

Clarissa Hyde

Schloss Hyde

Dämonische Parasiten

Die Geheimnisse meiner Vergangenheit

Der gefangene Geist

Angriff der Wasserzombies

Die Vampire aus der Gruft

Geisterwut

Facts

Das Geheimnis
der Unterwasserhöhle

Der Selbstmord-Dämon

zur Serie

Evil Clarissa

Die Hexe und das Medium

Verheiratet mit einer Untoten

Schwach dem Teufel

Hexenverdopplung

Thorsten Roth

Clarissa Hyde – Facts zur Serie

In dieser Aufstellung gibt es einige Informationen und Hintergründe zu der Serie *Clarissa Hyde*, geschrieben von Thorsten Roth. Es geht dabei in erster Linie um die Einordnung in historische Kontexte, aber auch um Informationen, wo Anleihen aus der Realität, der Geschichte, der Literatur oder dem Fernsehen in der Serie verarbeitet wurden. Außerdem gibt es Hinweise, inwiefern Geschichten untereinander stark miteinander verknüpft sind.

Aber aufgepasst, manche der Informationen sind auch Spoiler für die jeweilige Geschichte und in seltenen Fällen auch für spätere Geschichten. Wer also noch nicht weit genug mit dem Lesen der Serie ist, der sollte rechtzeitig Schluss machen und die folgenden Texte besser noch nicht bis zum Ende lesen. Zuletzt gibt es auch noch ein paar Informationen zur Serie allgemein und zu den anderen Autorentätigkeiten, die ebenfalls zum Download bereitstehen.

Allgemein zur Serie Clarissa Hyde

Die Serie gibt es nun schon seit mehr als 20 Jahren und dürfte inzwischen die langlebige kostenlose Serie sein, die es im Netz zu finden gibt. Sie erfreut sich ständig wachsender Popularität, hat eine eigene Facebook-Seite, einen Fanclub und ist auf diversen Seiten verlinkt. Außerdem scheinen die Geschichten bereits ins Russische übersetzt worden zu sein. Über jegliche Werbung bin ich dankbar, aber verdienen tue ich bisher nichts an der Serie. Trotzdem freut es mich, dass sogar Amazon meine Geschichten für Werbung für seinen Kindle benutzt (hier der Link: <http://www.kindle-tipps.de/kindle-buecher-kostenlos-2/>).

Zur Serie selbst, ich sehe sie als eine Mischung aus *John Sinclair*, *Buffy* und *Charmed*. 3 Serien, die ich sehr geliebt habe. Aus *John Sinclair* habe ich so ein wenig das Universum des Bösen entnommen (z.B. die Figur Asmodis), die positiven Charaktere erinnern sicherlich stark an die Figuren aus *Buffy*, aber die Hexerei kommt ein wenig mehr aus *Charmed*. Allerdings reicht es bei CH nur selten aus, einfach einen gereimten Spruch aufzusagen wie in *Charmed*. Clarissa und ihre Freunde müssen da schon etwas mehr persönlichen Einsatz an den Tag legen und ganz reale Kämpfe ausfechten.

1 Die Geheimnisse meiner Vergangenheit

Die Serie beginnt mit einer Einführung der wichtigsten Figuren, das sind vor allem Clarissa Hyde, Terry, Thomas Peters und Professor Robson. Der Name von Chefinspektor Tanner ist aus *John Sinclair* entliehen, allerdings ist er bei CH jünger. Der Name Rufus, der auch in den Serien *John Sinclair* und *Tony Ballard* vorkommt, gefiel mir sehr gut, ist allerdings eine ganz andere Figur. Die erste Geschichte ist nicht so lang, mir war es vor allem wichtig, Clarissas Gefühle bezüglich ihrer neuen Aufgabe und ihre Sorge vorzustellen, ihre neuen Freunde damit in zu große Gefahr zu bringen.

Außerdem tauchen mit Joanne und Frank Harper 2 Figuren auf, die nicht nur in CH 2, sondern auch später noch Wiederverwendung finden. Clarissa findet zudem heraus, dass sie Visionen erhalten kann und rettet Joanne damit das Leben.

2 Dämonische Parasiten

In dieser Geschichte geht es um Asgar und seine Parasiten, die absichtlich ein wenig an die Goa'uld aus dem Film *Stargate* bzw. der Serie *Stargate – SG1* erinnern sollen. Allerdings gibt

es auch deutliche Unterschiede im Aufbau, in der Art des Vorgehens und ihren Zielen. Außerdem sind sie keine Außerirdischen, sondern dämonische Wesen. Wer aufmerksam liest, sollte zudem feststellen, dass Asgar Clarissa bereits in CH 2 zu kennen scheint. Die Erklärung dazu folgt in CH 65.

Clarissa erlebt am Ende der Geschichte durch die Hilfe von Professor Robson erneut, dass sie Gegenstände durch Geisteskraft bewegen kann (wie in CH 1 das Weihwasser), zusätzlich zu ihren Visionen.

3 Schach dem Teufel

In dieser Geschichte wird eine Schachpartie gespielt, eine Hommage an *John Sinclair Nr. 6 – Schach mit dem Dämon*, die ein paar Parallelen aufweist. Allerdings steht bei CH die eigentliche Partie mehr im Vordergrund und es gibt auch eine komplette Notation dazu, so dass man die Partie nachspielen kann. Außerdem wird immer wieder Bezug auf die aktuelle Stellung genommen und möglichst viel erklärt, so dass die Partie sowohl für erfahrene Schachspieler interessant sein sollte, ebenso aber auch für Personen ohne Schachwissen halbwegs zu verstehen sein.

Die Partie habe ich dazu selbst entworfen, was nicht so ganz einfach war, sie mit der Geschichte in einen guten Einklang zu bringen. In der Rahmengeschichte werden am Ende ein Schachturnier und dessen Sieger erwähnt, dies ist Fiktion. Den erwähnten Jungen als Turniersieger gibt es aber wirklich. Das *Schachmagazin-64* hat ihm vor etlichen Jahren sowohl ein Titelbild als auch einen Bericht spendiert. Allerdings ist er nach einigen bemerkenswerten Siegen gegen Titelträger wieder schnell aus der Schachszene abgetaucht.

4 Die Vampire aus der Gruft

Diese Geschichte ist die erste Vampirgeschichte und die letzte, bevor ich wirklich in eine Planung für eine längere Serie eingestiegen bin. Bis dahin waren es also lediglich einzelne Geschichten. Diese Geschichte ist übrigens noch nicht ganz beendet, in CH 24 taucht eine Person wieder auf.

5 Verheiratet mit einer Untoten

In dieser Geschichte wird die recht schaurige Vorgeschichte von Professor Robson erklärt, der ja ungewöhnlich viel über Magie und Dämonen zu wissen scheint. Außerdem bekommt sein Verhältnis zu Clarissa eine kräftige Delle, erholt sich aber später wieder (CH 7+9).

6 Das Geheimnis der Unterwasserhöhle

Der erste Zweiteiler und auch die erste Geschichte, die im Ausland spielt. Würde ich sie heute noch einmal schreiben, würde sie bestimmt mindestens um die Hälfte länger werden. Clarissa lernt mit Nikos und seiner Tochter Helena neue Freunde kennen und erlebt erstmals, wie ihr magischer Ring oder ihre Vorfahren offenbar doch deutliche Spuren auf der Welt hinterlassen haben.

Zur Rahmengeschichte um die Insel Kithira und die Vergleiche zum Bermuda-Dreieck. Erst einmal gab es im Bermuda-Dreieck gar nicht mehr Unglücke als woanders auf der Welt, sie wurden nur mehr aufgebauscht und waren auffälliger, wie z.B. das Verschwinden einer ganzen Flugzeugstaffel vor sehr vielen Jahren. Es ist bis heute nicht geklärt, woran das lag. Eine sinnvolle These, besteht in aus den kontinentalen Hängen austretendes Methanhydrat,

was sowohl den nicht mehr funktionierenden Radar und auch den Eindruck, das Meer würde brennen, erklären kann.

In dieser Geschichte hatten die Unglücke offenbar andere Gründe, wobei ich gar nicht sagen kann, ob es solche Unglücke dort zuhauf gab. Das Mittelmeer, vor allem um Italien und Sizilien herum, hat aber solche Unglücke in größerer Menge gesehen, das lag vor allem an dort herrschenden, unvorhersehbaren Strömungen. In der Mythologie wurde dies aber auf Meeresungeheuer wie Skylla oder Charybdis übertragen, z.B. in der *Odyssee* von Homer.

Das Schiff *Enterprise* gab es übrigens wirklich, allerdings war sie sogar das Flaggschiff von Admiral Nelson in der Schlacht bei Trafalgar und konnte daher nicht kurz zuvor bei Kithira sinken und verschwinden. Mir gefielen dieser Name und die kleine Anspielung auf *StarTrek*, erst später hatte ich gemerkt, wie geschichtlich der Name in diesem Zusammenhang war.

7 Angriff der Wasserzombies

In dieser Geschichte erlebt Clarissa ihre erste Dimensionsreise in eine Welt von Rufus, dem Erzfeind ihrer Familie, und vernichtet dessen Welt, um die dort Seelen, die dort gequält werden, zu erlösen. Dabei erhält sie zuvor noch vom Kapitän des Schiffes *Enterprise* wichtige Informationen über ihren Ring, die sie ihm angeblich selbst zuvor mitgeteilt hatte. Doch das war bis dato noch gar nicht passiert. Die Auflösung dazu folgt in CH 18+19, dies ist also quasi ein zeitlich verschobener Vierteiler.

8 Der gefangene Geist

Diese Geschichte ist eine Hommage an den Film *Ghost* mit Patrick Swayze und Demi Moore, der dieses Thema einfach fantastisch umgesetzt und das Thema Gruselgeschichte für eine breite Masse interessant gemacht hat. Damit werden auch Clarissas übersinnliche Antennen erneut beschrieben, die nicht nur Visionen empfangen kann, sondern auch direkte Verbindungen zu übersinnlichen Wesen herstellen kann. Allerdings kann sie den Geist selbst nicht sehen, das ist seiner Mutter vorbehalten.

9 Die Hexe und das Medium

Diese Geschichte spielt komplett in Clarissas Universität (Kings College) und geht etwas mehr auf Clarissas Studienthema ein, nämlich die Parapsychologie, einem Teilgebiet der Psychologie. Ob es solche Veranstaltungen mit medial begabten Menschen in einer Seminarform gibt, kann ich nicht sagen, vorstellen kann ich es mir allerdings schon. Denn zur Parapsychologie gehören nicht nur die Erforschung von Dämonen, sondern viel mehr deren Mythologie und der Glaube der Menschen daran.

Außerdem tritt mit Yezinda die Oberhexe von Rufus zum ersten Mal auf und schafft es fast, Clarissa zu vernichten. Professor Robson ist es, der sie rettet, was auch das zuvor angerissene Band zwischen den beiden Personen wieder fester knüpft.

10 Der Selbstmord-Dämon

Diese Geschichte spielt komplett in einem Krankenhaus und nach Clarissas Rauchgasverletzung aus CH 9. Hier lernt sie mit Mindy Jones eine neue Freundin kennen und wäre fast von einem skurrilen Dämon getötet worden, hätten ihre Freunde nicht rechtzeitig eingegriffen. Am Ende heilt der Dämon sogar indirekt die schwerkranke Mindy, die dadurch erstmals das eigene Leben wirklich genießen kann.

Der Selbstmord-Dämon wird von Clarissa mit Hilfe ihrer telekinetischen Kräfte und Elektrizität in einem Pool vernichtet.

11 Entführung ins Reich der Kobolde

Diese Geschichte schließt sich an Clarissas Krankenhausaufenthalt an und spielt in ihrer alten Heimat in Schottland, wo sie sich erholen möchte. Ihre Pflege-Eltern und ihr *halber* Bruder werden vorgestellt und diese beiden geraten in einen Hinterhalt von Kobolden.

Kobolde, Gnome, Zwerge oder Leprechauns sind kleine, magische Wesen, die in Wales, Irland und Schottland sehr bekannt, aber auch oftmals gefürchtet sind, weil sie als unberechenbar gelten. Manchmal sind sie gut, manchmal böse. Hier treten sie erst als Feinde auf, doch Clarissa und ihr Bruder Steven können schließlich ihre Freundschaft erlangen.

Zusätzlich gibt es noch eine Rahmengeschichte, in der Clarissa einen Diebstahl im Zug nach Peebles durch eine Vision aufklärt. Eine sehr praktische Anwendung ihrer Fähigkeiten.

12 Die Prophezeiung

Im zweiten Teil geht es nicht mehr nur noch um eine Fantasy-Geschichte, sie driftet sogar ein wenig in die Märchenwelt ab. Teile bzw. Ideen davon stammen aus der Geschichte mit dem Riesen und der Zauberbohne, die allgemein bekannt sein dürfte. Dies wird aber eher eine Ausnahme bleiben, doch Anayala und die Kobolde werden erneut vorkommen.

Die Idee zu dem Spiel habe ich aus Harry Potter adaptiert, obwohl ich sie weder gelesen noch gesehen habe, nur davon gehört. Die Idee zu der zweiten Mutprobe ist quasi von Walt Disney, aus einer Geschichte, wo Dagobert Duck in einem Tauziehen gegen ein überdimensioniertes Seepferdchen antreten muss. Ein wenig verändert ist sie aber schon.

Dieser Zweiteiler ist insgesamt nicht allzu ernst zu nehmen, eher eine unterhaltsame Ausdehnung des Genres.

13 Werwolf – Spuren im Schnee

Dieses ist die erste Werwolf-Geschichte und die Grundlage für CH 21 und einige weitere Werwolf-Stories. Sie läuft ein wenig so ab, wie eine normale Kriminalgeschichte, ein Motiv, das ich noch sehr viel öfter verwenden werde.

14 Mord im Museum

Hier kommt es zu Clarissas erster Zeitreise, allerdings bekommt sie noch keine Hintergründe dazu erklärt oder lernt den Verantwortlichen dahinter kennen. Wieder einmal trifft sie allerdings bei einem Fall auf Chefinspektor Tanner, dem diese seltsame Häufung bereits aufzufallen beginnt. Mehr Informationen zu den Zeitreisen zur Erklärung zu CH 18/19.

15 Reise ins dunkle Ägypten

Im zweiten Teil geht es vor allem um Clarissas Erfahrungen in der ägyptischen Geschichte, während eine Parallelgeschichte um ihre Freunde weitererzählt wird, wie sie mit der wiedererwachten Mumie kämpfen. Historische Vorlagen gibt es zu dieser Geschichte keine, alles was die Mumie betrifft ist also rein fiktional, die historischen Erläuterungen zu Ägypten und den Pharaonen sind aber korrekt, solange sie nicht die Geschichte betreffen.

16 Werbung für den Hexenclub

In dieser Geschichte tauchen Mindy Jones, ihre Eltern, aber auch Yezinda wieder auf. Die Grundidee habe ich aus einem *John Sinclair*, bin mir aber nicht mehr absolut sicher. Die Technik und auch modernere Marketing-Methoden können dem Bösen ja nicht fremd sein, wenn es so an seine Diener oder Opfer gelangt. Am Ende der Geschichte taucht noch ein neuer Feind auf, der dann in CH 17 deutlich aktiver wird.

17 Tödliche Illusionen

Das erste Auftauchen von Professor Mago und seiner Freundin Irene, allerdings ohne, das Clarissa davon erfährt, denn er ist auch ihr neuer Professor für Parapsychologie. Er schickt ihr Illusionen aus einer anderen Welt, die Clarissa und ihre Freunde ganz gewaltig in Bedrängnis bringen. Zum zweiten Mal taucht auch Phoebe Parker auf, mit der Clarissa studiert und diese dabei unterstützt, weil Clarissa oft fehlt. Auch Phoebe erlebt die Illusionen oder Clarissas Reaktion darauf, erfährt aber noch nichts von Clarissas magischen Fähigkeiten.

Der Name Vincent Mago stammt übrigens aus Portugal und bedeutet dort Magier.

18 Im Auftrag der Zeit

In diesem Zweiteiler wird die Geschichte aus CH 6+7 weitererzählt, bzw. die Vorgeschichte aus der Vergangenheit dazu. Es wird erklärt, wie sich Clarissa selbst durch Zeit und Dimensionen die Formel zur Aktivierung ihres Ringes erklärt und wie Zeitreisen in der Serie funktionieren.

Laut Physik sind Zeitreisen unmöglich, was auch logisch ist, denn es kann ja nicht nur eine Person einfach so zurück in die Zeit reisen. Es müsste sich ja das ganze Universum um sie herum dabei mitverändern. Was wäre dann mit dem Rest der Welt der Gegenwart? Bei CH ist das Problem etwas anders gelöst, die Personen, die durch die Zeit reisen, sind schon Bestandteil dieser Zeit, in die sie reisen. Sie reisen also quasi nicht an einem bestimmten Tag in die Vergangenheit, sondern sie waren schon vor langer, langer Zeit dort. Das bringt 2 Vorteile mit sich: Das Universum muss sich nicht verändern und auch das Großvater-Paradoxon verschwindet, weil man ja bereits Bestandteil der Vergangenheit ist und nichts mehr an ihr ändern kann, also auch nicht seinen Großvater töten. Clarissa wird nicht zurückgeschickt, um die Vergangenheit zu beeinflussen, sondern nur, um ein Teil von ihr zu werden. Vielleicht kann man es sich eher so vorstellen, als würde die durch die Zeit reisende Person von ihren entweder jetzt oder bereits zuvor gemachten Erfahrungen in der Vergangenheit träumen, anstatt sie aktiv zu erleben.

Da Zeitreisen auch zukünftig noch ein zentrales Element der Serie bilden werden, hoffe ich, damit eine Basis zu haben, auf der mehr wissenschaftliche denkende Leute, sich mit Zeitreisen arrangieren können. Zeitreisen werden auch nicht ständig und überall hin möglich sein, und die Zeit in der Gegenwart verläuft quasi gleichzeitig weiter. Allerdings manchmal in einem separaten Tempo, so lassen sich 2 oder noch mehr Zeitebenen sehr gut unter einen Hut bringen.

Die Figur Chronos ist dem Namen nach einer der Titanen aus der griechischen Mythologie, noch bevor Zeus zum höchsten Gott der Griechen wird, indem er die Titanen vernichtet. Allerdings ging es mir mehr um den Namen, der ja sehr passend für Zeit und Zeitmessung ist. Der Chronos in CH ist dabei auch kein wirklich lebendes Wesen aus Fleisch und Blut, sondern mehr eine Energieform. Aber auch darauf werde ich im Verlauf der Serie noch weiter eingehen.

19 Ich muss das Böse schützen

In dieser Geschichte muss Clarissa dafür sorgen, dass ihre Ahnherrin Selena die Welt von Rufus nicht vernichtet, weil Clarissa diese ja mehr als 200 Jahre selbst noch vernichten muss. Außerdem werden die Voraussetzungen für den Zweiteiler CH 6+7 geschaffen.

Als böse Charaktere tauchen die Magos neu auf, die Clarissa aber nicht mit ihrem neuen Parapsychologie-Professor in Verbindung bringt. Sie haben die typischen Fähigkeiten dieser Familie, allerdings wird nicht bekannt, in welcher Verbindung sie genau zu Clarissa stehen. Dafür werden sie am Ende der Geschichte vernichtet, haben allerdings einen Sohn, der die Jagd auf Clarissa und ihren Ring fortsetzen wird.

Clarissa trifft auch das erste Mal auf eine weitere Hexe der Hydes, die vor mehr als 200 Jahren gelebt hat. Sie tauschen sich ein wenig aus, aber Clarissa hätte gerne noch viel mehr von ihr erfahren. Dafür lernt sie immerhin von Selena, wie man als Hexe unter Wasser atmen kann.

20 Magic - Magische Karten

Noch einmal eine Geschichte, die eher in das Gebiet Fantasy als das Gebiet Horror gehört. Obwohl es eine Einzelgeschichte ohne weitere Verbindungen zur Serie ist, gibt es eine wichtige Entwicklung, denn Chefinspektor Tanner erfährt von Clarissas Fähigkeiten, nachdem er sehr misstrauisch geworden ist, weil sie mit vielen Mordfällen in Verbindung stand (CH 1,4,8,9,10,13,14,16), wobei er nicht von allen erfahren hat, aber das hat gereicht. Clarissa informiert ihn und sie werden Freunde und unterstützen sich nun gegenseitig, Tanner verspricht, eventuell auftretende Hinweise gegen Clarissa zu beseitigen.

In der Geschichte geht es um das Kartenspiel *Magic – The Gathering (Die Zusammenkunft)*. Dies ist ein Spiel, bei dem Karten aus einem eigenen Deck ausgespielt und eingesetzt werden, um einen Gegner und dessen Kreaturen zu besiegen. Dieses Spiel war vor rund 20 Jahren sehr populär, aber für die Spieler auch durchaus recht kostspielig, wenn man mehrere Decks besitzen wollte. Ich habe selbst ein Deck und habe es gerne gespielt, aber nur recht selten. Heute gibt es immer noch eine feste Community, die es spielt, aber ähnliche Spiele wie z.B. Pokemon haben sich eine gute Scheibe vom Markt abgeschnitten.

Außerdem fällt auf, dass Clarissas Ring in der Sumpfwelt keine Wirkung hat, was immer mal wieder passieren wird. Er ist also kein Allheilmittel, auch nicht mit seiner Aktivierungsformel.

21 Die Königin der Wölfe

Dies ist die erste Geschichte, die in Deutschland spielt und sich dabei locker an CH 13 anlehnt. Clarissa trifft auf die Anführerin der Werwölfe (Sinitia), die einen Geheimbund der Wölfe anstrebt. Als Clarissa sie im Kampf besiegt, wird Sinitia von Fenris (oder auch Fenrir), dem Götterwolf der nordischen Mythologie, in Form einer riesigen Hand gerettet und entkommt.

Clarissa lernt einen neuen Freund kennen, den deutschen Kommissar Holger Schwarz, die sie immer mal wieder zu Fällen in Deutschland hinzuziehen wird.

22 Geisterfahrer – Chaos

Rufus ist in Deutschland aktiv und übernimmt die Kontrolle über normale Autos, um sie als Geisterfahrer in Unfälle auf Autobahnen zu verwickeln und sich daran zu ergötzen. Clarissa und Professor Robson können mit Hilfe von Kommissar Schwarz, Tommy und dessen in Deutschland lebenden Freund aus den Klauen von Rufus befreien.

In der Zwischenzeit hypnotisiert Professor Mago die ahnungslose Terry in London, um sie später zu benutzen, um Clarissa in eine Falle zu locken.

23 Kampf mit dem Spinnenmann

In dieser Geschichte taucht Arachnia auf, eine Figur aus der griechischen Mythologie und die Herrscherin über alle Spinnen. Sie verwandelt einen Bewunderer in eine Riesenspinne und sorgt mit ihm dafür, dass bei einer Tieraussstellung diverse Schlangen, Spinnen und Skorpione die Menschen angreifen. Letztendlich ist es jedoch eine hochgiftige Mamba, die das Aus für die Riesenspinne bedeutet.

Da Clarissa und Terry in der Ausstellung sind, wird Superintendent Maxwell, der auch der Vorgesetzte von Chefinspektor Tanner (leitet die Befreiung der Menschen) ist, immer mehr auf Clarissa und ihre Verstrickung in diverse Todesfälle aufmerksam.

24 Die Vampirfalle

Professor Mago befreit das Vampirkind (aus CH 4) aus seinem natürlichen Gefängnis, mit dem sie dem Feuer entkommen konnte, um mit der hypnotisierten Terry eine Fall für Clarissa aufzubauen. Doch der Plan misslingt, die Vampirin wird vernichtet, doch Terry verbleibt noch unter seiner Fernkontrolle.

25 Kalis Wiedergeburt

In dieser Geschichte wird erzählt, wie Terrys Mutter überhaupt mit ihr schwanger werden konnte, obwohl sie eigentlich keine Kinder bekommen konnte. Doch ein indischer Priester hat Terry nur benutzt, sie soll die Wiedergeburt der Göttin Kali werden.

Als Clarissa und Terry deren Eltern in Brighton besuchen, tauchen dort Tongs auf, die Diener Kalis, und wollen Terry mitnehmen, um sie zu ihrer Göttin zu machen. Es kommt zu einem mentalen Drei-Kampf, denn auch Professor Mago will seine Macht über Clarissas Freundin nicht verlieren. Schließlich verlieren beide Seiten und Terry kann sowohl Magos Einfluss als auch den Tongs entkommen. Doch das Erbe von Kali schlummert weiter latent in ihr.

Kali stammt aus dem Hinduismus, sie gilt als die Todesgöttin und damit eine der wichtigsten Figuren überhaupt dort, die Gegenspielerin von Shiva. Sie taucht unter anderem in *Indiana Jones und der Tempel des Todes* auf, aber auch häufig in Geschichten von *John Sinclair*.

Kalis Diener sind die Tongs, eine extremistische bis fanatische Sekte, die Kali anbetet. Sie werden noch häufiger im Zusammenhang mit Terry und Kali auftauchen und existieren wirklich.

Terrys Eltern waren früher einmal Archäologen bzw. haben Artefakte aus verschiedenen Mythologien studiert, vor allem aus Indien. Daher kennen sich Terry und Professor Robson schon am Anfang der Serie so gut.

26 Der Totenbeschwörer

Mit diesem Zweiteiler beginnt ein kleiner Zyklus in der Serie, der sich um das Dämonius-Amulett dreht. Die Eigenheiten dieses Artefaktes werden nach und nach erst bekannt, ebenso die Tatsache, dass Yezinda und Rufus Clarissa damit eine hinterhältige Falle gestellt haben. Erschwert wird alles, weil Superintendent Maxwell Clarissa und Chefinspektor Tanner verhaften lassen will und sie dabei geradewegs in einen Zombiesturm geraten.

Superintendent Maxwell ist eine Hommage an Superintendent Powell, den Vorgesetzten von *John Sinclair*. Maxwell ist aber in einer deutlich höheren Position und steht eben nicht nur einer sehr kleinen Abteilung wie Powell vor.

27 Gefangen im Zombie-Sumpf

Clarissa besiegt Girak, den Bewacher des Dämonius-Amulettes, und nimmt das kostbare Artefakt an sich. Die Auswirkungen bzw. Folgen erkennt sie dabei nicht. Derweil rettet Terry viele Leben, als sich kurz in ihr Kali offenbart und ihr gegen die Zombies hilft. Letztendlich überleben die Freunde den Kampf.

Superintendent Maxwell sieht ein, dass Clarissa keine Mörderin ist, sondern mit ihren Fähigkeiten sogar Menschenleben rettet. Er bietet ihr daher in den folgenden Geschichten einen Job als psychologische Beraterin von Scotland Yard an, so dass sie in der Zukunft den Schutz des Yard genießt, aber auch die Vorteile des Polizeiapparates hinter sich weiß. Einen Ausweis als freie Mitarbeiterin bekommt sie ebenfalls, ihre Fähigkeiten werden aber nach und nach auch in anderen Kreisen bekannt.

28 Die weiße Frau aus der Vergangenheit

Eine Geschichte mit Nikos, der Clarissa zu einer Ausgrabung in Byblos, der Hafenstadt von Beirut ruft. Byblos ist ein interessanter Ort, denn er wurde im Laufe der Jahrtausende von vielen verschiedenen Völkern kontrolliert und dort laufen Ausgrabungen aus unterschiedlichen Epochen nebeneinander bzw. quasi übereinander. Clarissa besiegt die geisterhafte, mordende Erscheinung schließlich mit ihrem neuen Amulett, nachdem sie zuvor deren Geschichte in einer Art Vision aus der Vergangenheit erfahren hat, auch ohne Chronos.

29 Mordserie im Internat

Clarissa ist noch in Byblos bei Nikos, als seine Tochter Helena einen übernatürlich wirkenden Mord in ihrem Internat in der Schweiz meldet. Clarissa lässt sich dort von Nikos einschreiben, um Helena zu schützen und den Mord aufzuklären. Dabei verhält sie sich zunehmend merkwürdiger und schlägt Helena sogar nieder, bevor sie sich alleine auf die Jagd macht. Ohne Helenas Hilfe hätte sie es wohl nicht geschafft, letztendlich ist es dann wieder das Amulett, mit dem der untote Mönch getötet wird, der seine wahnsinnige menschliche Helferin dabei noch mitnimmt.

30 Jagd auf die Mörderpuppen

Diesmal ein fast normaler Kriminalfall in Zusammenarbeit mit Tanner, doch die Mörder sind lebende Puppen. Sie werden von Girak kontrolliert, der sich an Clarissa rächen will, es kommt zur Entscheidungsschlacht im Kaufhaus *Harrods*. Girak wird durch das Amulett vernichtet, lacht Clarissa aber noch aus, weil der Plan von Rufus offenbar so gut funktioniert hat. Clarissa versteht das allerdings nicht.

Die Idee zu dieser Geschichte stammt übrigens aus *John Sinclair Nr. 77 – Die teuflischen Puppen*. Ich habe sie sogar an den gleichen Ort für das Ende gelegt, weil es einfach sinnig ist.

Für diejenigen, die *Harrods* nicht kennen, es ist das größte und bekannteste Kaufhaus in London. Es ist quasi eine Institution, alleine die Einkaufsstützen aus diesem Kaufhaus (als ein Beweis dafür, dass man dort war), haben eine merkwürdige Anziehungskraft über ihre normale Funktion hinaus.

31 Evil Clarissa

Dies ist die bisher einzige Geschichte, die zwar auch in der Ich-Form erzählt wird, aber nicht von Clarissa, sondern ihrer Freundin Terry. Clarissa hat sich immer weiter verändert und ihre Freunde finden lange Zeit den Grund dafür nicht. Doch sie forschen weiter und kommen auf das Dämonius-Amulett, was die Macht und Lebenskraft der Dämonen in sich aufsaugt und sie zu einem Teil an seinen jeweiligen Besitzer überträgt. Ein Dämon würde davon mächtiger werden, ein Mensch wird mit der Zeit allerdings zu einem wahnsinnigen Killer. Bei Clarissa ist es nun auch so weit, sie will Tommy und Terry töten, doch Kali zeigt sich und verhindert dies und zerstört das Amulett. Dadurch wird Clarissa wieder normal, die Freunde durchschauen endlich den perfiden Plan ihrer Gegner und retten Clarissa.

Das Dämonius-Amulett ist zwar vernichtet, doch es wird noch mehrfach eine wichtige Rolle in der Serie spielen. Allerdings erst deutlich später.

32 Fahrschule Diabolo

In diesem Zweiteiler geht es um einen dämonischen Fahrlehrer, der seine Schülerinnen über ein Dimensionstor in eine andere Welt entführt, um sie dort zu töten. Auch Clarissa geht ihm in die Falle, aber gleichzeitig greifen die Vogelmenschen des Tierdämonen Eaglus die jungen Frauen in der fremden Dimension an.

33 Monstervögel

Clarissa und die anderen Mädchen überleben größtenteils, der Fahrlehrer Mr. Iabolo und die Vogelmenschen werden vernichtet, ebenso die Dimension des Fahrlehrers. Eaglus hat damit eine furchtbare Niederlage erlitten und hält sich erst einmal wieder aus dem Problem CH heraus und überlässt es seinem Feind Rufus.

Zurück bleibt von dem Fall nur der seltsame schwarze Mercedes des Fahrlehrers, der selbst auch einen Menschen, einen Autodieb, getötet hat. Er wird von der Polizei konfisziert und abgestellt, bis alle Untersuchungen zu dem Fall abgeschlossen sind.

Den Führerschein macht Clarissa dann doch noch in einer anderen Fahrschule. Sie hat zwar kein eigenes Auto, was man in auch London kaum braucht, aber sie darf zumindest nun Autofahren.

34 Blutige Träume

Die erste richtige, komplette Geschichte um Clarissas Studienkollegin, die von einem Traumvampir gejagt wird. Clarissa dringt durch Magie ebenfalls in Phoebes Traumwelt ein, schließlich wird der Vampir vernichtet, weil Tommy und Professor Robson seinen Körper in der realen Welt ebenfalls finden. Phoebe erfährt daraufhin Clarissas ganze Geschichte.

35 Unsichtbare Killerkommandos

Mit diesem Zweiteiler taucht ein neuer Gegner auf, der unsichtbare Killer auf hochgestellte Persönlichkeiten oder Politiker jagt. Clarissa wird dabei zusammen mit Chefinspektor Tanner das erste Mal für den englischen Geheimdienst tätig, der von Superintendent Maxwell davon erfahren hat.

Dabei lernt sie den Agenten Tony Martin kennen, dem sie sogar das Leben rettet, als ein unsichtbarer Killer sie im Keller des Schlosses Windsor attackiert. Das Attentat auf Prinz Charles kann sie zusammen mit Chefinspektor Tanner ebenfalls verhindern. Anschließend macht sie sich selbst unsichtbar und auf die Suche nach dem Hauptquartier der Killer.

36 Mrs. Monster

Clarissa ist in das Hauptquartier der unsichtbaren Killer gelangt, wo sie Mrs. Monster, eine leicht wahnsinnige Millionärin kennenlernt, die sich an England und der ganzen Welt rächen möchte. Mrs. Monster entkommt am Ende in einem Hubschrauber, doch Clarissa kann das Unsichtbarkeitsgerät sichern, was von Scotland Yard unter Verschluss genommen wird. Zum Glück sind die Unsichtbarkeitsmacher keine Massenware, so dass bisher keine weiteren unsichtbaren Gegner aufgetaucht sind. Mrs. Monster wird aber erneut eingreifen.

Inspiziert ist diese Geschichte von vielen Stories über Unsichtbare, wie *Der unsichtbare Mann* oder *Hollow Man*. Auch bei *John Sinclair (Gespensterkrimi Nr. 13 – Die Armee der Unsichtbaren)* gab es schon sehr früh eine Geschichte zu diesem spannenden Thema.

37 Die Gefangenen des Druidensteins

Eine Geschichte, die keltische Mythologie und Magie miteinander vermischt, ein Magier versucht, seine frühere Macht der Vergangenheit wieder zu erneuern. Clarissa und Robson können ihn aber in Irland vernichten.

Die Kelten waren ein Volk, das vor und teilweise noch parallel zu den Griechen und Römern in Nord- und Mitteleuropa, sowie auf den britischen Inseln gelebt hat. Es war schon recht weit fortgeschritten und hatte viele Fähigkeiten, die später oftmals wieder verloren gingen. Leider ist von ihnen nur wenig bekannt oder erhalten geblieben, so dass sie so etwas wie unsere unbekanntesten Vorfahren sind.

In einer Rahmengeschichte treffen Clarissa Hyde und Professor Robson auf 2 irre irische Hinterwäldler, die ihre Opfer überwältigen und umbringen wollen. Die Freunde können sich aber befreien. Einer der Killer wird sofort getötet, einer erst verhaftet und später in der nächsten Geschichte bei einem Fluchtversuch von Clarissa mit ihren telekinetischen Fähigkeiten erledigt. Inspiriert ist diese Rahmengeschichte ein wenig von dem Film *Where The Hills Have Eyes*, dort geht es um kannibalische Hinterwäldler.

38 Ungeheuer oder Zeitungsentee?

Eine Einzelgeschichte, die wieder einmal eher in das Thema Fantasy gehört und auch nicht zu ernst zu nehmen ist. Clarissa liest vor der Rückreise aus Irland etwas in der Zeitung über Neuigkeiten über das Monster von Loch Ness und beschließt einen kleinen Umweg über Schottland zu machen. Dort treffen sie sogar auf Nessie und helfen sich gegenseitig gegen ein paar Londoner Verbrecher (Theo Carlisle), die in der Zukunft noch öfter auftauchen werden.

Zwar ist bisher noch nicht bewiesen worden, dass es die berühmte Nessie nicht gibt, aber die meisten Indizien dafür haben sich inzwischen als Fälschungen herausgestellt. Ebenso haben

diverse Suchen nach Nessie keine Beweise für ihre Existenz erbracht. Erschwert wird dies dadurch, dass das Gebiet sehr groß ist und es auch einen Zufluss zum Atlantik gibt. Nessie könnte sich also jederzeit rechtzeitig verdrücken, bevor es ihr zu gefährlich wird. Das Wichtigste an Nessie ist es allerdings, dass sie die Fantasie der Menschen über viele Jahre hinweg befruchtet hat. Daher ist es gar nicht mehr so wichtig, ob es Nessie nun gibt oder nicht.

39 Mörderjagd in der Vergangenheit

Wieder ein Zweiteiler mit einer Zeitreise, eine ganz spezielle diesmal, denn es geht um die Jagd nach *Jack The Ripper* in der Vergangenheit. Clarissa und ihre Freunde haben offenbar zuvor einen ganzen Tag in ihren Erinnerungen verloren, da taucht Chronos auf und schickt Clarissa alleine los in die Vergangenheit. Sie verhindert den Mord an Mary Kelly und bringt sie erst einmal in Sicherheit. Leider ist sie es schließlich mehr oder weniger selbst, die bei ihrer Suche nach dem Ripper ihn wieder auf die Spur seines Opfers bringt. Der Ripper tötet Clarissa, doch sie überwältigt ihn, kurz bevor sie wieder zurück in ihre Zeit reisen soll. Doch der Ripper kann noch vor der eintreffenden Polizei fliehen und folgt Clarissa in den Würfel.

Jack The Ripper ist ein realer, berüchtigter Mörder aus London aus dem Ende des 19. Jahrhunderts. Fünf Morde sind dokumentiert, bei denen die Opfer zum Teil ausgeweidet wurden, was auf einen Arzt als Täter hindeutet. Es gab auch mehrere Verdächtige, darunter einen Arzt und ein Mitglied der königlichen Familie. Doch nach dem Mord an Mary Kelly verschwand der Ripper. Er könnte nach Australien ausgewandert sein, vielleicht stimmt auch die Zeitreisen-Theorie mit Clarissa?

Mary Kelly war sein letztes bekanntes Opfer, allerdings verging zwischen dem ersten Mordversuch an ihr und der späteren, endgültigen Tat mehr Zeit. Und es geschahen weitere Morde. Das Thema wurde in verschiedenen Filmen aufbereitet, aber endgültige Antworten konnten bisher keine gefunden werden. Vor allem nicht die, warum der Ripper plötzlich von der Bildfläche verschwand. Auch in der Serie *John Sinclair* nimmt der Ripper einen wichtigen Platz im Zusammenhang mit der Geschichte von Johns Freundin Jane Collins ein.

40 Jack The Ripper is back!

Im zweiten Teil landen Clarissa und der Ripper in der Gegenwart, allerdings noch mehr als einen vollen Tag vor Clarissas Abreise. Zusammen mit der Polizei wird der Ripper gejagt, der schließlich 2 Clarissas gegenüber steht und vom Gebäude der Universität in den Tod stürzt. So konnte der Ripper natürlich in der Vergangenheit nie gefasst werden, weil er in der Zukunft gestorben ist.

Die Frage, warum Clarissa und ihre Freunde einen Tag verloren haben, beantwortet Chronos am Ende der Geschichte. Da sie sich an diesem Tag getroffen haben, hätte die Clarissa, die an diesem Tag normal gelebt hat, ihre Reise in der Vergangenheit nicht unbeeinflusst antreten können. So musste er ihre Erinnerungen und die ihrer Freunde löschen, die sie aber durch Clarissas Erzählungen im Nachhinein wiedererlangt haben.

Ein schwieriges Spiel mit der Zeit, was nicht so einfach zu planen war, aber hoffentlich trotzdem zufriedenstellend funktioniert hat.

Ein wenig habe ich die Emotionen und die Vorgehensweise des Rippers in der für ihn neuen Zeit dargestellt, aber nicht zu extrem. Ich wollte nämlich keine Planungshilfen für Massenmörder schaffen, außerdem besteht ja immer noch in der Diskussion, ob z.B. Ego-Shooter wie *Counterstrike* mitverantwortlich für die diversen Amok-Läufe unserer Zeit sind.

Daher wäre eine noch tiefere Persönlichkeitsstudie eines Massenmörders hier ebenfalls fehl am Platz, um niemanden damit negativ zu beeinflussen.

41 Mörderischer Poltergeist

In dieser Geschichte darf Clarissa ein Praktikum in einer psychologischen Praxis absolvieren, schließlich bekommt sie einen Auftrag, ein Patientenpaar zu besuchen. Dort muss sie allerdings gegen einen Poltergeist und die verwirrten Senioren um ihr Leben kämpfen. Nur mit der Hilfe von Professor Robson überlebt sie.

Poltergeister sind Wesen, die es in Mengen und Filmen und Literatur gibt. Die meisten spuken nur herum, bewegen Gegenstände oder rasseln mit Ketten, gerne gesehen in alten englischen Schlössern. Dieser Poltergeist kann auch die Kontrolle über Menschen übernehmen und wird damit zu einer sehr gefährlichen Bedrohung für Clarissa. Mit dem Film *Poltergeist* hat diese Geschichte allerdings nichts zu tun.

42 Geheimbund der Wölfe

Es geht weiter mit Sinitia und den Werwölfen, diesmal in Paris. Clarissa und Terry fliegen hin, doch Terry wird von den Wölfen entführt.

Clarissa lernt in Paris den Polizei-Inspektor Alphanth kennen und sie freunden sich an, er taucht später erneut auf. Es ist auch Clarissas Position bei Scotland Yard und der Hilfe von Superintendent Maxwell zu verdanken, dass ihr die Pariser Polizei überhaupt hilft.

43 Werwölfe auf dem Eiffelturm

Die Polizei findet das Hauptquartier der Wölfe mit normaler Polizeiarbeit und startet eine Befreiungsaktion unter anderem mit Flammenwerfern. Die überlebenden Werwölfe erreichen den Eiffelturm und nehmen Geiseln. Allerdings werden sie überwältigt und Sinitia fällt in die Tiefe, aber überlebt. Es kommt zu einer Gerichtsverhandlung (erst in CH 44) wegen ihrer Verbrechen, in der die inzwischen völlig bewegungsunfähige Sinitia zu einem Gefängnis-Aufenthalt in einem speziellen Sanatorium verurteilt wird.

Hier stellt sich die interessante Frage, darf man gefangene Dämonen oder ähnliche Wesen einfach töten? Vor allem, wenn sie quasi keine Gefahr mehr für die Bevölkerung darstellen. Vor allem, wenn es keine Todesstrafe gibt? Wie kann man jemanden für seine Taten verurteilen, wenn doch die Bevölkerung gar nichts von der Existenz erfahren darf. Dieses Thema wird hier diskutiert, aber auch Clarissa hat keine Lösung für diese Frage. Sie arrangiert sich daher mit der Lösung, die aber schließlich doch nicht endgültig sein wird.

44 Tödliches Wasser

Eine traurige Geschichte, die sogar recht fröhlich beginnt, als Mindy Jones Clarissa und ihren Freunden von ihrem neuen, ihrem ersten Freund berichtet. Clarissa ist da eher misstrauisch und es gibt Indizien, die den Freund mit seltsamen Morden, die sie mit Tanner untersucht, in Verbindung bringen. Man kommt dann leider zu spät, als dieser Freund sein wahres Gesicht zeigt und Mindy töten will, um ihr körpereigenes Wasser abzuziehen. Clarissa und ihre Freunde können den Wasserdämon töten, doch Mindy ist sehr schwer verletzt und kann auch im Krankenhaus nicht mehr gerettet werden.

Die Idee zu dem Dämon ist ein wenig inspiriert von der Serie *Akte-X*, dort jagt Mulder einen Menschen (oder etwas Ähnliches), der sich vom Körperfett von Frauen ernährt.

45 Alleine auf dem Friedhof der Ghouls

Die Geschichte beginnt mit dem Tod Mindys, der Clarissa in ein tiefes Loch stürzt, Selbstzweifel, Vorwürfe, sie scheint kurz vor einem Zusammenbruch zu stehen. Mindy Eltern und auch Clarissas Freunde distanzieren sich von ihr, aber schließlich hat Clarissa doch Recht und vernichtet einige Ghouls. Dies ist das zweite Auftreten dieser Leichenfresser nach Robsons Frau.

Inspiriert ist diese Geschichte von *John Sinclair* Gespensterkrimi Nr. 8 – *Das Rätsel der Gläsernen Särge*, einer meiner ersten Geschichten überhaupt von JS.

46 Die Küste der Zombiewachen

In diesem Zweiteiler ist Clarissa wieder für den englischen Geheimdienst im Einsatz, diesmal ist Harry Pike von der CIA zusätzlich noch dabei. Es geht wieder gegen Mrs. Monster. Es gibt diverse Zwischenfälle, am Ende dringen Harry und Clarissa in die Zentrale der Terroristen im hohen Norden Schottlands ein.

47 Im Labor der Roboterzombies

Harry und Clarissa überleben die Kämpfe im Hauptquartier der Gegner, werden aber schließlich auf ein U-Boot gebracht. Da das U-Boot auf Initiative von Tony Martin angegriffen wird, müssen Harry und Clarissa durch die Torpedorohre entkommen, wobei Clarissas Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können, ihnen das Leben rettet.

Hier wird aufgezeigt, wie Magie und Technik zusammenarbeiten können, womit vor allem Mrs. Monster und ihre Techniker experimentieren. Zum Glück dauert es noch etwas mit der absoluten Perfektion. Doch die Roboterzombies sind gefährlich und weitere Entwicklungen werden folgen.

48 Die Wikinger aus dem Teufelsmoor

Clarissa wird von Holger Schwarz nach Deutschland gerufen, in das Teufelsmoor in die Nähe von Bremen. Sie bekämpfen dort Moorleichen aus der Wikingerzeit, zusätzlich treffen sie dabei auf Loki, einen der Söhne Odins. Dieser nimmt Clarissas Ring seine magischen Fähigkeiten.

Clarissas Ring hat eine starke Verbindung zur Magie der Wikinger, davon wird es später noch mehr geben. Für Clarissa ist dieser Verlust natürlich eine absolute Katastrophe, unter der sie mehr leidet, als sie es zugeben möchte.

49 Grauen auf vier Rädern

In dieser Geschichte treffen wir den schwarzen Mercedes aus CH 32+33 wieder, ohne seinen besiegten Meister. Die Geschichte darf durchaus stark an *Christine* von Stephen King erinnern, ebenso wie die Beziehung zwischen dem Fahrzeug und seinem neuen Besitzer. Clarissa kann den Wagen ohne ihre Macht nicht stoppen, aber Chefinspektor Tanner schafft es mit einer Autopresse und einem Schlauch voller Weihwasser.

50 Das Blutschiff auf der Themse

Der bisher erste Dreiteiler, in dem es um 2 eigenständige Geschichten geht, die in 2 unterschiedlichen Zeiten passieren. Es geht los mit dem Blutschiff, einem Schiff, infiziert mit dem Geist Draculas, das auf dem Weg über die Themse nach London ist. Tanner, Robson, Tommy, Terry und Clarissa entern das Schiff, wobei Clarissa immer noch nahezu machtlos ist. Auf dem Schiff trennen sie sich, wobei Chronos Clarissa mit sich in die Vergangenheit nimmt.

Vlad Tepes, genant Draculea oder der Pfähler ist eine reale Figur der Geschichte, ein Fürst des Balkans, der erfolgreich die Türken aufgehalten hat. Er war sehr brutal und hat seine Opfer auf Pfähle spießen lassen, was wahrscheinlich noch grausamer als das Kreuzigen ist. Ein Vampir war diese Person sicherlich nicht, auch wenn man nicht alles über sein Leben weiß. Richtig bekannt geworden ist er durch Bram Stokers Roman *Dracula* aus dem 19. Jahrhundert.

In dieser Geschichte tritt nur der Geist von Dracula auf, vielleicht eher seine Essenz, die in dem Blutschiff überlebt hat. Es wird wahrscheinlich nicht der letzte Auftritt des Blutgrafen sein, der aber der Vorlage Stokers nach von Professor van Helsing vernichtet wurde.

51 Im Kloster des Todes

Der zweite Teil schildert vor allem Clarissas Reise in die Vergangenheit, in das Jahr 793, wo sie den ersten Überfall der Wikinger auf England miterlebt, auf das Kloster Lindisfarne. Sie überlebt, wird aber wie ihre Vorfahren entführt und bei den Wikingern versteigert. Alyssa Hyde verliebt sich in einen Wikinger, ihre Schwester übt Kontrolle über einen anderen Wikinger aus, so kommt es zu größeren Konflikten zwischen den beiden Parteien.

Der Überfall auf das Kloster auf der Insel Lindisfarne im Norden Schottlands ist eine historische Tatsache, die auch in der Serie Vikings dargestellt wird. Danach werden die britischen Inseln immer öfter überfallen und die Wikinger nach und nach zu einem Bestandteil der Insel. Wurden Gefangene gemacht, so wurden diese meist mitgenommen, solange es genug Platz auf den Booten gab, um anschließend doch getötet oder als Sklaven versteigert zu werden. Solche Veranstaltungen wurden auf Tings abgehalten, das waren Zusammenkünfte bei den Germanen oder Wikingern.

52 Kampf um den Hexenring

Im dritten Teil werden Clarissas Freunde nach und nach im Blutschiff überwältigt und sollen zu Vampiren gemacht werden, während Clarissa noch in der Vergangenheit festhängt. Dort versucht sie eine Beschwörung des Gottes Baldur, der einer der Brüder von Loki ist, um ihn um Hilfe zu bitten, damit er die Macht ihres Ringes wiederherstellt. Sie schafft es, der Ring wird sogar noch stärker als zuvor. Derweil will Alina Hyde ihre Schwester Alyssa töten lassen, damit sie ihren Rubinring in die Hände bekommen kann, den ihre Mutter an Alyssa weitergegeben hat. Doch Clarissa und Alyssa können entkommen. In einer Nebelbank gelingt Clarissa die Navigation mit einem kleinen Kompass, den sie vom Blutschiff in die Vergangenheit mitgebracht hat. Schließlich fahren Alyssa und Sven nach England weiter und gründen dort eine Familie. Die Spur von Alina geht verloren, aber nicht für immer.

Clarissa reist schließlich wieder zurück in die Gegenwart und kann ihre Freunde vor dem Blutschiff mit ihrem runderneuertem Ring retten und das Blutschiff endgültig zerstören.

Einer der Vorteile in der Navigation bei den Wikingern war die Tatsache, dass sie angeblich frühzeitig einen funktionierenden Kompass hatten. Wahrscheinlich war das nur eine Wasserschale mit einem Magneten darin, doch vielleicht stammte er auch aus der Zukunft ...

53 Kleine Killer

In dieser Geschichte taucht Joanne Harper aus CH 1+2 wieder auf und bittet Clarissa um Hilfe. Sie klärt schließlich einige Morde auf, bei denen der geldgierige Chefarzt einer Seniorenklinik mit Hilfe von Gnomen seine Insassen hat töten lassen, um an ihr Erbe zu gelangen.

Die Idee zu dieser Geschichte stammt aus *John Sinclair* Taschenbuch Nr. 32 – *Ein Leben unter Toten*, die durchaus ähnlich beginnt. Aber das Motiv kommt auch in anderen Geschichten vor. Schließlich ist es nicht immer so leicht, Morde an Senioren als solche eindeutig zu beweisen.

54 Schloss Hyde

Clarissa erfährt aus der Zeitung vom Verkauf von Schloss Hyde in Schottland, daraufhin organisiert Tanner, dass der schwerreiche Nikos das Schloss kauft und Clarissa schenkt. In dem Schloss erfahren sie von einem Gärtner viel über Clarissas Familie. Leider weiß der Gärtner auch nicht, was mit den Hydes passiert ist, aber Clarissa soll noch einen etwas älteren Bruder haben. Außerdem gibt es noch eine Auseinandersetzung mit einem dämonischen Geist, wobei Clarissa von einem Hausgeist unterstützt wird, der ihr ebenfalls Informationen gibt. Wahrscheinlich wüsste er noch mehr, doch er hält sich damit stark zurück, erklärt sich aber nicht näher.

55 Gefahr aus dem Netz

In dieser Geschichte geht es erneut um die Zusammenarbeit von Magie und Technik. Mit Hilfe von magischen Naniten (sehr kleine Roboter) übernimmt Yezinda ein EDV-Zentrum und tötet dabei viele Menschen durch mordende Computermäuse, defekte Ampeln oder abstürzende Fahrstühle. Clarissa und Tanner können sie schließlich mit einer Sprinkleranlage stoppen.

56 Magische Killerbienen

Wieder wird Technik genutzt, um Magie zu verstärken, diesmal von Mrs. Monster und in den USA. Clarissa wird von den Eltern der toten Mindy um Hilfe gebeten. Sie haben Clarissa inzwischen verziehen. Es geht in den Kampf gegen Killerbienen, aber zusätzlich zu den sehr aggressiven normalen Killerbienen, gibt es auch stark vergrößerte Exemplare, die tödlich sind. Sie überfallen den neuen Wohnort der Jones und töten sehr viele Menschen. Erst der Einsatz von Harry Pike und dem FBI kann noch Schlimmeres verhindern. Seine Techniker haben inzwischen die Signale an die Bienen entschlüsselt und die Tiere zu ihren Machern zurückgeschickt, doch Mrs. Monster kann erneut entkommen, allerdings stürzt ihr Flugzeug dabei ab, sie ist verschwunden.

Filme mit Killerbienen gibt es genug, mal bessere, mal schlechtere. Es ist eine reale Gefahr, denn die im 20. Jahrhundert von Menschen gezüchteten Bienen sind eine Mischung aus europäischen Bienen mit afrikanischen Killerbienen, die nun überdurchschnittlich aggressiv sind und auf Geräusche, hektische Bewegungen oder schrille Farben reagieren extrem können. Jedes Jahr gibt es einige Tote und die aus einem Labor in Südamerika entkommenen Bienen breiten sich immer weiter nach Nordamerika aus.

Natürlich gibt es unter ihnen nur Bienen der normalen Größe. Die Riesenexemplare, die hier in der Geschichte als eine Art Anführer fungieren, können aber mit ihrer Größe auch in Häuser oder Autos eindringen, um selbst Menschen in einer trügerischen Sicherheit zu attackieren.

Den Ort gibt es übrigens wirklich, auch die geografischen Gegebenheiten. Ein potentielles Risikogebiet für Killerbienen wäre er auch, also ansonsten nicht so weit weg von der Realität.

57 **Zombiealarm im Terrorjumbo**

Auf ihrem Rückflug nach London wird das Flugzeug von islamistischen Terroristen entführt, die unter anderem eine Voodoo-Priesterin töten. Diese spricht noch einen Fluch aus, woraufhin jeder Tote an Bord als Zombie wieder zum Leben erwacht. Clarissa und die Terroristen müssen die Untoten gemeinsam bekämpfen, wobei alle Terroristen schließlich umkommen, Clarissa aber die Gefahr ausschalten kann. Die Maschine wird anschließend von Clarissas neuer Freundin, der kleinen Keira aus Israel, in London gelandet, nachdem die beiden Piloten ebenfalls in den Kämpfen ums Leben gekommen sind.

Kann ein Jumbo von einem Kind gelandet werden? Früher sicherlich kaum, doch heute gibt es so gute Flugsimulatoren mit Ausstattungen wie im realen Cockpit, mit dem man das Fliegen und Landen perfekt trainieren kann. Ich halte das also mit der Unterstützung der Bodencrew durchaus für möglich. Keira ist auch nicht vergessen, sie wird bald wieder erscheinen.

58 **Mörderparty**

In dieser Geschichte soll Clarissa den Verbrecher Theo Carlisle (aus CH 38) gegen einen mordenden Geist beschützen. Schließlich ist es Tanner, der die menschliche Tochter des Geistes mit einem Feuerwerkskörper tötet und damit auch die magische Verbindung zum Geist trennt.

Zu dieser Geschichte gibt es viele mögliche Ideengeber, ein altes, englisches Schloss, eine Party, ein mordender Geist, eine perfekte Atmosphäre. Mein wichtigster Ansporn ist *John Sinclair* Nr. 69 – *Der grüne Bogenschütze*, eines der beste JS Hörspiele überhaupt.

59 **Blutbande**

Eine Vampir-Geschichte, um eine geheimnisvolle Gräfin und die Wiederbelebung ihres Ahnherrn. Dazu gibt es unheimliche viele Vorlagen. Clarissa lernt dabei unter anderem den Namen einer früheren Hyde-Hexe kennen (Gabriella Hyde), die den Vampir damals zusammen mit der Vampirbruderschaft erledigt hat. Clarissas Blut ist nun daher die wichtigste Essenz zur Wiederbelebung des alten Grafen.

Die Wiederbelebung von Vampiren kommt in Literatur und Filmen oft vor, meistens ist Blut dafür der Katalysator. Außerdem spielt die Geschichte in Transsylvanien, wo ja auch *Graf Dracula* von Bram Stoker beginnt (dazu mehr in CH 48). In dieser Gegend Rumäniens mag der Glaube an Übernatürliches und Vampire sogar weiter verbreitet sein, als in vielen anderen Gegenden, allerdings ist das Bild der Vampire dort anders als in der Literatur und Vlad Tepes gilt als ein großer Volksheld. Allerdings ist die Region wie beschrieben wirtschaftlich noch nicht gut erschlossen und eher rückständig.

60 **Hexenverdopplung**

In dieser Geschichte erzeugt ein Wissenschaftler, der sich in einem Jahrmarkt verbirgt, Doppelgänger von anderen Menschen, die aber gegensätzliche Verhaltensweisen und Charaktereigenschaften aufweisen. Auch Clarissa wird verdoppelt, schließlich ist es Tommy, der ihren mordlüsternen Doppelgänger durch gute Beobachtungsgabe erkennt und tötet. Allerdings fällt ihm das sehr schwer und er leidet darunter, wie man auch in der Folgegeschichte erfährt.

Geschichten über Doppelgänger gibt es viele, auch in *John Sinclair* (z.B. Gespensterkrimi Nr. 22 - *In Satans Diensten*) oder den Film *Die Dämonischen* und die zahlreichen Remakes wie *Die Invasion der Körperfresser*, wo es sich allerdings jeweils um außerirdische Eindringlinge handelt, die ihre Originale direkt im Anschluss töten. Es sind immer grundsätzlich böartige Kopien, bei denen in CH 60 sind es Spiegelbilder.

61 Die schwarze Allianz

Ein Zweiteiler, der das Ende von Mrs. Monster einläutet. Sie will zusammen mit Sinitia künstliche Werwölfe erzeugen, dafür lässt sie die Werwolf-Königin aus ihrem Gefängnis in Frankreich befreien und hilft ihr auch, wieder mehr Beweglichkeit als zuvor zu erlangen. Schließlich müssen sie fliehen, als Clarissa und Inspektor Alphand mit der Hilfe eines an Sinitia angebrachten Senders das Hauptquartier der Terroristen finden und stürmen.

62 Acht Arme des Todes

Mrs. Monster und Sinitia fliehen nach Norwegen auf eine kleine Insel, doch mit Hilfe von Harry Pike wird das Versteck aufgespürt. Alphand hilft Clarissa und Terry dorthin zu gelangen, sie bekommen aber keine Unterstützung durch die norwegische Polizei. Da der neue Plan der Monsterlady, genmanipulierte und überdimensionierte Kraken bereits in London läuft, kümmern sich die beiden alleine darum. Mrs. Monster wird schließlich von einem ihrer eigenen Riesenkraken getötet, Sinitia entkommt mit Hilfe von Fenris. Clarissa sieht außerdem Professor Mago auf einem Videoscreen und erkennt, dass er ein sehr gefährlicher Feind ist und auch ein paar Zusammenhänge. Auch Terry erkennt ihn wieder. Als Clarissa die Maschine zur Kontrolle der Kraken zerstört, sterben auch die Kraken.

Riesenkraken kommen in manchen Filmen vor, auch in *John Sinclair* Nr. 170 - *Ich gegen die Riesenkraken*. Es ist wissenschaftlich inzwischen erwiesen, dass diese Tiere wirklich auf natürliche Art und Weise so groß werden können, sie leben aber vor allem in der Tiefsee und duellieren sich öfter mal mit Pottwalen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass sie an Küsten heranschwimmen, Boote angreifen oder sich Leute vom Strand picken. Dies ist eher ein Spiel mit der Angst von dem Unbekannten. Denn wer weiß schon, was sich in der Tiefsee noch so alles vor uns verbirgt.

63 Der magische Berg

Wieder eine Reise in die Vergangenheit, diesmal nach Neuseeland zu den Maori, in eine wenig bestimmte Zeit, die aber schon lange zurückliegt. Clarissa wird Teil einer alten Legende, aber kann die beiden Hauptfiguren nicht retten.

Die Legende um Te Mata gibt es tatsächlich bei den Maori und sie ist sehr alt. Er war ein Häuptlingssohn und wollte Hinerakau, die Tochter des Häuptlings eines anderen Stammes zur Frau nehmen. Ihr Vater stellte ihm 3 unmögliche Aufgaben, von denen Te Mata sogar 2 erfüllte. Erst bei der dritten Aufgabe scheiterte er und wurde dadurch zum Berg, der nun seinen Namen trägt. Der Name seiner Braut ist ebenfalls passend, auch die zweite und dritte Aufgabe werden so ähnlich beschrieben. Die erste Aufgabe musste ich improvisieren, ebenso die Rolle von Clarissa bei den 3 Prüfungen. Der Selbstmord der Prinzessin fand in der Legende ebenfalls statt.

64 Thriller-Land

Es geht um manipulierte Roboter in einem sehr innovativen Grusel-Vergnügungspark, der von einem neuen Gegner aufgebaut wurde, der Firma. Über dieses Unternehmen ist wenig bekannt, es ist eine große Holding und international auf verschiedenen Gebieten tätig.

Einen Großteil der Attraktionen gibt es wirklich in verschiedenen Themenparks, wie z.B. den Weißen Hai im Park der *Warner Brothers* in Kalifornien. Sie sind eine Weiterentwicklung der alten Geisterbahn vom Jahrmarkt und werden in Zukunft bestimmt noch mehr werden, vielleicht aber auch auf rein virtueller Ebene über die immer besser werdende Technik.

65 Infiziert mit dem Bösen

Diese Geschichte erzählt die Vorgeschichte von Asgar, und warum er Clarissa in CH 2 wiedererkannt hat. Clarissa lernt außerdem eine weitere Hyde-Hexe (Marina) kennen.

Dazu reist Clarissa in die Vergangenheit, in die Zeit von König Alfred. Das war eine eher kurze Periode der Erholung in England zwischen vielen Konflikten, vor allem mit den Wikingern. Diese Zeit ist das Thema von 2 sehr erfolgreichen Fernsehserien, *The Last Kingdom* und *Vikings*. Allerdings spielt sich diese Geschichte lokal begrenzt ab und hat keine Berührungspunkte mit der wichtigeren Geschichte dieser Zeit.

66 Parasiten aus der Vergangenheit

Clarissa kann Asgars Einfluss bzw. seine Wirte zerstören, der danach von Rufus gerettet werden muss, um später in der Gegenwart in CH 2 von Clarissa endgültig vernichtet zu werden. Auch Tommy, Terry und Marina werden zeitweilig von Asgar infiziert.

Wir in CH 2 und CH 60 geht es um eine Beeinflussung oder Veränderung von Menschen, hier durch dämonische Parasiten.

67 Seeräuber des Todes

Eine Piratengeschichte, die sich sehr stark auf die Vergangenheit bezieht und in der untote Seeräuber alle paar Jahre einige Menschen ermorden (müssen).

Inspiriert ist die Geschichte vom Film *The Fog – Nebel des Grauens*, einem Meisterwerk des Genres. Die Entstehungsgeschichte hinter den Untoten ist sehr ähnlich, auch hier geht es um einen Fluch aus Rachegründen.

Die Stadt, in der die Geschichte anfangs spielt, gibt es ebenfalls. Nordsee und Ostsee waren früher einmal große Pirateneinzugsgebiete, vor allem zur Zeit der Hanse. Es kann also durchaus sein, dass sich etwas Ähnliches in der Vergangenheit mal so zugetragen hat.

Diese Geschichte ist bisher die einzige in einer Short-Version, also etwas abgekürzt, weil ich das mal ausprobieren wollte und weniger Zeit und Muße hatte, viel zu schreiben. Gespräche werden verkürzt zusammengefasst und vieles wird etwas komprimiert, sonst wäre die Geschichte wohl knapp doppelt so lang. Vielleicht schreibe ich sie später noch mal komplett aus, aber bisher steht das noch nicht an.

68 Die Firma

In dieser Geschichte geht es um das Unternehmen Die Firma und ihre Machenschaften, vor allem im Bezug auf das *Thriller-Land*. Clarissa will Beweise für deren Pläne sichern, wird jedoch in einer Verhandlung zum Tod in einer Dämonendimension verurteilt.

Die Idee zu der *Firma* hat ihren Ursprung in der Serie *Angel*, wo der Vampir sich ständig mit der Anwaltskanzlei *Wolfram & Hart* herumschlagen muss, die mehr ist als nur eine Kanzlei. Hintergründe bleiben lange Zeit im Dunkeln, während Hauptfiguren viel mehr im Rampenlicht stehen. Bei der Firma in CH gibt es aber deutlich mehr offene Frage, die Ziele und verantwortlichen Personen bleiben weitestgehend unbekannt, Zeugen und Mitwisser werden gnadenlos ausgeschaltet.

69 Die Entstehung des Bösen

Im zweiten Teil muss sich Clarissa in der Dämonenwelt Demnatus behaupten und findet mit der undurchsichtigen Xinthia wieder zurück in die normale Welt.

Der Name der Dämonenwelt setzt sich zusammen aus „Dem“, für das englische Wort für Dämonen (Demon) und „Natus“, was aus der lateinischen Sprache stammt und *geboren* bedeutet. Es ist also ein Ort, wo Dämonen geboren wurden. Es gibt einen Film mit dem Titel *Damnatus*, den kenne ich aber selbst nicht und er hat nichts mit dieser Geschichte zu tun.

Das Dimensionstor, welches von Clarissa und Xinthia benutzt wird, erinnert sicherlich stark an das Stargate, ist aber ein Spiegel, wie er oft in Gruselfilmen als Zeichen für interdimensionale Tore verwendet wird.

Xinthia stellt sich in dieser Folge als Prinzessin dar, scheint aber deutlich gefährlicher zu sein, denn sie verfügt über starke magische Fähigkeiten. Trotzdem schätzt Clarissa ihre Befreiung als das kleinere Übel ein, hofft auch auf etwas mehr Dankbarkeit, aber wird schnell enttäuscht.

70 Geisterwut

In der Geschichte Geisterwut geht es um einen kürzlich verstorbenen Teenager, der als Geist zurückkehrt, um alle seine Widersacher und vor allem seine eigene Familie zu ermorden.

Ein heikles Thema, was derzeit durchaus aktuell ist, geht es doch um Mobbing, Vernachlässigung, Misshandlung und wie man zum Schluss erfährt, sogar um Vergewaltigung und zumindest Totschlag, wenn nicht sogar Mord. Wer dies am eigenen Leib erlebt hat, darf auf die Verantwortlichen wohl durchaus sauer sein. Allerdings wird in dieser Geschichte der mordende Geist nicht vernichtet, sondern durch Liebe, Einsicht und Mitleid zur Umkehr bewegt. Das kann auch Rufus als Initiator der Wiederauferstehung nicht verhindern.

Mordende Kinder sind in Literatur und Film eher selten, meistens werden sie als Opfer dargestellt. Aber vor allem Stephen King benutzt auch Kinder als deutlich negative Figuren in seiner verfilmten Bücherserie *Die Kinder des Zorns*. Da sich typische Rollenbilder in Literatur und Film gerade auflösen bzw. teilweise sogar umdrehen, wird ist mit solchen Inhalten in Zukunft vermehrt zu rechnen.

71 Vampire State Building

Eine Geschichte, die im Titel schon sehr viel verrät und in dem berühmten Turm in New York spielt, wo 4 Vampirjäger eine ganze Sippe jagen.

Ich habe schon vor vielen Jahren eine eigene *John Sinclair* Geschichte zu diesem Thema und mit diesem Titel geschrieben. Daraus ist aber nichts geworden und es war nur für mich und meinen Deutschlehrer, der sie gerne gelesen hat. Dieses Thema nun für CH umzusetzen passte sogar gerade sehr gut und ist bis dato die längste Geschichte der Serie.

Der islamistische Terrorismus, der in der Geschichte eher ein Nebenthema ist, hat natürlich vor allem in New York große Bedeutung, seitdem am 11.09.2001 gleich 2 von Terroristen gesteuerte Passagierflugzeuge in die Türme des nahen World Trade Centers geflogen sind. Beide Türme stürzten daraufhin ein und zusammen mit einem weiteren Flugzeugabsturz in Pennsylvania und einem Angriff auf das Pentagon, kamen dabei mehr als 3000 Menschen ums Leben.

Die Informationen über Rumänien, die in der Geschichte erwähnt werden, sind historisch korrekt, allerdings ist nicht bekannt, ob das alte Regime sich wirklich auch mit Vampiren zusammengetan hat. Aber es hätte schon sehr gut dazu gepasst.

72 Kampf mit dem Bären-gott

In dieser Geschichte kämpft Clarissa mit einer Gottheit der indianischen Ureinwohner Nordamerikas und besiegt sie am Ende mit ihrer Armbrust.

Den Stamm der Menominee gibt es und seine Geschichte stimmt mit Hals Erzählungen überein. Auch die Geschichte mit den 2 internen Fraktionen ist historisch korrekt, es gab die *Bären* und die *Donnerer*. Allerdings ist nicht bekannt, ob die *Bären* einen Bären-gott angebetet oder zur Vertreibung der Europäer gerufen haben, möglich wäre es allerdings. Die amerikanischen Ureinwohner werden zwar oft mit dem Gott Manitu als monotheistischer Gottheit in Beziehung gebracht, doch das war nicht überall so und viele Völker hatten weitere Götter, die sich vor allem auf das bezog, was um sie herum war, die Tiere, die Flüsse, die Berge, die Erde, der Wind, usw..

Da damals so gut wie keine Aufzeichnungen gemacht worden sind, weil es oft weder Schrift noch Schreibmaterial gab und alles mündlich an die folgenden Generationen weitergegeben wurde, sind viele Informationen verloren gegangen. So eine ähnliche Gottheit, um die Natur zu schützen, gab es sicherlich in viele Mythen der amerikanischen Ureinwohner. Ob es ein Wesen gibt, wie es in der Geschichte angedeutet wird, ist aber nicht klar, doch durchaus möglich.

Leider wurden die Ureinwohner Nordamerikas vor allem im 19. Jahrhundert nahezu ausgerottet, durch systematische Vertreibung und Ermordung, eingeschleppte Krankheiten und dem Entzug der Lebensgrundlage, die bei den meisten Völkern in den Büffeln lag. Der Ruf nach einer offiziellen Entschuldigung für diese Taten wird in Teilen der Bevölkerung, aber vor allem bei den Nachkommen von damals, immer lauter. Ich hatte gehofft, Barack Obama würde diesen Schritt gehen, doch vielleicht war das Land noch nicht so weit, wie man nun am wieder stärker werdenden Rassismus unter der Egide von Donald Trump erkennen kann.

73 Der Dämonenflüsterer

Eine Geschichte, die Clarissa sehr mitnimmt, denn sie hat noch nicht die Reise in die USA und die beiden aufreibenden Fälle dort verarbeitet, da muss sie mit Chefinspektor Tanner einen Massenmord in einem Kloster aufdecken. Dahinter steckt Xinthia, die von Clarissa aus ihrer Verbannung nach Demnatus befreit wurde. Clarissa fühlt sich daher nun auch noch verantwortlich für den Tod zahlreicher Nonnen, daher klappt sie am Ende der Geschichte völlig unerwartet zusammen und man erfährt nicht mehr, was mit ihr ist.

Die Geschichte spielt in der Stanbrook Abbey, einem Kloster in der Nähe von York. Das Kloster existiert und auch die aufgeführte Geschichte der Nonnen ist historisch weitgehend korrekt. Umso näher wir an die Gegenwart herankommen, desto mehr Eigenkreationen

wurden allerdings eingearbeitet, weil auch immer mehr Daten fehlten. Ein brauchbarer Grundriss des Klosters war ebenfalls nicht zu finden, daher sind die örtlichen Gegebenheiten und die Umgebung hoffentlich gut geraten, aber müssen nicht zutreffend sein.

Der Charakter Xinthia wird in dieser Geschichte etwas mehr beleuchtet, Xinthia erzählt Clarissa viel von sich, aber noch lange nicht alles. Offenbar hat sie einige menschliche Züge angenommen, aber ein menschliches Gewissen fehlt ihr. Deshalb kommt es zum Konflikt, der sich sicherlich in der Zukunft weiterentwickeln wird. Clarissa leidet noch einmal zusätzlich darunter, dass sie für Xinthias Freiheit und damit ihre Taten verantwortlich ist.

Am Anfang der Geschichte gibt es zudem einen Blick in die Zukunft oder eine Vision, niemand weiß es so genau. Clarissa sieht sich und ihre Freunde in einem Raum mit einem Kapitän und sich bewegenden Pflanzen, später noch alleine in einer Eislandschaft, wo ein Berg explodiert. Sie muss sogar damit rechnen, in der Explosion ums Leben zu kommen.

74 Tödliches Grünzeug

Die Geschichte beginnt mit bzw. direkt nach Clarissas Zusammenbruch in CH 73. Sie erholt sich zum Glück wieder und es geht nun sehr stark um ihre Gefühle und ihre damit entstehenden Probleme.

Zu schaffen machen ihr vor allem die sehr vielen Unsicherheiten und die ihr bewusste eigene Schuld an Xinthias Taten. Sie sieht ein, dass sie kürzer treten und sich mehr Erholungspausen gönnen muss, denn physisch und vor allem psychisch ist sie am Ende. Die Ermordung von Paul Hartman macht ihr das allerdings nicht leichter, denn nun muss sie obendrein noch erkennen, dass sie ihre optimistischen Versprechungen gegenüber dem Naturdämon wahrscheinlich nicht mehr einhalten kann. Daran wird sie bereits am Ende dieser Geschichte nachdrücklich erinnert und es wird sie weiter verfolgen.

Ansonsten geht es in die Geschichte zum zweiten Mal innerhalb kurzer Zeit um schwerste von Menschen begangene Umweltsünden, sicherlich noch etwas gravierender als in Wisconsin. Diesmal wird die Umwelt mit hochgefährlichen Stoffen bewusst massiv kontaminiert, Hintergründe und Hintermänner werden noch nicht bekannt. Dies wird allerdings später noch passieren.

Die Natur als Ablageplatz für Müll oder Gefahrenstoffe zu nutzen, war früher normal, ob es dabei um staatlich kontrollierte, aber viel zu unsichere Atomendlager ging, das Ablassen von Öl und Treibstoffen in die Nordsee, Müllexport in arme asiatische Länder, die mit den Mengen überlastet sind, die Liste ist lang. Es sind alle Probleme, die bis heute angehalten haben.

In der Gesellschaft hat sich endlich eine moralische Ächtung dieser Taten festgesetzt, doch noch immer verdienen skrupellose Menschen damit viel Geld. Die Spätfolgen sind überhaupt nicht abzusehen, hier seien nur die Vermüllung der Meere mit Plastik, das Absterben der Korallenriffe, das rasant fortschreitende Aussterben von Tierarten und die auftretenden Mutationen innerhalb des gesamten biologischen Systems genannt.

Selbst Hollywood hat diese Machenschaften der Menschheit verurteilt und sich seine eigenen Gedanken gemacht, was passiert, wenn Menschen die Natur zerstören. Auch wenn es dabei häufiger um Folgen von atomarer Belastung (z.B. die Atomtests in den USA oder im Bikini-Atoll) und nicht um biologische oder chemische Vorgänge ging. Filme wie *Formicula* um mutierte Ameisen oder *Godzilla* sind zwar bewusst übertrieben, doch sie zeigen sehr gut auf, wie unvorhersehbar die Folgen für die Zukunft des gesamten Planeten sind.

75 Mörder Tanner?

Die Geschichte schließt sich direkt an die Vorkommnisse in Cornwall an und beginnt mit der Abarbeitung auf der *Snatch*. Doch schon am nächsten Morgen wird Clarissa von einer Zeitungsmeldung überrascht und reist zurück nach London, um Chefinspektor Tanner zu helfen, der wegen Doppelmordes angeklagt wurde.

Für Verbrecher muss es ein ziemlich besonderer Kick sein, ihre *guten* Jäger, die Strafverfolgungsbehörden im Allgemeinen, in Misskredit zu bringen und für Verbrechen verantwortlich zu machen, die von den Menschen gar nicht begangen wurden. In diesem Fall war es zugleich damit das Ziel, Chefinspektor Tanner und Clarissa Hyde einen schweren Schlag zu versetzen und sie von ihren eigentlichen Aufgaben abzulenken.

Fälle, in denen Unschuldige fälschlich als Verbrecher bloßgestellt und manchmal sogar dafür verurteilt werden, gibt es viele. Es sei nur an den Film *Auf der Flucht* mit Harrison Ford erinnert, wo die Frau des Arztes von einem Einbrecher ermordet wird und er die Schuld bekommt, weil er seine Variante von einem einarmigen Einbrecher nicht beweisen kann. Profiteure davon sind sein früherer Freund und ein Pharmaunternehmen, die den Mord in Auftrag gegeben haben. Viel Geld macht also vieles möglich.

Im Gruselbereich gibt es natürlich ebenfalls Vorlagen dazu, wie z.B. das John Sinclair Taschenbuch Nr. 35 – *Die magische Bombe*. Hier versucht ein alter Feind den Geisterjäger durch einen Mordvorwurf außer Gefecht zu setzen, allerdings sind dabei mehr Magie und weniger echte Verbrechen mit im Spiel.

Erstmals sind in dieser Geschichte Clarissa Hyde und Inspektor James Walker zusammen im Einsatz, ohne ihren Freund Chefinspektor Tanner, dem sie helfen wollen. James lernt dabei einiges über Clarissas Fähigkeiten und über Dämonen, doch eine klärende Aussprache zwischen ihnen steht noch aus.

Ganz beendet ist der Fall noch nicht, ein direkter Bezug findet sich am Ende in den Andeutungen zur Firma und Dr. Winston Fox. Eine weitere, etwas besser versteckte Andeutung, bezieht sich auf den merkwürdigen Staatsanwalt Dr. Thomas Wehrlein. Die offenen Fragen zu beiden Themen werden in der näheren Zukunft bestimmt noch beantwortet, vielleicht sogar mit anderen offenen Fragen zusammen.

76 Das Monster von Spitzbergen

Diese Geschichte ist eine, die ich schon lange Zeit machen wollte, zwischendurch aber wieder zurückgestellt und fast ausgeschlossen hatte. Bis mir eine Idee kam, wie ich sie gut in den Kontakt der Serie einbauen kann. Und dann ging es doch recht flott mit der Umsetzung.

Sie ist zunächst einmal eine von wenigen Geschichten, in denen quasi keine Magie vorkommt. Zwar ist im Hintergrund der Naturdämon aktiv, spricht auch mit Clarissa, doch der wahre Gegner in dieser Geschichte hat nichts mit Magie zu tun. Vielleicht wurde Magie genutzt, um ihn wieder zu erwecken, doch das bleibt absichtlich ein wenig unklar. Dieser Kampf geht also ausschließlich gegen einen völlig natürlichen Gegner, wenn er auch recht ungewöhnlich ist.

Grundlage der Geschichte ist die Dokumentation von Terra-X *Das Monster von Spitzbergen* (zu finden auf YouTube unter diesem Namen, manchmal auch im ZDF), die sich genau auf die ersten beiden Expeditionen nach Spitzbergen von 2007 bzw. 2008 bezieht, außerdem vor allem auf die Nacharbeit durch den Leiter der Expedition.

Ich habe dabei die wichtigsten Personen der ursprünglichen Expedition, den Leiter Dr. Jörn Hurum und den Sicherheitschef Tommy Wenzas in meine Geschichte übernommen. Ihnen passiert auch nichts und sie werden hoffentlich realistisch dargestellt, selbst wenn mal Ansätze von negativen Charakterzügen angedeutet werden. Sollte ein Beteiligter oder ein Bekannter der dargestellten Personen die Geschichte bzw. dies hier lesen, mir ging es nicht darum, Personen zu diskreditieren. Sollte dies so aussehen, bitte ich das zu entschuldigen. Ich wollte nur den Bezug zur Grundlage dieser Geschichte möglichst genau darstellen und da bot es sich an, zumindest zwei der realen Personen zu übernehmen. Die anderen Personen sind rein fiktiv, allerdings teilweise an die Informationen aus der Dokumentation angelehnt.

Diese neue Expedition ist natürlich ebenfalls rein fiktiv, bei den früheren echten Expeditionen ist wohl niemand ums Leben gekommen. Dabei ist kaum ein lebender Pliosaurier aufgetaucht, um Menschen, Fischkutter oder Hubschrauber zu attackieren.

Viele der Fakten innerhalb meiner Geschichte sind historisch bzw. biologisch korrekt, zum großen Teil aus der Dokumentation übernommen. Damit sind die meisten Fakten zum Monster, zu der Zeit, in der das Tier lebte und alles zu den ersten beiden Expeditionen gemeint. Ob ein Pliosaurier im Eis eingefroren werden kann bzw. wie groß der Einfluss eines Dämons bezüglich dessen Wiedererweckung sein konnte, sind natürlich frei erfunden. Es ist recht unwahrscheinlich, auf lebende prähistorische Monster zu treffen, Geschichten wie Jurassic Park oder über Mammuts oder den Megalodon sind erst einmal unrealistisch. Die menschliche Cryo-Technik ist dafür noch nicht weit genug, aber möglich wäre so etwas vielleicht schon.

In der Geschichte werden das Verhalten bei der Beutejagd bzw. das Fressverhalten des Pliosauriers beschrieben, dies sollte so weit korrekt dargestellt sein. Natürlich weiß heute niemand mit Sicherheit, ob auch Menschen in Ufernähe, auf Fischkuttern oder in einem tief fliegenden Hubschrauber gefährdet wären. Auszuschließen ist es nicht, und es passte gut in die Geschichte.

Eine Quellenangabe möchte ich nicht verschweigen, beim Beschreiben der Szenen mit dem Hubschrauber dachte ich an den Film *Der Weiße Hai-2*. Dort greift der Hai ebenfalls einen Hubschrauber an, allerdings nicht aus der Luft, sondern nach einer Wasserlandung mit dafür speziell ausgerichteten, schwimmenden Kufen.

Ein Punkt, der für mich nicht so leicht korrekt umsetzbar war, war die zeitliche Entwicklung innerhalb der Geschichte. Das heißt zum Beispiel die doch großen Entfernungen zwischen England, Tromsø und Spitzbergen, das tägliche Leben auf der Insel und dies in Kombination mit dem schlechter werdenden Wetter und dem kaum vorhandenen Tageslicht. Ich habe versucht, dies so realistisch wie möglich darzustellen, doch die eine oder andere Freiheit musste ich mir für den optimalen Ablauf der Geschichte erlauben.

Noch eine Information, diese Story beinhaltet weniger Action wie viele andere Geschichten zuvor. Dies wird sich allerdings in den folgenden Bänden wieder ändern, dort steht Clarissas aktiver Kampf gegen das Böse wieder mehr im Vordergrund.

77 WOW - Tödliche Spiele

Eine wilde Geschichte, in der Clarissa, Tommy Peters und sein Freund Martin Winkle in ein Computerspiel gezogen werden, um dort getötet zu werden. Sie erscheinen als unterschiedliche Charaktere, Clarissa als Krieger, Martin als Dieb und Tommy als Magier. Clarissa kann nun keine Magie mehr nutzen, dafür Tommy, der am Ende die Welt mit der Formel des Rings vernichtet.

Der Hintergrund der Geschichte ist natürlich das populäre Online-Rollenspiel *World Of Warcraft*, was ich selbst mal für einige Monate sehr gerne gespielt habe. Ich habe es benutzt, um Vergleiche zu „meinem“ *World Of Witchcraft* herzustellen, was durchaus sehr ähnlich sein soll, vielleicht mit etwas mehr Düsternis, Magie und Dämonen.

Ursprünglich wollte ich einen anderen Namen nehmen, doch die sahen irgendwie nicht gut aus. Außerdem passte *WOW* wie die Faust aufs Auge. Ich habe sogar bei Blizzard angefragt, ob das ein Problem werden könnte, leider habe ich darauf keine Antwort erhalten. Solange meine Serie nicht kommerziell wird, sollte das also kein Problem darstellen. Notfalls kann ich den Schwarzen Peter immer noch zurückschieben, denn gefragt habe ich ja.

Es gibt aber noch viele andere Anspielungen, die sich gerade im Zusammenhang mit neuen Medien bzw. Computerspielen geradezu aufdrängen. Da wäre zunächst mal der Film *Blob*, im Original mit Steve McQueen aus dem Jahre 1958 zu nennen. Hier taucht ein schleimiges Wesen aus dem All auf, was alles Organische in sich aufnimmt und frisst, am Ende wird es eingefroren, ein Remake gibt es auch schon.

Dann wird der Name *Nimrod* erwähnt, eine Bezeichnung für eine Figur aus biblischer Zeit, die auch Jäger gewesen sein soll. Ob diese Figur real war, oder ob sie ein Mix aus verschiedenen Quellen ist, ist bis heute nicht klar.

Die *Truman-Show* wird kurz erwähnt, dies ist ein bekannter Film mit Jim Carey von 1998, in dem ein Kind nicht normal auswächst, sondern ohne es zu wissen zum Star einer Fernsehshow wird, bis er erwachsen ist und seiner stark eingeschränkten Welt entkommen will. Ein weiterer Film wird ebenfalls erwähnt, *Indiana Jones – Der Jäger des verlorenen Schatzes* von 1981, in dem die Hauptfigur ganz am Anfang durch einen präparierten Tunnel muss, in dem er von Pfeilen beschossen wird. Dieses Motiv kommt aber öfter mal in Filmen und Spielen vor.

Zum Schluss gibt es noch 2 Anspielungen auf Computerspiele. Einmal auf die Abenteuerspielserie von *Sierra*, bei denen man immer 3 Optionen hatte, wenn der Held gerade gestorben war: „Aufhören, das Spiel von vorne beginnen oder ein altes Spiel laden“, d.h. „Quit, Restart Or Restore“. Dies gilt als wenig einfallsreiches Modell für den Umgang mit dem Tod eines Helden, andere Hersteller wie LucasfilmGames oder Blizzard haben das später besser gelöst. Es wurde für Sierra jedoch zu einem eigenen Markenzeichen und zu einer Art Formel.

Die andere Anspielung wird nicht ausdrücklich erwähnt, doch der finale Kampf in der Halle mit den Unmengen an Dämonen wurde sehr stark vom letzten Level des Ego-Shooters *Doom II* inspiriert. Der Kampf dort war zwar nur kurz, dafür aber sehr intensiv, weil ein Dämon immer neue Kreaturen dem Spieler entgegen geworfen hat.

Eine weitere Anspielung bezieht sich auf eine der folgenden Geschichten, da wird es um einen weiteren Sturm gehen. Die Auflösung dazu wird erst in CH 83 geben.

78 Das Grab des Minotaurus

Folgt mit der nächsten Geschichte!

79 Gefangene im Labyrinth

X.



Nun folgen 2 weitere Werke des Autors Thorsten Roth, die ebenfalls auf dieser Seite zum Download bereitliegen:

Geschichte - 1 Das Magische Kästchen

Eine kurze Geschichte über menschliche Gier im Gegensatz zu ethischem Verhalten und die Folgen davon.

Die Geschichte wurde bereits in den 50er-Jahren in der Serie *Twilight Zone* veröffentlicht und war meiner Meinung nach eine der allerbesten Folgen überhaupt. Da ich die Geschichte noch recht gut in Erinnerung hatte, an die Folge aber lange nicht mehr heran zu kommen war, habe ich die Geschichte aus dem Gedächtnis mit neuen, aber ähnlichen Hauptpersonen, neu erzählt. Dabei geht es vor allem um die sehr gelungene Pointe hinter der Geschichte.

Ein paar Jahre später ist die alte Geschichte allerdings mit Cameron Diaz neu verfilmt worden. Auch hier wurde die Pointe erhalten, sie ging aber fast in einer zusätzlich dazu erzählten Geschichte über eine Alien-Invasion unter. Leider fehlt dem Film trotz professioneller Umsetzung die Hingabe des Originals und er ist außerdem viel zu lang.

Geschichte – 2 Terra Mystica – Invasion der Hexen

Kurz nach der Veröffentlichung des Spiels „*Terra Mystica*“, was ein großer Erfolg und *Spiel des Jahres* in Deutschland wurde, fragte mich der Verlag, ob ich einen Roman über *Terra Mystica*, bzw. die Welt dahinter, schreiben wollte. Ich tat das, doch hinterher wollte man den Roman nicht mehr und speiste mich mit ein wenig Geld ab, was aber in keinem Verhältnis zur Arbeit dahinter bzw. zu den erweckten Hoffnungen steht. Daher steht die Geschichte ebenfalls hier zum Download zur Verfügung, bei mir bleibt ein fahler Beigeschmack.

In dem Spiel *Terra Mystica* führen die Spieler eines von vielen unterschiedlichen Völkern, die alle recht unterschiedliche Eigenschaften haben. Man kann es ein wenig mit „*Die Siedler von Catan*“ in einer Fantasy-Welt vergleichen, aber dabei unterschiedlichen Zielen und Fähigkeiten. Es gibt dabei aber nur Zusammenarbeit, keine Kriege, höchstens mal einen Wettlauf um ein interessantes Feld. Meine Umsetzung im Roman orientiert sich stark an einer kurzen Einführung zum Welt von TM in der Anleitung als Teaser. Dabei soll der Roman alle potentiellen Zielgruppen ansprechen, von etwas älteren Kindern bis hin zu Erwachsenen, also auch den wesentlichen Zielgruppen des Spiels.

