

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 gleichzeitig Spoiler für die jeweilige Geschichte und in selteneren Fällen mal für spätere Geschichten. Wer also noch nicht weit genug mit dem Lesen der Serie ist, der sollte rechtzeitig stoppen und die folgenden Texte besser noch nicht bis zum Ende lesen. Zuletzt gibt es noch ein paar Informationen zur Serie allgemein und zu meinen anderen Autorentätigkeiten.

Allgemein zur Serie Clarissa Hyde

Die Serie gibt es nun schon seit mehr als 23 Jahren und dürfte inzwischen die langlebigste kostenlose Serie sein, die es im Netz zu finden gab. 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, bisher hatte ich jedoch nicht an der Serie verdient. 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*. Drei Serien, die ich sehr geliebt habe. Mehr darf ich nicht mehr dazu schreiben, sonst hagelt es ganz schnell Klagen wegen Urheberrechtsverletzungen. Deshalb sind auch alle konkreten Vergleiche raus.

Seit Anfang 2023 gibt es die Serie nämlich inzwischen nicht mehr komplett kostenlos (immerhin Band CH 1 als sehr kostengünstiges E-Book), sondern als allgemein preisgünstige E-Books und Printausgaben.

Hier die Übersicht über die einzelnen Bänder der Serie:

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. 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 zwei Figuren auf, die nicht nur in Band 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

Mit Band 2 geht die Serie um die weiße Hexe weiter, die immer noch viel zu wenig über sich selbst, über ihre verschwundenen Eltern, und ihre eigenen Fähigkeiten weiß. Ihre Freunde helfen ihr so gut es geht, doch neue Feinde tauchen auf und wollen ihre perfiden Pläne in die Tat umsetzen.

In dieser Geschichte geht es um Asgar und seine dämonischen Parasiten, die im Bereich Horror oder Science-Fiction durchaus öfter vorkommen. Es sind hier aber keine Außerirdischen, sondern dämonische Wesen. Wer aufmerksam liest, sollte noch feststellen, dass Asgar Clarissa bereits in diesem Band zu kennen scheint, sie ihn aber nicht. Die Aufklärung dazu folgt erst eine ganze Zeit später.

Clarissa wird zudem von Professor Robson vorgeführt, dass sie die Fähigkeit besitzt, durch ihre Gedanken Gestände zu bewegen (Telekinese). Sie konnte diese Kraft schon gegen die Teufelszwerge in Band 1 einsetzen, dabei wird sie gesteuert durch ihren Rubinring.

Außerdem sind anscheinend geweihtes Wasser, als auch Clarissas frisch erhaltene Armbrust mit silbernen Bolzen, sehr effektive Waffen gegen die Ausgeburten der Hölle. Dort hat sie sich jedoch bereits neue und sehr mächtige Feinde gemacht, die unbedingt alle Hydes vernichten wollen.

3 Schach-Matt dem Teufel

In dieser Geschichte wird eine Schachpartie gespielt, wobei im Gegensatz zu anderen Geschichten hier die Partie an sich mehr im Vordergrund steht. Es gibt zudem eine komplette Notation der Partie dazu, so dass man sie nachspielen kann. Außerdem wird im Verlauf der Geschichte immer wieder Bezug auf die aktuelle Stellung genommen und möglichst viel dazu erklärt. So sollte die Partie sowohl für erfahrene Schachspieler interessant sein, aber ebenso für Personen ohne jegliches Schachwissen noch halbwegs gut zu verstehen sein.

Die Partie dazu habe ich selbst entworfen, wobei es nicht so ganz einfach war, sie mit der geplanten Geschichte in einen guten Einklang zu bringen. Es mussten neben der eigentlichen Partie auch zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Figuren an den richtigen Stellen sein (zum Beispiel der schwarze Springer in Clarissas Nähe, der schwarze Bauer in Terrys Nähe, die schwarze Figur auf Clarissas Weg zu ihren Freunden). Gleichzeitig sollte in der Partie ein ordentliches Schach von beiden Seiten gespielt werden. Ich hoffe, die Umsetzung ist mir gelungen.

4 Die Vampire aus der Gruft

Diese Geschichte ist die erste Vampirgeschichte, von der bestimmt noch viele weitere folgen werden. Es ist gleichzeitig die letzte Geschichte einer ersten, frühen Phase, bevor ich wirklich in eine gründlichere Planung für eine längere Serie eingestiegen bin. Die Bänder 1 bis 4 waren also lediglich Einzelgeschichten, obwohl sie selbst in dieser Phase schon stärker zusammenhängen.

Die Geschichte wird übrigens noch ein kleines Nachspiel haben, dies wird dann in Band 24 zu lesen sein. Mehr möchte ich nicht vorwegnehmen, um nicht zu spoilern.

Eine interessante Frage bei Romanen mit Vampiren ist dabei immer: Wie sind Vampire wirklich (wenn es geben sollte)? Sind es die Aristokraten, wie der Graf Dracula des Christopher Lee? Oder sind es reine Monster, blutig, hässlich, übermenschlich, wie sie immer wieder vorkommen? Oder sind sie die hübschen und jugendlichen, oftmals etwas blassen Liebhaber? Oder noch ein Stück moderner, die von Würmern kontrollierten Bestien aus einer Fernsehserie? Als Autor kann man sich hoffentlich die Freiheit so nehmen, ein wenig von allem in die Figuren einzubauen. Eher so die noch menschenähnlichen, blutgierigen Monster.

5 Verheiratet mit einer Untoten

In dieser Geschichte wird die recht schaurige Vorgeschichte von Professor Robson erklärt, der ja schon vor dem ersten Kontakt mit Clarissa ungewöhnlich viel über Magie und Dämonen zu wissen scheint. Außerdem bekommt sein Verhältnis zu Clarissa eine kräftige Delle, in den nächsten Geschichten geht es damit weiter (Die Bänder 6-9).

Im Grund bilden die Geschichten 5-7 so eine Art verkappter Dreiteiler, denn die Auswirkungen aus Band 5 wirken noch ein wenig nach. In den Bänden 6-7 geht es dann aber um etwas komplett anderes, verstärkt um Clarissa und ihre Vergangenheit, mit vielen überraschenden Entwicklungen.

6 Das Geheimnis der Unterwasserhöhle (Teil 1 von 2)

Der erste Zweiteiler und damit gleichzeitig die erste von vielen Geschichten, die im Ausland spielt. Würde ich sie heute noch einmal neu schreiben, so würde sie bestimmt mindestens um die Hälfte länger werden. Hoffentlich kommt selbst so die intensive Suche um die Unterwasserhöhle herum gut zum Tragen.

Clarissa lernt mit Nikos und seiner Tochter Helena neue Freunde kennen und erlebt erstmals, wie ihr magischer Ring, beziehungsweise ihre Vorfahren offenbar doch deutliche Spuren auf der Welt hinterlassen haben.

Ein wichtiger Aspekt der Geschichte ist das Thema Bermuda-Dreieck. Erst einmal gab es im realen Bermuda-Dreieck in der Karibik gar nicht mehr Unglücke, als woanders auf der Welt. Sie wurden nur mehr aufgebauscht und waren auffälliger, wie zum Beispiel das Verschwinden einer ganzen Flugzeugstaffel vor sehr vielen Jahren.

Es ist bis heute nicht endgültig geklärt, woran das jeweils lag. Eine sinnvolle These, besteht in aus den kontinentalen Hängen austretendes Methanhydrat, was sowohl den nicht mehr funktionierenden Radar, als auch den Eindruck, das Meer würde brennen, gut 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, beziehungsweise die Meerenge von Messina herum, hat aber viele Unglücke erlebt.

Dies lag dabei vor allem an den dort vorherrschenden und oft unvorhersehbaren Meeresströmungen, versehen mit schnell wechselndem Wetter. In den Mythologien der benachbarten Völker wurde dies jedoch auf Meeresungeheuer wie Skylla oder Charybdis übertragen, zum Beispiel in der *Odyssee* von Homer.

Das Schiff Neptune als Schiff gab es übrigens wirklich, allerdings war sie eines der Schiffe von Admiral Nelson in der Schlacht bei Trafalgar. Es konnte daher nicht einfach so kurz zuvor bei Kithira sinken und verschwinden.

7 Angriff der Wasserzombies (Teil 2 von 2)

In dieser Geschichte erlebt Clarissa ihre erste Dimensionsreise in eine von Rufus, ihrem Erzfeind, kontrollierte Welt. Am Ende vernichtet sie dessen ganze Welt, um die dort gefangenen und gequälten Seelen damit zu erlösen. Dabei erhält sie zuvor noch vom Kapitän des Schiffes Neptune wichtige Informationen über ihren Ring, die sie ihm angeblich selbst zuvor bereits mitgeteilt hat. Doch das war bis dato noch gar nicht passiert und Clarissa versteht es nicht.

Die Auflösung dazu folgt erst später in einen weiteren Zweiteiler, dies ist also quasi ein zeitlich verschobener Vierteiler. Das Stichwort Zeit ist dabei besonders wichtig ...

Clarissas Ring wird gerade immer wichtiger für sie, obwohl sie noch lange nicht alle Fähigkeiten des Rings kennt, oder wie sie diese nutzen kann. Daran wird sie in der nächsten Zeit weiterarbeiten müssen, doch diese Formel wird sich als sehr wirkungsvolle Waffe herausstellen.

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 (am Kings College) und geht etwas mehr auf Clarissas Studienfach ein. Nämlich die Parapsychologie, als 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 ebenso deren Mythologie und der Glaube der Menschen daran. Die Telepathie ist dabei keine Erfindung von Gruselautoren, sondern gilt als eine allgemein anerkannte, mentale Fähigkeit, die leider immer noch viel zu wenig erforscht ist.

In dieser Geschichte tritt zum ersten Mal eine neue Gegnerin für Clarissa auf. Yezinda, die Oberhexe von Rufus, soll endlich Clarissa vernichten. Professor Robson ist es schließlich, der eingreift und Clarissa beisteht, was das zuvor angerissene Band zwischen den beiden Freunden wieder deutlich fester knüpft.

10 Der Selbstmord-Dämon

Diese Geschichte spielt komplett in einem Krankenhaus und nach Clarissas Rauchgasverletzung aus Band 9. Hier lernt sie mit Mindy Jones eine neue Freundin kennen und wäre fast von einem sehr skurrilen Dämon getötet worden, hätten ihre Freunde nicht rechtzeitig eingegriffen. Die Geschichte von Mindy geht dabei noch etwas weiter, mehr dazu schon im nächsten Band.

Der Selbstmord-Dämon wird von Clarissa mit Hilfe ihrer telekinetischen Kräfte und einem Schuss Elektrizität in einem Pool des Krankenhauses vernichtet. Sie kann ihre Gegner also sogar ohne Waffen, aber mit viel Kreativität und Improvisation erledigen.

Bei der Übertragung der Lebensenergie an den Dämon dachte ich übrigens an den, beziehungsweise die Filme mit dem Titel *Highlander*, obwohl ich das Procedere nicht ganz so exzessiv darstellen wollte. Ich hoffe, diese Dämonenart kam sonst noch nirgends vor, ich kenne nämlich keine Vorlage dazu. Allerdings bin ich eher vorsichtig zu behaupten, sie wäre meine Erfindung.

11 Entführung ins Reich der Kobolde (Teil 1 von 2)

Diese Geschichte schließt sich direkt an Clarissas Krankenhausaufenthalt an und spielt in ihrer alten Heimat in Schottland, wo sie sich von den Strapazen der Kämpfe mit Yezinda und dem Selbstmord-Dämon erholen möchte. Ihre Pflege-Eltern und ihr *halber Bruder* werden etwas mehr vorgestellt und diese beiden geraten in schließlich in einen Hinterhalt von Kobolden.

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

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.

Mein erster Ausflug in Genre Fantasy. Es wird weitere Geschichten aus dem Bereich geben, auch die Kobolde werden nicht ganz vergessen. Sie werden aber sporadisch bleiben, das Hauptgenre bleibt Grusel beziehungsweise Horror.

12 Die Prophezeiung der Koblode (Teil 2 von 2)

Im zweiten Teil geht es nicht mehr nur um eine Fantasy-Geschichte, sie driftet sogar ein wenig in die Märchenwelt ab. Die Idee dazu stammt aus dem Märchen um Jake (oder Jack), den Riesen und die Zauberbohne, das allgemein bekannt sein dürfte. Diese Märchengeschichte wird aber eher eine Ausnahme bleiben, doch Anayala und die Koblode werden wiederauftauchen. Das kann aber noch etwas dauern.

Dieser Zweiteiler sollte insgesamt nicht allzu ernst genommen werden, er stellt eher eine hoffentlich unterhaltsame Ausdehnung des Genres dar.

13 Werwolf – Spuren im Schnee

Dieses ist die erste Werwolf-Geschichte innerhalb der Serie und die Grundlage für Band 21 und einige weitere Werwolf-Stories, die als lockerer Zyklus folgen werden. Sie läuft ein wenig so ab, wie eine normale Kriminalgeschichte. Ein Motiv, das ich noch öfter verwenden werde.

Es gibt viele unterschiedliche Mythen über Werwölfe, dazu gehört zum Beispiel, wie sie infiziert werden können, was sie über ihre Taten hinterher als Mensch noch wissen, in welchen Nächten sie aktiv werden oder wie sie zu töten sind. Meine Werwölfe werden dabei nicht immer völlig gleich sein, es hängt unter anderem stark davon ab, wie lange das Wesen schon als Wolf unterwegs ist.

14 Mord im Ägyptischen Museum (Teil 1 von 2)

Hier kommt es zu Clarissas erster Zeitreise, allerdings bekommt sie noch keine Hintergründe dazu erklärt oder lernt den dafür Verantwortlichen kennen. Wieder einmal trifft sie allerdings bei einem Fall auf Chefinspektor Tanner, dem diese seltsame Häufung bereits immer mehr aufzufallen beginnt. Mehr Informationen und Hintergründe zu den Zeitreisen gibt es erst im nächsten Zweiteiler mit den Nummern 18 und 19.

Außerdem ist hier das erste Aufeinandertreffen von Clarissa mit einer lebenden, beziehungsweise untoten Mumie zu finden. Hierbei trifft Clarissa ja sogar die lebende, aber auch die untoten Version der Mumie.

Untote Mumien sind immer wieder gern verwendete Figuren, wenn es um Ägypten und deren Mythologie gehen soll. Besonders populär sind Mumien als Horrorfiguren seit diversen Filmen aus den 60er-Jahren, die heute zwar meist etwas trashig wirken, aber sehr gut mit der Angst vor dem Unbekannten spielten. In Kombination mit seltsamen Flüchen an den Wänden der Grabmäler und manchem Todesfall in den diversen Archäologenteams, hält sich diese Angst bis heute.

15 Reise ins dunkle Ägypten (Teil 2 von 2)

Im zweiten Teil geht es vor allem um Clarissas Erfahrungen in der ägyptischen Geschichte. Während gleichzeitig die Parallelgeschichte aus der Gegenwart um ihre Freunde weitererzählt wird, wie sie mit der wiedererwachten Mumie kämpfen.

Direkte historische Vorlagen gibt es zu dieser Geschichte keine. Alles, was die Mumie betrifft ist also rein fiktional. Die historischen Erläuterungen zu Ägypten und seinen Pharaonen sind aber weitgehend korrekt, solange sie nicht diese Geschichte oder Hepitop direkt betreffen.

Die ägyptische Mythologie bietet noch viele interessante Figuren und Ansätze, die ich sicherlich noch einmal aufgreifen werde. Wichtiger für die Serie wird allerdings die Mythologie der Wikinger werden. Der Einstieg dort dauert allerdings noch etwas. Wem der Einstieg in fremde Mythologien gefällt, der wird noch weitere interessante Geschichten finden, zum Beispiel über Griechenland, Japan, die Kelten oder die amerikanischen Ureinwohner.

16 Werbung für den Hexenclub

In dieser Geschichte tauchen Mindy Jones und ihre Eltern, aber auch die Superhexe Yezinda wieder auf. Die Möglichkeiten der Technik und modernere Methoden des Marketings können dem Bösen nicht ganz fremd sein, wenn es so an seine Diener oder Opfer gelangt. Hier erwischt es fast Mindy Jones und Terry, die von der hypnotisierenden Magie voll getroffen werden.

Am Ende der Geschichte taucht noch ein neuer Feind auf, der dann in Clarissa Hyde Band 17 näher vorgestellt und gleichzeitig deutlich aktiver wird.

17 Tödliche Illusionen aus einer Dämonenwelt

Das erste richtige Auftauchen von Professor Vincent Mago und seiner Freundin Irene, allerdings ohne, dass Clarissa etwas davon erfährt. Er ist gleichzeitig ihr neuer Professor für Parapsychologie, bei dem sie schon in wenigen Tagen eine erste Veranstaltung haben wird.

Er schickt ihr Illusionen aus einer anderen Welt, die Clarissa und ihre Freunde ganz gewaltig in Bedrängnis bringen. Zum zweiten Mal taucht Phoebe Parker auf, mit der Clarissa studiert. Dabei muss Phoebe ihre Freundin viel unterstützen, weil die weiße Hexe so oft fehlt. Phoebe kann die Illusionen selbst nicht erleben, aber bemerkt Clarissas Reaktionen darauf. Sie erfährt aber noch nichts von Clarissas magischen Fähigkeiten.

Der Name Mago stammt übrigens aus dem Portugiesischen und bedeutet dort Magier. Was es damit auf sich hat, wird erst deutlich später in der Serie geklärt werden, mit der Familie Mago geht es aber sehr schnell weiter, schon im nächsten Zweiteiler.

18 Im Auftrag der Zeit (Teil 1 von 2)

In diesem Zweiteiler wird die Geschichte aus den Bänden 6+7 weitererzählt, beziehungsweise 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 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 ein 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 zwei Vorteile mit sich: Das Universum muss sich nicht verändern und das Großvater-Paradoxon verschwindet, weil man ja bereits Bestandteil der Vergangenheit ist und nichts mehr an ihr ändern kann. Also auch nicht den eigenen Großvater töten.

Clarissa wird nicht zurückgeschickt, um die Vergangenheit zu beeinflussen, sondern nur, um ein Teil von ihr zu werden, wie sie es im Grund ja bereits ist. 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 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 trotzdem arrangieren können. Zeitreisen werden nicht ständig und überall hin möglich sein, denn die Zeit in der Gegenwart verläuft quasi gleichzeitig weiter. Allerdings manchmal in einem separaten Tempo. So lassen sich zwei 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 wurde, indem er die Titanen vernichtete. Allerdings ging es mir mehr um den Namen, der ja sehr passend für Zeit und Zeitmessung ist.

Der Chronos in CH ist dabei kein wirklich lebendes Wesen aus Fleisch und Blut, sondern mehr eine Energieform. Aber darauf werde ich im Verlauf der Serie noch weiter eingehen, gerade zu Chronos wird es noch einige Überraschungen geben.

19 Ich muss das Böse schützen (Teil 2 von 2)

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

Als böse Charaktere tauchen die Magos neu auf, die Clarissa aber nicht mit ihrem neuen Parapsychologie-Professor in Verbindung bringt. Sie kennt ja deren Namen nicht. 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 zum ersten Mal auf eine weitere Hexe der Hydes, die vor mehr als zweihundert 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. Und bekommt die Hoffnung, in der Zukunft noch viel mehr Hexenfähigkeiten zu erlernen, um sich damit besser gegen das Böse zu verteidigen.

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 sehr wichtige Entwicklung darin.

Chefinspektor Tanner erfährt nämlich diesmal von Clarissas Fähigkeiten, nachdem er zuvor bereits sehr misstrauisch geworden ist, weil sie mit so vielen Mordfällen in Verbindung stand (CH 1,4,8,9,10,13,14,16). Wobei er nicht einmal von allen Fällen erfahren hat, aber das hat schon für ihn gereicht, um eigene Schlüsse zu ziehen.

Clarissa informiert ihn nach und nach über ihre Fähigkeiten und Besonderheiten und sie werden Freunde, unterstützen sich nun gegenseitig. Tanner verspricht in der Folge, eventuell auftretende Verdachtsmomente gegen Clarissa zu beseitigen oder zu entkräften.

Das wichtigste Element der Geschichte ist das Kartenspiel Magic – The Gathering (Die Zusammenkunft). Dies ist ein Spiel, bei dem Karten aus einem eigenen Deck heraus ausgespielt und eingesetzt werden, um einen Gegner und dessen Kreaturen zu besiegen. Dieses Spiel war vor rund zwanzig Jahren sehr populär und hat sich bis heute erfolgreich gehalten. Ich habe selbst ein eigenes Deck und habe es gerne gespielt.

Ich habe mich dabei unter anderem an die deutsche Zentrale des Spielwarenherstellers Hasbro als Vertrieb von Magic gewendet, damit ich in der Zukunft keine Probleme mit Urheberrechtsfragen bekomme. Und gleichzeitig ein wenig kostenlose Werbung für das Spiel machen darf. Eine Regelung, die hoffentlich für beide Seiten von Vorteil ist.

Außerdem fällt auf, dass Clarissas Ring in der Sumpfwelt keine Wirkung gehabt hat, was immer mal wieder passieren wird. Er ist also kein Allheilmittel, selbst mit seiner Aktivierungsformel nicht. Eine Tatsache, mit der Clarissa in der Zukunft leben muss.

21 Der Auftritt der Königin der Wölfe

Dies ist die erste Geschichte, die in Deutschland spielt und sich dabei locker an Band 13 anlehnt. Clarissa trifft auf die Anführerin der Werwölfe (Sinitia), die einen weltumspannenden Geheimbund der Wölfe anstrebt.

Als Clarissa sie im Kampf besiegt, wird Sinitia von Fenris (oder manchmal auch Fenrir genannt), dem Götterwolf der nordischen Mythologie, in Form einer riesigen Hand gerettet.

Clarissa lernt zudem 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, ihren Freund Tommy und dessen in Deutschland lebenden Freund Chris 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. Damit geht es in den nächsten Geschichten weiter.

23 Kampf mit dem Spinnenmann

In dieser Geschichte taucht Arachnia zum ersten Mal zumindest virtuell auf, eine Figur aus der griechischen Mythologie und die Herrscherin über alle Spinnen. Sie verwandelt einen ihrer Bewunderer in eine Mischung aus einem Menschen und einer Spinne 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. Wonach alle anderen Spinnen ebenfalls sterben.

Da Clarissa und Terry in der Ausstellung sind, wird Superintendent Maxwell immer mehr auf Clarissa aufmerksam, was so langsam sein Fass zum Überlaufen bringt. Er hat bemerkt, wie oft sie, und auch Chefinspektor Tanner, in seltsame Fälle mit vielen ungeklärten Morden verwickelt sind. Das wird Folgen haben, denn er wird in der Zukunft aktiv werden.

24 Vampirfalle für Clarissa

Professor Mago befreit zunächst das Vampirkind Judith (aus Band 4) aus ihrem natürlichen Gefängnis innerhalb der Wände der Gruft, mit dem sie dem Feuer entkommen konnte. Zusammen mit der hypnotisierten Terry, will er eine zweistufige Falle für Clarissa aufbauen, um ihr die Kräfte und den Ring zu rauben.

Der Plan misslingt, die Vampirin wird vernichtet. Doch Terry verbleibt noch unter seiner Fernkontrolle, die für die folgende Geschichte extrem wichtig werden wird.

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 hatte Terrys Eltern nur benutzt, sie sollte die Wiedergeburt der Göttin Kali werden.

Als Clarissa und Terry deren Eltern in Brighton besuchen, tauchen dort die Tongs auf, die sehr gefährlichen Diener Kalis, und wollen Terry mitnehmen, um sie zu ihrer Göttin zu machen. Es kommt zu einem mentalen Drei-Kampf, denn Professor Mago will seine Macht über Clarissas Freundin nicht

verlieren. Schließlich verlieren gleich beide dämonische Seiten und Terry kann sowohl Magos Einfluss, als auch dem der Tongs und Kali entkommen. Doch das Erbe von Kali schlummert vielleicht weiter latent in ihr.

Die Göttin Kali stammt aus dem Hinduismus, sie gilt als die Todesgöttin und damit eine der wichtigsten Figuren überhaupt dort. Sie ist damit die Gegenspielerin von Shiva, vielleicht ein klein wenig mit der Figur des Teufels in der christlichen Mythologie zu vergleichen. 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 beziehungsweise haben Artefakte aus verschiedenen Mythologien studiert, vor allem aus Indien. Daher kennen sich Terry und Professor Robson schon am Anfang der Serie so gut. Der Professor wäre eigentlich zu Terrys Patenonkel geworden, doch die Robinsons hatten den Kontakt zu ihrem Freund kurzfristig abgebrochen, weil sie sich wegen Kalis Hilfe schämten. Erst später war der Kontakt wieder aufgenommen worden, ohne dass der Professor etwas von Kali und Terry erfahren hatte. Er hatte sich natürlich trotzdem bereiterklärt, Terry in London zu beschützen und zu unterstützen.

Wie wird es mit Kali weitergehen? Das ist eine schwierige Frage, erst Antworten gibt es dazu bereits im nächsten Zweiteiler, der ein sehr wichtiges Element für die gesamte Serie werden wird, in vielerlei Beziehungen.

26 Das Amulett und der Totenbeschwörer (Teil 1 von 2)

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 für Clarissa damit eine hinterhältige Falle gestellt haben. Erschwert wird dies alles, weil Superintendent Maxwell auf einmal Clarissa, Terry und Chefinspektor Tanner verhaften lassen will und sie damit mit in die Falle stolpern.

27 Gefangen im Zombie-Sumpf (Teil 2 von 2)

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

Doch es bleiben einige Fragen offen: Warum wechselt das Dämonius-Amulett die Farbe? Was steckt hinter Yezindas Plan? Was ist mit dem Hexenjäger und Vanessa Hyde? Welche Kräfte hat das Amulett? Ist Girak wirklich vernichtet? Diese Fragen werden nach und nach in den nächsten Geschichten geklärt.

28 Die weiße Frau aus der Vergangenheit

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, und dabei die Vorteile des Polizeiapparates hinter sich weiß. Einen Ausweis als freie Mitarbeiterin bekommt sie ebenfalls, ihre Fähigkeiten werden aber nach und nach sogar in noch wichtigeren Kreisen bekannt.

Dies ist wieder einmal 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 beziehungsweise 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 nach dem Mörder macht. Ohne Helenas Hilfe hätte sie es wohl nicht geschafft, letztendlich ist es dann wieder das Amulett, mit dem der untote Mönch getötet wird. Die Direktorin des Internats wird verhaftet, auf sie kommen lebenslanges Zuchthaus, oder die Einweisung in eine Nervenklinik zu

Morde in einsamen Mädcheninternaten sind beliebte Orte für gruselige Geschichten. Mordende Mönche, wahnsinnige Sexualtäter, diverse Untote, all dies kommt immer wieder vor und wird gerne als Schauplatz verwendet. Dazu die unschuldigen Opfer, das macht sich wirklich gut.

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.

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, noch über ihre normale Funktion hinaus.

31 Evil Clarissa

Dies ist die bisher einzige Geschichte, die zwar 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 immer mächtiger werden, ein Mensch wird mit der Zeit allerdings zu einem wahnsinnigen Killer. Bei Clarissa ist es nun so weit, sie will Tommy und Terry töten, doch Kali zeigt sich, verhindert dies und zerstört das Amulett. Dadurch wird Clarissa wieder normal und 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 (Teil 1 von 2)

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 (Teil 2 von 2)

Clarissa und die anderen Mädchen überleben, 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 Clarissa Hyde heraus und überlässt es seinem Erzfeind Rufus.

Zurück bleibt von dem Fall nur der seltsame schwarze Mercedes des Fahrlehrers, der selbst zwei Wesen getötet hat, einen Autodieb und seinen Meister. Das Auto 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 London kaum braucht, aber sie darf zumindest nun Autofahren.

34 Blutige Träume

Die erste komplette Geschichte um Clarissas Studienkollegin Phoebe Parker, die dabei von einem seltsamen Traumvampir gejagt wird. Clarissa dringt durch Magie ebenfalls in Phoebes Traumwelt ein, schließlich wird der Vampir vernichtet, weil Tommy und Professor Robson seinen Körper nach langer Suche in der realen Welt ebenfalls finden und pfählen.

Vampire kommen in der Literatur und im Film immer wieder in den unterschiedlichsten Variationen vor. Manche können sich in Fledermäuse, Spinnen oder Wölfe verwandeln, andere sind Schatten, saugen Lebensenergie statt, oder sind jugendliche Liebhaber. In dieser Geschichte haben wir es mit einem Blutsauger zu tun, der seine Opfer in deren Träumen jagt, während er selbst aus sicherer Distanz zuschlägt. Ein besonders harter Gegner, und die bisher längste Geschichte.

Phoebe und ihre Mutter sind nun ebenfalls in Clarissas Geheimnis eingeweiht. In den Geschichten 9 und 17 hatte Phoebe ja schon mit übernatürlichen Phänomenen am Rande einmal zu tun, doch erst in dieser Story ist sie voll mit dabei. Und sie wird weiter als Clarissas Freundin und wichtige Unterstützung beim Studieren dabei sein, aber in Band 88 ist sie wieder richtig mittendrin in der Aktion.

35 Unsichtbare Killerkommandos (Teil 1 von 2)

Mit diesem Zweiteiler taucht ein neuer Gegner auf, der unsichtbare Killer und Terroristen auf hochgestellte Persönlichkeiten oder Politiker jagt. Clarissa ist dabei das erste Mal für den englischen Geheimdienst tätig, nachdem Superintendent Maxwell sie dafür ausgewählt hat.

Dabei lernt sie den Agenten Tony Martin kennen, der von einem der Killer schwer verletzt wird, so dass Clarissa alleine ist. Es geht jedoch nicht nur um ihr Leben, der Killer hat es vor allem auf den König und seinen Gast, die jordanische Prinzessin abgesehen.

36 Mrs. Monster (Teil 2 von 2)

Clarissa ist unerkannt in das Hauptquartier der unsichtbaren Killer eingedrungen, 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 letzte Unsichtbarkeitsgerät sichern, was von Scotland Yard unter Verschluss genommen wird. Zum Glück hat sie alle anderen Geräte zerstört, außerdem sind sie keine Massenware, so dass bisher keine weiteren unsichtbaren Gegner aufgetaucht sind. Mrs. Monster wird aber bestimmt erneut auftauchen.

Inspiziert ist diese Geschichte von vielen Stories über Unsichtbare, wie zum Beispiel *Der unsichtbare Mann* oder *Hollow Man*.

37 Die Gefangenen des Druidensteins

Die ist eine Geschichte, die keltische Mythologie und schwarze Magie miteinander vermischt. Ein Magier versucht, seine frühere Macht aus der Vergangenheit wieder zu erneuern. Clarissa und Robson können ihn aber in Irland vernichten.

Die Kelten waren ein Volk, welches 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 zwei irische Hinterwäldler, die Durchreisende überfallen und umbringen. Die Freunde können sich aber mit viel Mühe befreien. Einer der Killer wird sofort getötet, einer erst verhaftet. Von ihm wird man vielleicht noch mal hören ...

Inspiziert ist diese Rahmengeschichte ein wenig von dem Film *Where The Hills Have Eyes*. Dort geht es um kannibalische Hinterwäldler, die auf amerikanische Soldaten oder Touristen treffen und diese meucheln. Leichte Parallelen sind daher vorhanden, aber es gibt viele vergleichbare Geschichten.

38 Ungeheuer oder Zeitungsentz?

Eine Einzelgeschichte, die wieder einmal eher in das Thema Fantasy gehört, und 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, mit dem Professor einen kleinen Umweg über ihre alte Heimat zu machen. Dort treffen sie sogar auf Nessie und helfen sich gegenseitig gegen ein paar Londoner Verbrecher (Theo Carlisle), die in der Zukunft vielleicht noch öfter auftauchen werden.

Zwar ist bisher noch nicht bewiesen worden, dass es die berühmte Nessie nicht gibt, aber die meisten früheren 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 ganz Gebiet um den Loch Ness sehr groß ist und es außerdem einen Zufluss zum Atlantik gibt. Nessie könnte sich also jederzeit rechtzeitig verdrücken, bevor es ihr zu gefährlich wird. Das Wichtigste an Nessie ist allerdings, dass sie die Fantasie der Menschen über viele Jahre hinweg extrem angeregt hat. Daher ist es gar nicht mehr so wichtig, ob es Nessie nun gibt, oder auch nicht.

39 Mörderjagd in der Vergangenheit (Teil 1 von 2)

Wieder ein Zweiteiler mit einer Zeitreise. Eine ganz spezielle Zeitreise 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 geplanten Opfers bringt. Der Ripper tötet Mary, doch Clarissa 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 neunzehnten Jahrhunderts. Fünf Morde sind dokumentiert, bei denen die Opfer zum Teil ausgeweidet wurden, was auf einen Arzt als Täter hindeutete.

Es gab unzählige Verdächtige, darunter einen Arzt und sogar ein Mitglied der königlichen Familie. Doch nach diesem letzten Mord an Mary Kelly, verschwand der Ripper spurlos. Er könnte nach Australien ausgewandert sein, vielleicht stimmt aber auch meine Zeitreisen-Theorie mit Clarissa?

Mary Kelly war sein letztes bekanntes Opfer, allerdings verging zwischen dem ersten Mordversuch an ihr und der späteren, endgültigen Tat, deutlich mehr Zeit. Hier musste ich mir etwas Freiheit erlauben.

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.

40 Jack The Ripper is back! (Teil 2 von 2)

Im zweiten Teil landen Clarissa und der Ripper wieder in der Gegenwart, allerdings noch etwas mehr als einen vollen Tag vor Clarissas Abreise. Zusammen mit der Polizei wird der Ripper gejagt, der schließlich zwei Clarissas gegenübersteht und vom Dach 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 zum Beispiel Ego-Shooter wie *Counterstrike* mitverantwortlich für die diversen Amok-Läufe unserer Zeit sind. Daher wäre eine noch tiefere Persönlichkeitsstudie eines Massenmörders hier fehl am Platz gewesen, um niemanden damit negativ zu beeinflussen oder zu solchen Taten erst zu motivieren.

41 Mörderischer Poltergeist

In dieser Geschichte darf Clarissa ein Praktikum in einer psychologischen Praxis absolvieren, schließlich bekommt sie von ihrem Chef den 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 den Kampf.

Poltergeister sind Wesen, die es in Filmen und der Literatur in rauen Mengen gibt. Die meisten von ihnen spuken nur herum, bewegen Gegenstände oder rasseln mit Ketten, vor allem gern gesehen in alten, englischen Schlössern.

Dieser Poltergeist, der eher ein Dämon ist, kann die Kontrolle über Menschen übernehmen und wird damit zu einer sehr gefährlichen Bedrohung für Clarissa. Mit dem Blockbuster *Poltergeist* hat diese Geschichte allerdings nichts zu tun.

42 Geheimbund der Wölfe (Teil 1 von 2)

Clarissa liegt nach dem Kampf mit Terix noch im Krankenhaus, als sie durch eine Vision und einen Anruf von Holger Schwarz aus Deutschland, ein paar Werwolfspuren findet, die alle nach Paris deuten. Zusammen mit Terry und der Unterstützung von Scotland Yard, fliegt sie in die französische Hauptstadt, wo sich die Freundinnen kurzfristig trennen. Während Clarissa an der Pariser Universität ein paar

Werwolf-Sichtungen nachgeht, soll Terry die zahlreichen Akten wälzen, wird aber dabei von Werwölfen attackiert.

Sinitia ist nach ihrer Errettung durch Fenris wieder zurück und will Paris zum Hauptquartier ihres Geheimbundes der Wölfe machen, um mit ihm die Menschheit zu vernichten. Sie geht dabei deutlich cleverer als bisher vor. Die Geschichte um Sinitia wird weitergehen, aber schon in den nächsten beiden Geschichten eine recht unerwartete Wendung erfahren.

Neu damit ist der französische Inspektor Victor Alphan, der Clarissa erst skeptisch gegenübersteht und später erneut auftritt, ebenso wie sein Kollege und Assistent Marc Selan.

43 Werwölfe auf dem Eiffelturm (Teil 2 von 2)

Die Polizei findet das Hauptquartier der Wölfe mit der Hilfe normaler Polizeiarbeit und etwas Glück. Sofort wird eine Befreiungsaktion gestartet, unter anderem mit Unmengen von Flammenwerfern.

Die überlebenden Werwölfe erreichen den Eiffelturm und nehmen dort einige Gäste als Geiseln. Allerdings werden sie überwältigt und Sinitia fällt dabei in die Tiefe, aber überlebt den Absturz schwerverletzt.

In Band 44 wird die Geschichte um Sinitia direkt weitergehen. Doch dazu stellen sich einige interessante Fragen: Darf man gefangene Dämonen oder ähnliche Wesen einfach so töten? Vor allem, wenn sie quasi keine Gefahr mehr für den Rest der Bevölkerung darstellen? Wie sieht es aus, wenn es gar keine Todesstrafe in dem Land mehr gibt? Wie kann man jemanden für seine Taten verurteilen, wenn doch die Bevölkerung gar nichts von der Existenz solcher Wesen erfahren darf?

Dieses Thema wird hier diskutiert werden, aber selbst Clarissa hat keine gute Lösung für diese Frage. Sie wird sich daher mit der getroffenen Entscheidung arrangieren, die aber nicht zwangsläufig endgültig sein muss.

44 Der Dämon des tödlichen Wassers

Eine traurige Geschichte, die sogar recht fröhlich beginnt, als nämlich Mindy Jones Clarissa und ihren Freunden von ihrem neuen, genauer gesagt ihrem ersten Freund berichtet. Clarissa ist da eher misstrauisch, denn es gibt Indizien, die diesen Freund mit seltsamen Morden, die sie gerade mit Chefinspektor Tanner untersucht, in Verbindung bringen.

Man kommt dann leider zu spät, als dieser Freund sein wahres Gesicht zeigt und Mindy töten will, um ihr das komplette körpereigene Wasser zu entziehen. Clarissa und ihre Freunde können den Wasserdämon töten, doch Mindy ist sehr schwer verletzt und stirbt auf dem Weg ins Krankenhaus.

Die Idee zu dem Dämon ist ein wenig inspiriert von der Serie *Akte-X*. Dort jagte Mulder einmal ein Wesen, welches sich vom Körperfett von Frauen ernährt.

45 Alleine auf dem Friedhof der Ghouls

Die Geschichte beginnt direkt im Anschluss an Band 44 mit dem tragischen Tod von Mindy Jones, der Clarissa in ein tiefes Loch stürzt. Selbstzweifel, Vorwürfe, Wahnvorstellungen, sie scheint kurz vor einem totalen Zusammenbruch zu stehen.

Mindy Eltern und im Anschluss sogar Clarissas wichtigste Freunde distanzieren sich von ihr, so dass ihre Sorgen nur immer noch größer werden. Aber schließlich hat Clarissa doch mit allem recht und vernichtet einige Ghouls, die auf dem Friedhof hausen, wo Mindy gerade begraben wurde.

Dies ist das zweite Auftreten dieser Leichenfresser nach Robsons wiedererweckter Frau aus Band 5. Hier quasi in ihrer natürlichen Umgebung, wie sie auf einem Friedhof hausen und sich ständig von Grab zu Grab ihre Tunnel buddeln, um die dort bestatteten Leichen aufzufressen.

46 Die Küste der Zombiewachen (Teil 1 von 2)

In diesem Zweiteiler ist Clarissa wieder für den englischen Geheimdienst im Einsatz, diesmal ist sogar Harry Pike von der CIA zusätzlich noch dabei. Anfänglich wissen sie nicht, wer ihr Gegner, es geht um diverse Zwischenfälle im Norden Schottlands. Am Ende dringen Harry und Clarissa in die Zentrale der Terroristen im hohen Norden Schottlands ein.

Diese Geschichte und der zweite Teil haben einige Elemente, die gut zu Indiana Jones passen würden, Suchen im Untergrund, ein geheimnisvollen Labor, geheime Fallen und am Schluss ein U-Boot.

47 Im Labor der Roboterzombies (Teil 2 von 2)

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

In dieser Geschichte wird aufgezeigt, wie Magie und Technik zusammenarbeiten können, womit vor allem Mrs. Monster und ihre Techniker wild herumexperimentieren. Zum Glück dauert es noch etwas mit der absoluten Perfektion, aber die bisherigen Ergebnisse sind schon so bedrohlich genug. Denn die Roboterzombies sind gefährlich, wahrscheinlich werden noch weitere Entwicklungen folgen.

48 Die Wikinger aus dem Teufelsmoor

Clarissa wird von Holger Schwarz nach Deutschland gerufen, und zwar in das Teufelsmoor in der Nähe von Bremen. Sie bekämpfen dort wiederbelebte Moorleichen aus der Wikingerzeit, zusätzlich treffen sie dabei auf den Gott Loki, einen der Söhne Odins. Dieser nimmt Clarissas Ring an seine magischen Fähigkeiten, um sie für ihren erfolgreichen Kampf gegen seine Diener zu bestrafen.

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 selbst zugeben möchte. Man wird sehen, wie sie damit umgehen wird.

49 Grauen auf vier Rädern

In dieser Geschichte treffen wir den schwarzen Mercedes aus dem Zweiteiler 32/33 wieder, natürlich ohne seinen damals vernichteten Meister. Clarissa kann den Wagen ohne ihre magischen Kräfte nicht stoppen, aber Chefinspektor Tanner schafft es mit einer Autopresse und einem Schlauch voller Weihwasser.

Die Geschichte darf durchaus an den Film, beziehungsweise das Buch *Christine* von Stephen King erinnern, ebenso wie die eher seltsame Beziehung zwischen dem Fahrzeug und seinem neuen Besitzer. Aber das tut sicherlich jede Geschichte, in der ein Auto in der Lage ist, zu kommunizieren und Menschen zu ermorden. Außerdem wird KITT mal erwähnt, den kennt hoffentlich noch jeder aus der 80er-Jahre-Serie Knight Rider mit David Hasselhoff.

50 Das Blutschiff auf der Themse (Teil 1 von 3)

Der bisher erste Dreiteiler, in dem es um zwei eigenständige Geschichten geht, die in zwei 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 neunzehnten 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 (Teil 2 von 3)

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 (Teil 3 von 3)

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 runderneuten 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 den Bänden 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.

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 zwanzigsten 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 potentiell 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 wiedererscheinen.

58 Mörderparty für den Gangsterboss

In dieser Geschichte soll Clarissa den Verbrecher Theo Carlisle (aus Band 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.

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 der Band 48). In dieser Gegend Rumäniens mag der Glaube an Übernatürliches und Vampire sogar weiterverbreitet 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 mordlusternen 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, wie in dem 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 Band 60 sind es Spiegelbilder.

61 Die schwarze Allianz des Bösen (Teil 1 von 2)

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 (Teil 2 von 2)

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.

Noch zu den Riesenkraken oder Riesenkalmanen: 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 drei unmögliche Aufgaben, von denen Te Mata sogar zwei 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 drei 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 zum Beispiel 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 (Teil 1 von 2)

Diese Geschichte erzählt die Vorgeschichte von Asgar, und warum er Clarissa in Band 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 zwei 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 (Teil 2 von 2)

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

Wie in den Bänden 2 und 65 geht es um die 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).

Inspiziert 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 Nachts in der Firma (Teil 1 von 2)

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 der Serie 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 (Teil 2 von 2)

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 beziehungsweise teilweise sogar umdrehen, wird ist mit solchen Inhalten in Zukunft vermehrt zu rechnen.

71 Es ist nun das Vampire State Building

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

Der islamistische Terrorismus, der in der Geschichte eher ein Nebenthema ist, hat natürlich vor allem in New große Bedeutung, seitdem am 11.09.2001 gleich zwei 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 dreitausend 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 mit Vampiren zusammengetan hat oder hätte. 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 zwei 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 neunzehnten 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 absolut 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 beziehungsweise direkt nach Clarissas Zusammenbruch in Band 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 kürzertreten 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 weiterverfolgen.

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 alles 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 noch 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 dazu gemacht, was passiert, wenn Menschen die Natur zerstören. Auch wenn es dabei häufiger um Folgen von atomarer Belastung (zum Beispiel 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.

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, beziehungsweise 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, beziehungsweise 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 und 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, beziehungsweise wie groß der Einfluss eines Dämons bezüglich dessen Wiedererweckung sein konnte, sind natürlich frei erfunden. Es ist recht unwahrscheinlich, auf lebendige, 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, beziehungsweise 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 respektive 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 zwei Anspielungen auf Computerspiele. Einmal auf die Abenteuerspielserie von *Sierra*, bei denen man immer drei Optionen hatte, wenn der Held gerade gestorben war: „Aufhören, das Spiel von vorne beginnen oder ein altes Spiel laden“, das heißt *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 entgegengeworfen 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 Band 83 geben.

78 Das Grab des Minotaurus (Teil 1 von 2)

Ein Zweiteiler, in dem Clarissa mal wieder mit Chronos Air in die Vergangenheit reist. Ausgerechnet in dem Moment, in dem ihre Freunde gegen den Minotaurus um ihr Leben kämpfen, nachdem sie in sein Labyrinth flüchten mussten, beziehungsweise dort eingesperrt wurden.

In der Geschichte gibt es einen längeren geschichtlichen Absatz, wo die historischen Daten über den Minotaurus, Kreta, König Minos, Ariadne und Theseus erläutert werden. Vieles ist bekannt, manches ist aber auch noch im Dunkeln, weil historische Aufzeichnungen aus dieser Zeit aus Kreta fehlen. Andere Quellen wie Athener Geschichtsschreiber sind aufgrund von laufenden Auseinandersetzungen zwischen den beiden Reichen nur bedingt glaubwürdig. Ich habe die Informationen ohne viel Wertung so gut wie möglich zusammengestellt. In der Geschichte selbst, beziehungsweise vor allem im zweiten Teil des Zweiteilers folgt dann meine fiktionale Interpretation der Fakten.

79 Gefangene im Labyrinth (Teil 2 von 2)

In dieser Geschichte geht es vor allem um die große und finale Auseinandersetzung zwischen dem griechischen Helden Theseus und dem Minotaurus, mit allem was dazugehört. Erst am Ende wird der Teil der Geschichte aus der Gegenwart aus dem ersten Teil fortgesetzt.

Historische Grundlagen für mich sind zum einen natürlich aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse, außerdem der recht alte Film *Theseus–Held von Hellas* und eine Terra-X Dokumentation über den Kult des Minotaurus. Manches deckt sich, manches nicht komplett. Im Film taucht zum Beispiel mit Phaedra eine Zwillingsschwester von Ariadne auf, in der Dokumentation gar nicht, in informativen Texten teilweise. Ich habe sie daher weggelassen, sonst wäre der zweite Teil noch viel länger geworden.

Warum Kreta und die Minoische Kultur schließlich untergegangen sind, weiß man heute nicht mehr, mögliche Erklärungsansätze wurden viele vorgeschlagen. Ich habe mich für eine Kombination aus innerer Revolution und einem Vulkanausbruch auf der Insel Santorin mit anschließendem Tsunami entschieden, das würde vieles sehr gut erklären und gilt als sehr möglich.

Ich könnte nun noch einiges mehr zu Kreta und dem Minotaurus erzählen, doch die Ausführungen von Nikos Konstadinidis in Band 78 sollten dazu ausreichen. Interessenten kann ich nur empfehlen, die Dokumentation oder den Film zu schauen, auch wenn er keine gute Wertung hat, unterhaltsam ist er in jedem Fall.

80 Der Zeichner des Teufels

Eine Geschichte mit eher wenig Action, dafür Spannung, vielen Ängsten und tiefer Trauer. Ein Maler malt Portraits von Frauen, die in der Folge sehr schnell altern und grausam daran sterben.

Diesmal keine historischen Fakten, da es keine gibt. Dazu passt ansatzweise die Geschichte des *Dorian Grey* von Oscar Wilde, bei der es ebenfalls um ein geheimnisvolles Bild gibt, dieses aber altert und die Sünden aufnimmt, während das Motiv ewig jung bleibt.

Insgesamt befinden wir uns in diese Geschichten in einem kleinen Tommy + Terry-Zyklus von sechs Geschichten, in denen diese Beiden, und vor allem ihre Beziehung zueinander, sehr viel mehr im Vordergrund stehen, als sonst oftmals. Wer aufmerksam gelesen hat, dem sollten gewissen Entwicklungen nicht verborgen geblieben sein, die sich jetzt auf eine Art Finale in den Geschichten 81+82 hinbewegen.

81 Die Schlucht der Todesängste

Eine Geschichte, die lange Zeit sich nur langsam steigert, weil sie wenig Action beinhaltet. Am Anfang sind einige persönliche Gespräche zwischen Terry und Clarissa deutlich wichtiger. Es geht auch wieder sehr stark um Terry und Tommy und deren Beziehung, wobei Tommy gar nicht dabei ist.

Irgendwann steigern sich dann aber die Geschwindigkeit und hoffentlich auch die Spannung, das Finale zieht sich dann etappenweise über deutlich mehr Seiten hin als sonst oft. Und es wird mit dem roten Faden direkt weitergehen.

Ich war vor etlichen Jahren mal auf La Palma im Urlaub, leider habe ich damals nichts von dieser Schlucht erfahren, sonst hätte ich sie besucht. Erst auf einer Rundfahrt auf der Insel im Rahmen einer Schiffsreise erfuhr ich davon, leider war da kein Besuch mehr möglich. Aber das Thema hatte mich direkt fasziniert und steht seit ein paar Jahren auf meiner Planungsliste.

Die historischen und geografischen Informationen zu der Schlucht sind weitgehend korrekt, auch die Schlacht hat dort stattgefunden. In wie weit die Sache mit den Todesängsten und Geistern zutrifft, kann ich nicht sagen. Vielleicht sind sie frei erfunden, vielleicht steckt etwas Wahrheit dahinter. Unglücke durch Überschwemmungen gab es jedenfalls wirklich, aber eher nicht in dieser Häufung.

Mir war es zudem wichtig, die Entwicklung von Terry und Tommy möglichst realistisch darzustellen, damit man mit ihnen fühlen kann. Beide haben im Moment ganz schön viel zu leiden. Aber es geht noch weiter, in der nächsten Geschichte geht es vor allem um Tommy. Aber auch Terrys Geschichte mit Kali wird weitergehen.

82 Succubus - Tödliche Liebe

Der große Höhepunkt in dem Zyklus um Tommy und Terry, der erst mal das Thema abschließt. Es wird allerdings wenig später noch mal ein kurzes Revival geben.

Die Hauptfigur auf der bösen Seite ist diesmal ein Succubus, eine Sagengestalt, die in vielen verschiedenen Mythologien vorkommt oder erwähnt wird. Dabei gibt es den Succubus als weibliche Version, und den Incubus als männliche Version. Moderner sind Varianten, bei denen diese Sagengestalten auch mal bisexuell oder homosexuell sind, doch dazu gibt es deutlich weniger historische Bezüge.

Vergleichbare Bilder und Beschreibungen existieren auch im Internet, wobei es schon beachtlich ist, aus wie vielen Epochen und Mythologien Informationen über diese Sagengeschichten existieren. Da manche von ihnen nur recht wenig Austausch untereinander hatten, müssen sich also ähnliche Geschichten unabhängig voneinander gebildet haben. Das deutet oftmals auf historische Hintergründe hin, oder man könnte auch sagen: In jeder Legende gibt es ein Fünkchen Wahrheit.

In vielen Filmen, Serien und Romanen kommen Succubi als Männer mordende Wesen vor, die allerdings den Vampiren dann meist recht ähnlich sind. Konkrete Titel sind mir jetzt nicht geläufig. Ich meine allerdings bei der schon sehr alten Gruselserie *Erben des Fluchs* kam ein Incubus mal vor.

83 Mit dem Sturm kommt der Tod

Dies ist die erste Geschichte, die in Israel, und damit zwischen Afrika und Asien spielt. Außerdem kommt mit Keira Goldbloom aus der Band 57 (*Zombiealarm im Terrorjumbo*) wieder einmal eine alte (junge) Bekannte vor, die Clarissa um Hilfe ruft.

Es war nicht ganz einfach, einen passenden Ort für den Fluch zu finden, da waren Google Earth und Wikipedia jeweils eine große Hilfe. Der Fluch ist frei erfunden, aber bestimmt gab oder gibt es vergleichbare Geschichten. Vielleicht erinnert sie an die Band 67 (*Seeräuber des Todes*) oder die Filme *Fog – Nebel des Grauens*. Das war durchaus beabsichtigt.

Neben der eigentlichen Auseinandersetzung mit dem Fluch, spielen auch Rassismus und diverse Vorurteile eine nicht unwichtige Rolle für den Ablauf. Aus dem eigentlichen Nahost-Konflikt zwischen vor allem Israel und den Palästinensern habe ich mich aber weitgehend herausgehalten, der sich erst nach dem Schreiben meiner Geschichte noch einmal extrem verschlimmert hat.

84 Jagd auf die Umweltgangster (Teil 1 von 4)

Mit Band 84 beginnt der erste Vierteiler der Serie, wobei für mich nach der Fertigstellung von Teil ein noch gar nicht klar ist, ob es nicht doch sogar fünf Teile werden. Man könnte sagen, es sind fünf Einzelgeschichten, die zu einem großen Teil sehr eng zusammenhängen. Außerdem schließen sie sich direkt und ohne Pause aneinander an.

Zu Beginn der Geschichte ahnt Clarissa noch nicht einmal, wie viele Feinde sie im Laufe des Mehrteilers attackieren wollen und welche Mittel diese bereit sind, dafür einzusetzen. Der Kampf wird mörderisch, geht aber im ersten Teil erst langsam los.

Gleichzeitig werden einige aktuell sehr wichtige Elemente der Serien vorangetrieben, manche enden, manche treten ganz neu auf. Welche, möchte ich hier noch nicht verraten. Die Vorbereitung des Vierteilers hat jedenfalls eine ganze Weile und viele Geschichten gedauert, beziehen sie sich doch auf die Bände 64, 68, 69 und 72-76.

85 Umgeben von Feinden (Teil 2 von 4)

Der zweite Teil des Mehrteilers schließt direkt an den ersten Teil an. Clarissa bekommt es mit dem Rechtsanwalt Wehrlein, der *Firma*, einer ihr zunächst noch unbekanntem Organisation (*GAMI*), Xinthia und einem Haufen Zombies zu tun. Dazu kommt noch der Umweltdämon, der einen Großangriff ankündigt, den Xinthia am Ende der Geschichte als kleine Wiedergutmachung an Clarissa vermeldet.

Im zweiten Teil werden viele Fragen aufgeworfen und noch wenig beantwortet. Was will die *Firma* mit ihren Fässern? Wie tief steckt Wehrlein da drin? Was ist die *GAMI*? Was hat sie mit Xinthia zu tun? Gibt es dazu noch Verbindungen zur *Firma*? Was genau plant der Umweltdämon? Ist er wirklich ein Gott? Kann man einen Gott aufhalten? Wie will er die Menschheit überhaupt vernichten?

86 Angriff der Riesenschlange (Teil 3 von 4)

Dies mag ein etwas seltsamer Vierteiler sein, denn in den Teilen 1 und 4 (84 und 87), gibt es deutlich weniger Action, in den anderen beiden Stories (85 und 86) dafür jede Menge. Nicht immer nur mit Clarissa im Zentrum des Geschehens, doch es geht ständig rund, könnte man sagen.

Nach dem Lesen dieser Band 86 könnte man sogar vermuten, dass die Geschichte eigentlich vorbei sein müsste, doch sie nimmt noch einmal eine ganz neue Wendung. Ein wenig verraten dies dabei der Teaser am Ende dieser Geschichte und der nächste Titel. Doch hoffentlich noch nicht zu viel.

Bis zum Fertigstellen von Band 86 wusste ich übrigens immer noch nicht, ob ich nicht doch noch diesen Block von Geschichten zu einem echten Fünfteiler machen muss. Die Nummer 87 wird nämlich einen Verlauf nehmen, bei dem es für mich sehr schwer war, die Länge der Geschichte richtig vorherzusagen und zu planen.

Denn es gibt so viel zu erzählen. Viele Fragen werden beantwortet werden, doch viele neue tauchen wieder auf. Bis die alle beantwortet sind, wird es vielleicht noch etwas länger dauern.

87 Wie wäre ein Leben ohne die Hexe Hyde? (Teil 4 von 4)

Der erste Vierteiler ist fertig, in dem verdammt viel passiert ist. Die wichtigsten Ergebnisse sind erst einmal, dass Wehrlein und seine Helfer tot sind, genauso wie alle Leute von der *GAMI*. Immerhin gibt es ein Geständnis von dem Staatsanwalt, wobei völlig offen ist, was es wert sein wird. Xinthia hasst die *GAMI*, und alle von Clarissas Gegnern sind offenbar immer sehr gut über alles informiert.

Dann ist der Naturdämon wirklich eine aztekische Gottheit mit dem realen Namen Quetzalcoatl, bei dessen Vernichtung durch Clarissa wenig Freude aufkommt. Die Freunde haben zwar überlebt, aber einen möglichen Verbündeten dann doch dabei verloren. Dafür schwebt bereits dessen Bruder Xolotl als eine neue Gefahr über allen. Zudem sind viele neue Fragen aufgetaucht.

Wer gehört noch zu dem Volk von Quetzalcoatl? Welche Zivilisationen haben sie noch gegründet oder geholfen? Was haben sie für Fähigkeiten? Wo liegen ihre Ursprünge? Was hat das mit der Eiszeit zu tun? Und was wird Xolotl unternehmen?

Dafür klären sich ein paar Zufälle aus der Anfangszeit der Serie auf. Warum Terry und Clarissa so praktisch nebeneinander wohnen, warum Robson und Terry das alles recht locker nehmen und warum Tommy eigentlich gar nichts von Terrys Vergewaltigung wusste. Und es hat sich die Frage geklärt, was passiert wäre, wenn Clarissa nie zur weißen Hexe geworden wäre.

88 Geisterterror um das Ouija-Brett

Mal wieder eine Einzelgeschichte zwischendurch, nachdem die meisten der letzten Geschichten in einen größeren Rahmen einzuordnen waren. Vor allem der Vierteiler und der Zyklus um Tommy und Terry.

Ich wollte schon immer mal eine Geschichte über das *Ouija-Brett* schreiben, hier ist sie. In vielen gruseligen Romanen und Filmen spielte das Brett schon eine wichtige Rolle, wobei ich den Einsatz dieses *Spielzeugs* nicht überstrapazieren wollte. Ich hoffe, seine Wirkung zur Mitte der Geschichte hin, kommt auch so gut rüber.

89 Chupacabra-Alarm in Cholula

Band 89 erzählt die Geschichte um die aztekischen Gottheiten Quetzalcoatl und Xolotl weiter, die noch einiges an weiteren Inhalten nach sich ziehen werden, weil ja viele der bisher offenen Fragen weiterhin unbeantwortet bleiben.

Sie ist nach einer längeren Einführung recht actionreich und damit hoffentlich spannend, obwohl das Endergebnis des Ganzen wahrscheinlich so erwartbar war. Xolotl ist erwacht, damit gibt es einen neuen Gegner, über den man nur wenig weiß. Außer, dass er ziemlich sauer ist und für die Azteken ein Gott war, aber eher ähnlich dem Teufel. Als hätte man mit dem und seinen vielen Dienern nicht schon Stress genug ...

Alles was mit Mythologie in dieser und den anderen Geschichten zum Thema zu tun hat, sollte den gängigen Legenden korrekt entsprechen. Allerdings habe ich mir bei der Geografie ein paar Freiheiten genommen und deshalb nicht mehr so exzessiv recherchiert, damit wirklich alles passt. Ich hatte meinen Plan für diese Geschichte und habe den lieber umgesetzt, als zu realistisch und korrekt zu sein. Wer also mal in Cholula sein sollte, das muss dort nicht genauso aussehen, wie von mir beschrieben. Wobei meine Annahmen durchaus passen könnten, allerdings war ich selbst noch nie so weit südlich in Mexiko, um es im realen Leben zu überprüfen.

Die nächste Geschichte wird am Ende schon heftig angeteasert und greift ein eigentlich bereits abgeschlossenes Thema erneut auf. Damit auch andere Themen nicht zu kurz kommen. Mit Xolotl wird es allerdings schon sehr bald weitergehen, auch hier gab es ja schon ein paar Teaser.

90 Das Vermächtnis des teuflischen Malers

Schon in Mexiko geht es weiter mit dem Start der nächsten Geschichte. Nach einem Anruf landen Clarissa und ihre Freunde in den Kantabrischen Bergen in Nordspanien, wo sie sich bei Clarissa für die Vernichtung des Teufelsmalers Jose Barelles bedanken wollen. Leider entpuppt sich das nicht ganz unerwartet als eine Falle, denn alle sollen getötet werden, um die als Menschen getarnten Teufelszwerges somit länger am Leben zu erhalten.

Außerdem taucht Svetla Kirjan, die lesbische Ukrainerin aus Band 80 erneut auf, die ihre Lebenspartnerin an Barelles verloren hatte. Sie wird von einer Hexe, die von Rufus ausgeschickt wurde und seinen Zwergen hilft, aus London entführt.

Clarissa und Svetla arbeiten im weiteren Verlauf erneut gut zusammen, wie schon in Band 80. Während Svetla die gefesselten Freunde befreien soll, lenkt Clarissa die Aufmerksamkeit ihrer Feinde voll auf sich und erledigt dabei einige der Teufelszwerges.

Am Ende kann Clarissa die ganze Brut vernichten, indem sie deren magische Energiequelle in Form einer Wachs-Statue von Barelles zerstört. Die Hexe Juanita tötet schließlich quasi selbst, wobei ihr diese Niederlage wahrscheinlich von Rufus sowieso nicht verziehen worden wäre.

Die Geschichte beginnt insgesamt recht ruhig und mit wenig Action, dabei noch mit etwas Nachbearbeitung der vorherigen Story aus dem mexikanischen Cholula. Man darf sich dabei ruhig zunächst die Frage stellen, was es mit dem Dorf und dessen Beziehung zu Barelles auf sich hat.

Doch am Ende geht es hoch her. Clarissa muss sich dabei in einer Art von Rambo-Dschungel-Kampf im Dunkeln und auf einem für sie unbekanntem Terrain gegen eine Übermacht von Teufelszwerges zur Wehr setzen. Was ihr gut gelingt, denn sie nutzt ihre Vorteile, wie Licht, die Armbrust als effektive Fernwaffe und den Fakt nur eine Einzelkämpferin zu sein, optimal für sich aus.

Die nächste Geschichte wird sich ebenfalls direkt anschließen, erst danach wird es wieder eine kleine Verschnaufpause für Clarissa und ihre Freunde geben, bevor es mit dem Kampf gegen Xolotl weitergeht.

91 Unterwasser-Nachzehr

Eine sehr lange Geschichte, die sich im Laufe des Schreibens extrem weiterentwickelt hat. Am Anfang hatte ich eher Angst, dass sie zu kurz werden würde.

Clarissa und ihre Freunde, inklusive der von den Teufelszwerge entführten Svetla Kirjan, stolpern in den *Kantabrischen Bergen* im Norden Spaniens direkt wieder in den nächsten Fall hinein. Diesmal geht es gegen eine Gruppe von unter Wasser lebenden Nachzehrern, die nach einem großen Unglück entstanden sind und ihren Verwandten deren Lebenskraft aussagen wollen, um selbst zu überleben.

Überraschend ist auch Xinthia als Initiatorin des Ganzen mit von der Partie und der Kampf gegen die Nachzehrern und die beeinflussten Menschen aus dem Dorf, wird extrem hart. Am Ende überrascht Xinthia, so dass Clarissa sich immer mehr fragen muss, was sie davon halten soll.

Leider sind solche Unglücke wie mit diesem Dambruch in der heutigen Zeit viel wahrscheinlicher als je zuvor. Wir haben abwechselnd Dürren und Rekordniederschläge, die globale Erwärmung macht es erst möglich. Die Gegend passte sehr gut zur Story, allerdings kann ich nicht sagen, ob es so einen Ort und so einen Unglück wirklich dort gibt. Es gibt sogar einen Ort, der *La Inglesia* heißt, dort in der Nähe habe ich diese Geschichte angesiedelt.

Clarissa und ihre Freunde sind im Moment viel unterwegs, Fälle in der Heimat sind zuletzt immer seltener geworden. Deshalb muss ich versuchen, diese so sinnvoll wie möglich aneinander zu hängen, was aber in diesem Fall ganz gut passen dürfte. Ich hoffe, die ganze Szenerie war gut genug beschrieben und atmosphärisch, so dass es beim Lesen genauso viel Spaß gemacht hat, wie mir beim Schreiben.

Demnächst geht es mit Xolotl weiter, der seinen großen Plan mit der Vernichtung der ganzen Menschheit in die Tat umsetzen möchte. Dieser Fall wird für Clarissa wieder enorm hart werden.

92 Auslöschung der Menschheit lange vor ihrer Zeit

Der kurze Zyklus um Xolotl, aber damit gleichzeitig um seinen Bruder Quetzalcoatl, kommt mit dieser Geschichte zu seinem Ende. Und das tief in der Vergangenheit. Aber zu Clarissas Überraschung ist nicht nur sie mit von der Partie, sondern zusätzlich ihre Ahnherrin Alyssa, die sie bei dem großen Wikinger-Dreiteiler der Bände 50-52 kennengelernt hatte.

Sie müssen sich nicht nur mit Xolotl und seinen Chupacabras herumschlagen, sondern mit extrem hohen Temperaturen, einem Tyrannosaurus Rex, mehreren Velociraptoren, einem Flugsaurier und einer nuklearen Rakete.

Das Ende mag für den einen oder anderen traurig sein, es fiel mir selbst schwer, es zu schreiben. Aber es passt besser zum restlichen Verlauf der Serie, denn außerdem wäre die Hexenfamilie im Laufe der Zeiten ohne solche Schicksalsschläge zu mächtig geworden.

Mir hat es sehr viel Spaß gemacht, die beiden jungen Frauen in der Urzeit herumirren und viele unterschiedliche Gefahren überstehen zu lassen. Der Plan von Xolotl mag dabei nicht komplett durchdacht oder sehr sinnvoll gewesen sein. Aber funktioniert, zumindest für eine gewisse Zeit, hätte er vielleicht. Es wäre ein interessantes Gedankenspiel, dies einmal weiter zu durchdenken.

Ich hoffe, ich habe die damalige Zeit und die Unterschiede zu heute gut dargestellt und damit eine Atmosphäre erzeugt, in der die richtige Spannung aufkommt. Dafür musste ich viel recherchieren, um alles so realistisch wie möglich zu machen.

So entsprechen die Details wie Klima, Vegetation, Temperaturen und den Bewohnern der späten Kreidezeit so gut wie möglich dem aktuellen Stand der Forschung. Zumindest gab es die Tiersorten alle zu dieser Zeit noch, wobei ich zu den Raptoren unterschiedliche Angaben gefunden habe, sie aber gerne in diese Geschichte einbauen wollte. Schließlich kennt man sie und den T-Rex sehr gut aus *Jurassic Park*. Nur haben ich sie etwas vogelähnlicher beschrieben, als sie dort ausgesehen haben. Schließlich gibt es immer wieder neue Erkenntnisse über längst vergangene Zeiten.

Ob die Darstellung der Rakete, des Abschussmechanismus und der ganze Ablauf diesbezüglich so realistisch ist, kann ich nicht mehr sagen. Wenn es da Fehler gibt, lasse ich mich gerne darüber aufklären, verbuche das aber ansonsten unter dem Thema *Künstlerische Freiheit*.

Ein wichtiges Thema ist damit erst einmal abgeschlossen, aber es sind noch viele andere Themengebiete offen. Vor allem das Problem um Terry und Kali wird sich demnächst wieder weiterentwickeln. Wer in meine Titelvorschau linst, kann wahrscheinlich erraten, wann das konkret der Fall sein wird.

* * * * *

93 Auf der Spur des Psycho-Killers

Folgt mit der nächsten Geschichte

* * * * *

Nun folgen zwei 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*, beziehungsweise 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, beziehungsweise zu den in mir erweckten Hoffnungen steht. Daher steht die Geschichte ebenfalls hier zum Download zur Verfügung, bei mir bleibt allerdings 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 keine Kriege, höchstens mal einen Wettlauf um ein interessantes Feld. Meine Umsetzung im Roman orientiert sich stark an einer kurzen Einführung zur 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 den wesentlichen Zielgruppen des Spiels.

* * * * *