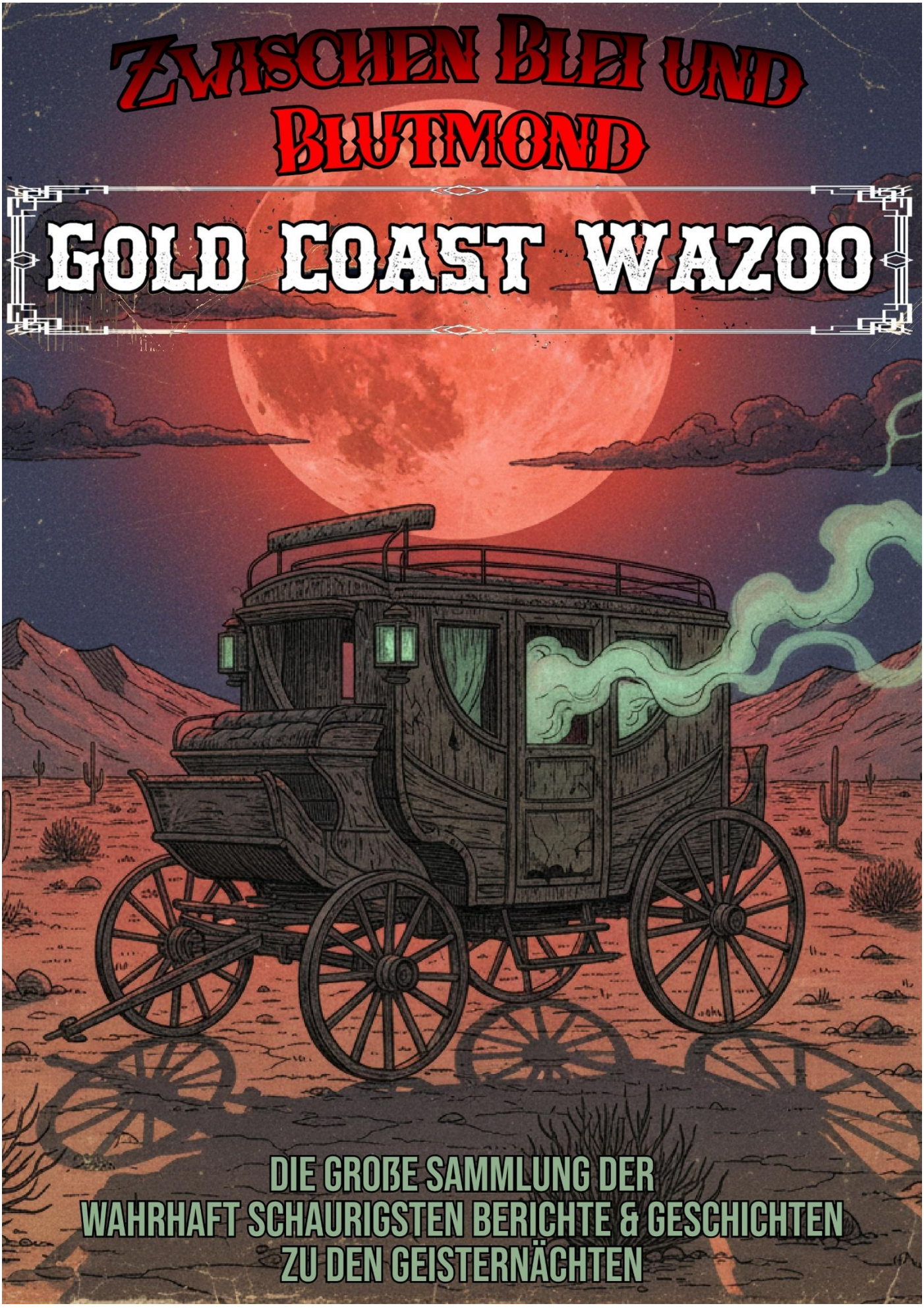
Zwischen Blei und Blutmond

Gold Coast Wazoo



Die große Sammlung der
wahrhaft schaurigsten Berichte & Geschichten
zu den Geisternächten

GOLD COAST WAZOO Verlag



Erstausgabe im Jahr des wandernden Prärielichts

Copyright by Gold Coast Wazoo Verlag, Los Fran Cisco

All rights reserved

Illustrationen & Umschlaggestaltung: Jack L. Thern

Druck in Los Fran Cisco

Vorwort des Herausgebers

Man sagt, der Outer West beginnt dort, wo das Land aufhört, Menschen zu gehorchen.
Dort, wo die Sonne wie geschmolzenes Blei über der Prärie hängt und der Mond blutig über Wälder steigt, die kein Name mehr beschreibt.

„Zwischen Blei und Blutmond" — so nennt man die Stunden, in denen dieser Westen atmet.
Wenn das Schießpulver noch in der Luft liegt und die Nacht schon den Preis für den Tag fordert. Es ist der Raum zwischen Gesetz und Legende, zwischen dem Rascheln des Grases und dem Flüstern der Toten.

Die Geschichten in diesem Band stammen aus jenen Schatten.
Aus den Sümpfen von New Bordeaux, wo der Nebel Stimmen trägt.
Aus den Shiez Mountains, wo selbst das Gestein flüstert.
Aus Mountanas Wäldern, wo der Hunger ein Gesicht hat.
Aus der endlosen Prärie von Dakotas, wo eine Kutsche ohne Fahrer noch immer auf Mitreisende wartet.

Und einige weitere...

Manche dieser Geschichten kamen als Briefe. Andere als Bekenntnisse.
Einige wurden an Saloontresen getauscht, flüsternd, mit mehr Zittern als Atem.
Keiner konnte je sagen, ob sie wahr sind – aber jeder schwor, sie nie wieder vergessen zu können.

Und so erscheint diese Sammlung nun zu den Geisternächten:
jenen Tagen, an denen in den Städten Kerzen brennen und man den Verstorbenen gedenkt.
Man sagt, wer in diesen Nächten Geschichten erzählt, schenkt den Toten seine Stimme,
und wer zuhört, leiht ihnen für einen Augenblick sein Gehör.
Vielleicht ist das der wahre Sinn dieser Nächte:
nicht den Tod zu fürchten, sondern zu wissen, dass er zuhört.

Gold Coast Wazoo hat diese Geschichten gesammelt, damit sie nicht verloren gehen.
Nicht, weil sie Trost spenden würden. Sondern weil Outer West nur dann schläft, wenn jemand seine Geschichten erinnert.

Lesen Sie also vorsichtig.
Denn zwischen Blei und Blutmond ist die Grenze zwischen Leben und Legende dünner, als man glaubt.

Ziehen Sie den Mantel enger.
Das Feuer brennt nicht ewig.
Und Outer West hört zu.

Samuel Redcliff McCarter

Inhaltsverzeichnis:

1 Die Kutsche von Green Hollow

2 Der Schatten im Abwasser

3 Brouillard d'hiver - Der Winternebel von New Bordeaux

4 Unterm Blutmond

5 Die Tiefe singt nicht mehr

6 Die Legende vom dreifach verfluchten Totengräber

7 Die Nacht des Jägers

8 La Desecada - Die Wehklage der Wüste

9 Der Ruf des Wendigo

10 Die Hinterbliebenen von Arkford Ridge

11 Das schwarze Blei von Eureka

12 Furo-Tuka-Lanka – Der Monsterfisch von Lake Sinister

Die Kutsche von Green Hollow

P. Jackson, Santa Fu/Dakotas



Wenn du je durch die Prärie von Dakotas reitest – irgendwo südlich zwischen den ersten Kakteen und dem ausgetrockneten Bett des Flusses Green Hollow –, dann halte die Augen offen.
Und vor allem: Reite dort nie bei Nacht!

Denn dort, mitten in der flachen Weite, steht eine Postkutsche. Alt. Zerbrochen.
Das Holz verwittert und teilweise schwarz wie verbrannt, das Leder spröde wie altes Papier.
Niemand weiß, seit wann sie da steht. Nur, dass nichts um sie herum wächst.
Kein Gras, kein Kraut, kein Dornbusch.
Selbst der Wind meidet den Fleck, als würde er fürchten, etwas mitzunehmen.

Die Leute nennen sie die Green Hollow Coach – Die Kutsche von Green Hollow.

Ein paar behaupten, sie hätten sie selbst gesehen – aus der Ferne, bei Tag, wenn die Sonne alles in Staub und Hitzeflimmern taucht.
Dann scheint sie ganz normal.
Ein Stück verlassener Vergangenheit, vergessen vom Westen.
Aber wer sich traut, näherzugehen... der merkt schnell, dass da was nicht stimmt.

Die Räder sind fest im Boden versunken, doch kein Staub liegt darauf.
Das Holz fault nicht, das Metall rostet nicht.
Und wer sich bückt, um hineinzuschauen, sagt, drinnen riecht es nicht nach Verfall –
sondern nach kalter Erde und Moder, als käme die Luft aus einem Grab.

Die Alten in den Siedlungen erzählen, die Kutsche gehöre einst zu den Postkutschendiensten, die Post und Passagiere zwischen Eastgate und Exilo beförderte.
Eines Winters – es war ein 13ter, so sagen sie – fuhr sie mit vier Reisenden los: einem Sheriff, einem Priester, einem Goldhändler und einer Frau mit einem weißen Schleier.
Nur drei Tage später fand man die Pferde. Tot.
Festgefroren, als hätten sie sich selbst aus Angst zu Stein gemacht.
Von der Kutsche keine Spur. Bis sie Jahre später wieder auftauchte – genau dort, wo heute kein Grashalm wächst.

Seitdem ist der Boden um sie herum tot.
Und wenn die Sonne sinkt, geschieht etwas, das kein Mensch erklären kann.

Zuerst kommt ein grüner Dunst – hauchdünn, kaum sichtbar, wie Atem im Mondlicht.
Dann wird er dichter. Kriecht aus der Kutsche hervor, als wolle er die Steppe verschlucken.
Er riecht nach Kupfer und kaltem Regen.
Man sagt, wer ihn einatmet, spürt Stimmen.
Nicht hört – spürt.
Als würden Worte durch die Haut kriechen.
Flüstern von Gold, von Schuld, von Rache.
Und wenn man lange genug stehen bleibt, hört man sie auch wirklich:

„Haltet an... es ist noch Platz im Wagen...“

So erzählen es die, die zurückgekommen sind.
Nicht viele.

Ein Trapper namens Bo McCreed wollte beweisen, dass alles nur Geschwätz sei.
Er ritt hinaus, beim vollen Blutmond, stellte sein Pferd in Sichtweite der Kutsche ab und schlug dort sein Lager auf.
Man fand das Pferd am nächsten Morgen.
Aber von Bo nur seine Stiefel – ordentlich nebeneinandergestellt, als hätte er sie selbst ausgezogen.
Im Sand davor: Wagenradspuren.
Frisch.
Obwohl die Kutsche, wie gesagt, keinen Zoll mehr fährt.

Manchmal – wenn der Wind steht und der Himmel grünlich wird, kurz vor einem Gewitter – meinen die Leute, das Rasseln alter Räder zu hören. Ganz weit in der Ferne.
Dann sagen die Alten:
„Die Green Hollow Coach fährt wieder. Und diesmal holt sie keinen Brief."

So mancher Reisende schwört, die Laternen der Kutsche leuchten nachts auf – nicht gelb, nicht rot, sondern grün und blau, wie faules Gas aus einem Sumpf.
Und manchmal, wenn du genau hinsiehst, erkennst du, dass sie sich bewegt.
Ganz langsam.
Als würden unsichtbare Hände die Zügel halten.

Und wenn du dann ein Flüstern hörst, eine Einladung, eine sanfte Stimme, die sagt:

„Komm nur... der Weg ist lang und kalt..."

...dann reite davon.
Reite, bis der Morgen graut.
Und schau dich nicht um.

Denn wer in die Green Hollow Coach einsteigt, sagt man, kommt nie an.
Er fährt weiter – ewig, durch die Nacht, mit den anderen vier.
Und jedes Mal, wenn der Nebel grün wird, holt sie sich einen weiteren Passagier...

Der Schatten im Abwasser

Jeremiah Flint, Capital City



Die Gassen von Capital City mögen staubig und von den Hufen der Pferde zertreten sein, doch unter den Pflastern pulsiert eine andere Welt: ein dunkles Labyrinth aus Kanälen und alten Schächten, das Abwasser und die vergessenen Geheimnisse der Stadt abführt. Und tief dort unten, wo kein Sonnenstrahl je hingelangt und selbst die hartgesottensten Zwergen-Kanalarbeiter nur widerwillig hinabsteigen, lauert "Der Schatten im Abwasser".

Es begann mit Gerüchten, geflüstert in den Wäschereien der Goblins, wo das schmutzige Wasser in die Tiefe rauschte, und gemurmelt in den Ork-Destillerien, deren Abfälle in die Kanäle geleitet wurden. Man sprach von einem monströsen Wesen, das in den feuchten Tiefen der Stadt hauste.

Zuerst waren es nur verschwundene streunende Hunde oder Katzen. Dann waren es wertvolle Gegenstände, die unglücklich in die Abflüsse fielen und nie wieder auftauchten. Später sprachen die Kanalarbeiter von eigenartigen Spuren im Schlamm – viel zu groß und kräftig für Ratten, viel zu archaisch für jedes bekannte Tier.

Der Name des Wesens variierte je nach Viertel: Die Elfen nannten es "Sumpf-Wyrm", eine verderbte Version ihrer eigenen Flussgeister. Die Zwerge sprachen vom "Gullet-Beast", einem Wesen, das sich an den "Abfällen" der Zivilisation labte. Aber die Menschen gaben ihm den griffigsten Namen: "The Sewer-Gator", der Abwasser-Alligator.

Man sagt, es sei einst ein kleines Reptil gewesen, vielleicht ein missglücktes Experiment eines verrückten Alchemisten oder ein verloren gegangenes Haustier eines Exzentrikers, das in die Abwasserkanäle gespült wurde. Doch in der Finsternis, genährt von den magischen Rückständen aus den Brauereien, den mineralreichen Abwässern der Shiezeisen-Schmieden und dem dunklen Zauber der Gangs an Hustlers, wuchs es zu immenser Größe heran. Seine Haut ist mit dem Schlamm der Stadt verkrustet, seine Augen leuchten bläulich in der Dunkelheit, und sein Maul ist ein Albtraum aus scharfen Zähnen, die selbst Stahl brechen könnten.

Der wahre Schrecken der Legende ist nicht nur seine Existenz, sondern sein Verhalten unter dem Vollmond. In den Geisternächten und wenn der volle Mond am Himmel steht, soll der Sewer-Gator besonders aktiv sein. Dann steigt er nicht nur in den Hauptkanälen umher, sondern kriecht auch durch die engeren Abwasserrohre, die direkt in die Keller der Häuser führen. Man hört dann ein leises Kratzen und Schleifen, gefolgt von einem tiefen, gurgelnden Schnauben, das aus den Abflussrohren kommt.

Wer das hört, dem droht Gefahr. Denn den Geschichten nach hat der Sewer-Gator einen unersättlichen Hunger nach allem, was glänzt. Goldmünzen, wertvolle Schmuckstücke, magische Artefakte – alles, was mit Glanz und Reichtum assoziiert wird, zieht ihn an. Und sollte er in der Nähe eines Schatzes sein, zögert er nicht, durch den Abfluss zu brechen und ihn zu holen. Es gab Berichte von Händlern, deren Tresore im Keller plötzlich leer waren, und von Wucherern, deren Geldbeutel über Nacht verschwanden, während ein beißender Gestank und Kratzspuren am Abfluss zurückblieben.

Manche munkeln sogar, dass der Sewer-Gator nicht nur materielle Schätze stiehlt, sondern auch glänzende Seelen – die der Gierigen und Neidischen, die zu lange über ihren Reichtümern brüteten. Sie werden einfach verschluckt, um für immer Teil der dunklen Tiefe unter Capital City zu sein.

In den Geisternächten verschließt man in Capital City die Abflüsse, stopft Tücher in die Waschbecken und legt schwere Gewichte auf die Gitter im Keller. Denn der Schatten im Abwasser lauert, und sein Hunger nach Glanz und vielleicht auch nach Seelen ist ungestillt, besonders wenn der Blutmond die Stadt in unheilvolles Rot taucht.

Brouillard d'hiver - Der Winternebel von New Bordeaux

Julienne Miller, New Bordeaux



Man sagt, im Süden von Outer West friert es nie wirklich. Die Sommer sind heiß, die Herbstnächte schwer wie altes Blei, und selbst im Winter pulsiert das Sumpfgras noch im Schlamm. Doch wer in New Bordeaux lebt, weiß, dass der Winter nicht mit Eis kommt... sondern mit Nebel.

Nicht irgendeinem Nebel. Dem Winterhauch oder auch Brouillard d'hiver

Die Alten in den Spelunken der Stadt erzählen davon, wenn das Feuer in der Kneipe „Le Noir Chapeau“ knistert und der Rum warm wie ein Herzschlag durch den Körper läuft. Sie sagen, der Winterhauch sei kein Wetter. Er sei ein Besucher.

Und jedes Jahr, an drei besonders kalten Nächten vor Shiezvester, kriecht er vom tiefen Sumpf herauf. Lautlos. Beharrlich. Ein Nebel so dicht, dass selbst das Mondlicht drinnen ertrinkt.

Vor vielen Jahren, als die Stadt noch jünger war, verschwand eine Frau namens Caline Mireveau. Eine Kräuterfrau, beliebt bei Kindern und Seefahrern gleichermaßen. Sie lebte allein auf einer kleinen Erhebung im Sumpf, wo die Zypressen knorrige Finger ins Wasser tauchten. Eines Abends, mitten im Winterhauch, hörten die Fischer ihre Stimme im Nebel. Sie klang nah, fast zu nah, als würde sie direkt neben ihnen stehen:

„Kommt heim... folgt dem Licht...“

Doch niemand sah ein Licht. Nur den Nebel, der sich in Schlieren um die Boote wickelte.

Man fand Caline nie. Nur ihren kleinen Talisman aus Süßgras — er lag am Rand eines Sumpfpfads, wie vorsichtig niedergelegt.

Seit jener Nacht hat sich die Art des Nebels verändert. Die Menschen sagen, er flüstert jetzt.

Wer zur falschen Zeit unterwegs ist — meist spät, wenn die Vögel schweigen und selbst die Alligatoren still im kalten Wasser liegen — hört Schritte im Dunst. Langsame, weiche Schritte wie nackte Füße im Schlamm. Und manchmal... eine Stimme.

„Komm heim... ich hab etwas für dich...“

Manche schwören, sie hätten ein Licht gesehen, blau und hell wie ein Irrlicht, das über dem Wasser schwebte. Andere behaupten, Gestalten im Nebel zu sehen — schemenhaft, träge, zu lang in ihren Bewegungen, als wollten sie sich nicht zeigen, aber auch nicht verschwinden.

Jene, die dem Licht folgen, kehren selten zurück.

An einem besonders dichten Abend vor zehn Wintern verschwand ein ganzer Suchtrupp. Vier Männer, Spezialisten des Sumpfes. Man fand drei von ihnen am Ufer — lebend, aber stumm, die Augen weit geöffnet, als hätten sie etwas Unbegreifliches gesehen. Der vierte wurde nie gefunden. Nur einer seiner Stiefel tauchte Tage später auf, mit Schlamm gefüllt, der nach kaltem Rauch roch.

Die weisen Alten der Sümpfe behaupten, der Winterhauch sei Calines Geist, der nach Hause ruft, aber ohne zu wissen, wohin ihr Zuhause war. Andere sagen, es sei etwas viel Älteres, das ihr nur die Stimme geliehen hat.

Aber alle sind sich in einem einig:

Wenn der Winterhauch kommt, schließe Türen und Fenster. Lösche das Licht.
Und wenn du eine Stimme im Nebel hörst, die deinen Namen flüstert... dann antworte nicht.

Denn im Winter von New Bordeaux ist nichts so gefährlich wie die Dinge, die sanft klingen.

Unterm Blutmond

Edwin van da Horst, Jackson/Eastgate



Die Wälder rund um Jackson in Eastgate haben viele Regeln. Die wichtigste lautet:

Geh nicht raus, wenn der Blutmond steigt!

Leider hatte der alte Holzfäller Eli Whistler diese Regel nicht auf dem Zettel, als ihn seine Tochter an jenem Abend hinauswarf.
„Pa! Wenn du noch einmal behauptest, mein Kater sei ein seelenfressender Dämon, schläfst du draußen!"

Eli hatte protestiert, wartend auf Gerechtigkeit. Und dann hatte der Kater demonstrativ seine Stiefel bewässert.
Damit war die Diskussion beendet.
Nun stapfte Eli also ins Unterholz, begleitet von Mücken, Wurzeln, Dunkelheit – und einem Blutmond, der wie ein rotes Hufabdruckzeichen am Himmel hing.
„Verdammter Mist", brummte er. „Für sowas bin ich zu alt. Und zu nüchtern."

Ein Geräusch wisperte durch die Bäume. Ein tiefes, kehliges Grummeln.
„Ich warne dich! Ich hab zwar nur eine Laterne und einen Groll, aber ich kann beides einsetzen!"

Dann knackte etwas im Gebüsch. Ein Schatten wankte hervor.
Eli holte scharf Luft – und ein Hase hoppelte heraus.
Der Hase setzte sich hin und starrte Eli an. Intensiv.
Zu intensiv.

Eli schnaubte. „Hör auf damit. Ich werde mich nicht von einem Häschen einschüchtern lassen, das guckt, als würde es meine Steuererklärung prüfen."
Der Hase hüpfte fort.

Aber etwas Größeres blieb im Schatten zurück.
Und dann trat es heraus.
Ein Elch. Ein großer Elch. Ein **massiv großer Elch**.

Aber das war nicht das Problem.
Das Problem war: Der Elch war durchsichtig, leicht grün-blau schimmernd – und schielte. Und zwar so heftig, dass Eli nicht wusste,

ob der Geist ihn, die Bäume oder sein eigenes Hinterteil anvisierte.
Der Geist des schielenden Elchs senkte den Kopf. Langsam. Feierlich. Und... minimal daneben.

Eli hob die Hände.
„Okay, wir beide bleiben ruhig. Ich weiß nicht, was du bist, aber ich bin sicher: Du bist aus irgendeinem Grund sauer."

Der Elchgeist schnaufte. Ein glitzernder Nebel stieg aus seinem Maul. Dabei schaute er gleichzeitig Eli und sich selbst auf den Hinterhuf. „Hör zu", begann Eli vorsichtig, „ich brauche nur einen Schlafplatz. Einen, auf dem ich nicht lebendig gefressen werde. Oder... äh... im Blick behalten werde."

Der Elchgeist dachte nach. Sein Kopf zur Seite, seine Augen in drei Richtungen. Dann schritt er – schielend königlich – ein paar Schritte und deutete mit dem Geweih auf...
...ein perfekt geformtes, sauberes Nest aus Moos.

Eli sah das Moosbett an. Er sah den Geist an. Der Geist sah... nicht klar erkennbar wohin.

„Das ist viel zu weich. Ich sink da ein wie in einen alten Apfelkuchen."

Der Geist schnaufte empört und deutete auf eine kleine Felsnase.
Eli schüttelte den Kopf. „Zu hart."

Der Geist deutete auf einen Baumstumpf.
„Zu nass", sagte Eli.

Der Geist schielte jetzt sichtbar frustriert.
„Na gut", gab Eli nach. „Zeig mir, was du eigentlich meinst."

Der Elchgeist drehte sich – ein eleganter Geist... nur mit leicht verwirrten Bewegungen – und führte Eli zu einem breiten Ast, tief genug, um bequem zu liegen, hoch genug, um nicht von Waschbären ausgeraubt zu werden.
„...Das ist tatsächlich solide", murmelte Eli.

Er kletterte hoch, wobei der Geist ihn kritisch beobachtete – oder den Baum. Oder den Mond.
„Danke, mein Freund."
Der Geist nickte.

Oder vielleicht war es nur ein zufälliges Kopfpendeln durch den Schielwinkel, aber Eli nahm es als Gestik der Zustimmung.
Er rollte sich zusammen, schlief ein – und wachte erst wieder auf, als der Blutmond unterging.

Seine Tochter fand ihn am Morgen dort, während der Kater unter dem Baum thronte und ihn mit einem Blick ansah, der eindeutig sagte: *Du bist hier nicht der dominanteste männliche Einfluss, alter Mann.*

Eli gähnte.
„Wenn du ein Elch wärst, würde ich dich ernst nehmen."

Der Kater blinzelte langsam und schnurrte überlegen. Sein Schweif zuckte kurz hin und her. Und für einen kurzen Augenblick glühten seine Pupillen rot auf wie die Feuer der Hölle.

Und irgendwo im Wald – leicht versetzt, ein bisschen schief – erklang das stolze, gluckernde Röhren eines halb majestätischen, halb verwirrten Elchgeistes.

So ist das bei Blutmond...

Die Tiefe singt nicht mehr

Roberta Hawkins, Eureka / Gold Coast



Man sagt, die Zwerge der Shiez Mountains hätten einst an der Westküste so tief gegraben, dass sie das Rauschen der Küstenwinde hörten, obwohl zwischen ihren Stollen und dem Meer Berge lagen.

Ihre Schmiedehämmer waren berühmt, ihr Stahl so zuverlässig wie die Gezeiten.
Aber vor zwölf Jahren verstummte alles – kein Hammer, kein Gesang.
Nur ein einziges Echo blieb: das Flüstern, dass die Mine von Belgor's Rast nicht mehr sicher sei.

Die Leute von Sea Turtle meiden den Weg dorthin, besonders im Herbst, wenn der Wind die feuchte Meeresluft in die Berge drückt und die Felsen klingen lässt wie alte Knochen.
Trotzdem führte der Kopfgeldjäger Hawthorne Briggs seinen Auftrag aus: Er sollte herausfinden, warum seit Wochen Pferde und Vieh spurlos verschwanden, immer am Fuß der Berge, immer in der Nähe der verschütteten Mine.

Hawthorne war ein erfahrener Mann – halb Originee, halb Siedler – und glaubte nicht an Märchen. Als er das alte Eingangstor erreichte, war der Vollmond bereits aufgegangen. Dort fand er die Schienen der alten Loren verbogen wie mit Gewalt zurechtgedreht. Der Geruch nach Rost und Salzwasser lag in der Luft.

Die Runen, die Schrift der Zwerge, am Tor waren ausgekratzt, als hätte jemand sie mit Fingernägeln aus dem Stein geschabt.

„Kein gutes Zeichen", murmelte Hawthorne.

Er zündete eine Grubenlampe an, stocherte durch Geröll und trat in die Finsternis ein.
Je tiefer er ging, desto feuchter wurde die Luft. Salzig. Viel zu salzig für einen Berg.

Nach einer Stunde hörte er es zum ersten Mal:
Ein Klopfen.
Langsam.
In absoluter Dunkelheit.
Nicht wie ein Hammer.
Eher wie... ein Herzschlag.

Er folgte dem Geräusch, bis er in eine große Halle kam. Die Schmiedefeuer waren längst erloschen, aber die Ambosse standen da wie Grabsteine. In der Mitte lag etwas Unerwartetes: ein dünner Wasserfilm, der stetig aus einer Spalte im Boden emporstieg. Er schmeckte nach Meer, als Hawthorne seinen Finger hineinhielt und kostete.

„Wie kommt Salzwasser hierher?" flüsterte er.

Dann sah er es.
Auf einem Amboss lag ein Helm. Ein Zwergenhelm, schwer, kunstvoll. Doch er war nach außen hin aufgedrückt – als sei er von innen herausgesprengt worden.

Bevor Hawthorne ihn berühren konnte, hörte er Luftblasen.
Kleine, platzende Blasen.
Er drehte sich um.
Der Wasserfilm war nicht mehr dünn. Er hob sich, wuchs, kräuselte sich. Eine schwarze Hand schob sich hervor – stumpf, geschwollen, die Fingernägel gesplittert wie Muschelschalen.

Dann eine zweite.
Dann das Gesicht.
Ein Zwerg. Oder das, was von einem übrig war.

Die Haut verquollen wie nach Wochen im Meer, die Augen blind, aber suchend.
Er bewegte sich nicht wie ein Lebender – nicht wie ein Toter – sondern wie einer, der unter drückenden Wasserschichten nach Luft schnappt. Eine schmierige Flüssigkeit lief von seinem Bart, tropfte zischend auf den Stein.

Hawthorne wich zurück.
„Was beim Guten Manne—"

Der Zwerg hob den Kopf, und aus seinem Mund tropfte Meerwasser.
Er formte Worte. Sie klangen nicht wie Sprache.
Es war ein Singen. Ein tiefer, gurgelnder, verzerrter Gesang.

Der Herzschlag an den Wänden antwortete. Er wurde schneller und schneller.
Die anderen tauchten auf.

Erst drei. Dann fünf. Dann mehr, die aus Ritzen, Spalten und Löchern an die Oberfläche drangen wie ertrunkene Krabben. Zwergengeister, aber nicht geisterhaft – sie hatten Gewicht, rochen nach Salz und Gärung.
Nicht tot, nicht lebendig. Nur: „Zurückgelassen."

Hawthorne begriff.
Die Zwerge waren nicht verschüttet worden. Die Mine war geflutet – aber nicht vom Meer. Von etwas verdrehtem. Vom Falschen Meer.

Etwas unter dem Gebirge hatte sich aufgetan und sie geholt, fortgetragen, geformt.
Der erste Zwerg kam näher. Er streckte eine Hand aus, die viel zu kalt war, viel zu nass.
Seine Stimme klang wie ein brechender Deich:

„Tiiiefe... singt... nicht... meeehr..."

Der Lichtschein flackerte. Hawthorne stolperte zurück.
Die Lampenflamme wurde blau. Der Boden vibrierte.

Er rannte.
Der Gesang folgte ihm. Wie Wellen. Wellen aus Stimmen, die nie hätten singen sollen.

Als er ins Freie stürzte, war der Morgen da. Er drehte sich nicht um. Er rannte den Berg hinab, bis er Sea Turtle sah.
Seit jener Nacht sagt man:
Wenn Nebel von der Küste heraufzieht, klingen die Berge seltsam feucht.
Manchmal hört man Klopfen. Manchmal Gesang.
Und wer sich traut, bei Vollmond in die Nähe des verschütteten Eingangs zu gehen, kann sehen, wie der Boden glänzt – als würde darunter das Meer noch immer atmen.

Die Legende vom dreifach verfluchten Totengräber namens Laternen-Jack

L.J. Holloway, Südstädte



Der Wind über den Death Marches roch nach Salz, Schlamm und altem Eisen, als Jack Holloway wieder einmal im Grab stand, das er selbst geschaufelt hatte. Die Schaufel in seiner Hand zitterte, nicht vor Anstrengung, sondern vor Durst. In seiner Manteltasche klirrte eine Flasche, halb leer und halb vergessen. Jack war Totengräber von Cinder's Rest, eine Stadt im Süden, die es heute auf keiner Karte von Outer West mehr gibt – der Einzige weit und breit, der sich freiwillig mit den Toten umgab. Er sagte immer, die Stille der Gräber sei ihm lieber als das Gerede der Lebenden. Aber die Wahrheit war: Die Lebenden mochten ihn nicht. Zu geizig, zu barsch, zu oft betrunken. Wenn einer starb, nahm Jack, was glänzte – einen Zahn, einen Ring, manchmal mehr. „Der Tod braucht keinen Lohn," sagte er und lachte, während er das Kreuz in die Erde rammte.

Seine Frau Mara war die Einzige, die ihn noch liebte, obwohl sie ihn längst fürchtete. Sie hatte den Zauber der Kräuter gelernt, um den Schlaf der Toten zu sichern, doch selbst der konnte Jacks Schatten nicht mehr vertreiben. Eines Nachts, als der Mond blutrot über den Sümpfen hing, kam er heim, sturzbetrunken und mit Gold in der Faust. Sie fragte ihn, woher es stamme. Er schlug mit der Faust auf den Tisch und schrie: „Von der Erde, wo's niemand mehr braucht!" – und als sie ihm den Rücken zukehrte, schubste er sie. Es war nicht stark, nur im Zorn. Doch sie fiel – hinaus in den Nebel, ins kalte Moor. Am nächsten Morgen fand er nur noch ihr Schultertuch, das sich um einen dürren Ast gewickelt hatte.

Seit dieser Nacht fand Jack den Weg nach Hause nicht mehr. Jeder Pfad, den er ging, führte ihn zurück zu einem Grab. Mal glaubte er, am Stadtrand von Cinder's Rest zu stehen, doch als er sich umdrehte, war nur Sumpf. Der Wind trug ihre Stimme zu ihm, wie ein Fluch, der nicht sterben konnte:

„Mögest du nie mehr heimkehren, Jack. Kein Feuer soll dich wärmen, kein Licht dich führen."

Und so irrte er, Nacht für Nacht, mit der Flasche als Kompass, in Kreisen um die Death Marches, von der Goldküste bis hoch zu den Bergen, durch die Prärie und durch die Wälder, durch ganz Outer West. Der erste Fluch hatte Wurzeln geschlagen.

Irgendwann, in einer jener endlosen Nächte, fiel er in den Morast und lag da, reglos, bis er das Gefühl hatte, die Sterne würden ihn auslachen. Da hörte er ein Flügelschlagen. Ein Licht senkte sich aus dem Nebel – eine Gestalt aus schimmerndem Dunst, mit Augen wie klares Wasser, in Form eines riesigen Adlers.
„Wer bist du?" stammelte er.

„Chillum, Outagee! Ich bin ein Nee-lee von Aqui Lanka," flüsterte der Geist. „Hüterin der Himmel und des reinen Wassers."
Jack fiel auf die Knie. „Reinige mich, Geist! Ich will frei sein von meinem Elend."
Der Nebel um sie verdichtete sich, und das Wesen sah tief in ihn hinein, öffnete die Augen ein zweites Mal und sah die Wahrheit.
„Du willst Vergebung, doch keine Reue. Du sammelst Münzen, aber keine Wahrheit. Darum sollst du sammeln, bis du begreifst."

„Was soll ich sammeln?"
„Seelen," sprach der Geist. „Die, die du verraten hast, betrogen, vergessen. Sammle sie, bis das Gleichgewicht wiederkehrt. Das soll dein Ba, dein Weg sein. A-ho!"
Dann hauchte sie ihren Atem über ihn. Kalter Dampf legte sich auf seine Haut, und etwas in ihm begann zu zählen – leise, endlos, mechanisch. Eins, zwei, drei... und so weiter, bis ins Nichts. Als er wieder allein war, roch der Wind nach Verwesung und Schuld. Der zweite Fluch hatte ihn gefunden.

Jahre vergingen, oder vielleicht waren es nur Nächte, die sich immer wieder wiederholten. Jack redete mit den Schatten und trank mit den Geistern. Manchmal glaubte er, Mara im Nebel lachen zu hören. Dann wieder war da nur das Plätschern seiner Flasche. Der Nebel hing schwer über dem Sumpf, an dessen Rand er torkelte. Kein Wind, kein Laut – nur das leise Gluckern des faulen Wassers und Jacks Schritte, müde, schleppend, als würde er gegen den Boden selbst kämpfen. Er roch nach Erde, Alkohol und Schuld. Seit Tagen – oder Wochen – irrte er. Vielleicht länger. Die Sonne schien ihn vergessen zu haben.

Er blieb stehen, als etwas Neues den Nebel durchschritt.
Das metallische Klicken von Sporen.
Langsam, gleichmäßig, wie der Pulsschlag eines anderen Herzens.

Jack richtete sich auf, tastete nach seiner Schaufel. „Wer da?“
Die Schritte kamen näher – ruhig, sicher, ohne Hast. Dann trat ein Mann aus dem Nebel. Ganz in Schwarz. Der Mantel fiel wie ein Schatten über den Schlamm, der Hut war tief ins Gesicht gezogen. Zwei Revolver ruhten an seiner Hüfte, blank wie nasser Stahl.

„Abend, Jack, du alter Totengräber!“ sagte er.

Jack zuckte. Niemand sprach ihn so an – nicht hier draußen, nicht mehr.
„Kenn ich dich?“
„Ich kenn dich,“ sagte der Mann ruhig. „Und das reicht.“

Jack spürte, wie sich der Sumpf unter seinen Füßen kälter anfühlte. „Und wer bist du, der meinen Namen kennt?“
„Man nennt mich Snake. Trapper Snake.“

Jack sog scharf die Luft ein. „Ein Kopfgeldjäger?“
Snake schüttelte leicht den Kopf. „Nein. Ich jag keine Körper, Jack. Ich jag, was bleibt, wenn der Körper aufhört zu reden.“

Er trat näher. Der Nebel wich ihm aus, als hätte er Angst.
Jack sah jetzt das Gesicht – nicht hässlich, nicht schön, einfach... falsch. Zu ruhig. Zu leer.
„Wenn du was willst, ich hab nichts,“ knurrte Jack. „Nur Schulden und Sünden.“
„Sünden genügen.“ Snake lächelte dünn. „Manche zahlen besser als Gold.“

Jack nahm einen Schluck aus seiner Flasche. „Ich bin verflucht. Zweimal. Erst von ihr...“ – er deutete auf die Dunkelheit, wo die Erinnerung an seine Frau wohnte – „...dann vom Himmel selbst. Ich kann nicht sterben, nicht schlafen, nicht heimkehren. Ich will nicht mehr der zweifach verfluchte Totengräber sein.“

Snake nickte langsam, als würde er jedes Wort schmecken.
„Das ist dein Wunsch?“
„Ja.“
Snake zog den rechten Revolver. Keine Eile. Kein Zögern. Jede Bewegung klang wie ein Satz in einem Gebet, das er schon tausendmal gesprochen hatte.

Der Lauf zeigte nicht auf Jack, sondern auf den Boden.
Ein Schuss. Dumpf. Kein Echo. Der Nebel bebte.
Wo die Kugel einschlug, begann das Wasser zu glühen – erst trüb, dann blau, dann klar wie Glas. Eine Flamme stieg auf, kalt, lautlos, makellos.

Snake steckte den Revolver zurück und holte aus seinem Mantel eine alte, eiserne Laterne hervor, die Laterne eines Friedhofwächters. Sie war schwarz wie Ruß, rissig, alt wie die Erde selbst. Mit einer Handbewegung schob er die blaue Flamme hinein – sie blieb, als gehöre sie dort schon immer.

„Hier," sagte er. „Ein Licht für deinen Weg."

Jack wich zurück. „Ich brauch kein Licht. Ich brauch Ruhe."

„Dann sammel sie," sagte Snake ruhig. „Für jede Seele, die du findest, wird sie heller. Wenn sie hell genug ist – findest du vielleicht heim."

Jack starrte in das kalte Blau. „Und wenn ich sie nicht trage?"
„Dann trägt sie dich," flüsterte Snake.
Jack sah ihn an, trotzig. „Was bin ich dann?"

Snake lächelte – das erste echte Lächeln, aber es war schlimmer als ein Schuss.
„Ich erfülle dir deinen Wunsch. Du bist nicht mehr der der zweifach verfluchte Totengräber."
Das Lächeln wurde breiter.

„Du bist jetzt der dreifach Verfluchte, Jack.
Nicht nur ein Totengräber mehr – sondern ein Sammler und auch Jäger.
Wenn du weinst, brennt sie heller. Wenn du sündigst, dunkler.
Und wenn sie je verlöscht... dann bist du frei."

Jack nahm die Laterne. Sie war schwerer, als sie aussah. Das Licht zitterte, als er sie anhob – und für einen Moment glaubte er, das Gesicht seiner Frau darin zu sehen.
„Mara...?" flüsterte er.
Snake sah zu, schweigend. Dann zog er den Hut tiefer ins Gesicht und sagte leise:
„Manchmal leuchtet sie für dich. Manchmal gegen dich, Laternen-Jack."

Jack wollte fragen, was das heißt – aber Snake war schon fort. Keine Spur, kein Schritt. Nur der Geruch von Pulver, Metall und Asche blieb.

Er stand allein im Nebel. Das blaue Licht fiel auf seinen Schatten, und der Schatten folgte ihm, egal in welche Richtung er ging.
Er setzte den Fuß nach vorne.
Und wieder.
Und der Sumpf nahm ihn auf –
während der Wind leise flüsterte:
„Dreifach verflucht... und endlich wahr."

Erst später, als die Laterne heller brannte, als sie sollte, und Flüstern darin aufstieg – Stimmen, die bettelten, schrien, beteten – da begriff Jack, was Snake ihm gegeben hatte. Nicht Erlösung, sondern Aufgabe. Nicht Führung, sondern Bürde. Jede Seele, die er einfing, nährte die Flamme, doch fraß ein Stück seiner eigenen. Snake hatte seinen Wunsch erfüllt – auf verdrehte Weise. Jack war kein Totengräber mehr. Er war der Sammler der Verdammten geworden.

Seit jener Nacht wandert Jack durch Outer West, mit der blauen Laterne in der Hand. Manchmal sieht man ihr Licht über den Sümpfen oder der Prärie tanzen, ein sanftes, trauriges Flackern, das Wanderer verführt, ihm zu folgen. Manche sagen, er bringt verlorene Seelen heim. Andere behaupten, er sucht sie nur, um die Zahl zu füllen – sechshundertsechsundsechzig mal sechshundertsechsundsechzig. Doch wer ihm begegnet und tief genug in die Flamme blickt, sieht darin Gesichter – und eines davon, so heißt es, ist sein eigenes.

Wenn der Wind über die Weiten der Prärie weht, hört man manchmal eine Stimme zwischen den Nebeln sagen:

„Ich such' nur heim."

Und dann erlischt das Licht für einen Herzschlag.
Nur, um kurz darauf wieder zu flammen –
blau, einsam, und still vor Reue.

Die Nacht des Jägers

S.A.Squatch, Mountana



Ich erinnere mich an jede Nacht im Wald. Aber manche sind dunkler als andere.
Diese hier... sie kroch wie kalter Rauch durch die Bäume, trug Stille in sich, die nicht von der Natur stammte. Es begann damit, dass die Tiere verschwanden. Erst die Hasen. Dann die Rehe. Dann selbst die Wölfe, die sonst nur vor Feuer flohen.

Ich spürte die Veränderung im Boden. Der Wald hielt den Atem an.
Ich war nicht allein.

Zuerst sah ich nichts. Nur Spuren. Knapp. Zielsicher. Fremd. Sie schnitten durch das Moos wie Messer. Ein Duft hing in der Luft – Metall, Öl... und etwas Bitteres, das nach Tod schmeckte. Ich folgte den Spuren, so wie ich es immer tue, wenn etwas dem Gleichgewicht schadet.

Der Wald ist mein Zuhause. Ich beschütze ihn. Und er spricht zu mir, wenn etwas Bösem sich nähert.

Die Spuren führten tiefer hinein, dorthin, wo das Licht nur wie ein sterbender Atem glimmt. Und dort hörte ich es: ein rhythmisches Klicken, wie Zähne, die gegeneinanderschlagen. Doch es waren keine Zähne. Es war etwas Mechanisches. Unnatürlich. Wieder hallte es. Wieder. Und wieder.

Ich duckte mich. Ich spürte, wie meine Muskeln sich spannten, wie leicht die Erde unter meinem Gewicht vibrierte.
Dann roch ich ihn. Schweiß. Angst. Eisen.
Kein Tier roch so. Kein Geist. Kein Dämon.
Aber ich wusste noch nicht, was ich jagte.

Ich bewegte mich lautlos. Jeder Schritt meiner Füße hinterließ nur einen Hauch im Laub. Die Nacht schien dichter zu werden, der Nebel ringelte sich um meine Brust. Und dann sah ich das erste Zeichen:
Ein Baum, frisch verletzt. Ein langer Schnitt im Stamm. Markiert. Als wäre der Wald selbst als Beute vorgesehen.

Mein Herz pochte schwer. Ich berührte die Wunde im Holz und spürte, wie der Baum zitterte – als wollte er Worte formen, aber keine Sprache fand. Ich ging weiter. Und hörte wieder das KLICK. Diesmal näher.

Gefolgt von einem anderen Geräusch: Rascheln. Heben. Senken. Schnaufen.
Und dann sah ich ihn.

Eine Gestalt zwischen den Stämmen. Gebückt. Bewegungen kantig und gezackt wie die eines verletzten Tieres. Aber er war kein Opfer. Die Dunkelheit schien an ihm zu kleben, als ernähre sie sich von ihm. Ich sah, wie er etwas an den Bäumen befestigte – kleine Metallstücke, scharf, funkelnd wie Zähne.

Ich wusste nicht, warum. Noch nicht.

Ich beobachtete ihn. Seine Bewegungen waren präzise, aber fiebrig. Er murmelte mit heiserer Stimme Worte, die kein Tier der Welt verstand. Ein Geruch von kaltem Rauch stieg mir in die Nase. Seine Hände... sie zitterten. Vor Wut. Oder Hunger. Oder etwas, das tiefer saß.

Er war das, was die Tiere vertrieb.
Er war das, wovor selbst die Schatten zurückwichen.
Er war das Monster in unserem Wald.
Also folgte ich ihm.

Er spannte eine Falle. Dann eine zweite. Dann eine dritte.
Alle mit Metallzähnen. Alle exakt auf der Höhe, auf der mein Volk läuft.
Jetzt verstand ich.

Der Wald erzitterte vor Schmerz, noch bevor die Fallen zuschnappten.
Und ich spürte eine Hitze in mir aufsteigen. Nicht Wut.
Gerechtigkeit.

Ich wartete, bis er allein war. Bis der Mond hinter den Wolken verschwand. Bis der Wald mir Deckung gab. Dann trat ich aus dem Schatten.
Er erstarrte.

Ich sah sein Gesicht – blass, hohl, gezeichnet von Nächten ohne Schlaf und einem Leben voller Dunkelheit.
In seinen Augen brannte ein Glanz, der mir fremd war.
Nicht tierisch.
Nicht übernatürlich.
Etwas Kaltes. Etwas Klar Berechnendes.

Er hob sein Werkzeug, als wäre es eine Waffe.

Ich brüllte.

Ein Schrei, der durch die Bäume fuhr wie ein Sturm.
Ein Schrei, der meine Größe, meine Kraft, mein Blut offenbarte.

Der Wald antwortete. Die Bäume bebten. Die Vögel in der Ferne stiegen wie schwarze Flecken in die Luft.
Doch er wich nicht zurück.
Er lächelte.
„Da bist du ja“, flüsterte er.
„Genau dich wollte ich.“

Und da erkannte ich es.
Zum ersten Mal, seit ich lebe:
Das Monster war ein Mensch.

Ein Trapper.
Ein Jäger von Dingen, die er nicht verstehen konnte.
Ein Dieb, der meinen Wald in Ketten legen wollte.

Und ich – der Erzähler dieser Geschichte, der Schatten in der Dunkelheit, der Beschützer des Waldes –
ich bin das, was euer Volk Sasquatch nennt.
Ich bin der, der die Jäger jagt.

Und in dieser Nacht... unterm Blutmond... wurde er die Beute.

La Desecada - Die Wehklage der Wüste

Ramirez Mieras, Exilo



„Setz dich hin, Amigo. Ja, genau da, ans Feuer.
Wenn du morgen durch die südlichen Dünen willst, dann gibt's etwas, das du wissen musst.
Hier in Exilo erzählt man so einiges, aber eines erzählen wir nicht zum Spaß: die Geschichte von La Desecada – Die Ausgedörrte."

Der Mann vor dir zieht sein Halstuch etwas fester. Der Wind geht warm, viel zu warm für die Uhrzeit.

„Weißt du, bevor wir hier Dörfer bauten und Straßen anlegten, zogen schon Siedler durch die Wüste. Eine von ihnen war Rosalinda. Gute Frau, harte Frau und dazu eine wahre Schönheit. Hatte zwei Kinder, Camila und den kleinen Teodoro. Ihr Mann, Mateo, wollte sie nach Norden bringen, dahin, wo's mehr Wasser gibt.
Aber sie gingen zu spät los. Und Exilo... Exilo wartet auf solche wie sie."

Er rückt näher ans Feuer und richtet seinen Sombrero.

„Es heißt, sie fanden den Weg aus der Wüste nicht und die Sonne habe sie drei Wochen lang verfolgt. Der Wagen brannte fast ab, die Pferde gingen ein, und die Wasserschläuche wurden so leicht, dass der Wind sie wie leere Hülsen anhob. Kinder können Hitze nicht so wegstecken wie wir. Die beiden... haben's nicht geschafft."

Der Erzähler sieht kurz ins Dunkel, als lausche er auf etwas, das du nicht hörst.

„Der Mann ist danach durchgedreht. Ist einfach weggelaufen, mitten in der Nacht, hat geschrien, sie wäre schuld, der Himmel wäre schuld, alle wären schuld. Rosalinda blieb allein zurück.

Was dann geschah, weiß niemand genau, doch die Legenden erzählen von einer Stille so tief, dass selbst die Eidechsen sich nicht rührten. Manche sagen, Rosalinda habe mit dem Guten Mann gesprochen. Andere behaupten, sie habe den Himmel verflucht, ihn herausgefordert, ihn angeschrien, bis ihre Stimme versagte.
Ein alter Originee-Traumtänzer schwor sogar, er habe in einer Vision die Nacht selbst gesehen, wie sie sich um Rosalinda gelegt habe — als würde die Finsternis etwas zurücknehmen, das ihr gehöre.

Man sagt, man habe sie Tage später gefunden — oder das, was von ihr übrig war.
Kein Wasser mehr im Körper, Lippen wie Leder.
Und das Gesicht... tja, das Gesicht hat nie jemand richtig beschrieben."

Er spuckt ins Feuer.

„Seitdem geht nachts eine Frau durch die Dünen. Dünn wie eine vertrocknete Yucca, Kleid grau wie Staub. Manchmal schwebt sie, manchmal sieht's aus, als wühle sie durch den Sand wie jemand, der was verloren hat. Ihr Gesicht liegt unter einem Schleier verborgen, doch wer töricht genug war, hineinzuschauen, spricht von Lippen, die aufgesprungen sind wie trockenes Leder, und Augen, die wie ausgedorrte Brunnen aussehen — dunkel, tief und ewig leer.
Aber reden tut sie immer gleich mit einer Stimme, wie eine Mischung aus Wind und Weinen."

Er neigt sich zu dir.

„Mis niños... mis niños... ¿dónde están mis niños...?"

„Es heißt übersetzt ´Meine Kinder... meine Kinder... wo sind meine Kinder?‘
Wenn du das hörst, reicht’s schon. Dann weißt du, du bist nicht allein.“

„Kinder holt sie am liebsten. Aber so einen Jüngling wie dich verschmäht sie auch nicht.
Sie spüren zuerst dieses warme Gefühl im Brustkorb, wie wenn jemand sie festhält. Schön warm, ehrlich gesagt. Zu warm.
Und dann laufen sie los, wie schlafend. Schritt für Schritt in die Wüste hinaus.
Am nächsten Morgen findest du nur Fußspuren. Und dann — nichts. Als wären sie in den Himmel gestiegen. Oder im Sand versunken.“

Er wirft einen Blick nach Süden.

„In den Dörfern stellen wir in den heißesten Nächten im Jahr Wasserschüsseln vor die Tür. Alte Trinkschalen, manchmal Silbermünzen daran. Nicht für uns — für sie.
Damit sie denkt, hier hat schon jemand ihren Kindern Wasser gebracht. Damit sie weiterzieht.“

Der Wind hebt kurz eine Staubfahne.

„Manchmal kommt La Desecada trotzdem nah an eines der Dörfer.
Der Wind wird plötzlich warm. Zu warm.
Und du hörst wieder ihre Stimme:

‚Ay mis niños... los he perdido... otra vez...‘
Also ‚Ach, meine Kinder... ich habe sie verloren... wieder einmal...‘
Als sag sie’s zu sich selbst. Oder zu denen, die sie heimholt.“

Er atmet tief ein und nimmt einen Schluck aus seiner Flasche.

„Willst du wissen, was das Schlimmste ist?
Die Leute denken immer, die Toten hätten keinen Grund mehr, irgendwohin zu wollen. Aber La Desecada hat einen. Und der ist stärker als Tod, Wüste, Hitze — alles.“

Er sieht dir lange übers Lagerfeuer hinweg in die Augen.

„Es gibt nichts Hartnäckigeres als eine Mutter, die glaubt, ihre Kinder rufen zu hören.
Und nichts Gefährlicheres als eine, die es nicht wahrhaben kann, dass sie sie nie wiederhört.“

Der Mann lehnt sich zurück und zieht das Halstuch wieder etwas tiefer ins Gesicht.

„Also, Amigo... wenn du morgen nach Süden willst, geh früh, geh schnell und geh nicht allein. Du sieht nämlich sehr jung aus.
Und wenn’s in der Nacht plötzlich warm wird, obwohl’s eigentlich kalt sein müsste...“

Seine Stimme wird leise.

„....dann renn. Denn das ist kein Wetter. Das ist sie.“

Der Ruf des Wendigo

Josep Rilligan, Mountana



„Kommt her, Kinder... her ans Feuer. Ja, so ist's gut. Setzt euch dicht zusammen, und hört gut zu. In Mountana, zwischen den krummen Fichten und den langen Schatten, da streift etwas umher, das keine Wärme kennt. Keine Wärme... und keine Gnade."

Unsere alte Ma Rilligan rückte mit ihrem wackligen Stuhl ein Stück näher an die Glut.
Der Wind pfiff durchs Gebälk. Es klang, als würde jemand tief draußen im Wald die Luft einsaugen.

„Bevor unsere Leute hier ankamen, bevor die ersten Hütten standen, ja, bevor überhaupt ein Pferdehuf diese Erde berührte, lebten hier die Originee. Und die kannten einen alten Geist. Einen sehr alten. Älter als die Berge, älter als der Schnee, älter als all unsere Namen.
Sie nannten ihn den Wendigo."

Sie wartete, bis die Flammen knackten.

„Man sagt, er sei einmal ein Mann gewesen. Ein ganz normaler Mann. Einer, der im Winter für seine Familie Holz schlug. Aber dann kam ein Sturm, wie ihn keiner von uns je gesehen hat. Drei Tage... drei Nächte... und er fand keinen Weg mehr nach Hause. Hunger fraß an seinem Bauch, Frost biss ihm in die Finger, der Wind schrie ihm ins Gesicht, bis er nicht mehr wusste, ob er noch Mensch war. Und da—"

Sie tippte mit einem knochigen Finger an die Tischplatte.
„Da hörte er eine Stimme."

Sie sprach leiser.

„Kinder... es war keine Menschenstimme. Und auch keine von einem Tier. Es war ein Wispern, als würde der Schnee selbst sprechen. Die Stimme versprach ihm Wärme. Leben. Weitergehen. Aber..." – sie hob warnend die Hand – „der Wald gibt niemals etwas her, ohne etwas dafür zu nehmen."

Ein Funke sprang auf, als wollte er ihren Worten zustimmen.

„Der Mann nahm das Angebot an. Und die Stimme kroch in seine Knochen, brach sie auf wie faules Holz. Ihr kennt das Knacken, wenn man einen alten Ast tritt? So klang's. Die Kälte holte sich sein Herz... aber ließ es in seiner Brust. Vereist. Still. Und an seiner Stelle wuchs nur eins: Hunger. Und so, Kinder... so wurde er zum Wendigo."

Sie fuhr mit der Hand durch die Luft, als zeichne sie die Gestalt nach.

„Dünn wie ein Zweig im Winter. Finger lang wie Krallen, Zähne wie gefrorener Stein. Und Augen... oh, diese Augen... Zwei helle Funken im Dunkeln, als würden die Sterne sterbend auf dich herabsehen."

Der Wind jaulten dreimal.
Ma Rilligan erstarrte.

„Habt ihr das gehört? Dreimal. Das ist sein Zeichen. So sagen die Originee. Wenn der Wind dreimal jault... und dann still bleibt wie ein Grab... dann lauscht der Wendigo. Lauscht, ob einer da draußen seinen Namen sagt."

Wir Kinder schoben sich automatisch näher aneinander.

„Und hört gut zu: Wenn euch der Wind euren eigenen Namen zuflüstert... dann ist das kein Freund. Dann ist das kein Mensch. Das ist der Hunger, der nach euch ruft."

Sie rieb sich wieder über die Arme.

„Die Leute aus der Stadt lachen. Nennen's Märchen, nennen's alter Weiber Gerede. Aber fragt die Holzfäller von Mountana. Fragt die Trapper, die zu weit nach Norden gehen. Manche kommen nicht zurück. Manche hinterlassen Spuren, die einfach... enden. Mitten im Schnee. Plötzlich. Als wären sie fortgetragen worden. Oder verschluckt."

Ein Holzscheit fiel in sich zusammen. Die Flammen wurden für einen Moment blau.

„Old Jim Redpath – ihr kennt ihn, den mit dem weißen Bart – der hat ihn gesehen. Ja, hat er. Er schwört's bei seiner Axt. Sagt, er habe den Wendigo zwischen zwei Fichten stehen sehen, groß wie ein Elch, ein Geweih wie ein Hirsch, dünn wie ein Schatten. Und Jim sagt: Um ihn herum ist der Schnee geschmolzen. Im tiefsten Winter! Als wäre der Geist so kalt, dass er uns die Wärme aus den Knochen saugt."

Sie sah jedes Kind einmal an.

„Darum, merkt euch das gut: Wenn ihr da draußen im Winter seid, tief im Wald... und plötzlich wird euch warm ums Herz... dann rennt. Nicht schreien. Nicht schauen. Nur rennen. Denn wenn's warm wird... dann steht etwas hinter euch, das eure Wärme haben will."

Ma Rilligan lehnte sich zurück. Ein langes, leises Ausatmen.

Dann löschte sie die Lampe.

„So endet die Geschichte... zumindest für diese Nacht."

Die Hinterbliebenen von Arkford Ridge

Dorothy Hankins, Howard/New Alabama



Westlich der Stadt Howard liegt ein Landstrich, der selbst unter den rauen Bewohnern von New Alabama nur mit gedämpfter Stimme erwähnt wird. Der Wald wird dort dichter, als wolle er jeden Eindringling verschlucken. Die Wege verlieren sich, und selbst die Tiere meiden die Pfade, die in Richtung der bewaldeten Anhöhen führen, die man Arkford Ridge nennt.

Dort, so erzählt man seit vielen Jahrzehnten, habe einst die Familie Kerrigan gewohnt — eine Sippe, deren Name nur selten ausgesprochen wird. Die Alten behaupten, ihre Blutlinie sei älter als jede Siedlung im County, und die Kerrigans hätten „andere Verpflichtungen" gehabt als jene, die man gewöhnlich mit Fleisch und Leben verbindet.

Die Geschichte nahm ihren Anfang, als der Holzfäller Oren Dublin verschwand. Er war ein kräftiger Mann, erfahren im Wald und nicht anfällig für Aberglauben.
Doch in den letzten Tagen vor seinem Verschwinden hatte seine Frau Ellen bemerkt, dass er nachts schlecht schlief.
Er murmelte im Traum, jemand rufe seinen Namen — nicht freundlich, nicht bittend, sondern wie ein uralter Befehl.
Eines Morgens kehrte er nicht von seiner Rodung zurück.

Suchtrupps schwärmten aus, begleitet von Hunden, die sich jedoch weigerten, weiter nach Westen zu gehen.
Am vierten Tag fanden sie Oren schließlich, aufrecht sitzend an einem Felsen, als wäre er nur müde geworden.
Doch seine Augen waren offen, ohne auch nur einen Funken Leben. Leer.

Hinter ihm, grob mit Kreide an den Stein geschmiert, stand:
„Ich habe ihren Namen gehört."
Die Umgebung war still und kalt, obwohl es mitten im Sommer war.
Kein Vogel, kein Insekt — nur die unheimliche Ruhe eines Ortes, der längst niemandem mehr gehörte.

Etwa zur gleichen Zeit berichtete der Fallensteller Silas O'Bream, ein einsamer Mann mit verwildertem Bart, von einer Begegnung im Wald. Er war in den westlichen Ausläufern unterwegs gewesen, als ihm ein Fremder begegnete — groß, bleich, mit Augen, die das Licht fraßen.
Der Mann habe ihn nach dem *Bond* gefragt, dem alten Bund.
Als Silas nicht verstand, lächelte der Fremde und sagte:
„Das Blut erinnert sich.
Der Pfad ist offen.
Bald kehren wir heim."

Dann sei er in die Bäume zurückgetreten und in einem Atemzug verschwunden.

Die Leute in Howard hörten Silas' Bericht mit wachsender Unruhe. Denn niemand wusste mehr genau, wann die Kerrigans die Gegend verlassen hatten — nur, dass sie es irgendwann getan hatten. Und dass sie nicht gegangen waren wie normale Menschen.

Der Sheriff beschloss, der Sache nachzugehen, und führte einige Männer an die Stelle, wo einst das Kerrigan-Haus gestanden hatte. Man fand nur noch den verwitterten Umriss eines Gebäudes: verrottete Balken, einen eingestürzten Schornstein, die Reste eines Zauns.
Doch im Innern lagen Dinge, die nicht der Zeit gehörten.
Knochen — menschliche Knochen — in ordentlichen Reihen auf dem Erdboden platziert.
Nicht wie Überreste eines Unglücks, sondern wie Archivgut.
Etwas hatte diese Knochen nicht zurückgelassen, sondern sortiert.
An der Rückwand fand man einen frischen Handabdruck, geschwärzt von etwas, das weder Ruß noch Blut allein war.

Beim Anblick verließ die Männer ein Gedanke nicht mehr:
Das Haus war seit Jahrzehnten verlassen... und doch offensichtlich bewohnt.

In den folgenden Nächten breiteten sich merkwürdige Geräusche von Arkford Ridge über Howard aus.
Ein kaum hörbares Summen zuerst, dann murmelnde Stimmen, die aus der Richtung des Waldes drangen.
Die Worte waren alt, unverständlich, aber die Melodie war eine Litanei – ein Ruf oder ein Ritual.

Schließlich verschwand der Sheriff. Man fand seine Spur bis an den Rand des Waldes, dann verlor sie sich.
Kein Kampf, kein Blut. Nur Stille.

Silas O'Bream tauchte zwei Tage später wieder auf, bleich, barfuß, und mit glasigem Blick.
Er sprach nur noch einen einzigen Satz:
„Sie sind zurückgekehrt.
Nicht in die Häuser...
in das Blut."

Mehr war aus ihm nicht herauszubringen. Noch in derselben Nacht verstarb er.

Den letzten Ausschlag gab ein Vorfall, den mehrere Bewohner beobachteten.
Ein Mann – hochgewachsen, ungemein schmal, die Haut hart wie altes Pergament – stand am Rand der westlichen Straße und blickte schweigend zur Stadt. Seine Kleidung wirkte alt, richtig antik.
Alle, die ihn sahen, waren sich sicher: Das war kein gewöhnlicher Mensch.
Als er sich schließlich bewegte, schritt er mit einer Gelassenheit, die nicht die seine zu sein schien.
Er verbreitete das Gefühl, man sehe etwas, das nur zufällig eine menschliche Form angenommen hatte.
Ein alter Trapper, der in dieser Nacht auf der Straße war, schwor später, er habe gehört, wie der Fremde flüsterte:

„Der Bond ist erfüllt.
Die Familie erhebt sich."

Dann verschwand er wieder unter den Bäumen, so lautlos wie Nebel.

Seit jener Nacht meidet jeder Bewohner von Howard die westlichen Wälder. Keiner schneidet dort Holz, keiner legt Fallen, keiner geht länger als nötig in diese Richtung. Doch manchmal, wenn der Wind aus dem Westen kommt, hört man einen Chor von Stimmen – nicht laut, aber eindringlich genug, um im Herzen des Hörers zu nagen.

Und wer genau hinhört, meint zwischen den fremden Silben Namen zu erkennen. Namen von Menschen, die in jüngster Zeit verschwunden sind. Und manchmal auch Namen der Lebenden.

Niemand weiß, ob die Kerrigans einst Menschen waren.
Oder ob sie etwas anderem dienten, lange bevor jemand Howard gründete.

Aber eines weiß inzwischen jeder im County:
Sie sind nicht verschwunden.
Nur still gewesen.
Und jetzt sind sie wieder zu Hause.

Das schwarze Blei von Eureka

Dorothy Hankins, Howard/New Alabama



Man erzählt sich, Cole sei schon ein gefährlicher Mann gewesen, bevor er nach Eureka kam.

Eureka ist nun mal eine der westlichsten Siedlungen und gilt bis heute als Zufluchtsort für all jene, die „weit genug weg“ wollten — weg von den Regeln, der Ordnung und den neugierigen Augen von Capital City. Gegründet wurde sie von einer Gruppe Siedler, die von den Chronisten später nur als Sonderlinge, Spinner, Freidenker, Idealisten und Visionäre beschrieben wurden. Sie suchten ein Land, das sie nicht maßregelte, sondern gewähren ließ; ein Ort, an dem die lauten wie auch die leisen Träume gleichermaßen Platz fanden.

Welchem Traum Cole nachjagte, das weiß bis heute niemand.
Ja, er war ein gefährlicher Mann. Aber etwas veränderte ihn erst auf seinem Zug aus dem Norden — aus jenem Landstrich oberhalb der Stadt, wo die Klippen der Küste zerklüftet sind wie eingerissene Narben und wo die Bäume alt genug wirken, um Erinnerungen zu haben, die kein Mensch kennen sollte.

Cole redete selten über jene Reise.
Er erzählte nur, das Pferd sei nervös gewesen, als würde es etwas hören, das kein menschliches Ohr wahrnehmen könne.
Und er selbst habe dort „etwas Metallisches im Boden klirren“ gehört, obwohl weit und breit kein Wind gegangen sei.
Als er schließlich in Eureka eintraf, trug er neben seinen beiden Colts ein drittes Ding bei sich in seiner Tasche — ein Stück schwärzliches, unregelmäßiges Erz, härter als Eisen, schwerer als alles, was man aus gewöhnlichem Blei schmiedet oder gießt, mit einem unheilvollen bläulichen Schimmer.

Woher er es hatte, wusste niemand.
Als man ihn fragte, lächelte er nur dünn und sagte:
„Gefunden, wo keiner gehen will.“
Mehr verriet er nie.

Doch mit diesem Fund begann die Legende.
Cole stellte sich wie üblich in der Mittagshitze mitten auf die Hauptstraße, um Fremde und Einheimische gleichermaßen herauszufordern. Er war ein Gunslinger alter Schule, einer von denen, deren Schatten in den Straßen länger war als ihr Name. Ein Revolverheld, wie man ihn sonst nur aus Liedern kennt: aufrechter Stand, sprach ruhig, hatte wache Augen und Hände schnell wie Messerblitze.

Stolz richtete er sein blitzblaues Hemd und sein rotes Halstuch, stützte sich lässig gegen einen Pfosten und fragte mit kalter Stimme:
„Wer von euch meint, schneller ziehen zu können?“
Diese Worte waren wie ein Urteil.
Vier Männer versuchten ihr Glück.
Keiner traf.
Cole hingegen schoss, als würden seine Hände nicht aus Fleisch bestehen, sondern aus dunklem, unnachgiebigem Metall.
Vier lagen kurz darauf reglos im Staub.

Aber die Leute von Eureka bemerkten schnell, dass seit seiner Rückkehr aus dem Norden etwas nicht mehr stimmte.
Nach jedem Schuss aus seinen Colts hallte ein dumpfer, bleischwerer Nachklang durch die Straße, als sei die Kugel selbst verflucht, unirdisch schwer.
Wenn die Sonne im richtigen Winkel auf seine Munition fiel, flackerte das Metall, als glimme darin ein verhaltener innerer Schein — wie ein Auge, das zuschaut.

Mit jedem gewonnenen Duell wuchs sein Ruf, aber auch die Gerüchte.

Das Metall, das Cole gefunden hatte, sei kein gewöhnliches Erz.
Es sei älter, als die Hügel selbst, vielleicht aus einer längst begrabenen Mine, die die Pioniere aus gutem Grund nie wieder geöffnet hatten.
Andere behaupteten, er habe es im Nest eines Dinges gefunden, das nicht bei Tageslicht existiert, etwas aus der Zeit vor der großen Auskehrung.

Wie auch immer:
Je länger Cole das Metall bei sich trug, desto mehr wirkte es, als würde es ihn tragen — oder sogar verändern.
Er sprach weniger. Schlief kaum.
Manche sagten, er höre nachts ein Flüstern, ein leichtes Kratzen, als würde das Metall mit ihm reden.
Und nachts, wenn niemand hinsah, hörte man etwas in seiner Satteltasche — ein schabendes Pulsieren, wie das Schlagen eines zweiten Herzens aus Metall.
Jeden Tag wirkten sein Hemd und sein Halstuch grauer und weniger farbenprächtig.

Dann kam der Blutmond.
Cole traf einen Fremden am Ende der Straße, genau dort, wo die Schatten der Gebäude wie schwarze Gräben wirkten. Einen Fremden ganz in schwarz gekleidet.
Er forderte ihn zum Duell heraus — das tat Cole immer.
Doch diesmal hörte niemand den Ausgang.

Im Morgengrauen fand man nur Coles Pferd, leblos, wie von innen heraus ausgelaugt, als hätte ihm jemand das Leben ausgesaugt.
Dazu war das Rückgrat gebrochen, als wäre eine zu große Last auf dem Rücken des Pferdes gelegen.
Neben dem Kadaver: drei grauschwarze Tropfen im Staub, hart wie Stein, kalt wie Schuld. Wie geschmolzenes Metall, welches abgekühlt war.
Und daneben eine tiefe Schleifspur im Boden, als hätte etwas Schweres, Unmenschliches sich in die Dunkelheit gezogen.

Cole selbst war verschwunden.

Seit jener Nacht sieht man in den Hügeln gelegentlich eine Silhouette:
einen Mann mit Hut, aber ohne Gesicht, dessen Konturen im Mondlicht metallisch flimmern, als ob etwas Schwarzes unter seiner Haut fließe.
Sein Gang klingt, als fielen bleierne Gewichte nacheinander auf den Boden.
Und manchmal hebt er die Hand, als wolle er wieder zum Duell fordern — doch seine Finger bewegen sich schwer, unnatürlich schwer, als würden sie aus verflüssigtem Blei bestehen.

Die Leute sagen, das Erz, das er im Norden fand, habe seinen Namen genommen.
Und nun suche es nach neuen.

Wenn der Vollmond steht, keine Prise vom Meer her weht und die Nacht sich anfühlt, als sei sie aus Blei gegossen, dann soll man die Straße meiden.
Denn irgendwo dort draußen fordert der nun namenlose Gunslinger wieder jemanden zum Ziehen heraus —
und die Kugel, die er abfeuert, gehört längst nicht mehr ihm, sondern dem Metall, das ihn fand.

Doch der Preis sei nicht mehr ein schneller Schuss, sondern die Seele selbst, die das schwarze Blei in sich zieht wie ein Magnet.

Und wenn in den Hügeln die „bleierne Stille“ einkehrt und alle Geräusche ersticken, dann weiß man:
Der Gunslinger hat wieder jemandes Namen gehört.
Und er kommt.

Furo-Tuka-Lanka – Der Monsterfisch von Lake Sinister

John "Old Man" Silver, Westlich des Lake Sinister / Mountanas



Howdy Juliette, wer immer dies liest. Es wurde nach unseren Geschichten gefragt, nach dem Grusel, den wir hier draußen kennen. Nun, ich bin John Silver, aber die meisten nennen mich Old Man Silver. Ich wohne westlich vom Lake Sinister, und ich hab' genug Jahre auf dem Buckel, um zu wissen, wovon ich rede, wenn's um den See geht. Ich hab's dir schon gesagt, oder ich sags dir jetzt:

Bleib weg von der Mitte, bleib weg von der Insel. Und flüster bloß nicht seinen Namen, wenn die Nacht zu dunkel wird.

Aber du hast dieses Buch in der Hand, also willst du wohl die ganze Garn hören. Also passt auf, ihre Leute.

Der See, dieser Lake Sinister, der liegt da oben im Nordosten, wo die Shiez Mountains ihre kalten Arme ausstrecken und das Schmelzwasser runterknallt. Das macht das Wasser so kalt, dass dir selbst im Hochsommer die Eier einfrieren würden, wenn du zu lange drin bleibst. Und der See, der ist komisch geformt, weißte? Wie so'n großes '0'. Und mitten in dem '0', da liegt diese Insel. Keiner wohnt da, keiner soll da wohnen, kein vernünftiger Mensch tut das. Dicht bewachsen ist die, die Bäume sehen aus wie alte, knochige Finger, die nach'm Himmel greifen. Und von da, wo der See runterläuft, Richtung Lake Dexter, bis hoch zu den Bergzuflüssen — überall wissen wir's:
Meide die Mitte.
Meide die Insel.
Und sag nicht „Furo-Tuka-Lanka".

Das ist der Name, den die Originees ihm gegeben haben, die Stämme hier in der Gegend. Haben sie mir mal erklärt, die Alten. Heißt so viel wie „großer wütender Fisch". Und glaub mir, das passt. Die Originees warnen ihre Kinder davor, und wenn die Geisternächte kommen, werfen die manchmal so komische Opfergaben vom Ufer aus in den See. Nicht, dass es hilft. Nur um ihn abzulenken, sagen sie. Der Hunger von dem Ding... den kriegst du nicht gestillt. Niemals.

Niemand weiß genau, woher es kommt. Manche der Elfen raunen, er sei ein uraltes Wesen, ein verschollenes Relikt aus der Zeit, bevor die Berge standen, das tief im kalten Wasser überdauert hat. Zwergen-Schürfer, die einst zu tief gruben, sprachen von Erdschlünden unter dem See, die in eine andere, finstere Dimension führten, und von dort sei dieser Leviathan einst aufgestiegen. Die Menschen nennen ihn oft nur der Monsterfisch von Lake Sinister.

Was das ist? Ein Vieh, ein Ungetüm. Ein Monster, wie du's noch nicht gesehen hast. So groß, dass es locker 'nen ausgewachsenen Elch schlucken könnte. Und das tut's auch, hab ich gehört. Haben schon ein paar Herden am Ufer getrunken, die waren plötzlich weg. Seine Schuppen sind so dunkel wie die schwärzeste Mitternacht, und oft bedeckt von so'nem schleimigen Film aus Algen und Schlamm. Macht ihn in der Tiefe fast unsichtbar. Aber meistens siehst du ihn nicht, der ist so schnell, der ist wie 'n Schatten in der Tiefe. Sein Maul — das ist wie 'n Höllenschlund, voller Zähne, scharf wie frisch geschliffene Messerklingen. Die brechen dir die Knochen, als wären's trockene Äste. Oder das Holz von deinem Boot.

Die Augen... ach, die Augen. Schwarz und leer sind die, so erzähl'n sich's die Überlebenden, und ich hab's auch schon selbst in meinen Träumen gesehen. Aber wenn der Blutmond am Himmel steht, dann, ja dann, leuchten die auf. So 'n tiefrotes Glimmen, wie die Glut von ner Schmiede, die sich an dir festfrisst. Und da siehst du's: Da ist Wut drin. Und Hunger. Unendlicher Hunger. Manche sagen, das Ding ist älter als die Berge selbst, 'n Relikt aus einer Zeit, wo die Welt noch voller Schrecken war, älter als Outer West selbst. Und ich glaub's. Ich glaub's ganz fest.

Furo-Tuka-Lanka, der ist der reine, blinde Hunger, als würde ihn der Wendigo reiten. Eine Naturgewalt, die in den dunkelsten Winkeln des Sees lauert. Der frisst alles, was ihm vor die Kiefer kommt. Kleine Fische, große Fische, Rehe, Elche, Biber, sogar Bären, und ja... auch Leute. Fischer, die zu weit rausfahren. Siedler, die mal 'n Blick auf die Insel werfen wollen. Sogar so'n Huckster, nen

Spielkartenmagier, hab ich mal gehört, hat's mal versucht. Meinte, er könnte die Energien vom See studieren. Haben nur noch seinen Hut gefunden, angeschwemmt am Ufer. Ohne ihn dran.

Aber am schlimmsten ist seine Jagd um diese verdammte Insel in der Mitte. Die ist ja wie gesagt unbewohnt, aber für Furo-Tuka-Lanka ist das sein Zuhause. Sein Jagdgrund. Seine... Speisekammer. Er stößt von den bewaldeten Ufern der Insel hoch, wenn ein Boot zu nah kommt. Rammt die Kähne, wirft die Leute ins eiskalte Wasser. Hab schon gehört, wie Leute verzweifelt auf die Insel springen wollten, um sich in den Bäumen zu verstecken. Aber das Ding ist schneller. Ehe die 'n Baum erreichen, ist ein riesiges Maul da und weg sind sie.

Die, die's dann doch an Land schaffen und sich aus dem Staub machen – die können nicht mehr viel erzählen. Die sprechen von Wellen, die aus dem Nichts kommen, mitten auf dem See. Von 'nem Grollen unter'm Bootskiel, so tief, dass es dir die Zähne klappern lässt. Und von 'nem kurzen, hellen Schimmer unter der Oberfläche, so'n riesiger Schatten, ehe dein Freund verschwunden ist. Und wenn dann mal was angespült wird, meistens da, wo der See nach Lake Dexter abfließt... Junge, das willst du nicht sehen. Gliedmaßen fehlen, riesige, runde Bisswunden. So, wie's kein Tier machen kann, das wir kennen. Die Zwergen-Schmiede aus den Minen im Westen, die sich das mal angeseh'n haben, die meinten, da wären Reste von 'nem Gestein drin, das sie nicht kannten. So alt. So finster.

Aber am aller-, allerschlimmsten sind die Blutmond-Nächte. Dann, ja dann, wird der Monsterfisch wirklich verrückt. Sein Hunger ist dann unstillbar, er wird noch frecher, noch wütender. Dann hörst du das pulsierende Grollen aus der Tiefe. Das schüttelt den ganzen See. Und das Wasser um die Insel, das fängt dann an, richtig zu brodeln und zu schäumen. Und dieser Geruch... so'n fauliger Geruch nach totem Fisch und Moor steigt dann auf und legt sich über alles. Jedes Jahr in diesen Nächten verschwinden ein paar mehr Leute. Die, die's mit ihren Booten über den See müssen, die halten sich dann ganz nah am Ufer, so weit wie möglich von dieser verdammten Insel entfernt.

Dieser Monsterfisch, Furo-Tuka-Lanka, der ist 'ne Warnung, ihr Leser da draußen. Für alle, die denken, sie könnten diese Wildnis hier beherrschen. Oder die Geheimnisse des Sees lüften. Horcht auf den alten Silver! Der ist 'n Albtraum aus der Tiefe, 'ne blutrünstige Naturgewalt. Verkörpert die wahre, urtümliche und ungezähmte Macht – unberechenbar, gnadenlos und tödlich. Sein Name ist 'ne Drohung, die wir hier seit Ewigkeiten weitergeben. Und die wird niemals verstummen. Erinnert uns alle dran: Auch wenn wir Shiezpulver und Magie haben, die alten Monster... die sind immer noch da. Und die warten. Wart nur ab, bis der nächste Blutmond kommt. Dann hörst du's vielleicht selbst. Und dann... dann ist es vielleicht schon zu spät.

Eine große Danksagung an all jene,
welche ihre Geschichten & Erzählungen eingesendet haben.
Ohne Euch wäre diese Sammlung nicht möglich geworden.

"ALS DER WIND IN DIESER NACHT UMS CAMP PFIFF, HÖRTE ES SICH NICHT NACH WIND AN, SONDERN NACH DEN LETZTEN ATEMZÜGEN EINES MANNES..."

IN DEN KALTEN WOCHEN VOR UND NACH DEN GEISTERNÄCHTEN RUHEN DIE GEWEHRE. DIE KOHLEN BRENNEN TIEF, DIE KARTEN WERDEN GEMISCHT UND DIE GESCHICHTEN BEGINNEN ZU FLÜSTERN. IM OUTER WEST WERDEN SAGEN NICHT GELESEN, SIE WERDEN ERLEBT UND WEITER GEGEBEN - AM KNISTERNDEN LAGERFEUER, IM STAUBIGEN SALOON ODER IM SCHATTEN EINER MAGISCHEN KAKTEE.

DER VERLAG GOLD COAST WAZOO SCHICKTE BOTEN & ANZEIGEN IN JEDEN WINKEL DES LANDES, VON KÜSTE ZU KÜSTE. WIR RIEFEN DIE BEWOHNER AUF, IHRE SCHAURIGSTEN BEGEGNUNGEN, IHRE HARTNÄCKIGSTEN LEGENDEN UND DIE DUNKELSTEN GEHEIMNISSE IHRER HEIMAT AUFZUSCHREIBEN.

SIE HALTEN DAS ERGEBNIS IN IHREN HÄNDEN: EINE UNGESÜßTE, ROHE SAMMLUNG VON WAHRHAFT SCHRECKLICHEN BEGEBENHEITEN. EIN KALEIDOSKOP AUS GEISTERN, HEXEREI, VERFLUCHTEN CLANS UND MYSTISCHEN WESEN, DIE IN DEN WÄLDERN LAUERN.

LESEN SIE DIE ERZÄHLUNGEN, DIE IHRE NACHBARN, IHRE SHERIFFS UND IHRE TRAPPER UND SCHÜRFER SELBST AUF PAPIER GEBANNT HABEN. DENN DIE SCHLIMMSTEN MONSTER SIND KEINE FABELN - SIE SIND REAL!

VON DEN LAGERFEUERN ZU IHRER HAND.
AUTHENTISCH. UNVERFÄLSCHT.
VON ÜBERLEBENDEN SELBST ERZÄHLT.