sehen. (176)

**259.**

Es gelingt dir ohne größere Schwierigkeiten den alten verstaubten Sarg aus seiner Nische zu wuchten. Dahinter erstreckt sich eine kleine Öffnung, die wiederum in einen Gang führt. Du krabbelst durch das Loch in der Wand. Gesteinsbrocken und Schmutz rieseln dir in die Augen und es ist feucht und kalt auf der anderen Seite ... 214.

**260.**

Vor dir erstreckt sich ein vermoderter Steingang in die Tiefe. Er verläuft nach oben hin in einem Bogen und ist aus Ziegelsteinen gemauert. Moos und feuchte Flechten überziehen das Gestein und hier und da hat sich nass glänzender Schimmelpilz in die spröden Fugen gekrallt. Im Licht deiner Lampe erkennst du feuchte Steinstufen, die ins Innere der Erde und damit die Eingeweide der Gruft führen. Gehe hinunter und schau bei Absatz 271 nach wie es weiter geht.

**261.**

»In Deckung, Mister Roberts!«

Dein Körper sackt auf die Bretter, denn du hast wahrlich instinktiv gehandelt und dich einfach fallen gelassen wo du standest. Du spürst wie heißes Metall über dich hinweg schwirrt und hinter dir in die hölzerne Verkleidung des Restaurant peitscht. Rasch krabbelst du auf allen Vieren weiter in Deckung, kippst einen Tisch um und versuchst in seinem Schatten die Treppe zu erreichen um dich hinter dem Haus in Sicherheit zu bringen, da explodieren zwei weitere Schüsse. **(208)**

**262.**

»Da haben sie völlig recht. Dieser Bastard war einer von denen. Einer von vielen. Sie sind wie die Pest. Löscht man einen von ihnen aus kommen drei neue nach. Ich weiß nicht wie sie es machen, doch diese Biester scheinen sich schneller zu vermehren als die Karnickel.«

Einen Moment überlegst du, was es für dich bedeutet, hier noch einmal an Land zu gehen. Du verwirfst den Gedanken und dir drängt sich eine ganz andere Frage auf: *Was geschieht nur mit Lydia und ihrem Vater?*

»Lydia! Wir müssen Lydia und ihren Vater da raus holen. Schnell Mister Redwood, drehen sie um und lassen sie uns ...«

Der Mann schüttelt traurig den Kopf und blickst dich dann betroffen an.

»Sie junger Narr. Was glauben sie wohl hätte ich getan, wenn es für die beiden noch eine Rettung gegeben hätte, hm?«

»Ich verstehe nicht, was wollen sie damit sagen?«

**(200)**

**263.**

Ja, da war es eben ganz deutlich zu sehen. Eine Bewegung in den Schwaden, kaum mehr als eine Armeslänge von dir entfernt.

»Hallo? Ist da wer?«

Du rufst in den Nebel hinein, erhältst aber natürlich keine Antwort. Das war vermutlich abzusehen. Trotzdem wagst du dich noch ein Stückchen weiter in den Nebel hinein, bis du einen gewaltigen dunklen Schemen vor dir erblickst. **(226)**

**264.**

Es durchzuckt dich wie ein elektrischer Schlag, denn obwohl du die Person nicht zur Gänze erkennen kannst, so glaubst du doch anhand der Füße und der Schuhe zu wissen, um wen es sich handelt. Doch das ist unmöglich, denkst du. Es kann einfach nicht sein. Diese Person ist ein gutes Stück von dir entfernt und kann unmöglich in so kurzer Zeit hier her gekommen sein. Und dennoch hast du diese Schuhe schon einmal gesehen. Vor nicht einmal einer halben Stunde. **(172)**

**265.**

Kalte Krallenhände umschließen deine Oberarme und halten dich mit stählerner Kraft fest. Du erkennst die Geschöpfe als die jenigen, die du in deinen Träumen erblickt hattest. Gottlose Ausgeburten der sphärischen Finsternis; haarlose Geschöpfe, deren dünne, gebeugte Körper mit vereinzelt Schuppen bedeckt sind. Zwei dieser Geschöpfe zerren dich durch eine entstandene Gasse zwischen dem Rest der anderen Dämonenbrut hindurch und auf den Altar zu. Du erkennst den Mann, der gefesselt und mit zerrissenem Hemd dort vor dir liegt. Und du glaubst auch die weiß gewandete Gestalt, die auf der anderen Seite

des Altars steht. Regungslos erst, dann schießt der linke Arm jener verummten Person hervor und das letzte was du erblickst ist der gebrochene Fackelschein, der von der scharfen gebogenen Klinge des Opferdolches reflektiert wird, mit welcher dir das Wesen so leicht durch den Hals schneidet, als würde sie Luft zerteilen ...

**Du bist tot. Das Spiel ist hier zu Ende!**

**266.**

Erschrocken reißt du die Laterne hoch, doch es ist zu spät. Der Hieb der riesigen, tierhaften Pranke trifft dich genau an der Stelle zwischen linkem Ohr und der Schulter. Es erklingt ein saugendes und zugleich auch knackendes Geräusch. Es hört sich an wie das zerbrechen feuchter Zweige unter einem schweren Stiefel. Kurz darauf folgt ein dumpfer Aufprall auf dem feuchten Straßenpflaster.

Was auch immer dort in den Nebelschwaden gelauert hat, es hat sich gut versteckt und aus dem Hinterhalt angegriffen. Ein einziger Hieb hatte genügt um dir den Kopf von den Schultern zu trennen. Zusammen mit der anderen Beute verschwindet dein Torso in den feuchten Schleiern der Nacht ...

**Das Spiel ist hier zu ende. Du bist gestorben!**

**267.**

Während du den Staub zwischen deinen Fingern zerreibst steigt dir ein Geruch nach Salzwasser, Tang und brennendem Holz in die Nase. Du greifst nach deiner Laterne und schaust dich um. Es dauert einen Moment, doch dann erblickst du plötzlich hinter einem der Särgen in einer Nische, das die Wand dahinter fehlt und sich eine Art Tunnel oder niedriger Gang in die Dunkelheit erstreckt. Während du weiter überlegst hörst du auch das leise Gemurmel von Stimmen die in der Schwärze singen.

Mache einen Wurf auf Stärke. Ist dein Ergebnis größer als **15**, so folgt Abschnitt **237**. Ist es geringer mache bei Abschnitt **278** weiter.

**268.**

»Kommen sie, wenn ihnen ihr Leben noch etwas Wert ist.«

Damit wendet sich der Mann, es ist kein geringerer als der Fischer des Vortags, Able Redwood, von dir ab und geht. Du läufst ein wenig kopflos hinter ihm her und begreifst nicht was dort grade geschehen ist. Allem Anschein nach leiden ein paar Bewohner des Ortes unter Paranoia oder einer anderen Nervenkrankheit. Hinzu kommen abnorme Gebrechen des menschlichen Körpers, was sich nicht nur auf die Aussprache einzelner Worte bezieht. Deine Gedanken rasen wie wild durch deinen Kopf, doch bist du von vernünftigen Antworten noch meilenweit entfernt. Und während dir bei der schieren Masse der Fragen, die du dem Fischer unbedingt stellen möchtest ganz schlecht wird, hetzt du hinter ihm her, ohne zu bemerken wohin ihr gegangen seid. **(245)**

**269.**

Es ist eine ungewollte Gnade des Schicksal, doch du sollst nicht mehr mitbekommen wie sich die scharfen Fangzähne des Ghoul's in das warme Fleisch deines Halses graben und es dir in großen Stücken aus dem Leib reißen. Deine Erstaunen wandelt sich in pure Angst und du versuchst zu schreien. Vergeblich, denn mit dem nächsten Biss reißt dir das hündische Wesen, dessen widerwärtig nach Verwesung riechender Körpergeruch dir vor

deinem Ende noch in die Nase steigt, die Kehle heraus. Dein anfänglicher Aufschrei geht im Gurgeln und Blubbern deines eigenen Blutes unter, das dir in den Magen und die Lungen zu rinnen beginnt ...

### **Du bist tot!**

#### **270.**

Der Hafen!

Der Mann führt dich auf sein Schiff. Es ist kein geringerer als Able Redwood, der Fischer vom Vortag, der dir auf so unmissverständliche Art zu verstehen gegeben hatte, das du hier keine Freunde finden könntest. Vor wenigen Stunden hat er dir noch seine Hilfe angeboten und er wollte dir am nächsten Tag Öl und einen Flaschenzug vorbei bringen. Nun sitzt du hier in einer kleinen aber gemütlich eingerichteten Kajüte, während der Fischer den Kutter hinaus auf das offene Meer steuert. **(245)**

#### **271.**

Mache einen Wurf mit 1 Würfel. Ziehe dir die entsprechende Anzahl an Augen von deiner Gesundheit ab, da du auf den rutschigen Stufen ins Straucheln geraten und gestürzt bist. Es ist jedoch nicht ganz so schlimm und du erreichst das untere Ende der Treppe mit kaum nennenswerten Blessuren. Vorsichtig, um nicht doch noch ins Straucheln zu geraten, tastest du dich mit der freien Hand an der Wand entlang. Mit der anderen leuchtest du dir den Weg so gut es geht. **(238)**

#### **272.**

Du schlägst so gut es geht den Kragen deines Mantels hoch und umfasst den Haltebügel der Sturmlaterne mit noch festerem Griff als bisher. Das Metall fühlt sich warm auf deiner Haut an. Beinahe so warm wie Lydias Körper, als ... doch du verscheuchst den Gedanken und schimpfst dich einen Narren, jetzt und in dieser Stunde an derlei abstrusen Unsinn zu denken. Das Licht, geht es dir wieder durch den Kopf. Das Licht im Turm, wer hat es entzündet? **(173)**

#### **273.**

»Sie sollten ihn nicht anfassen, Mister Roberts.«

Wie eine gespannte Stahlfeder schnellst du hoch und zurück. Du hast das Gefühl als würden dir die Augen mit einem Satz aus den Höhlen springen wollen und die Eingeweide schnüren sich zu einem schmerzhaften Knoten zusammen der ein gutes Stück in deinen Unterleib rutscht.

»Sie? ... Sie, aber ...«, versuchst du stockend hervorzubringen, doch der Mann in der schweren Wettermontur schneidet dir mit einer herrischen Geste das Wort ab und bedeutet dir ruhig zu sein und zuzuhören.

»Ja, ich. Und nun seien sie still und folgen sie mir. Natürlich nur wenn ihnen etwas an ihrem Leben liegt. Andernfalls wird man sich sicherlich in wenigen Augenblicken rührend um sie kümmern. Und um den toten Kameraden dort auch.«

Beinahe Verächtlich deutet der Mann mit dem Lauf seiner Flinte auf den toten Fischer, von dem du immer noch nicht wirklich viel erkennen kannst. Für dich sieht die Gestalt aus wie ein menschliches Gebirge mit massigen Armen und Beinen. Und auf seiner Brust klaffen zwei kreisrunde ausgefranste Löcher aus denen eine dunkle Flüssigkeit sickert. **(268)**

**274.**

»Hy, ich bin der neue Leuchtturmwärter ... hier in ... *Hook's End*. Vielleicht haben sie mich heute morgen schon gesehen?«

Du hast nicht das Gefühl, das dich die Leute verstehen, da sie wie versteinert hinter ihren hochgestellten Krägen und Schals in deine Richtung starren. Trotzdem willst du noch nicht so schnell aufgeben und versuchst es weiter.

»Ich komme grade von den Ashcrofts«, deine Hand deutet hinter dich, grob in die Richtung aus der du gekommen bist. »sie hatten mich zum Essen eingeladen. Und nun war ich grade auf dem Weg zurück nach ... nach Hause, als ich plötzlich sah, das jemand das Licht im Turm ... während meiner Abwesenheit entzündet hatte.«

Du stoppst, steckst beide Hände in die Taschen deiner Jacke und blickst verlegen in die Richtung, in welcher der *Lange Jack* auf seinem vom Wind polierten Felsen steht. Der bleiche Lichtfinger dreht noch immer behände seine Kreise. **(212)**

**275.**

Der Altarraum empfängt dich diese Mal nicht leer. Nein, das ist er wahrhaftig nicht. Stattdessen ist er mit gut zwei Dutzend abstoßender Kreaturen angefüllt, die wie zu einem Gebet auf allen Vieren um den Altar versammelt sind. Ihr Köpfe rucken hoch und runter und die langen dünne Arme greifen abwechselnd in die mit unbekanntem Essenzen geschwängerte Luft. Überall sind eiserne Feuerschüsseln aufgestellt worden, in denen wohlriechende Substanzen unbekannter Herkunft verbrennen. Ein Gefühl des Unwohlseins nimmt langsam aber stetig Besitz von dir an. Auch hast du das unbestimmte Gefühl, als würde dein Kopf sich langsam aber sicher von deinem Hals lösen ... **224**

**276.**

Du versuchst so leise wie möglich die hölzernen Stufen zur Veranda empor zu steigen. Beinahe hast du es auch geschafft, als die oberste Stufe einen hörbaren Laut von sich gibt der die kleine Personengruppe aufhorchen lässt.

Was willst du nun tun? Möchtest du versuchen deine Anwesenheit zu erklären? **(274)**. Oder ziehst du eine Flucht allen unangenehmen Erklärungsversuchen vor? Dann schlage bei **215** nach wie es weiter geht.

**277.**

Das Tor in die Gruft hinein ist mit einer Kette gesichert, deren Vorhängeschloss jedoch als rostiger Klumpen am Boden liegt. Mit wenigen Handgriffen hast die Kette entwirrt und sie ebenfalls auf den Boden fallen lassen. Leise quietschend drückst du die Tür nach innen auf. Es ist ein kunstvoll verziertes Schmiedetor, dem der Zahn der Zeit arg zugesetzt hat. Weiter bei **260**.

**278.**

Ein wenig unbeholfen, vielleicht wegen der Kälte und dem Umstand, das du lieber in deiner warmen Stube im Bett liegen würdest, gelingt es dir schließlich doch noch den Sarg aus seiner Nische zu wuchten. Er zerbricht bei dem Versuch ihn davor auf den Boden zu stellen und du verletzt dich an den Holzsplittern. Werfe einen Würfel und ziehe dir die entsprechenden Augen von deiner Gesundheit ab. Der Anblick der vertrockneten Gebeine, die aus dem aufgebrochenen Sarg gepurzelt sind, lässt dich einen Moment schaudern. Doch du versuchst die aufkeimende Furcht in eine Ecke deines Verstandes zurückzuscheuchen

und machst dich daran in die Nische zu klettern. Dahinter erstreckt sich eine kleine Öffnung, die wiederum in einen Gang führt. Du krabbelst durch das Loch in der Wand. Gesteinsbrocken und Schmutz rieseln dir in die Augen und es ist feucht und kalt auf der anderen Seite ... **189**.

**279.**

Du wartest noch einen Moment und überlegst ob du es wagen kannst doch aus deinem Versteck zu kommen. Doch es nähern sich dir plötzlich dumpfe Schritte. Sie führen direkt auf dich zu. Dann ist es ruhig und nur das metallische Schnappen einer neu geladenen Schrotflinte ist zu hören.

»sie können heraus kommen, Mister Roberts. Die Gefahr ... ist für den Moment vorüber.«

Du glaubst nun völlig den Verstand zu verlieren. Und das ist nicht das einzige. Auch diese Stimme kommt dir vertraut vor ... **207**.

**280.**

Zu spät erkennst du die Gefahr, oder den Mann, der sich im Schatten der Nacht eurer Gruppe genähert hat. Er ruft dir zwar etwas zu, doch ehe du dementsprechend reagieren kannst erwischt dich eine Gabe aus der Doppelläufigen Schrotflinte, die Able Redwood in die Versammlung schießt. Es war nicht seine Absicht dich zu verletzen ... oder gar zu töten!

**Du wurdest erschossen. Das Spiel ist hier zu Ende!**

**Diese Geschichte, so wie deren fortführende Teile, ist/sind zur freien Verfügung und UNKOMMERZIELLEN Weiterverbreitung freigegeben! Sie darf daher vervielfältigt und an Freunde und Bekannte weiter gegeben werden, ohne das Dritte dadurch einen kommerziellen Nutzen draus ziehen können oder dürfen!**

**Für alle weiteren Vervielfältigungen, Auszüge usw. die das Copyright & Urheberrecht betreffen, ist die AUSDRÜCKLICHE GENEHMIGUNG des Autors einzuholen!!! Dies kann unter angegebener Emailadresse und nach Vereinbarung auch telefonisch geschehen:**

**[Calebs-Daemonen@web.de](mailto:Calebs-Daemonen@web.de)**

**Desweiteren wünsche ich Ihnen, werter Leser, viel Spaß und Freude an der ihnen vorliegenden Geschichte.**

**Norman Buschmann**

# Notizen