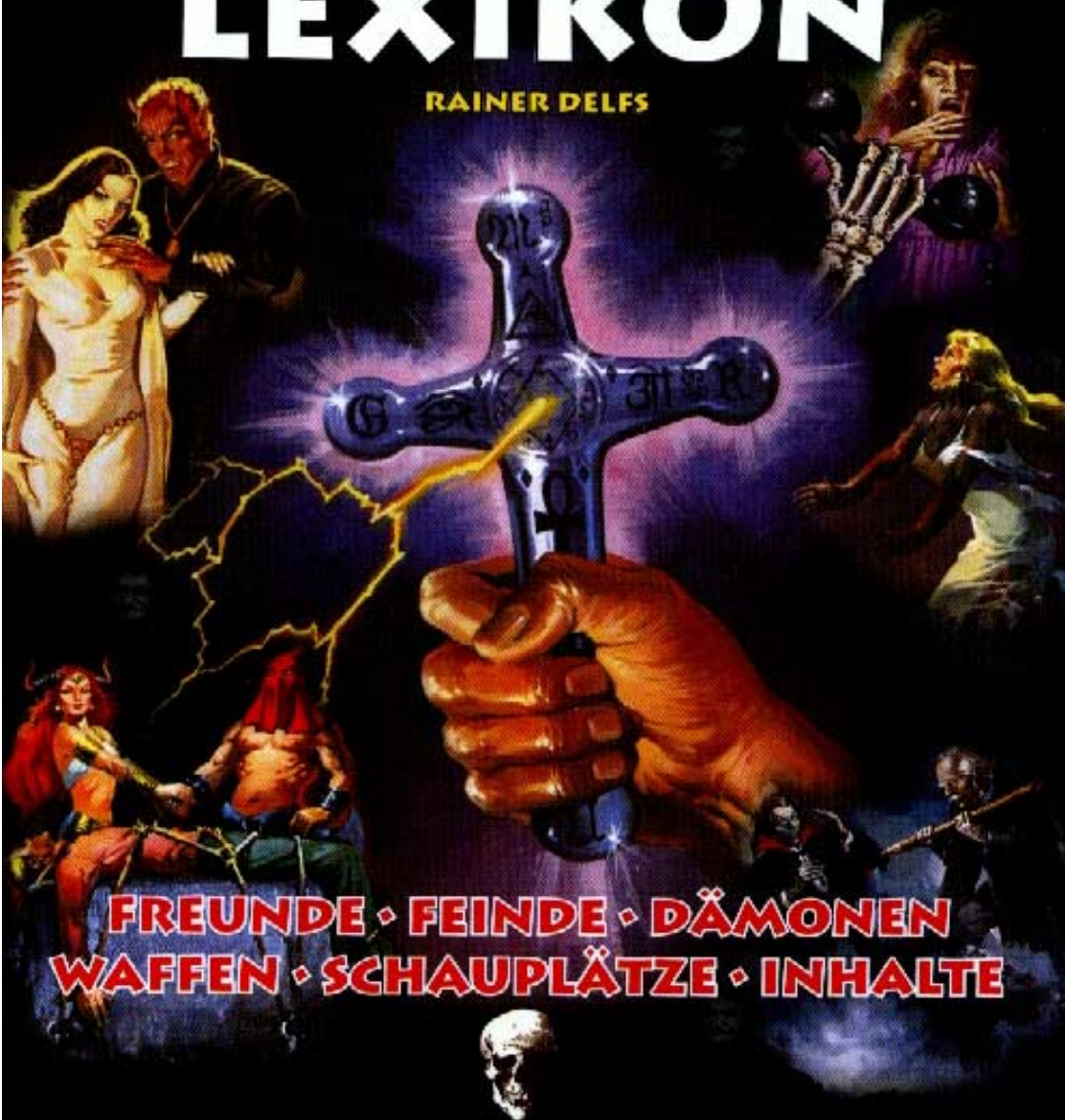


GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

LEXIKON

RAINER DELFS



FREUNDE • FEINDE • DÄMONEN
WAFFEN • SCHAUPLÄTZE • INHALTE



RAINER DELFS - DAS WELTBILD LEXIKON

FREUNDE

FEINDE

DÄMONEN

WAFFEN

SCHAUPLÄTZE

TITEL

INHALTE

Genehmigte Exklusivausgabe für Weltbild Verlag GmbH, Augsburg

Copyright © by Bastei-Verlag, Bergisch Gladbach

Redaktion: Rainer Delfs

Titelbild: Vicente Ballestar/Norma, Barcelona

Einbandgestaltung: Arts&Grafix Peter Heller, Augsburg

Gesamtherstellung: Ebner Ulm

Printed in Germany

INHALT

Vorwort Jason Dark	Seite 3
Vorwort Herausgeber	Seite 4
Der Autor Jason Dark	Seite 6
Über das Leben des Helden John Sinclair	Seite 8
Die John-Sinclair-Legende	Seite 14
Vicente B. Ballestar	Seite 15
Das Lexikon	Seite 16
Roman-Inhalte	Seite 214
Titelliste nach Nummern	Seite 341
Titelliste nach Titeln	Seite 381

Liebe Leserin, lieber Leser!

In allen bisher erschienenen Sinclair-Roman-Bänden der WELTBILD SammlerEdition JOHN SINCLAIR habe ich Sie mit einem Vorwort begleitet. Diesmal möchte ich es dem Schöpfer des Lexikons, meinem Lektor Rainer Delfs, der mich und meine Serie schon seit vielen Jahren begleitet, überlassen, Ihnen etwas über das vorliegende Werk zu erzählen. Ich kann ihm nur für die viele Arbeit danken, die er sich wieder gemacht hat, denn dieses Lexikon unterscheidet sich in seiner Ausführlichkeit, was die einzelnen Romane und die darin vorkommenden Personen und Begriffe betrifft, doch etwas von dem im Bastei Verlag erschienenen großen Lexikon über alle Heftromane und Taschenbücher der Sinclair-Serie, das bei meinen Lesern nur Anerkennung gefunden hat. Ich hoffe, daß Sie mit diesem Lexikon noch mehr Freude an der großartigen Sinclair-Hardcover-Ausgabe des Weltbild Verlags haben.

Liebe Sinclair-Freunde!

Als man an mich herantrat und mich bat, ein gesondertes Lexikon für die in der WELTBILD SammlerEdition JOHN SINCLAIR erscheinenden Romane zusammenzustellen, dachte ich, daß es schnell geschehen wäre, die infrage kommenden Begriffe aus dem großen Bastei-Sinclair-Lexikon herauszuziehen und neu zusammenzustellen. Doch dann wurde mit klar, daß bei insgesamt nur 87 von fast 1.400 Romanen ein Lexikon wesentlich ausführlicher sein mußte, um für den Leser dieser Highlight-Romane ein wertvoller Begleiter zu sein.

Diese Erkenntnis bedeutete, daß ich mit der Arbeit ganz neu wieder anfangen mußte. Alle Romane mußten wieder durchgearbeitet, Bezüge zu anderen Romanen neu bewertet, einzelne Personen genauer beschrieben und die Romaninhalte ausführlicher wiedergegeben werden.

Ich kann nur hoffen, daß mir das einigermaßen gelungen ist und Ihnen dieses WELTBILD-Sinclair-Lexikon den Spaß am Lesen der Romane noch vergrößert, weil Sie nun schnell und einfach in Kurzform nachlesen können, was vorher genau geschehen ist, in welchem Zusammenhang diese oder jene Person schon einmal aufgetaucht ist oder welche Bedeutung und Wirkungsweisen einige Gegenstände und Waffen des Sinclair-Teams oder auch der Dämonen haben.

Sie würden diese Romane nicht lesen, wenn Sie nicht genauso begeistert von Jason Darks Fantasie und seiner Art des Schreibens wären wie ich. Je mehr man in seine Welt eingetaucht ist, desto größer wird die Bewunderung für diese außergewöhnliche Leistung, die wahrscheinlich erst irgendwann in der Zukunft so gewürdigt wird, wie sie es verdient hat.

Ich hoffe, daß dieses Lexikon Ihren Einblick in Jason Darks Welten vertieft und Sie zu Sinclair-Fans werden läßt - wenn Sie es nicht schon längst sind -, die Jason Dark und seinen Helden die Treue halten und auch in der Zukunft auf allen Wegen begleiten. Um Ihnen einen genauen Überblick über die Größe von Jason Darks Werk zu geben, ist am Ende des Lexikons ein Titelverzeichnis seiner sämtlichen Sinclair-Romane abgedruckt, einmal nach Nummern sortiert und einmal alphabetisch, so daß Sie die in der Weltbild-Ausgabe erschienenen Romane richtig einordnen können.

Bergisch Gladbach, im November 2000.

DER AUTOR JASON DARK

Geboren wurde Jason Dark unter seinem bürgerlichen Namen Helmut Rellergerd am 25. Januar 1945, noch in den letzten Kriegstagen. Sein Geburtsort war Dahle, eine kleine Stadt im Sauerland. Zwei Wochen später zog es Mutter und Kind jedoch wieder in die Heimatstadt Dortmund. Dort wuchs er auf und ging zur Schule. Zuerst zur Volks-, danach zur Realschule, die er mit dem Zeugnis der Mittleren Reife abschloß. Eigentlich hatte er Journalist oder Reporter werden wollen, aber dagegen hatten seine Eltern etwas. Früher gehorchte man noch, und so erlernte er einen »anständigen« Beruf. Er wurde Chemotechniker. Nebenbei begann er zu schreiben. Kleine Geschichten, nie einen Roman. Das änderte sich, als er 1966 zur Bundeswehr eingezogen wurde. Da schrieb er seinen ersten Roman, einen Cliff-Corner-Krimi für den Bastei-Verlag. Er wurde sogar angekauft, und so war sein Berufsraum auf Umwegen doch noch in Erfüllung gegangen. Anfang 1973 gab er seinen Beruf als Chemotechniker auf und trat als Redakteur in die Romanredaktion des Bastei-Verlags ein. Er schrieb weiterhin Romane - für die Krimi-Serien Cliff Corner, John Cameron, Jerry Cotton, Kommissar X und Franco Solo, aber auch für Western-Reihen, u.a. für Lassiter. Als der Bastei-Verlag eine neue Reihe auf dem boomenden Gebiet des Horrorromans plante, wurden Autoren gesucht, die die ersten Romane schrieben. Helmut Rellergerd schrieb Band I der neuen Reihe, und es war der erste Sinclair-Roman.

Ab diesem Zeitpunkt drehte sich das Erfolgskarussell immer schneller. Bald mußte Jason Dark, wie sich der Autor nun nannte, jeden Monat vier Heftromane und ein Taschenbuch schreiben. Schnell schuf er einen Vorlauf von 20 - 30 Romanen, alle geschrieben auf einer alten mechanischen Olympia-Schreibmaschine. Elektrische Schreibmaschinen oder gar Computer waren ihm immer suspekt. Der Erfolg seiner Sinclair-Serie war nicht nur daran zu erkennen, daß sie zu einer der meistverkauften Roman-Serien in Deutschland wurde, sondern auch an den vielen Leserbriefen, von denen in seinem Büro in Ordnern mehr als 100.000 in den Regalen stehen. Sein Kontakt zu seinen Lesern war immer sehr nah. Bei Autogrammstunden schrieb er sich manchmal die Finger wund, und die Begegnungen mit seinen Fans auf der Frankfurter Buchmesse oder bei Romanheft-Börsen sind für viele Leser unvergeßliche Höhepunkte gewesen.

In den achtziger Jahren schrieb er dann unter dem Pseudonym Red Geller für Pelikan 20 Romane einer Jugend-Serie mit Namen »Das Schloßtrio«.

Im Jubiläumsjahr 1997, in dem der 1.000ste Heftroman seiner Sinclair-Serie erscheint, erfüllt sich für ihn ein Traum, den wohl jeder Autor träumt: seine Romane werden verfilmt. Der erste Roman »Die Dämonenhochzeit« lief mit großem Erfolg, acht weitere Folgen wurden drei Jahre später ausgestrahlt. Zum Jubiläum des 1000sten Romans gab es außer einem Lexikon noch ein Sinclair-Comic-Album sowie ein fantastisches Computerspiel.

Die Schaffenskraft von Jason Dark ist auch heute, da er die magische Zahl 1.000 mit seiner Sinclair-Serie längst überschritten hat, noch ungebrochen. Die Schubladen seines Schreibtisches sind voll von neuen Ideen, mit denen er seine Leser irgendwann überraschen wird.

ÜBER DAS LEBEN DES HELDEN JOHN SINCLAIR

John Sinclair ist kein normaler Mensch. Er selbst hat es auch erst spät erfahren, daß seine Bestimmung und sein Schicksal vorgezeichnet war, daß er der »Sohn des Lichts«, der Erbe des Kreuzes ist, der die Aufgabe zu erfüllen hat, das Böse zu bekämpfen und dafür zu sorgen, daß es nicht die Oberhand über die Menschheit gewinnt.

In Band 292 »Satans Knochenuhr« durchlebt John sein bisheriges Leben innerhalb von Sekunden noch einmal:
Ich spürte den winzigen Ruck, der durch den Zeiger lief, und einen Lidschlag später befand er sich in Bewegung. Die Knochenuhr lief.

Der Zeiger ruckte zweimal, und jedesmal durchfuhr mich ein Schlag. Noch sah ich alles durch den Nebel ein wenig verschwommen. Eine andere Umgebung, eine andere Welt umschloß mich, und ich erlebte die Vergangenheit.

Ich sah mich als Kind.

Zuhause in der Wohnung. Neben mir stand die Mutter, der Vater saß am Tisch und arbeitete. Als Rechtsanwalt hatte er bis in den späten Abend zu tun gehabt. Ich wurde immer ins Bett geschickt, las heimlich unter der Decke und erlebte in der nächsten Szene, wie ich in der Schulbank saß und der Lehrer drohend über mir stand.

Er glich einem finsternen Schatten, der seinen Kopf vorbeugte und dessen Gesicht plötzlich die Fratze des Teufels annahm.

Dann schlug er mich.

Links und rechts patschten die Ohrfeigen in mein Gesicht. Die Schläge brannten auf der Haut, und ich fühlte sie auch jetzt noch brennen, obwohl zwischen beiden Ereignissen Zeiten und Dimensionen lagen. Ein schlimmes Schicksal, denn nun wußte ich, daß mich die Magie der Knochenuhr voll erwischt hatte. Es war seltsam. Nie sah ich die Szene klar und abgegrenzt.

Immer nur von einem Schleier überlagert.

Die Zeit wechselte. Ich war älter geworden, ging auf eine andere Schule, erlebte die ersten Schlägereien und sah meine Schulfreunde, deren Gesichter ich längst vergessen hatte.

Die Schulzeit näherte sich dem Ende. Ein paarmal bekam ich noch bedeutende Eindrücke, aber sie bereiteten mir keine Angst, denn mein Leben war völlig normal verlaufen.

Der Zeiger ruckte weiter.

Uhr und Zeit liefen ...

Das Leben eines Erwachsenen würde nun vor meinen Augen ablaufen, und die Umgebung änderte sich schlagartig.

Ich wurde aus der Schule entlassen, kam auf die Uni und nahm ein Jurastudium auf. Mein Vater war damals stolz auf mich gewesen, denn ich sollte einmal seine Praxis übernehmen.

Gleichzeitig studierte ich noch Psychologie mit besonderem Schwergewicht auf Parapsychologie und deren artverwandte Gebiete.

Dämonologie, Geisterkunde...

Für das alles interessierte ich mich. Ich wurde zum erstenmal mit schwarzmagischen Phänomenen konfrontiert, erlebte alles nur in der Theorie, die Praxis würde später folgen.

Ein anderes Bild folgte.

Ich traf einen Mann, der ebenfalls erst am Beginn seiner Karriere stand. Braune Haare, schlaksig und immer ein leicht verwegen wirkendes Grinsen im Gesicht.

Bill Conolly!

Wir waren uns von Beginn an sympathisch. Bill hatte nach dem Studium einen Volontärsjob bei einer großen Zeitung bekommen und war gierig nach Sensationen.

So manches Bier tranken wir in den verräucherten Lokalen der Fleet Street und redeten über die Zukunft.

So manches Mal ließen wir unsere Freundschaft hochleben, die bis heute andauerte.

Irgendwann wurde mir klar, daß mir der Beruf des Anwalts keinen Spaß machen würde. Ein anderer Job reizte.

Der des Polizisten!

Mit meinem Vater diskutierte ich Tage und Nächte darüber. Er wollte es nicht einsehen, aber in mir hatte sich der Wunsch so

festgesetzt, daß ich einfach nicht mehr anders konnte.

Ich ging zur Polizei!

Unten fing ich an, ein blutjunger Bursche, und ich wurde geschmiedet.

Meine ersten Tage beim Yard erlebte ich. Und auch den Abend, an dem ich allein unterwegs war, zwei Schläger verfolgte, die mich zu einer gewissen Vera führten, sie überfielen, ich die Frau retten konnte und sie mir ein Kreuz übergab.

Es war das Kreuz!

Ich sah mich am Bett der Vera Monössy knien, das Kreuz haltend und auf ihre Worte lauschend. Eine geisterhafte Szene, denn was sie sagte, verstand ich nicht.

Auch dieses Bild verschwand, und ich rutschte in eine weitere Phase meines Lebens hinein.

Orgow, der Hexer!

Mein erster Fall als Polizist mit den Mächten der Finsternis. Der brutale Kampf gegen die lebenden Leichen, die verzweifelten Aktionen in einem kleinen Dorf, dessen Bewohner den absoluten Schrecken aus dem Grab erlebten. Ich sah mich noch in der Schule gegen die lebenden Toten kämpfen und spürte auch als Gefesselter all das Grauen, das ich damals erlebt hatte. Es war furchtbar gewesen, aber ich siegte. Obwohl mir Orgow versprach, zurückzukehren.

Und ich hatte ihn wieder gehört. Innerhalb des Golems war seine Stimme aufgeklungen. Eine schreckliche Rache hatte er mir angedroht. War dies ein Teil davon? Wenn ich nicht mehr war, hatte Orgow freie Bahn.

So sah es aus ...

Die Eindrücke verwischten. Neue entstanden. Einen gewaltigen Zeitsprung erlebte ich, und mit ihm kamen die Qualen.

Ich erlebte Fälle mit, in denen ich ein Gefangener meiner Gegner gewesen war. Schlimme Dinge, eingeschlossen in Särgen, angekettet, gequält und fertiggemacht.

Und plötzlich sah ich einen zweiten Mann an meiner Seite.

Einen Chinesen - Suko.

Doch über uns schwebte unhörbar eine gewaltige Drohung. Der Schwarze Tod - und Asmodis!

Beide waren meine Gegner. Beide wollten mich vernichten, mich töten.

Ich sah mich in Kämpfe verwickelt und auch gefangen in einem Berg, wo das Buch der grausamen Träume lag, aus deren letzten Seiten sich eine Waffe formte, die für die weitere Zukunft eine große Bedeutung haben sollte.

Der magische Bumerang!

Ich erlebte einen gewaltigen Triumph noch einmal. Die Vernichtung des Schwarzen Todes durch Bumerang und Kreuz. Dann wurde ich wieder hineingerissen in einen rasenden Strudel von Ereignissen, die gedankenschnell vor meinen Augen abliefen. All die schrecklichen Fälle, das große Grauen, die Mordliga, Asmodina, Dr. Tod, Tokata, der Samurai des Satans, Vampirodel-mar, der Kaiser der Vampire, Xorron, der Herr der Zombies und Ghouls, Lady X, und dann die Vernichtung der Mordliga. Die Figuren entstanden und verschwanden.

Nur eine blieb.

Jane Collins.

Ehemalige Detektivin, jetzige Hexe. Sie war nicht vernichtet, und ihr Gesicht leuchtete im Hintergrund, wobei sie sich an meinen Qualen ausgiebig weidete.

Jane verschwand nicht, denn sie mischte auch weiterhin noch kraftig mit. Eine andere war trotz ihres Todes geblieben.

Nadine Berger!

Als Mensch gestorben, als Wolf wiedergeboren. So stand sie vor mir, und ich sah sie genau an. Ich erlebte ihre Spaltung, als ich das Totenopfer für die ehemalige Nonne Clarissa werden sollte, und aus dem Hintergrund schoben sich neue Gefahren heran.

Die Großen Alten.

Zusammen mit Shimada, der lebenden Legende. Diese unheimliche japanische Mythologie und Magie war nicht mehr aus meinem Leben wegzudrängen. Ninjas sah ich. Schwarz gekleidet, lebende Leichen, die aber noch brutal und perfekt kämpfen konnten.

Sie alle bildeten die kleinen Steine in einem Mosaik des Schreckens. Wobei eine Gegnerin nicht vergaß, sich zu zeigen. Es war Pandora, die lebendig gewordene Figur aus der griechischen

Mythologie.

Es gab auch Lichtblicke.

Kam und Myxin befanden sich innerhalb des Wirbels, doch beide wurden hinausgestoßen, weil jemand erschien, der wohl stärker war als der kleine Magier und die Schöne aus dem Totenreich.

Arkonada, einer der Großen Alten, wie ich fast sicher annahm.

Auch er wurde verdrängt, denn eine schwarze Wolke überstülpte alles und entriß Arkonada einen Würfel, den er hochwarf.

Diese Gestalt war der Spuk.

Der Unheimliche im Hintergrund. So grausam, so verschlagen, daß man ihn kaum beschreiben konnte. Ein mächtiger Dämon, gestaltlos, aber immer schon dagewesen.

War er der eigentliche Herrscher?

Ich merkte das Rucken, während die Gestalt des Spuks allmählich aus meinem Sichtfeld verschwand.

Auf einmal stand die Uhr.

Und das war erst der Anfang. John muß erkennen, daß er früher schon einmal gelebt hat, und das nicht nur in einer Person, sondern in mehreren - im Templerführer Hector de Valois, in König Richerd Löwenherz und in König Salomo. Alle waren Träger des Kreuzes gewesen und hatten die Mächte der Dunkelheit bekämpft wie er.

Andere Dimensionen und Reiche, in denen es Gutes und Böses gab, beeinflussten ihn. Da waren Atlantis, Aibon und Avalen. Die guten Templer und ihre Gegenspieler, die dem Dämon Baphomet dienen beschäftigen ihn immer wieder, ebenso wie Dämonen wie Mandragore und die Werwölfin Morgana Layton, die unter dem Schutz des Götterwolfes Fenris steht.

John erlebt zu seiner Freude, wie Jane Collins wieder normal wird, doch sie muß mit einem künstlichen Herzen leben, und ihr Verhältnis wird nie wieder so wie früher.

Dann folgt der zweite große Schock in seinem Leben: sein alter Gefährte Will Mallmann wird zum Vampir und als Draculan zu einem seiner größten Widersacher.

Die Kreaturen der Finsternis tauchen auf. In ihrer menschlichen Gestalt sind sie nicht als Dämonen zu erkennen, so daß es ihnen gelingt, in Johns unmittelbare Nähe vorzu-

dringen. Mit den Psychonauten beginnt ein neues Kapitel um Atlantis, und schließlich steht John vor einem seiner großen Ziele - der Bundeslade. Doch sie ist auch für ihn tabu und hätte ihn vielleicht trotz seines Kreuzes getötet, wenn nicht Hector de Valois sein Leben für ihn gegeben hätte.

Auch damit ist der Lebenskreis John Sinclairs noch längst nicht beendet. Wir wissen nur, daß John der letzte Träger des Kreuzes ist - einen anderen nach ihm wird es nicht mehr geben.

In den Ausgaben der Weltbild SammlerEdition John Sinclair kann nur ein kleiner Ausschnitt aus Jason Darks fantastischem Universum dargestellt werden. Wer es in seiner ganzen Vielfalt kennenlernen will, muß sich schon durch die inzwischen auf 1165 Romanhefte und 235 Taschenbücher lesen. Und das ist, wie man den unzähligen Leserbriefen an den Autor entnehmen kann, das reinste Vergnügen.

Nur Jason Dark allein weiß, durch welche Höhen und Tiefen er seinen Helden John Sinclair noch führen wird. Wir - seine Leser - werden ihn auf diesem Weg mit immerwährender Spannung begleiten.

DIE JOHN-SINCLAIR-LEGENDE

- | | |
|-----------|---|
| 13.07.73 | Erster von 50 JOHN SINCLAIR-Romanen im BASTEI-GESPENSTER-KRIMI (als BASTEI-GESPENSTER-KRIMI Band 1) |
| 17.01.78 | Start der eigenständigen JOHN SINCLAIR Heftserie |
| 25.08.80 | Start der 2. Auflage der Heftserie (bis Band 448) |
| 20.04.81 | Start JOHN SINCLAIR Taschenbuchserie |
| Juni 83 | Start der John-Sinclair-Hörspielkassetten (107) |
| 24.04.84 | 1. Paperback HEXENKÜSSE |
| 12.03.85 | Start der 3. Auflage der Heftserie (bis Band 448) |
| 29.10.85 | 2. Paperback VOODOO-LAND |
| 10.09.91 | Start der 4. Auflage der Heftserie (bis Band 218) |
| 13.07.93 | 20 Jahre JOHN SINCLAIR mit Band 784 |
| Juli 93 | Start der Jubiläumsbände im Taschenbuch |
| 28.09.93 | 150. JOHN SINCLAIR Taschenbuch |
| 11.06.96 | Fortführung der 2. Auflage der Heftserie mit Band 449 |
| 09.07.96 | Start der Taschenheftreihe JOHN SINCLAIR SAMMLER EDITION |
| 17.04.97 | 1. JOHN SINCLAIR Film »Die Dämonenhochzeit« |
| 02.09.97 | Band 1.000 der JOHN SINCLAIR Heftserie |
| 02.09.98 | Erscheinen des JOHN SINCLAIR Lexikons |
| 26.11.97 | Band 200 der JOHN SINCLAIR Taschenbuchserie |
| 17.01.98 | 20 Jahre JOHN SINCLAIR Heftserie |
| März 98 | Das JOHN SINCLAIR Computerspiel »Evil Attacks« |
| 06.01.00 | 2. JOHN SINCLAIR Film »Ich töte jeden Sinclair«, anschließend 7 weitere Folgen. |
| März 2000 | Erste Ausgabe der JOHN SINCLAIR Romane der Weltbild SammlerEditionen |

VICENTE B. BALLESTAR
DER KÜNSTLER, DER JOHN SINCLAIR
FARBE GEGEBEN HAT

Vicente B. Ballestar ist der Mann, der John Sinclair ein Gesicht gab. Denn in den Anfangszeiten der John Sinclair Serie malte der spanische Künstler aus Barcelona fast alle John Sinclair Titelbilder, und noch heute arbeitet er fleißig für die Sinclair-Serie. Vicente B. Ballestar wird 1929 in Barcelona geboren. Er studiert an der renommierten Kunst- und Handwerkschule »Lonja«; seine Lehrer sind der Maler Luis Muntane und später in der Akademie »Baixas« J. Lahosa.

Mit der »Aquarellmaler-Vereinigung Kataloniens«, der er seit den 50er Jahren angehört, präsentiert er in zahlreichen Kollektiv-Ausstellungen in Spanien und Italien seine Werke einem interessierten Publikum.

Kürzlich wurden er und wenige andere Künstler Kataloniens ausgewählt, um in Barcelona, Bilbao und Monterrey (Mexiko) in einer Ausstellung die »Meister des katalanischen Aquarells« zu repräsentieren.

Er veröffentlicht auch eine große Anzahl Malkunst-Lehrbücher in Deutschland, Frankreich, den USA und in vielen anderen Ländern.

1997 wird er zum Präsident der »Aquarellmaler-Vereinigung Kataloniens« ernannt und erhält 1998 den 1. Preis bei der fünften Aquarellbiennale (Aquarellmuseum Llansà).

Als Illustrator arbeitet er für internationale Verlage, für den BASTEI Verlag in Deutschland bereits seit über 25 Jahren, und hier hauptsächlich an der Grusel-Hit-Serie »John Sinclair«.

DAS LEXIKON
SAMTLICHE PERSONEN, GEGENSTÄNDE
UND SCHAUPLÄTZE, DIE IN DEN
JOHN-SINCLAIR-ROMANEN
DER WELTBILD SAMMLEREDITIONEN
JOHN SINCLAIR
ERWÄHNT WERDEN

Zeichenerklärung:

Auf dem hinteren Umschlagdeckel über dem Preiscode finden sie eine kleine Nummer, deren letzten drei Ziffern die Bandnummer bezeichnen: von 001 bis 030. In jedem dieser Bände sind jeweils drei Sinclair-Romane abgedruckt.

Mit 15-2 ist also der zweite Roman in Band 015 gemeint. Das Kreuz + bedeutet, daß die Person oder der Gegenstand, hinter dem es steht, in diesem Band getötet oder vernichtet wurde.

A

Abbey St. Joanna 22-3 - Kloster in der Nähe von Avoca/Irland. Es ist eine Trutzburg des Guten gegen den Fluch, der über Avoca liegt. Die jeweilige Äbtissin des Klosters hat es sich zur Aufgabe gemacht, sich für die Menschen zu opfern und ihre Seele in den Körper eines Wolfes übergehen zu lassen.

Abbey's Island 15-1 - Kleine Insel vor der Ostküste Englands, auf der ein Unternehmen giftigen Industriemüll ablädt. In der auf der Insel befindlichen Klosterruine hat Lady X ein gefährliches Giftgas versteckt, das sie Dr. Tod als Morgengabe für ihre Mitgliedschaft in der Mordliga überreichen will. Hier verliert Tokata, der Samurai des Satans, bei einem Kampf gegen John Sinclair durch den silbernen Bumerang seinen linken Arm.

Abraxas - Talisman mit Abbildung einer Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt. Es birgt die Geheimnisse der ägyptischen Totenpriester in sich.

Abt des Klosters St. Patrick 20-1 -+- Er wird von Don Alvarez ermordet, als dieser den Angriff der Horror-Reiter auf das Kloster vorbereitet.

Adrian, Jack 26-1 -+- Anführer der Weißen Engel. Genannt Karate-Jack. Er will John Sinclair helfen, den Mörder von Lilian Gray zu finden und wird selbst ein Opfer Gordon Schreibers, der ihn im Treibhaus in Henley-on-Thames mit einem Messer ermordet.

AEBA - Ein Begriff, der sich aus den Anfangsbuchstaben der vier Erzdämonen Astaroth, Eurynome, Bael und Amducias zusammensetzt. Sie sind der Gegenpol zu den vier Erzengeln und so alt wie die Welt. Sie sind Gründer gewaltiger Reiche.

Ihre Diener sind die Horror-Reiter, die auch als die vier apokalyptischen Reiter bekannt sind. Einst waren sie mit Asmodina verbündet. Sie können Zeiten manipulieren und ihre Gestalt wechseln. Astaroth erschien

bereits als männliche Medusa, deren Schädel von roten Schlangen umringelt wird und deren Augen blinken wie Diamanten, ansonsten befand sich nichts in ihrem Gesicht. Eurynome erschien als ziegenköpfige, geifernde Gestalt mit den schwellenden Formen eines Frauenkörpers. Bael war breit und wuchtig mit goldener Haut und Augen aus Goldblättchen, wurde zu Zeiten von Moses durch das »Goldene Kalb« dargestellt. Amducias sah von hinten aus wie ein Beau, von vorn hatte er jedoch ein Krokodilsgesicht. **9-1** - Der Begriff wird zum erstenmal genannt, als der dämonische Abt des Klosters Monte Terrano in den Pyrenäen, Don Alvarez, die Horrorreiter beschwört. **20-1** - Sie schicken die Horror-Reiter zum Entscheidungskampf gegen John ins Kloster St. Patrick, werden aber von John Sinclair und Suko zurückgeschlagen.

Alassia - Beinamen: Herrin der Dunkelwelt. Schattenprinzessin, Königin der Nacht, Herrscherin über die Dunkelheit. Sie ist eine alte Feindin Karas. Sie hat im alten Atlantis auch versucht, Myxins Diener, die schwarzen Vampire, auf ihre Seite zu ziehen. Sie hat lange schwarze Haare bis in die Kniekehlen und zweifarbige Augen. Sie wurde von Asmodina in die Dunkelwelt verbannt und herrscht über diese Welt. **29-1** - Sie findet geistigen Kontakt zu Dr. Tod und gelangt so auf die Erde, nackt, jedoch umgeben von bis zum Boden reichenden schwarzen Haaren. Sie kann sich in einen Schatten verwandeln und materielos werden. Kara, die Schöne aus dem Totenland träumt von ihr. Sie vermutet, daß Alassia im Besitz des Tranks des Vergessens ist.

Alb - Auch »Nachtmahr«. Ein zur Gestalt gewordener Traum. Eine schwarze Wolke, die den Schläfer erdrückt und erstickt.

All 15-3 - Ein Tramp, dem John Sinclair in einem Güterzug begegnet, nachdem ihm Mr. Mondo das Werwolf-Serum gespritzt hat. Er erlebt mit, wie sich

John in einen Werwolf verwandelt, und überlebt nur, weil sich John aus dem fahrenden Güterwagen wirft, bevor er zur reißenden Bestie wird.

Allsehende Auge, Das - Zeichen auf Johns Kreuz.

Das Auge der Vorsehung, in einem Dreieck mit der Spitze nach oben. Darstellung der Ägypter des Gottes Osiris. Später wurde es von der christlichen Kirche zusammen mit anderen heidnischen Symbolen übernommen und soll die Menschen an die alle Geheimnisse durchdringende Wachsamkeit Gottes erinnern. Es steht für Frieden und Ausgleich.

Alpha - Zeichen auf Johns Kreuz - Alpha und Omega.

Alva 2-3 - Garderobiere der Sängerin Ramona Navarra, die Dr. Tod ermorden läßt. Aus einem Hautstück der Sängerin wird eine Doppelgängerin, die John Sinclair in eine Falle lockt.

Alvarez, Don 9-1 - Abt des Klosters Monte Terrano. Er ist ein Tyrann und regiert mit eiserner Hand. Er hat ein altes Buch entdeckt (in hebräisch): eine Satansbibel, in dem er das Wort AEBA entdeckt. In Ägypten hat er einen magischen Spruch der Königin von Saba gefunden, der ihm Zutritt zu den geheimen Gewölben seines Klosters verschafft. Er geht hinab, wird vom Keim des Bösen erfaßt und wird ein

Diener von AEBA. John Sinclair kann ihm das Handwerk legen, nachdem er die Horror-Reiter besiegt hat. Don Alvarez wird in eine Irrenanstalt bei Madrid eingeliefert. Vorher erfährt John von ihm, daß die Horror-Reiter die Leibwächter der Erzdämonen AEBA sind. **20-1** - Er wird von den Horror-Reitern aus der Irrenanstalt bei Madrid befreit und ins Kloster St. Patrick gebracht. Dort verschafft er sich mit einem Trick Zugang zum Kloster. John tötet ihn, indem er ihm seinen Silberdolch in die Brust stößt.

Amaterasu - Japanische Sonnengöttin, die von ihrem Bruder Susanoo vom Thron und ins Dunkle Reich gestoßen wurde, und Schwester von Tsukiyomi

(Mondgott). Ihre Haut schimmert golden, sie hat eine frappierende Ähnlichkeit mit Shao. Sie kann nur mit dem Schwert Kusanagino-tsurugi getötet werden, welches einst ihre eigene Angriffswaffe war. Sie entstand aus einer Träne, als der Himmels-gott Izanagi sein linkes Auge gewaschen hat. Sie wurde von Susanoo ins Dunkle Reich gestoßen. Dort fand ihre Macht Grenzen. Sie lebt dort unter einem Schutzmantel, der mit dem Schwert Kusanagino-tsurugi zerstört werden kann. Einst gab sie dem Goldenen Samurai ihr goldenes Schwert. Ihr magischer Fächer war lange Zeit auf der Insel des Schweigens versteckt, bevor Tokata ihn dort fand und der Goldene Samurai ihn später an sich nahm.

Amducias - Erzdämon. Mit Astaroth, Bael und Eurynome (AEBA) Schützer der Hölle (wie die Erzengel Schützer des Himmels). Sein Leibwächter ist einer der vier Apokalyptischen Reiter.

Amulett Zamorras 10-1 - stammt von Merlin, dem Zauberer.

Ankh-Kreuz - Ägyptisches Zeichen auf Johns Kreuz. Symbol des ewigen Lebens und der immerwährenden Kraft (auf Johns Kreuz als Beweis, daß es unzerstörbar ist).

Anna 10-3 - Bedienung im Gasthaus »Zur Eiche« in Waldeck im Bayerischen Wald, wo Will Mallmann Urlaub macht und Karin Becker, eine Lehrerin aus Köln kennenlernt. Ansager einer Modenschau

21-3 - Er sagt eine Modenschau an, auf der die un-toten Models von Lady X auftreten. Er wird von der zur Vampirin gewordenen Violetta Valeri gebissen und erwacht ebenfalls als Vampir. In seinem Blutdurst saugt er die bewußtlose Lady X aus und macht sie so zur Vampirin. Er zerfällt zu Staub, als er John Sinclairs silberne Kette berührt, an der sein Kreuz hängt.

Apep - Die Höllenschlange. Andere Gestalt der Asmodina. Gegenspielerin des ägyptischen Sonnengottes Re.

Apokalyptischen Reiter, Die - Die 4 Horror-Reiter.

Archer, Jane 4-11 - Sie wird ein Opfer Victor Jorys, eines Bibliothekars der Universität London, der sie durch Voodoo tötet. Später wird sie zur Untoten. Sie stirbt, als John eine Nadel in ihre Puppe sticht.

Arens, Mike 15-3 - Pfleger in der Klinik des Mr. Mondo. Er verrät der Polizei, daß die Klinik in die Luft gesprengt werden soll.

Arizona 7-3 - Staat im Südwesten der USA. In dem kleinen Ort Hickory vernichten John Sinclair und Suko den vom Schwarzen Tod erweckten Höllenreiter Maringo und sehen den indianischen Gott Manitou, dessen Gesicht am Himmel erscheint, als er den Schwarzen Tod in seine Schranken verweist.

Ashley, Anne 29-1 - Mutter des Rockers Fred Ashley. Sie sieht den untoten Jerry Shane, den John Sinclair in der Garage der Ashleys mit dem Kreuz erlöst.

Ashley, Fred 29-1 - Rocker, der Zeuge wird, wie sein Boß Jerry Shane von Alassia, der Herrin der Dunkelwelt, in schwarzen Staub verwandelt wird.

Asmodina 11-1 - Tochter des Teufels. Sie hat die Figur einer Göttin, ein marmornes Gesicht mit eiskalten Augen und flammendrotes Haar. Aus der Stirn wachsen zwei Hörner. Sie ist auch die Höllenschlange Apep, in die sie sich verwandeln kann. **11-3** - Sie bringt in der Dimension des Schreckens den Ghoul Mr. Grünes vor den Richtertisch des Dämonenrichters Maddox. Sie gibt Grimes noch eine Chance, John Sinclair zu töten, doch das schafft er nicht, sondern wird von Jane Collins vernichtet. **12-3** - Ihre Todesengel entführen Myxin und dessen Diener Goran, den Anführer der schwarzen Vampire, aus dem Reich des Schwarzen Tods, das nach dessen Vernichtung durch John Sinclair mit dem silbernen Bumerang vergeht. **13-1** - Sie schickt den von ihr gefangenen Goran, Myxins Diener und Anführer der Schwarzen Vampire, zu John Sinclair, der John mit einem roten Kristall in ihr

Reich schaffen soll. Doch John Sinclair schlägt ihr ein Schnippchen und befreit Myxin. **13-2** - Sie überredet den Spuk, die Seele des Mensch-Dämons Dr. Tod aus seinem Reich zu entlassen, damit sie in den Körper des verstorbenen Mafia-Bosses Solo Morasso fahren kann, so daß John Sinclair einen ebenbürtigen Gegner erhält. **14-1** - Sie hält den atlantischen Magier Myxin gefangen und erweckt die grausamen Ritter und das Drachenmonster Barrabas.**14-2** - Sie kann nicht verhindern, daß John Sinclair ihren Gefangenen Myxin befreit, doch der hat seine dämonischen Fähigkeiten verloren. **14-3** - Sie holt den Würfel des Unheils aus der Höhle unter dem Brocken im Harz. Dieser zeigt ihr und Dr. Tod das erste Mitglied der Mordliga, die sie ins Leben rufen wollen, um John Sinclair wirkungsvoller zu bekämpfen. Es ist Tokata, der Samurai des Satans. **15-2** - Sie hat Mr. Mondo geholfen, sein Werwolf-Serum zu entwickeln.**19-1** - Sie teleportiert den Bungalow der Conollys in ihre Dimension, nachdem ihr Diener Destero den kleinen Johnny Conolly entführt hat. Als John Sinclair, der sich ebenfalls im Haus der Conollys aufgehalten hat, Destero mit dessen eigenem Schwert vernichtet, wird Asmodina vom Spuk gerettet, der sich schützend vor sie stellt und mit ihr verschwindet, bevor der Bungalow durch Johns Kreuz zurück in der Gegenwart materialisiert. **20-1** - Ihre Stellung unter den Dämonenherrschern wackelt, und AEBA, die vier Erzdämonen, wollen ihr beweisen, wie einfach es ist, John Sinclair, den größten Feind der Hölle, auszuschalten. **23-2** - Sie wird von Kara beschwört, damit John Sinclair mit ihr über die Freilassung der entführten Glenda Perkins verhandeln kann. **23-3** - Sie verwandelt sich im Todeslabyrinth in Apep, um John Sinclair zu vernichten, doch John und die entführte und im Jenseits von Maddox, dem Dämonenrichter, verurteilte Glenda Perkins können mit Hilfe von Myxin und Kara zur Erde zurückgelangen,

woraufhin das Todeslabyrinth zerstört wird. **24-1** - Sucht den Spuk in seinem Reich auf, um ihn um Unterstützung gegen Dr.Tod zu bitten. Doch der Spuk lehnt ab, da er sich inzwischen schon mit Dr. Tod geeinigt hat. **24-2** - Mit dem silbernen Nagel, den sie John Sinclair durch einen Trick abgenommen hat, will sie Dr. Tod in einem Zweikampf im Reich des Spuks besiegen. **24-3** + - Nachdem sie dem auf sie geschleuderten Kreuz John Sinclairs, das Dr. Tod in seinen Besitz gebracht hatte, bei ihrem Kampf gegen den Chef der Mordliga im Reich des Spuks ausweichen konnte, wird sie von Dr. Tod mit dem silbernen Bumerang geköpft. Dr. Tod serviert ihren Kopf dem Spuk auf einem silbernen Tablett. Ihren leblosen Torso findet John Sinclair und vernichtet ihn mit dem Kreuz. Der Torso verbrennt zu schwarzer Asche. Ihr Kopf wird von den echsenköpfigen Dienern des Spuks mit ihren Lanzen durchbohrt und zerfällt zu Staub.

Asmodinas Reich 13-1 -

Auch Graue Galaxis genannt. Ein Land wie aus einem Alptraum, Wüsten, Felsen, vegetationslose Zone, die dem Vorhof zur Hölle gleicht. Eine nebelhafte Welt, in der es keine Sonne gibt, nur einen fahlen Himmel und heißen Wind. Die Burg in Asmodinas Reich hat 4 hohe Türme, durch Laufgänge verbundene Mauern, Gräben und eine Zugbrücke. Diese schwebt in einer Zwischendimension, in der Asmodinas Todesengel ihre Kräfte gegen die Pantherfrauen messen.

Asmodinas Todesengel - Siehe Todesengel.

Asmodinas Todeslabyrinth 23-3 + - Ein Irrgarten in einer anderen Dimension, in dem Dämonen herrschen, die Horis genannt werden. Rick Hunter, der Glenda Perkins ins Reich des Spuks entführt, ist ein Horis, dessen richtiger Name Raan lautet. Er stirbt im Kampf gegen John Sinclair im Todeslabyrinth durch eine Silberkugel. Es wird zerstört, nachdem John Sinclair

und Glenda Perkins daraus fliehen können.

Asmodis - Auch Teufel oder Satan genannt. Er kann seine Gestalt beliebig ändern. Seine Lieblingsgestalt ist die dreieckige, rote Fratze, ziegenähnliches Aussehen, Zähne wie Stifte, einen kalten Flammenkranz um den Körper. Er stinkt nach Schwefel und spuckt Feuer beim Lachen. Er ist ein Teil von Luzifer und unsterblich. **23-1** - Er gibt Wikka und Gordon Schreiber seinen Segen zu ihrer Hexenhochzeit. Diese wird jedoch von John Sinclair verhindert, der dabei auch den Teufelsschrein mit dem Kreuz zerstört.

Astaroth - Erzdämon. Mit Eurynome, Bael und Amducias (AEBA) Schützer der Hölle (wie die Erzengel Schützer des Himmels). Sein Leibwächter ist einer der vier Apokalyptischen Reiter.

Astra-Pistole - Jane Collins' Waffe, die sie mit Silberkugeln laden kann, um Dämonen zu vernichten.

Athen - Hauptstadt von Griechenland. **6-1** - Dort lebt der Weiße Magier Kiriakis, der John auf Myxin aufmerksam macht. **6-2 +** - Er stirbt durch die Gangsterbande des Griechen Hereos, als sie sein Schiff überfällt. Er bittet John Sinclair vor seinem Tod, seine Tochter Elena zu erlösen, die zur Vampirin wurde.

Atlan 19-3 - Sohn des Zeus. Von ihm hat Atlantis seinen Namen erhalten, ihm ist es gewidmet.

Atlantis - Vor 10000 Jahren im Mittelmeer bei Griechenland versunkener Kontinent, der dem Gott »Atlan« geweiht war. Hohe Berge trennen das Reich des Guten vom Reich des Bösen. Im Reich des Bösen bekämpfen sich die Parteien des Schwarzen Tods und Myxin. Der Schwarze Tod will Atlantis vernichten, Myxin will es nur unterjochen. Es versank vor vielen tausend Jahren im Meer. Beim Untergang entkamen viele Wesen, gute und böse. Atlantis war die Heimat von Myxin, Kara, dem Eisernen Engel und dem Schwarzen Tod. Es floß

magisches Leben vom Planeten der Magier hierhin. Die Leichenstadt war einst ein Teil von ihm, wurde aber bei der Zerstörung des Kontinents abgesprengt. Es existierte ein »Tempel der Sphinx«, eine Arena mit Zuschauerrängen. Die Arena war eine Spiegelfläche und gleichzeitig ein Dimensionstor. Um den Kontinent herum gab es zahlreiche kleinere Inseln. In der Hauptstadt stand das palastähnliche Haus des Weisen Delios, Karas Vater. Es existierte eine Verbindung zu Ägypten. Vor 200000 Jahren kamen die ersten Siedler von hier nach Ägypten. Sie errichteten große Pyramiden, die das Wissen der Atlanter speicherten. Nach der ersten Katastrophe - Ägypten wurde 10000 Jahre lang überschwemmt - waren alle Spuren verwischt. Erneut tauchten Atlanter auf und veränderten das Gesicht Ägyptens. Es gab danach kaum Unterschiede zwischen den beiden Ländern. Zum zweiten Mal wurde Ägypten überschwemmt, diesmal aber nicht so lange. Die dritte »göttliche Dynastie« entstand. In dieser Zeit wurde der große Tempel von Karnak, die Pyramide von Gizeh, die Cheops-pyramide und alle Bauten errichtet, die heute noch zu sehen sind. Es gibt keine Bauten mehr, die vor der zweiten Katastrophe gebaut worden sind. **19-3** - John erlebt den Beginn des Untergangs in der Vergangenheit mit. Er ist dabei, als Delios stirbt, und gelangt mit Hilfe des Spiegels des Wissens, der vom Seher stammt, wieder in die Gegenwart zurück.

Auge des Horus - Zeichen auf Johns Kreuz. Horus ist ein ägyptischer Gott mit dem Aussehen eines Falken. Sein scharfes Auge wacht über allem, auch über den Träger des Kreuzes.

AUM - Zeichen auf Johns Kreuz. Die heilige Silbe in Indien. Sie setzt sich zusammen aus den Anfangsbuchstaben der Götter Agui, Varuna und Marut. Kein Unwürdiger darf sie aussprechen, nur jemand, der sich in höchster Gefahr befindet, sonst wirkt sie

nicht. Die Silbe steht gewöhnlich am Anfang der heiligen Schriften und Gebete der Hindus. Man findet sie auch bei den Hebräern, wo sie aus Sanskritbuchstaben zusammengesetzt wurde.

Avoca 22-3 - Kleiner Ort in Irland, in dem Nadine Bergers Tante Emily lebt und wo sie begraben werden wollte, weil sie sich dort immer sehr wohl gefühlt hat. In der Nähe liegt das Kloster St. Joanna, über dem der Fluch der Wölfe liegt.

Azarin, Mr. 6-1 + - Er betreibt eine Künstleragentur in London. Als Diener des Schwarzen Tods soll er vier untote Atlanterinnen auf der griechischen Insel Delos mit steinernen Statuen verschmelzen. Er ist der Sohn von Kiriakis, der im Gegensatz zu seinem Sohn den Schwarzen Tod bekämpft. Azarin tötet sich selbst, als er versagt hat.

Azmir 6-2 + - Der Türke ist ein Geschäftspartner des griechischen Gangsters Hereos, der mit archäologischen Funden handelt. Er wird von Hereos Leibwächter erschossen.

B

Bael - Erzdämon. Mit Astaroth, Eurynome und Amdusias (AEBA) Schützer der Hölle (wie die Erzengel Schützer des Himmels). Sein Leibwächter ist einer der vier Apokalyptischen Reiter.

Baker, Teddy 10-2 + - Diskjockey in der Disco »Hell«. Er arbeitet für den Ghoul Mr. Grimes und wird von Jane Collins erschossen, als er John Sinclair mit einer Maschinenpistolengarbe niederstrecken will.

Ball, Laurie 7-1 - Reporterin in New York. Kollegin von Tim Morley. Sie gerät unter den Bann des Spuks, wird aber wieder normal, als dieser zurück in seine Dimension verschwindet.

Ball, Peter 13-1 + - Fluglehrer. Er stirbt, als seine

Cessna mit dem Vampir Goran, dem Führer von Myxins schwarzen Vampiren, kollidiert, von ihm ausgesogen wird und sein Leichnam mit der explodierenden Maschine verbrennt.

Ballard, Jim 3-2 - Kameramann des Horrorfilms, in dem Nadine Berger die Hauptrolle spielt. Er ist auf der Party auf Darwood Castle dabei, als John Sinclair Dr. Tod tötet.

Ballard, Tony 14-1 - Privatdetektiv und Geisterjäger wie John Sinclair, mit dem er befreundet ist. (Tony Ballard war von 1982 bis 1990 eine eigene Romanheft-Serie im Bastei-Verlag. Es erschienen dort 200 Romane. 69 Weitere Romane mit Tony Ballard wurden in der Romanheft-Reihe »Gespenster-Krimi« und einer in »Dämonenland« veröffentlicht. Eine Zweitaufgabe der Tony-Ballard-Romane erfolgt zur Zeit in der Bastei-Reihe »Grusel-Schocker«.)

Bannister, Prof. 1-3 - Er hat einen Lehrstuhl für Archäologie und Ethnologie an der Universität London und ist auch sehr an Dämonologie interessiert. Ein Freund von Mandra Korab.

Barrabas 14-1 - Ein Drache, der von Asmodina geschickt wird und die Einwohner von Gulbine dazu bringt, die Sarkophage der 7 grausamen Ritter zu öffnen. Er ist riesengroß, hat einen schuppigen Körper und einen langen, mit Zacken versehenen Schwanz. Der Schädel ähnelt dem eines Krokodils. Er hat pechschwarze Flügel. **14-2** + - Er saugt den Menschen das Leben aus, so daß sie zu Mumien werden. John Sinclair vernichtet ihn mit dem silbernen Bumerang.

Barracuda, Jo 20-2 - Schwarzer FBI-Agent in Florida, der John Sinclair, Suko und Bill Conolly zur Seite steht, als Dr. Tod vor der Ostküste Floridas das Schiff des Vampir-Piraten El Sargasso hebt. **21-1** + - Ist von Florida nach New York versetzt worden. Wird von Xorron getötet und dadurch zum Untoten. John Sinclair vernichtet den Untoten mit seinem Kreuz.

Barry 15-2 - Polizist im Mayfair-Bezirk, wo Lady Sarah Goldwyn wohnt.

Bartholo 13-2 - Kommissar in Palermo, der zusammen mit Suko John Sinclair aus dem Eisgefängnis des wiederauferstandenen Mafia-Bosses Solo Morasso, in dessen Körper die vom Spuk freigelassene Seele Dr. Tods gefahren ist, befreit.

Batista, Ramon 4-1 + - Ein Killer, der zusammen mit seinem Kumpan Fito Gomez von Victor Jory angeheuert wird, um John Sinclair zu töten, der Jory auf die Schliche gekommen ist. Beide werden von John in Notwehr getötet.

Bauer, Hans 12-1 - Fluchthelfer, der Menschen über die Zonengrenze aus der DDR bringt und mit westlichen Geheimdiensten zusammenarbeitet. Er hilft dabei, John Sinclair, Suko und Will Mallmann zur stillgelegten Seilbahn auf den Brocken zu bringen, wo John nach dem Buch der grausamen Träume suchen will. **12-2** - Zusammen mit Bauer Kroger hilft er Suko, von der DDR durch einen Fluchttunnel zurück in die BRD zu gelangen.

Baumann, Marion 4-1 + - Studentin in Deutschland. Sie erleidet einen Herzanfall bei ihrer Freundin Karin Klinger in Nürnberg, als sie das Opfer Victor Jorys, eines Bibliothekars der Universität London, wird, der sie durch Voodoo tötet. Später wird sie zur Untoten. Sie stirbt, als John eine Nadel in ihre Puppe sticht.

Baxter, Mark - Beruf: Agent der CIA. Besondere Kennzeichen: Ein Mann, der sich unsichtbar machen kann und deshalb zu den besten Leuten zählt, die die Agency aufzuweisen hat. Mark Baxter wird nur dort eingesetzt, wo es lichterloh brennt. Er ist gewissermaßen die Feuerwehr der CIA und an allen Krisenpunkten der Welt zu finden. Mark Baxter ist zu seinem Job gekommen wie die Jungfrau zum Kind. Als Professor für Strahlenphysik hat er seine Brötchen in den Kensington, Labors verdient. Dort beschäftigt man sich vor allen Dingen

mit der Laserforschung und allem, was dazugehört. Nicht nur als theoretische Physik, sondern auch in der Praxis wurde geforscht. Diese Aufgabe fällt Mark Baxter zu. Und irgendwann trifft Mark Baxter auf Strahlen, die bisher unbekannt gewesen sind. Er weiß nicht, welche Wellenlänge diese unbekannten Strahlen haben. Sie werden von ihm kurzerhand Gamma 17 genannt, und sie haben für das große Phänomen gesorgt. Da Mark Baxter voll von den geheimnisvollen Strahlen getroffen wurde, bekommt er auch hundertprozentig ihren Wirkungsgrad zu spüren. Der damalige Professor wird unsichtbar. Zuerst trifft ihn der Schock mit fürchterlicher Wucht, dann jedoch gewöhnt er sich an das Phänomen, und er findet heraus, daß er die Unsichtbarkeitsphase steuern kann. Wenn er sich nämlich auf diesen Unfall damals voll konzentriert, setzt ein bohrender Kopfschmerz ein, und er wird unsichtbar. Genau für zwei Stunden. Jeweils nur innerhalb von vierundzwanzig Stunden kann er sich für zwei mal sechzig Minuten unsichtbar machen. Das ist das Handikap. Die CIA bekommt Wind von der Sache. Obwohl sich Mark Baxter erst sträubt, hat er gegen den Apparat keine Chance. Wenn die Agency haben will, den holt sie sich auch. Man legt Mark Steine in den Weg, es ist ihm unmöglich, seinem Beruf nachzugehen, und so bleibt ihm nichts anderes übrig, als für die Agency zu arbeiten. Am Anfang nimmt er die Jobs nur widerwillig an. Jetzt sieht er die Sache ein wenig anders. Er setzt sich für die freie Welt ein und hat es wirklich schon oft genug geschafft, Menschen vor Katastrophen ungeahnten Ausmaßes zu bewahren. **22-1** - Die CIA schickt ihn nach Sibirien, um einen von den Russen geplanten neuen Langstreckenbomber auszuspionieren. Dabei gerät er in das Ölcamp, in dem Lupina mit ihren Werwölfen die Werwolf-Elite ins Leben rufen will. Mark Baxter ist Gefangener, doch als er sich unsichtbar macht, kann er entkommen und rettet John Sinclair dabei

das Leben, indem er Lupina daran hindert, ihn zu töten.

25-3 - Rettet Suko als Unsichtbarer vor den Skeletten aus der Leichenstadt. (Mark Baxter war von 1979 bis 1983 eine BASTEI-Spionage-Serie, die es auf 101 Bände brachte.)

Bayerischer Wald - Liegt an der tschechischen Grenze. Große Waldregionen wechseln sich ab mit flachen Feldern und Weiden. **10-3** - In dem Urlaubsort Waldeck lernt Will Mallmann seine zukünftige Frau Karin Becker kennen.

Becker, Karin 10-3 - Lehrerin an einer Grundschule in Köln. Will Mallmann lernt sie im Urlaub in Waldeck im Bayerischen Wald kennen. **11-1** + - Sie feiert Hochzeit mit Will Mallmann, während der sie durch die Sense des Schwarzen Tods stirbt. **12-1** - Sie wird vom Schwarzen Tod in einen riesigen Raben verwandelt, der den Friedhof am Ende der Welt in der Antarktis bewacht. **12-2** + - Sie wird zur Dienerin des Schwarzen Tods, ihr Geist ist zweigeteilt (Rabe - Mensch). Will Mallmann tötet sie endgültig mit einer Silberkugel.

Bedell 4-2 - Lieutenant der Londoner Polizei. Stellvertretender Leiter des größten Reviers in Soho/London am Soho Square.

Bedford, Garry 3-2 - Konstabler vom 4. Revier in London, der mit seinem Kollegen Bill Spencer den Fichtensarg bewacht, in dem die sterblichen Reste von Dr. Tod nach England gebracht werden. Die beiden hören Geräusche aus dem Sarg, melden es aber nicht, weil es ihnen niemand glauben würde. Sie sind froh, als der Sarg von dem Leichenbestatter Doug Pender abgeholt wird.

Belphegor - Einer der 7 großen Dämonen, auch der »Hexer mit der Flammenpeitsche« genannt. Er hat gnadenlose Augen, in denen blau schimmerndes Licht tanzt. **4-3** - Er wird von Lethian beschworen, verschwindet wieder, als John Sinclair, Suko und Jane Collins die Mystery School ausräuchern, und droht

seine Rückkehr an.

Benson 22-1 - General im Dienst der CIA. Mark Baxters Vorgesetzter. **25-2** - Als es um einen Einsatz hinter dem Eisernen Vorhang in der DDR geht und sein Spitzenagent Mark Baxter nicht zur Verfügung steht, schlägt er vor, daß sich John Sinclair um den Fall des Geistergrabes kümmert.

Benson, Pretty 20-2 - Schwarzhaarige Freundin des Tauchers Simon Rocks, der vor der Ostküste Floridas nach den Schätzen versunkener spanischer Schiffe taucht, das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa entdeckt und dabei von Haien getötet wird.

Bentley - Silbermetallicfarbener Wagen, Johns einziges Hobby. **4-3** - Superintendent Powell läßt seine Beziehungen spielen und sorgt dafür, daß John einen neuen Bentley erhält, nachdem er bei einem schweren Unfall einen Totalschaden erleidet. Einen Teil der Kosten übernimmt Scotland Yard, weil der Unfall auf einer Dienstfahrt geschah. Der neue Bentley ist ebenfalls silbermetallic, mit schwarzen Lederpolstern und Teakholzarmaturen Brett.

Beobachter, Der - So wird der Seher in Atlantis genannt.

Beretta - Johns Pistole, aus der er Silberkugeln verschießt. Italienisches Fabrikat, Kaliber 6,35 mm, Magazin mit 8 Patronen. Die Silberkugel stellt Father Ignatius her, der Schmied im Kloster St. Patrick in Schottland.

Berger, Emily 22-3 - Tante von Nadine Berger, die in Avoca/Irland lebt. Nadine hat sich bei ihr immer sehr wohl gefühlt. Deshalb hatte sie auch immer gesagt, daß sie dort einmal begraben werden wollte.

Berger, Nadine - Blonde Schauspielerin mit Klassefigur. **3-2**- 1. Auftritt. Auf einer Party zur Fertigstellung eines Horrorfilms auf Darwood Castle lernt sie Bill Conolly und John Sinclair kennen. Als Dr. Tod auftaucht, nimmt er sie als Geisel, doch John rettet sie

und tötet Dr. Tod. **19-2** - Sie lädt John Sinclair zu ihrem 30. Geburtstag und der gleichzeitigen Verlobung mit dem Antiquitätenhändler Don Mitchell nach Wales ein. Dort wird ihr Verlobter ein Opfer der Teufelsuhr und stirbt. Auf der Rückfahrt nach London schläft Nadine mit John. **22-2** + - Als sie in London den Film »Der vergessene Mord« dreht, wird sie von der Vampirin Violetta Valeri und der Werwölfin Corinna Camacho als Lockvogel für John Sinclair benutzt. Während einer Filmszene wird sie von einem grünen Mordmonster getötet. **22-3** - Sie soll in Avoca/Irland begraben werden, weil dort ihre Tante lebt, bei der sie sich immer sehr wohl gefühlt hat. Bei ihrer Beerdigung fährt ihre Seele in den Körper eines Wolfes, was durch einen Fluch herrührt, der auf dem in der Nähe gelegenen Kloster Abbey St. Joanna liegt. Als John Sinclair Avoca verläßt, begegnet er einem Wolf mit dichtem, seidigem rotbraunen Fell, der jedoch die grünlich schimmernden Augen Nadine Bergers hat. **24-2** - Sie ist bei den Conollys aufgetaucht und wird als Beschützer von Johnny Conolly bei ihnen bleiben. **28-2** - Bill Conolly bringt sie zu John Sinclair nach Stanmore, wo sie die Werwölfin Lupina und deren Sohn Luparo aufspüren soll. Im Kampf gegen den Schwarzwolf Luparo wird sie schwer verletzt. **29-2** - Zusammen mit Bill Conolly tötet sie zwei Zwergmonster, die aus dem Leichnam Dr. Tods entstanden sind, und retten dabei Johnny Conolly aus deren Klauen.

Bergmann, Karin 21-2 - Model der Agentur von Brenda Jones, die von Lady X ermordet wurde. Blond. Wird von Xorron getötet und zum Ghoul. **21-3** - Sie schafft mit ihren untoten Freundinnen Violetta Valeri und Karin Bergmann die Frauen Jane Collins, Sheila Conolly und Shao zur Happy Healthy Schönheitsfarm in Clichy, wo sie die Vampirpillen des Francis Drusian zu sich nehmen sollen. Als die Klinik abbrennt,

versucht sie sich zu retten. **22-2** + - Sie vergeht im Feuer, als die Beauty Healthy Schönheitsfarm abbrennt.

Berners, Carola 13-3 - Hospitantin.

Betongesicht - Siehe Costello, Logan.

Bigger, Phil 26-2 - Reinigungskraft im Gruselpark »Horrorland« in der Nähe von London. Er findet das erste Opfer von »Jack the Ripper«.

Billon 2-2 - Ort in den Vogesen/Frankreich. In der Nähe befindet sich das Kloster der Finsternis, in dem die Teufelsmönche ihr Unwesen treiben.

Bilokation - die Fähigkeit, an zwei Orten gleichzeitig zu sein, indem man Geist und Körper trennt.

Black, Barry und Karen 8-3 - Studenten, die eine Tour durch England machen und unheimliche Stätten aufsuchen. Von dem Gastwirt Mike Farrow erfahren sie von einer alten Leichenhalle, in der es spuken soll, und ahnen nicht, daß sie dort in die Gewalt von Vampiren geraten.

Blankenstein, Burg - Siehe Burg Blankenstein.

Blau, Bodo **13-3** + - Ganove. Sadin, der untote Wikinger, Hüter der Toten in einem Hünengrab in der Lüneburger Heide und Bote Thors, tötet ihn mit seinem flammenden weißen Speer. Er wird zum Untoten, bis John Sinclair ihn mit dem Kreuz erlöst.

Blut einer Jungfrau - Wenn es kocht, holt es den Satan aus der Hölle. Schwarze Magie, der selbst Asmodis gehorchen muß.

Blutland 25-3 - Reich Nyranas, des Herrn der roten Hölle, aus dessen Haut die Striemen der Dämonenpeitsche hergestellt sind. Es wird vernichtet, als Myxin den Dämon mit dessen eigener Lanze tötet.

Bohrinsel in der Nordsee 16-2 - Siehe Norway.

Bolz, Henry 4-1 - Totengräber in London. Er sieht, wie die untoten Mädchen Jane Archer und Nelly Parker aus ihren Gräbern steigen, und alarmiert die Polizei.

Bolzenpistole - Druckluftpistole mit Bolzen aus Eichenholz. Die Spitzen der Bolzen sind aus geweihtem Silber. Father Ignatius stellt sie her. John Sinclair bewahrt die Waffe in seinem Spezialkoffer auf.

Bonetti, Mike 5-1 + - Einbrecher, genannt der Aal. Er wird vom magischen Spiegel im Laden des Antiquitätenhändlers Octavio verkleinert und von Octavio erwürgt.

Bonzo 23-2 + - Gangster der Organisation von Logan Costello, der einen Antiquitätenhändler ermordet, bei dem Glenda Perkins einkaufen will. Er entführt Glenda und wird von einem Mann namens Rick Hunter erschossen, als er versucht, Glenda Perkins zu vergewaltigen.

Book, Anke 20-3 - Nervenärztin. Schmales, arrogantes Gesicht. Teilnehmerin an den schwarzen Messen Gordon Schreibers auf der Seelenburg. Sie ist ausersehen, Jane Collins dem Spuk zuzuführen.

Boris 22-1 + - Bruder Jovankas, der von Oleg Brassow zum Werwolf gemacht wurde. Er stirbt durch John Sinclairs Kreuz.

Bousseau, Germaine 2-2 - Geliebte von Pierre Saval, des Bürgermeisters von Billon. Sie gerät in die Klauen der Teufelsmönche aus dem Kloster der Finsternis und soll von ihnen geopfert werden. Sie wird von John Sinclair und Pierre Saval gerettet, die die Teufelsmönche mit dem Kelch des Feuers vernichten.

Boysen, Errol 25-2 + - CIA-Agent, der in der DDR nach einem Prototyp einer neuen elektronischen Steuerung für Raketen suchen soll, die den Amerikanern gestohlen und anschließend wieder zum Kauf angeboten wurde. Das Gerät soll auf einem Friedhof in der DDR in der Nähe der Grenze verborgen sein. Mit seinem Kollegen Don Frazer öffnet er ein Grab und den darin liegenden schwarzen Sarg, aus dem drei blau schimmernde Skelette steigen. Sie überwältigen ihn. Die aus ihren Augenhöhlen kriechenden weißen Spinnen dringen

durch die Körperöffnungen in Boysen ein. Er wird ins Grab gezogen, wo er durch den geöffneten Sarg in die Leichenstadt schauen kann. Kehrt als Untoter zurück und wird von Suko mit einer Silberkugel endgültig getötet.

Brabham 11-3 - Oberinspektor bei der Mordkommission. Er erscheint, als John und Jane Collins in der Sauna gegen Ghouls kämpften, wobei der Masseur getötet wird.

Braddock, Sam 28-2 - Revierleiter in Stanmore. Er alarmiert Scotland Yard, als der Hund des Försters Barry Mason von einem Werwolf zerfetzt wird.

Brahdana 18-2 - Abt eines kleinen Buddha-Tempels in Katmandu. Von ihm erhält Suko den Stab des Buddha, den er in einer Truhe aufbewahrt hat, damit Suko damit den goldenen Buddha bekämpfen kann. Kurz darauf wird der Abt von den Anhängern des Buddha mit einem Messer getötet.

Branden, Dr. Earl 1-2 + - Archäologe. Bei Ausgrabungen in Ägypten hat er den Dämon Sakuro befreit, der vor Jahrtausenden vom Pharao Xotorex geköpft worden ist. Als er sich weigert, Sakuros Diener zu werden, tötet dieser ihn. Als er beerdigt wird, hören die anderen seine Schreie aus dem Sarg.

Brandon, Kenneth 1-2 + - Verlobter von Sheila Hopkins, Bill Conollys späterer Frau. Er wird zum Diener des Dämons Sakuro und von John in Sakuros Pyramide in Ägypten mit einem Schwert getötet.

Brassow, Oleg 22-1 + - Werwolf. Er lebt unerkannt in Sibirien und arbeitet als Lagerleiter in einem Ölcamp. Mit ihm und Rock Dale will Lupina, die Königin der Wölfe, die Werwolf-Elite gründen. Sie wollen sämtliche Bewohner des Camps zu Werwölfen machen. John Sinclair, Suko und Mark Baxter verhindern das, und Brassow stirbt durch John Sinclairs Silberdolch.

Brennan, Dr. 2-1 - Obduktionsarzt bei Scotland Yard.

Brennan, Mark 16-2 + - Chef einer Bohrinself in der Nordsee, die von Dr. Tod mit dem Todesnebel überfallen wird. Brennan ist der einzige Überlebende, der Dr. Tod helfen muß, nach dem unter dem Meeresboden liegenden Kaiser der Vampire, Vampiro-del-mar, zu bohren und ihn aus seinem 10000jährigen Schlaf zu erwecken. Dann gerät Brennan auch in den Todesnebel, wird zum untoten Skelett und wird von John Sinclair mit dem Silberdolch erlöst.

Brenner, Dr. Alwin 26-3 - Arzt des Krankenwagens, mit dem Jane Collins, in die der Geist des Rippers gefahren ist, ins Krankenhaus gebracht werden soll. Er verwundet eine Hexe mit John Sinclairs Silberdolch. Die Hexe verrät John Sinclair noch, daß Wikka Jane Collins auf die Hexeninsel entführt hat, dann erlöst John sie mit seinem Kreuz.

Bridger, Tom 15-1 - Ein Hubschrauberpilot, der John Sinclair und Suko nach Abbey's Island bringt, eine kleine Insel an der Ostküste Englands, auf der Giftmüll entsorgt wird und auf der Lady X ihr Giftgas gelagert hat.

Britten, Horace 22-3 - General im britischen Geheimdienst. Vorgesetzter von Clive Denver, der zum Werwolf wurde und in das DEFENCE SCIENCE RESORT (DSR), ein geheimes Lager des britischen Geheimdienstes, in dem Britten sein Büro hat, eindringt.

Brocken - Höchster Berg im Harz, wo die Hexen in der Walpurgisnacht feiern. **12-1** - Sie hausen im Inneren des Berges und bewachen für den Schwarzen Tod das Buch der grausamen Träume und den Würfel des Unheils in einer Höhle. **12-2, 12-3, 14-3** - Asmodina verursacht im Berg eine Explosion, als sie den Würfel des Unheils aus der Höhle unter dem Brocken holt. Will Mallmann hört von der Explosion und alarmiert John Sinclair.

Brücke der Skelette 8-2 - Tor zum Land ohne Grenzen. Sie verbindet zwei Welten.

Brunhilde 17-1 - Lebt um 1650, kurz nach dem 30-jährigen Krieg. Sie ist

Dienstmädchen auf der Burg Fariac am Rhein, gegenüber der Loreley. Sie ist stumm, da man ihr die Zunge herausgeschnitten hat. Sie ist der Gräfin Fariac hörig. Sie richtet Ilona Marek für den Vampir-Grafen Fariac her und badet sie. **17-2** - Sie nimmt Ilona Marek das Kreuz weg, ihren einzigen Schutz gegen die Vampire.

Bryant, Walter 18-3 - Verleger in New York, der den Artikel von Julio Valdez über Chiimal, den Giganten von Atlantis veröffentlicht hat.

Buch der grausamen Träume, Das - Niemand kennt den Verfasser. Die Geheimnisse der Hölle sind darin offenbart. Jedes Kapitel zeugt von Schreckens-taten, zu denen die Hölle fähig ist. Es wird darin aber auch erklärt, wie man die Macht eines mächtigen Dämons bricht und ihn vernichten kann. Wer es liest, wird entweder wahnsinnig oder zu einem Diener der Finsternis. Der Einband und die einzelnen Seiten sind aus der Haut eines Dämons gefertigt. Einer der Ur-Dämonen soll es in Atlantis geschrieben haben. **11-2** - (Erstmals erwähnt) Es wurde vor 300 Jahren einem Magister und Hexenjäger namens Gerald McKenzie vom Schwarzen Tod zur Aufbewahrung übergeben. Er erhält dafür das ewige Leben. Die Hexe Ziita wird von ihm getötet, rächt sich aber später, tötet ihn und nimmt ihm das Buch ab. John erfährt, daß es existiert und sich im Besitz Ziitas befindet. Er spürt sie auf und vernichtet sie, doch der Schwarze Tod nimmt das Buch wieder an sich, bevor John seine Hand darauf legen kann. **12-1** - Es liegt im Brocken im Harz und wird für den Schwarzen Tod von Hexen aufbewahrt. John findet es unter dem

Würfel des Unheils und liest darin. Es gibt ein Kapitel über ihn, den Sohn des Lichts. Aus den letzten Seiten bildet sich der magische silberne Bumerang, mit dem John den Schwarzen Tod vernichten kann. Es wird ihm jedoch vom »Beobachter« (dem Seher) abgenommen, damit das Gleichgewicht der Macht nicht zerstört wird. **30-2** - Es ist mächtiger als das Buch der sieben Siegel der Magie, da es sich mit der Existenz des gesamten Lebens beschäftigt, das andere jedoch nur mit Teilbereichen.

Buch der Schwarzen Gesetze 9-1 - Der Schwarze Tod hält es in den Händen. In ihm ist Johns Untergang und das Ende der Welt verbriefte.

Buch der Sieben Siegel - Siehe Sieben Siegel der Magie.

Buchstaben auf Johns Kreuz 8-3 - John erfährt ihre Bedeutung von Frantisek Marek.

Buddha - Indischer Religionsstifter. Er spricht durch den Stab mit dessen Träger.

Buddhas heiliger Stab - Siehe Stab des Buddha.

Bullstone 6-3 - Ort in Schottland. In der Nähe befindet sich die Mühle, in der John und Suko die Vampirin Elena, die Tochter des Griechen Kiriakis, vernichten.

Bumerang, magischer - Von John und Suko auch »silberne Banane« genannt. Er ist aus den letzten Seiten des Buchs der grausamen Träume entstanden. John verfehlt damit nie das Ziel. Wahrscheinlich hängt das mit der Magie der Waffe zusammen. Sie wurde für den Sohn des Lichts gemacht. **12-2** - Innerhalb des Brockens im Harz erlebt John, wie sich der Bumerang aus den letzten Seiten des Buchs der grausamen Träume bildet, als Waffe, mit der der Schwarze Tod vernichtet werden kann.

12-3 - John vernichtet mit ihm den Schwarzen Tod in seinem eigenen Reich, dem Friedhof am Ende der Welt unter der Antarktis. **14-2** - John Sinclair vernichtet mit

ihm Rufus, den grausamen Ritter, und den Drachen Barrabas in Gulbine/Schottland. **15-1** - Nachdem John Sinclair ihn auf Tokata geschleudert hat und der Bumerang ihm den linken Arm abtrennt, fällt er in die Hände von Dr. Tod. **24-3** - Im Reich des Spuks nimmt John Dr. Tod den Bumerang wieder ab, nachdem dieser damit Asmodina geköpft hat. **28-3** - Als er im Kampf gegen den Affenteufel Sogg-Ra von diesem aufgefangen und auf Bill Conolly geschleudert wird, trifft er Desteros Schwert und bringt es zum Schmelzen.

Burg Blankenstein 11-1 - Burg im Odenwald, in dessen kleiner Kapelle Will Mallmanns Braut Karin Becker nach der Trauung vom Schwarzen Tod getötet wird.

Burke, Amos 28-3 - Ein britischer Diplomat in Sri Lanka, der Stan Willard die Ausfuhr des Affenteufels Sogg-Ra ermöglicht.

Burland 29-2 - Fahrer bei Scotland Yard, der den Leichnam von Dr. Tod, den Lady X John Sinclair in einem Sarg zugestellt hat, mit seinem Kollegen Spirea in die Pathologie zum Yard bringen soll. Er wird von einem der fünf Zwergmonstern, die aus Dr. Tods Leichnam entstehen, ermordet.

C

Callahan, Frank 17-1 - Police Sergeant bei der Flußpolizei in London. Er entdeckt die auf der Themse treibende Leiche des Privatdetektivs Jan Ziegler. Als er bei ihr einen Zettel mit dem Namen John Sinclair findet, alarmiert er Scotland Yard.

Callahan, Mike 3-2 - Regisseur und Produzent, der eine Party auf Darwood Castle veranstaltet, auf der John Sinclair die Schauspielerin Nadine Berger kennenlernt.

Camacho, Corinna 21-2 - Model der Agentur von Brenda Jones, die von Lady X ermordet wurde. Rothaarig. Wird von Lupina getötet und zur Werwölfin. **21-3** - Sie schafft mit ihren untoten Freundinnen Violetta Valeri und Karin Bergmann die Frauen Jane Collins, Sheila Conolly und Shao zur Happy Healthy Schönheitsfarm in Clichy, wo sie die Vampirpillen des Francis Drusian zu sich nehmen sollen. Als die Klinik abbrennt, kann sie sich retten. **22-2** + - Sie will sich zusammen mit der Vampirin Violetta Valeri an John Sinclair rächen. Sie benutzen Nadine Berger, die in London einen Film dreht, als Lockvogel. John vernichtet die Werwölfin mit seinem Kreuz.

Campell, Rudy 15-1 + - Terrorist. Letzter von vier Mitgliedern in der Bande von Lady X. Er stirbt im Kugelhagel der Polizei im Hafengebiet von London.

Canderly, Mrs. 8-1 - Vermieterin zu Johns Studenzeit.

Cannighan, Big Josh 7-3 + - Großbrancher in Hickory, Arizona, dessen Vorfahren den Höllenreiter Maringo gebannt haben. Als der Schwarze Tod Maringo wieder erweckt, rächt sich dieser, indem er den Rancher auf einem Rodeo in Hickory mit seiner Lanze tötet.

Cannighan, Jill 7-3 - Tochter von Big Josh Cannighan, der vom Höllenreiter Maringo getötet wird. Sie selbst wird von Suko gerettet.

Cannon, Clint 23-1 + - Privatdetektiv, früher Schauspieler. Er ähnelt im Aussehen Jean Paul Belmondo. Von dem Hexenjäger Harold Doyle hat er den Auftrag erhalten, Wikka zu überwachen. Doch die Hexe überrascht ihn und tötet ihn mit den grünen Schlangen, die aus ihrer Stirn schießen können.

Canta 18-3 - Kleines Dorf in den Anden in Peru, etwa 100 Meilen von Lima entfernt. In der Nähe befindet sich das Tal der Götter, in dem Chiimal, der Gigant von Atlantis, in einem Felsgrab gefangen ist.

Carla 29-2 - Siehe La Mama.

Carlo 2-1 + - Ein Ausgestoßener, seit er in eine Feuersbrunst geraten ist. Dr. Tod nimmt ihn als Diener auf. Er stirbt durch ein Wachsmonster seines Herrn.

Carlos 16-2 - Flugwart auf einem kleinen Flughafen an der Ostküste Englands, wo Bill Conolly eine Sportmaschine mit Schwimmern chartert, um zusammen mit Suko John Sinclair zu unterstützen, der auf der Bohrinsel Norway in der Nordsee Dr. Tod daran hindern will, den Kaiser der Vampire, Vampiro-del-mar, aus einem 10000jährigen Schlaf zu erwecken.

Carlos 20-1 + - Wärter in einer Irrenanstalt in Madrid, wo der ehemalige Abt des Klosters Monte Terrano, Don Alvaraz, einsitzt. Er wird von den Horror-Reitern, die den Abt befreien, getötet.

Carlos 6-2 - Angestellter auf dem Schiff des griechischen Gangsters Hereos, der mit archäologischen Funden handelt.

Carson, Wendell 1-2 + - Ein junger Archäologe, der an der Ausgrabung in Ägypten teilnahm, bei der Dr. Earl Brandon den Dämon Sakuro befreite. Er wird ebenfalls durch den Dämon zu einem Untoten. John erlöst ihn mit einem Amulett, das er von der alten Wahrsagerin Farah erhalten hat.

Cartwright, Ross 21-1 - Inspizient des »Broadway Theatre«, wo das Musical »Sound of Music« aufgeführt wird und in das Xorron mit seinen Zombies und Ghouls eindringt, um sich Opfer zu holen.

Castral 15-3 - Ein Dämon der niederen Stufe. Er wird von dem atlantischen Magier Myxin, der nach seiner Gefangenschaft durch Asmodina allmählich seine magischen Fähigkeiten zurückgewinnt, beschworen und verrät ihm, daß sich John Sinclair in der Gewalt der Mordliga befindet und zum Werwolf werden soll.

Cazalis, Dr. Ramon 3-3 + - Arzt, der sich mit der Lykanthropie (Wahnvorstellung, in einen Werwolf verwandelt worden zu sein) beschäftigt und in einer

Anstalt in der Nähe von Hawick ein Serum entwickelt hat, mit dem er Schwachsinnige in Werwölfe verwandelt. Er tötet sich selbst mit einer Zyanalkapsel, als er von John überführt wird.

Celia 23-1 - Junge Frau, die als Hexe von den Hexenjägern Harold Doyles auf einem Scheiterhaufen verbrannt werden soll. John Sinclair kann sie retten, bevor sie von den Flammen erfaßt wird. Sie ist unschuldig in die Fänge der Hexenjäger geraten, weil sie ihrer Freundin Judy Gray helfen wollte, die wiederum eine Hexe ist.

Cello, Alfredo 2-3 - Kommissar in Madrid bei der Mordkommission. Er untersucht den Fall der ermordeten Ramona Navarra.

Cepnac, Carl 8-1, 8-2, 8-3 + -Anführer einer Vampir-Sippe aus Wien, der in der Leichenhalle, in der D. Kalurac John Sinclair töten will, durch eine Silberkugel stirbt.

Cepnac, Gorum 8-1 - Sohn von Carl Cepnac, dem Oberhaupt einer uralten Wiener Vampir-Sippe, die zusammen mit D. Kalurac nach England geht, um dort unter seiner Führung eine Allianz des Blutes zu gründen und den Vampirkeim über ganz England zu verbreiten. **8-2** - Er entführt zusammen mit seinem Bruder Vlado Sheila Conolly aus den Waschräumen eines Theaters. **8-3** + - Er wird wie sein Bruder Vlado in der alten Leichenhalle, in der Kalurac John Sinclair töten will, von Suko mit einer Silberkugel vernichtet.

Cepnac, Rebecca + - Siehe Rote Rebecca, Die.

Cepnac, Vlado 8-11 - Sohn von Carl Cepnac, dem Oberhaupt einer uralten Wiener Vampir-Sippe, die zusammen mit D. Kalurac nach England geht, um dort unter seiner Führung eine Allianz des Blutes zu gründen und den Vampirkeim über ganz England zu verbreiten. **8-2** - Er entführt zusammen mit seinem Bruder Gorum Sheila Conolly aus den Waschräumen eines Theaters. **8-3** + - Er wird wie sein Bruder Gorum in der

alten Leichenhalle, in der Kalurac John Sinclair töten will, von Suko mit einer Silberkugel vernichtet.

Ceprac-Familie 8-1 - Uralter Vampirclan, der vor einigen hundert Jahren aus Rumänien nach Wien gekommen ist. Die Mitglieder leben in den Katakomben Wiens und in Abwasserkanälen in ewiger Dunkelheit. Sie haben ihren Existenzrhythmus auf ein Minimum reduziert und ernähren sich von Tierblut.

Daher sind sie zu schwach, sich zu erheben. Sie können sich in Fledermäuse verwandeln: Vater Carl ist alt und hat 2 Söhne, Zwillinge: Gorum und Valdo. Die Tochter Rebecca ist eine Schönheit mit flammend rotem Haar, Engels Gesicht und Augen, die wie grünes Feuer glühen. Ihre Vampirzähne glänzen wie Perlmutter. Sie wird die Braut von D. Kalurac.

Charles 5-1 - Butler im Club von James Powell.

Charly 18-1 - Ein Säufer, der gesehen hat, wohin Tokata und Lady X mit den Blutreserven Fariacs verschwunden sind.

Chester, Tom 4-3 - Betreibt mit seiner Frau Wilma eine Wirtschaft in Saxton, wo Jane Collins an der Beerdigung ihres Onkels Graham Saunders teilnimmt. Er wird von dem zum Vampir gewordenen Polizisten George Tanner gebissen, doch Jane Collins geht rechtzeitig dazwischen, so daß er nicht zum Vampir wird.

Chester, Wilma 4-3 - Frau des Wirts Tom Chester.

Chicken Bill 1-1 - Hausmeister an der Universität London, an der John Sinclair studiert. Von ihm erhält John die Adresse von Gilda Osborne, bei der er seine erste Studentenbude mietet und Bill Conolly kennenlernt.

Chiimal 18-3 + - Riesiges

Ungeheuer, das schon in Atlantis gelebt hat. Es trägt ein spitzes Horn auf dem Schädel, das von mehreren kleinen Hörnern umgeben ist, und hat grüne Schuppen. Es verlangte unentwegt nach Opfern. Seine Anhänger ließen zum Beweis ihrer Treue zu ihm

abbildgetreue Statuen nachbilden, die sie mit dem Blut des Götzen füllten. Dem Reporter Julio Valdez gelingt es, das Erbe Chiimals zu finden und ihn aus seinem Felsgrab im Tal der Götter in den Anden Perus zu befreien. Valdez wird sein erstes Opfer. Auch den Krieger und seine Begleiterin, die ihn schon in Atlantis bekämpft haben und mit in seinem Felsgrab waren, sterben unter seinem Horn. Dann ist Chiimal verschwunden und taucht in London wieder auf, wo er schließlich vom Eisernen Engel mit dem Schwert geköpft wird und sich auflöst. **19-3** - Tritt in der Vergangenheit in Atlantis auf.

Christine 8-3 - Freundin von Barry Black, einem Studenten, mit dem sie eine Tour durch England macht und unheimliche Stätten aufsucht. Von dem Gastwirt Mike Farrow erfahren sie von einer alten Leichenhalle, in der es spuken soll, und ahnen nicht, daß sie dort in die Gewalt von Vampiren geraten.

Clanton, Ike 20-2 + - Schweigsamer Kanadier. Er gehört zur Tauchermannschaft Simon Rocks, der das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa entdeckt. Er wird beim Überfall der Mordliga auf das Taucherschiff von Lady X mit der MPi erschossen.

Clay, Heien 2-1 - 19jähriges Mädchen aus London, das die Polizei in London alarmiert, als zwei ihrer Freunde im Horror-Kabinett in Tonbridge Opfer von Dr. Tod werden.

Clifton, Brad 7-3 + - Vormann bei Big Josh Cannighan, der in die Tochter seines Bosses verliebt ist. Auf einem Rodeo in Hickory /Arizona stirbt er durch die Lanze des Hölle Reiters Maringo.

Clou 7-2 - Koreanische Krankenschwester in der Privatklinik von Professor Harris, der sich als Dämon entpuppt. Sie hilft Sheila bei der Flucht aus der Klinik, die allerdings nicht gelingt. Erst John Sinclair kann sie und Sheila Conolly vor dem Dämon retten.

Cloud 16-2 - General der Royal Air Force. Er läßt von

seinen Jets die Bohrinself Norwegien in der Nordsee fotografieren, die vom Todesnebel eingehüllt ist. Superintendent Powell hat die Air Force alarmiert, nachdem an der Ostküste Englands Knochen angespült wurden, die wahrscheinlich von der Bohrinself stammen.

Club der Hexenjäger 23-1 - Er besteht aus 5 einflussreichen Männern, die es sich zur Aufgabe gesetzt haben, Hexen aufzuspüren und zu verbrennen. Ihr Anführer ist der Grundstücksmakler Harold Doyle, dessen eigene Frau auch zur Hexe wurde. Sie treten in roten Kutten und mit spitzen Kapuzen auf, in denen sich nur Löcher für Augen und Mund befinden. John Sinclair zerschlägt den Club.

Colette 6-11 - Eine Person, die vor langer Zeit schon einmal gelebt hat und das alte Blut der Atlanter in sich trägt. Als Untote steht sie wieder auf, um auf der griechischen Insel Delos eine Symbiose mit einer Steinfigur einzugehen. John Sinclair zerstört die zum Leben erwachte Statue mit einer Silberkugel.

Collins, Jane - Privatdetektivin mit blauen Augen, langen blonden Haaren und einem sehr hübschen Gesicht. **3-1** - 1. Auftritt. Sie lernt auf einer Horror-Tour nach Rumänien John Sinclair und Bill Conolly kennen und rettet Bill durch ihr Eingreifen davor, daß er von der Vampir-Gräfin Vera Montesi zum Vampir gemacht wird. **3-3** - Nach der Feier zu John Sinclairs Beförderung zum Oberinspektor geht sie mit zu ihm und ist zum erstenmal intim mit ihm. Seitdem sind sie ein Liebespaar, das wegen ihrer gefährlichen Berufe aber nie von Heirat redet. Sie fährt einen alten, frisierten VW-Käfer. **4-3** - Auf der Beerdigung ihres Onkels Graham Saunders in Saxton ist plötzlich der Kopf des Toten verschwunden. Jane ruft John Sinclair zu Hilfe, und gemeinsam mit ihm und Suko räuchert sie die Mystery School in der Nähe von Saxton aus, in der der Erzdämon Belphegor beschworen werden soll. **5-1**

- Zusammen mit Bill und Sheila Conolly sowie Suko wird sie auf Johns Geburtstagsfeier durch ein magisches Schachspiel zu einem Winzling geschrumpft und in eine andere Dimension geschleudert. **5-2** - Als es dem Teufelsgeiger Zarcadi nicht gelingt, John Sinclair zu entführen, hält er sich an Jane Collins, um mit ihr John in eine Falle zu locken. **5-3** - Sie kann sich befreien und kämpft zusammen mit Bill Conolly und Suko gegen die beeinflussten Einwohner von Orlington, gerät aber in den Bann des Teufelsgeigers, aus dem John Sinclair sie erlöst, indem er die Geige Zarcadis mit Silberkugeln zerstört. **6-1** - Als sie den Tod ihrer Bekannten Sandra Moran aufklären will, gerät sie an Azarin, einen Diener des Schwarzen Tods, der sie als Ersatz für eine ihm zu einer Beschwörung fehlenden Untoten mit nach Delos, einer griechischen Insel, nimmt, wo sie eine Symbiose mit einer steinernen Statue eingehen soll. Sie wird von Azarin mit dem Messer schwer verwundet, jedoch von John Sinclair im letzten Moment gerettet und zu dem Weißen Magier Kiriakis nach Athen gebracht. **6-2** - Sie wird von Kiriakis geheilt und erlebt mit, die der Grieche Opfer eines Gangsterüberfalls wird, während John Sinclair und Suko nach dem goldenen Sarg Myxins tauchen. **7-2** - Sie klärt John Sinclair darüber auf, daß der Seelenhändler Harris identisch ist mit Professor Harris, in dessen Klinik Sheila Conolly ihr Kind zur Welt bringen will. Gemeinsam mit John rettet sie Sheila. **8-3** - Zusammen mit Bill Conolly, Suko und dem Pfähler Marek befreit sie Sheila Conolly mit ihrem Sohn Johnny und John Sinclair aus der Gewalt des Vampirs D. Kalurac. **9-3** - Sie begleitet John Sinclair nach Schleswig-Holstein und spielt dort Lehrerin an einem Mädcheninternat, um furchtbare Morde aufzuklären, die in der Nähe des Internats geschehen sind. **10-2** - Sie hat ein Wochenende mit John Sinclair in Schottland in den Gram-

pian Mountains verbracht und gerät auf der Rückfahrt an die Weiße Frau und den Ghoul Mr. Grünes, der in einem alten Schloß eine Disco betreibt. **11-1** - Sie fährt mit John Sinclair und den anderen Freunden des Sinclair-Teams nach Deutschland in den Odenwald, um Will Mallmanns Hochzeit mit Karin Becker zu feiern, wo die Braut vom Schwarzen Tod ermordet wird. **11-3** - Sie wird von drei Ghouls angegriffen, als sie mit John in der Sauna ist. Zwei kann John töten. Der dritte, Mr. Grimes, dringt in Janes Apartment ein, wo er sie überfällt. Jane kann ihn mit Silberkugeln aus ihrer Astra-Pistole töten. **12-2** - Sie wird zusammen mit Bill Conolly von Sir Winston Wakefield zum Yard gerufen, als Sir James Powell vom Schwarzen Tod entführt wird. Zusammen mit Myxin und Bill Conolly will sie John Sinclair, Will Mallmann und Sir James helfen, die sich auf dem Friedhof am Ende der Welt in der Gewalt des Schwarzen Tods befinden. **12-3** - Sie ist dabei, wie John Sinclair mit dem silbernen Bumerang den Schwarzen Tod vernichtet und dessen Reich unter dem Südpol vergeht. **13-1** - Sie fährt mit Superintendent James Powell und Suko ins Westminster-Krankenhaus, als John Sinclairs Geist aus seinem Körper gefahren ist und man ihn für tot hält. **14-3** - Sie wird fast ein Opfer eines der vier untoten Samurais. **15-3** - Suko überreicht ihr John Sinclairs Kreuz, das er im Keller von Mr. Mondos Klinik gefunden hat. Mit Bill Conolly und Suko verhindert sie, daß Lupina John zu ihrem Gefährten macht, und sorgt dafür, daß John durch einen Blutaustausch den Werwolfkeim in sich wieder los wird. **16-3** - Zusammen mit Shao wird sie von Ireus, einem Diener des Molochs, überfallen. Während er Shao bewußtlos zurückläßt, weil er gestört wird, entführt er Jane, weil der Moloch nur blonde Frauen als Opfer haben will. John Sinclair rettet Jane, kurz bevor der Moloch ihr die Seele aussaugen kann. **17-1** - Sie trifft Bill Conolly und Suko bei Superinten-

dent Powell, als John Sinclair spurlos verschwunden ist. Sie weiß, daß sich John mit dem Polizeinformanten Jan Ziegler getroffen hat, der ihm etwas über die Kosmetikfirma Fariac Cosmetics erzählen wollte. **17-2** - Sie sucht mit Bill Conolly Gordon Fariac auf, den Besitzer der Firma Fariac Cosmetics, in dessen Labor John Sinclair spurlos verschwand. Fariac lädt sie zu einem Betriebsausflug seiner Firma an den Rhein auf seine Burg ein. Dort treffen sie zufällig auf Will Mallmann, der ihnen helfen will, John aufzuspüren. **17-3** - Sie findet auf der Burg der Fariacs Johns Kreuz und verhindert damit im letzten Moment, daß John Vampirblut trinkt. **20-3** - Als ihre Urlaubsbekanntschaft aus Tunesien, die Privatsekretärin des Milliardärs Gordon Schreiber, an den schwarzen Messen Schreibers teilnehmen soll, flieht sie von der Seelenburg. Sie schreibt noch einen Brief an Jane Collins. Die Diener des Spuks fangen sie ab und töten sie. Jane nimmt ihren Job bei Schreiber an und wird fast zu einem Opfer auf einer seiner schwarzen Messen. **21-2** - Mit Sheila Conolly und Shao fliegt sie nach Paris, um eine Modenschau zu besuchen. Die Frauen geraten in eine Falle der Mordliga und werden auf eine Schönheitsfarm verschleppt. **21-3** - Sie soll mit Shao und Sheila Conolly in der Klinik des Francis Drusian durch Pillen aus synthetischem Vampirblut zur Vampirin werden, doch John Sinclair und Suko retten sie. **23-1** - Sie soll bei der Hexenhochzeit zwischen Wikka und Gordon Schreiber geopfert werden, doch John Sinclair kann sie im letzten Moment retten. **26-1** - Gordon Schreiber will sie töten, indem er sie in eine dämonische Rose verwandelt. Doch sie dreht den Spieß um, und Suko vernichtet den in eine Rose verwandelten Schreiber endgültig mit der Dämonenpeitsche. **26-2** - Der Geist von »Jack the Ripper« fährt in sie und treibt sie in die Arme der Oberhexe Wikka. **26-3** - Sie wird von Wikka entführt, bevor John den Geist des Rippers aus ihr

vertreiben kann. Von nun an steht sie auf Seiten Wikkas und des Teufels. **30-3** - Die Hexe Jane Collins dringt in den Bungalow der Conollys ein und zwingt Sheila, ihr das goldene Schwert Karas auszuhändigen, weil sie verhindern will, daß Kara mit ihm John Sinclair aus dem Land der Drachen zurückholen kann.

Conolly, Bill - Johns ältester Freund. Seine Heimatstadt ist Manchester. Er hat braune Haare und hat Journalist gelernt. **1-1** - Er lernt John im Haus der Mrs. Osborne kennen, in dem sie beide ein Zimmer gemietet haben. John ist zu dieser Zeit Student, Bill Volontär bei einer Zeitung. **1-2** - Er lernt Sheila Hopkins, seine spätere Frau, kennen und rettet sie zusammen mit John Sinclair vor Sakuro, dem Dämon. Sheilas Vater stirbt jedoch. **1-3** - Er ermittelt zusammen mit John Sinclair gegen die Sekte der Göttin Kalhori und wird fast ihr Opfer, als er in einem Haus in London beinahe von einem weichen Boden verschluckt wird. **2-3** - Er kämpft in seinem Haus gegen einen Doppelgänger John Sinclairs, der ihn, Sheila und Superintendent James Powell töten will. **3-1** - Er fliegt zusammen mit John Sinclair und einer Reisegruppe der HORROR-TOURS nach Rumänien auf das Schloß Montesi. Auf dem Flug lernen er und John Sinclair die Privatdetektivin Jane Collins kennen. Dr. Tod hat ihn als Bräutigam für die Vampir-Gräfin Vera Montesi ausgesucht. **3-2** - Auf einer Filmparty auf Darwood Castle lernt er Nadine Berger kennen und stellt sie John vor. Auf dieser Party tötet John Dr. Tod. **3-3** - In seinem Haus wird die Beförderung John Sinclairs zum Oberinspektor gefeiert. **5-1** - Er schenkt seinem Freund John Sinclair zum Geburtstag ein Schachspiel, von dem er nicht ahnt, daß es eine magische Falle ist. Auf der Geburtstagsfeier wird er mit seiner Frau Sheila, Jane Collins und Suko durch das Schachspiel in eine andere Dimension geschleudert, wo sie sich gegen Schachfiguren zur Wehr setzen müssen, die von Octavio

beim Spiel gegen John Sinclair gesteuert werden.

Als sie glauben, daß sie sterben werden, verrät Sheila ihm, daß sie schwanger ist. **5-3** - Zusammen mit Suko und Jane Collins kämpft er gegen die beeinflussten Einwohner von Orlington, gerät aber in den Bann des Teufelsgeigers, aus dem John Sinclair ihn erlöst, indem er die Geige Zarcadis mit Silberkugeln zerstört.

7-1 - Er erhält Besuch von seinem New Yorker Kollegen, der das Horror-Taxi des Spuks gesehen hat, und bringt ihn mit John Sinclair zusammen. Bills Frau Sheila läßt es nicht zu, daß der werdende Vater mit den beiden nach New York fliegt. **7-2** - Er erhält einen Anruf von Sheilas verstorbenem Vater, der ihn vor dem Seelenhändler warnt, und dringt in die Klinik von Professor Harris ein, um die in Wehen liegende Sheila herauszuholen. Fast wird er ebenfalls das Opfer des Seelenhändlers, doch John Sinclair, Suko und Jane Collins hauen ihn und Sheila heraus und bringen sie in eine andere Klinik, wo sein Sohn Johnny geboren wird. **7-3** - Er lernt Myxin, den kleinen Magier aus Atlantis kennen, als dieser im Garten seines Bungalows auftaucht, um John Sinclair vor dem Höllenreiter Maringo warnt, der in Arizona vom Schwarzen Tod erweckt wurde. **8-2** - Seine Frau Sheila wird auf der Toilette eines Theaters von Vampiren entführt. Gleichzeitig verschleppen Vampire den kleinen Johnny, ohne daß der Babysitter Polly eine Chance hätte, es zu verhindern. **8-3** - Zusammen mit Jane Collins, Suko und dem Pfähler Marek befreit er Frau und Sohn aus den Klauen der Vampire, ebenso John Sinclair, der sich gegen Sheila und Johnny hat austauschen lassen. **9-2** - Zusammen mit John Sinclair verhindert er, daß der kleine atlantische Magier Myxin auf dem Friedhof in Gatway/Wales Nachzehrer und Zombies auferstehen läßt, um sich eine Armee im Kampf gegen den Schwarzen Tod aufzubauen, und ist dabei, als John die Dämonenpeitsche Myxins in die

Hand fällt. **11-1** - Er fährt mit seiner Frau und den Freunden John Sinclairs nach Deutschland in den Odenwald, um Will Mallmanns Hochzeit mit Karin Becker zu feiern, wo die Braut vom Schwarzen Tod ermordet wird. **12-2** - Er wird zusammen mit Jane Collins von Sir Winston Wakefield zum Yard gerufen, als Sir James Powell vom Schwarzen Tod entführt wird. Zusammen mit Myxin und Jane Collins will er John Sinclair, Will Mallmann und Sir James helfen, die sich auf dem Friedhof am Ende der Welt in der Gewalt des Schwarzen Tods befinden. **12-3** - Er ist dabei, wie John Sinclair mit dem silbernen Bumerang den Schwarzen Tod vernichtet und dessen Reich unter dem Südpol vergeht. **14-3** - Er sucht zusammen mit John Sinclair den Gerichtsreporter Art Murdock auf, der ihm von einer unheimlichen japanischen Sekte in London berichtet hat, und findet ihn von einem untoten Samurai ermordet vor. **15-2** - Er fährt mit Suko zur Klinik Mr. Mondos, wohin John Sinclair verschleppt wurde. **15-3** - Mit Suko und Jane Collins verhindert er, daß Lupina John zu ihrem Gefährten macht, und sorgt dafür, daß John durch einen Blutaus-tausch den Werwolfkeim in sich wieder los wird. **16-1** - Er fotografiert in London einen 13jährigen Jungen, der das Gesicht eines Greises hat und seine Mutter ermorden will. Zusammen mit John Sinclair und Suko fährt er dann nach Grynexxa in Wales, wo Dr. Tod den Todesnebel mit dem Würfel des Unheils produziert hat. **16-2** - Zusammen mit Suko fliegt er zu der Bohrin-sel in der Nordsee hinaus, die Dr. Tod benutzt hat, um Vampiro-del-mar aus seinem nassen Grab zu befreien, und rettet John Sinclair aus der Nordsee. **16-3** - Zusammen mit John Sinclair forscht er nach Jane Collins, die entführt wurde, um dem Moloch Opfer zuzuführen. Er wird fast ein Opfer Ennio Costellos, des Bruders von Logan Costello, dem Mafia-Boß von London. **17-1** - Zusammen mit Suko und Jane Collins überlegt er bei

Superintendent Powell, wohin John Sinclair verschwunden sein könnte. **17-2** - Er sucht mit Jane Collins Gordon Fariac auf, den Besitzer der Firma Fariac Cosmetics, in dessen Labor John Sinclair spurlos verschwand. Fariac lädt sie zu einem Betriebsausflug seiner Firma an den Rhein auf seine Burg ein. Dort treffen sie zufällig auf Will Mallmann, der ihnen helfen will, John aufzuspüren. **17-3** - Zusammen mit Will Mallmann wird er von den Fariac-Brüdern überwältigt. Sie können sich befreien und mit Jane Collins, die Johns Kreuz gefunden hat, verhindern, daß John Vampirblut trinkt. **19-1** - Bill versucht, seinen Freund John Sinclair zu erschießen, da Destero, der Dämonenhacker, seinen Sohn Johnny entführt hat und für seine Freilassung John Sinclairs Tod fordert. Sheila kann Bill im letzten Moment davon abhalten. Nachdem der gesamte Bungalow der Conollys von Asmodina in ihre Dimension teleportiert worden ist, gelingt es John und Bill, Johnny zu befreien, Destero zu töten und mittels des Kreuzes den Bungalow wieder in die Gegenwart zurück zu materialisieren. **20-2** - Zusammen mit John Sinclair und Suko fliegt er nach Florida, wo sie den Vampir-Piraten El Sargossa, der von Dr. Tod erweckt wurde, vernichten. **23-1** - Er erleidet starke Verbrennungen, als er vom Hexenjäger Harold Doyle zusammen mit dessen Frau Samantha, die eine Hexe ist, auf einem brennenden Scheiterhaufen festgebunden ist, der auf einem Floß auf der Themse auf das Hausboot zutreibt, auf dem Gordon Schreiber und Wikka Hexenhochzeit feiern wollen. Suko rettet ihn im letzten Augenblick. **28-2** - Er bringt die Wölfin Nadine Berger, die in seinem Haus lebt, zu John Sinclair, der mit ihrer Hilfe Lupina und deren Sohn Luparo aufspüren will. **28-3** - Als Mitglied des Industry Club lädt er John Sinclair ein, an einer Vorführung des Affenteufels teilzunehmen, den ein Clubmitglied aus Sri Lanka mitgebracht hat. Zusammen mit Suko befreit er John aus den Klauen

eines Untoten. **29-2** - Zwei Zwergmonster, die aus dem Leichnam Dr. Tods entstanden sind, dringen in seinen Bungalow ein und bedrohen Sheila und Johnny, bevor es Bill und der Wölfin Nadine Berger gelingt, sie zu vernichten. **30-3** - Im Garten seines Bungalows führt Kara eine Drachenbeschwörung durch, um John Sinclair die Rückkehr aus dem Land der Drachen zu ermöglichen, und die Hexe Jane Collins nimmt seinen Sohn Johnny als Geisel, weil sie das goldene Schwert Karas an sich bringen will.

Conolly, Johnny - Braune Haare und blaugraue Augen. Sohn von Bill und Sheila Conolly und John Sinclairs Patenkind. **7-2** - Er wird geboren, nachdem seine Mutter Sheila fast ein Opfer des Seelenhändlers geworden wäre. **8-2** - Er wird von Vampiren entführt. **8-3** - Er wird von John Sinclair aus den Klauen des Vampirs Kalurac gerettet. **12-2** - Er hält im Haus seiner Eltern plötzlich einen schwarzen Totenkopf in den Händen, der seinen Vater und Jane Collins angreift, von ihnen aber vernichtet wird. **19-1** - Er wird von Destero, dem Dämonenhenker, ins Reich der Asmodina entführt. Für seine Freilassung fordert Destero John Sinclairs Tod. Sheila kann Bill im letzten Moment davon abhalten, John zu erschießen. Nachdem der gesamte Bungalow der Conollys von Asmodina in ihre Dimension teleportiert wurde, gelingt es John und Bill, Johnny zu befreien, Destero zu töten und mittels des Kreuzes den Bungalow wieder in die Gegenwart zu schaffen. **29-2** - Er gerät in die Gewalt von zwei Zwergmonstern mit Dr. Tods Gesicht, wird jedoch von seinem Vater und der Wölfin Nadine Berger gerettet, der die Monster vernichten. **30-3** - Die Hexe Jane Collins benutzt ihn als Geisel, um Sheila Conolly zu zwingen, ihr das goldene Schwert Karas auszuhändigen.

Conolly, Sheila - Frau von Bill Conolly, John Sinclairs ältestem Freund, und Mutter eines Sohnes Johnny, der seinen Namen nach seinem Patenonkel John Sinclair er-

halten hat. Ihr Mädchenname ist Hopkins. Sie ist die Erbin eines Chemie- und Kosmetikkonzerns, der von fähigen Managern geleitet wird. **1-2-1.** Auftritt. Durch den Dämon Sakuro verliert sie nicht nur ihren Verlobten Kenneth Brandon, sondern auch ihren Vater, Sir Gerald Hopkins, einen Industriemagnaten der Chemie- und Kosmetikbranche. Dabei lernt sie nicht nur John Sinclair kennen, der den Tod der beiden untersucht, sondern auch dessen Freund Bill Conolly, in den sie sich verliebt. **2-3** - Sie wird von einem Doppelgänger John Sinclairs gezwungen, ein Grab für Superintendent James Powell und ihren Mann Bill Conolly auszuheben. **3-1** - Sie ist in Schweden, um eine neue Filiale ihrer Firma zu eröffnen. Bill nutzt ihre Abwesenheit, um mit John Sinclair an einer Reise von HORROR-TOURS nach Rumänien teilzunehmen, wo er fast zum Vampir wird. **5-1** - Als sie mit ihrem Mann, Jane Collins und Suko zu Winzlingen geschrumpft in einer anderen Dimension landen, wo sie gegen Schachfiguren kämpfen müssen, glaubt sie, daß sie sterben muß, und verrät Bill noch, daß sie schwanger ist. **7-1** - Sie läßt es nicht zu, daß Bill mit John Sinclair und Tim Morley nach New York fliegt, um das Horror-Taxi des Spuks zu jagen. **7-2** - In der Privatklinik von Professor Harris will sie ihr Kind zur Welt bringen. Doch sie erhält einen Anruf ihres verstorbenen Vaters aus dem Jenseits, der sie vor Harris warnt. Harris stellt sich als Dämon und Diener des Schwarzen Todes heraus. Sheila und Bill werden von ihren Freunden John Sinclair, Suko und Jane Collins gerettet und in eine andere Klinik gebracht, wo Sheila ihren Sohn zur Welt bringt, der den Namen John nach seinem Patenonkel John Sinclair tragen wird. **8-2** - Sie wird auf der Toilette eines Theaters von den Vampir-Zwillingen Gorum und Vlado Ceprac entführt und in eine alte Leichenhalle verschleppt, in der sie auch ihren entführten Sohn Johnny vorfindet. **8-3** - John Sinclair will sich für sie aus-

tauschen lassen, doch die Vampire um D. Kalurac wollen sie trotzdem nicht ungeschoren davonkommen lassen. Doch sie und Johnny werden von ihrem Mann Bill sowie Jane Collins, Suko und dem Pfähler Marek gerettet. **11-1** - Sie fährt mit Bill und den Freunden John Sinclairs nach Deutschland in den Odenwald, um Will Mallmanns Hochzeit mit Karin Becker zu feiern, wo die Braut vom Schwarzen Tod ermordet wird. **19-1** - Sie verhindert, daß ihr Mann Bill seinen Freund John Sinclair tötet, weil Destero, der Dämonenhacker, ihren Sohn Johnny entführt hat und für seine Freilassung verlangt, daß Bill John tötet. **21-2** - Mit Jane Collins und Shao fliegt sie nach Paris, um eine Modenschau zu besuchen. Die Frauen geraten in eine Falle der Mordliga und werden auf eine Schönheitsfarm verschleppt. **21-3** - Sie soll mit Jane Collins und Shao in der Klinik des Francis Drusian durch Pillen aus synthetischem Vampirblut zur Vampirin werden, doch John Sinclair und Suko retten sie. **28-3** - Mit ihrem Mann Bill, John Sinclair und Glenda Perkins wird sie fast ein Opfer des Affenteufels Sogg-Ra, bevor dieser von Suko mit der Dämonenpeitsche vernichtet wird. **30-3** - Die Hexe Jane Collins benutzt ihren Sohn Johnny als Geisel, um sie zu zwingen, ihr das goldene Schwert Karas auszuhändigen. Conollys Bungalow - Er liegt in einem südlichen Vorort Londons in einer schmalen Villenstraße etwas erhöht auf einem künstlich aufgeschütteten Hügel. Auf der Rückseite befinden sich Terrasse, Swimmingpool und runde Gartenlampen, Zierbüsche dicht an dicht, ein angelegter Teich. Das elektrische Tor zum Grundstück gleitet auf Rollen zur Seite. Das Grundstück wird von Videokameras überwacht.

Constanze, Friederike, Johanna, Marika und

Martha 17-2 + - Junge Mädchen, Dienerinnen des Vampir-Grafen Fariac auf dessen Burg am Rhein

gegenüber dem Loreleyfelsen um 1650, die der Vampir-Graf zu Vampirinnen machte.

Corcoran, Mrs. 16-1 - Eine gelähmte alte Frau in Grynexxa/Wales an der Cardigan Bay, wo zum erstenmal der Todesnebel auftaucht. John Sinclair rettet sie vor dem Nebel und bringt sie in die Kirche von Grynexxa.

Corelli, Franca 6-1 + - Sie ist Stewardess und stirbt einen plötzlichen Herztod. Sie hat vor langer Zeit schon einmal gelebt und trägt das alte Blut der Atlanter in sich. Als Untote steht sie wieder auf, um auf der griechischen Insel Delos eine Symbiose mit einer Steinfigur einzugehen. John Sinclair zerstört die zum Leben erwachte Statue mit einer Silberkugel.

Cornwall, Arthur 12-1 - Engländer, Geologe. Er forscht mit seinem norwegischen Kollegen Sven Jansson in der Antarktis. Sie stürzen auf einer Expedition zum Südpol in eine Eisspalte und landen im Reich des Schwarzen Tods. Es ist eine Urweltlandschaft mit Sauriern und Monstern. Sie gelangen auf einen Friedhof mit riesigen schwarzen Grabsteinen, der von einem Riesenraben bewacht wird. **12-2** - Er und Sven Jansson treffen auf dem Friedhof am Ende der Welt mit Will Mallmann und James Powell zusammen. **12-3** - Er erlebt mit, wie John Sinclair den Schwarzen Tod mit dem silbernen Bumerang vernichtet.

Corso, Manuel 9-1 - Bodegero in Los Albas, einem kleinen Pyrenäendorf in der Nähe des entweihten Klosters Monte Terrano.

Corucz 8-1 + - Frantisek Mareks Gehilfe in der Schmiede. Er wird vom Schwarzen Grafen zum Vampir gemacht. Marek pfählt ihn mit dem Eichenpflock der Mareks.

Costa Brava 2-3 - Küstenlandschaft in Spanien nördlich von Barcelona. Hier wird John von Dr. Tod ein Stück Haut aus der rechten Wange entfernt, um daraus

einen Doppelgänger von ihm herzustellen.

Costello, Ennio 16-2 + -

Bestattungsunternehmer. Mittelgroßer Mann mit Halbglatze. Bruder des Mafia-Bosses von London, Logan Costello. Logan hat ihm in London ein Beerdigungsinstitut eingerichtet. Er ist dafür verantwortlich, die Leichen der Mafia verschwinden zu lassen, doch Ennio will selbst an die Spitze. Als er die Chance sieht, durch den Moloch zur Macht zu gelangen, greift er zu. Er hilft dem Mentor des Molochs, dem Leichenwäscher Ireus, der bei ihm angestellt ist. John und Bill Conolly geraten bei Nachforschungen nach Jane Collins, die von Ireus als Opfer des Molochs entführt wurde, in Ennio Costellos Gewalt. Er will sie töten und in Säure auflösen. Als Suko das verhindert, richtet er sich selbst, indem er sich eine Kugel in die Brust schießt. Seither verfolgt Logan Costello John Sinclair mit unversöhnlichem Haß, weil er ihm die Schuld an Ennios Tod gibt.

Costello, Logan - Mafia-Boss von London. Er hat kalte, gefühlslose graue Augen, einen Stoppelhaarschnitt, graue Haut, die wirkt wie Beton, einen schmalen Mund und verkniffene Lippen. Sein Spitzname ist »Betongesicht«. Er raucht Davidoff-Zigarren, besitzt im Süden von London mehrere Wohnungen und Häuser, die aussehen wie sizilianische Palazzi und große Grundstücke mit Pool und großen Rasenflächen haben. Wird zum Vasall des Mensch-Dämons Dr. Tod. **16-3** - Er wird hier zum erstenmal erwähnt. Sein Bruder Ennio stirbt durch Selbstmord, nachdem es ihm nicht gelungen ist, John Sinclair zu töten. Seitdem verfolgt er den Oberinspektor mit unversöhnlichem Haß, weil er ihm die Schuld an Ennios Tod gibt. **22-2** - Er erhält von Dr. Tod den Auftrag, Nadine Berger zu töten. **23-2** - Führt einen goldfarbenen Rolls-Royce. Er soll für Asmodina den Aufenthaltsort von Dr. Tod herausfinden und erpreßt John

Sinclair mit der entführten Glenda Perkins, ihm dabei zu helfen. **24-1** - Lässt John Sinclair von drei seiner Gangster überfallen und das Kreuz des Geisterjägers durch eine Kopie austauschen. Die drei Gangster lässt er töten, um Mitwisser auszuschalten. **28-2** - Er holt den Killer Tonio Trent aus Chicago, damit er im Auftrag der Mordliga Lupina, die Königin der Wölfe tötet. **29-2** - Lady X taucht bei ihm auf und präsentiert sich ihm als Nachfolgerin von Dr. Tod, dessen Leichnam sie ihm zeigt.

Count of Darwood 3-2 + - Besitzer von Darwood Castle, auf dem die Filmparty mit Nadine Berger stattfindet. Dr. Tod, der sich auf dieser Party an John Sinclair rächen will, tötet ihn.

Crawford 2-2 - Kulturbeamter von Lilington, in dessen Nähe die kleine Kapelle steht, in der sich der Kelch des Feuers befindet.

Crosswind 4-2 - Sergeant. Stellvertretender Leiter der Mordkommission II bei Scotland Yard. Er wird vom Schwarzen Drachen hypnotisiert.

Cunter 20-3 - Kleiner Ort in den Schweizer Hochalpen. In der Nähe liegt die Seelenburg, auf der der Milliardär Gordon Schreiber seine schwarzen Messen feiert.

Cutler, King 14-1 - Bürgermeister von Gulbine. **14-2** + - Er entpuppt sich als erster Diener des Drachen Barrabas und wird zum Drachenmenschen. Er stirbt durch eine Silberkugel, die Shao auf ihn abfeuert.

D

Dale, Rock 22-1 + - Werwolf, der unerkannt als Holzfäller und Vorarbeiter in den tiefen Wäldern an der Hudson Bay lebt, bis ihn der Ruf seiner Herrin Lupina erreicht. Sie nimmt ihn mit nach Sibirien, wo sie die Werwolf-Elite gründen will. Doch das wird von John Sinclair, Suko und Mark Baxter verhindert.

Dale stirbt durch Sukos Dämonenpeitsche.

Damona King - Siehe King, Damona.

Dämonenauge 6-2/19-3 - Mit ihm kann der Schwarze Tod in die Zukunft sehen. Es wird von John Sinclair mit einem kleinen Spiegel zerstört, den er von Myxin erhält, den er aus seinem 10000jährigen Schlaf erweckt hat.

Dämonenhenker, Der - Siehe Destero.

Dämonenhochzeit, Die - Titel des ersten John-Sinclair-Films von RTL. Die Ausstrahlung erfolgte am 13. April 1997. Dem Drehbuch lag dem Roman »Der Voodoo-Mörder« (4-1) zugrunde.

Dämonenpeitsche - Ein röhrenartiger Stab, lang wie ein Männerunterarm. Der Griff fühlt sich seltsam warm an, als würde die Peitsche ein Eigenleben führen. Drei grünlich flimmernde und flirrende Riemen fallen aus der Röhre heraus, wenn man damit eine kreisende Bewegung über dem Boden beschreibt. Die Riemen bestehen aus der Haut des Dämons Nyrana, dem Herrn der Roten Hölle. Wenn man Dämonen oder Untote damit trifft, so vergehen sie zu Staub oder werden in andere Dimensionen geschleudert. **9-2** - Zum erstenmal erwähnt. Myxins Waffe. Er überläßt sie einer Frau namens Elisa Hanson, die unter seinem Bann steht. Von ihr holt John sich die Waffe und gibt sie nicht wieder her. John transportiert sie in seinem Einsatzkoffer. Sie klemmt in einer Vorrichtung im Kofferdeckel. **25-2** - Sie wird von einem Skelett in die Leichenstadt gezogen, durch ein offenes Grab, das sich nah hinter dem Eisernen Vorhang in der DDR befindet. **25-3** - Der Dämon Nyrana betrachtet sie als seinen Besitz und hat sie sich zurückgeholt. Mit einer materialisierten Kopie der Peitsche greift Nyrana Sir James Powell in Johns Büro an, der durch die Striemen schwere Verletzungen im Gesicht davonträgt. Auf Island tötet Myxin Nyrana mit dessen eigener Lanze, so daß die Peitsche wieder in Sukos Besitz übergeht.

Dämonenrichter, Der - Siehe Maddox, James.

Dana 1-2 - Schwarzhhaarige Freundin Bill Conollys mit Mannequinfigur, bevor er Sheila Hopkins kennenlernt.

Danton, Clay 28-1 - Ein Busfahrer, der Zeuge wird, wie ein Jeep mit zwei Werwölfen verunglückt. John Sinclair und Suko retten ihn vor den Bestien.

Darwood Castle 3-2 - Schloß in der Nähe von London. Hier lernen Bill Conolly und John Sinclair die Schauspielerin Nadine Berger auf einer Filmparty kennen. Gleichzeitig besiegt John hier seinen Todfeind Dr. Tod, den er zwingt, sich mit dem silbernen Nagel selbst zu richten.

Day, Lilian 26-1 + - Junge Frau, die zu den Weißen Engeln gehört. Sie beobachtet durch ein Kellerfenster, wie Gordon Schreiber Rosen mit Menschenköpfen von Wikka entgegennimmt. Dabei wird sie bemerkt. Schreiber holt sie ein und ermordet sie in einem U-Bahn-Aufgang.

De Fries, Julia 11-2 - Holländische Touristin, die im Dorf Horlin in den Kampf John und Sukos um das Buch der grausamen Träume hineingerät und fast bei einer Hexenprobe den Tod findet.

De Lorca, Gerard 16-1 + - Untoter Kapitän eines französischen Schiffes, das vor 150 Jahren in der Cardigan Bay an der Küste vor Grynexxa strandete und unterging. Da die Bewohner ihm und seinen Leuten nicht half, sondern die Geretteten sogar ins Meer zurücktrieben, verfluchte er sie und schwor, als Nebelgeist zurückzukehren und grausame Rache an ihnen zu nehmen. In der Gegenwart setzt er den Fluch mit Hilfe des Todesnebels, den Dr. Tod alias Solo Morasso mit dem Würfel des Unheils produziert hat, in die Tat um. Erst John Sinclair kann ihn mit seinem Kreuz stoppen und endgültig vernichten.

De Louise, Dom 8-2 + - Wirtschaftssekretär im Ministerium. Durch die rote Rebecca wird er zum Vampir. Er beißt seinen Assistenten Harold Farmer, mit dem er

zusammen sämtliche Teilnehmer an einer Konferenz zu Vampiren machen will. John Sinclair und Suko, die alarmiert wurden, verhindern das. De Louise flieht. Doch er läuft dem Pfähler Frantisek Marek in die Arme und wird von ihm gepfählt.

DEFENCE SCIENCE RESSORT (DSR) 22-1 - Ein geheimes Lager des britischen Geheimdienstes, in das der zum Werwolf gewordene Geheimagent Clive Denver eindringt.

Delano, Dr. Vivian 3-3 + -Eine Werwölfin, die als Ärztin in einer Anstalt in der Nähe von Hawick tätig ist und 13 Männer zu Werwölfen machen muß, um einen Fluch, der auf ihr liegt, loszuwerden. Sie wird von John mit einer Silberkugel erlöst.

Delhi 1-3 - Hauptstadt von Indien. John Sinclair fliegt hierher, um Mandra Korab zu treffen und mit ihm die Göttin Kalhori zu bekämpfen.

Delios - Weiser und Führer von Atlantis. Karas Vater. Sein Kopf hat eine schmale Form, die Wangen sind etwas eingefallen, die Augen blicken scharf, aber gütig, und die Nase springt hervor wie der Schnabel eines Adlers. Langes weißes Haar fällt ihm bis auf die Schultern, seine Haut ist stark gebräunt. Bevor er beim Untergang von Atlantis stirbt, übergibt er seiner Tochter Kara als Erbe den Trank des Vergessens und sein goldenes Schwert, das eine starke Magie enthält.

19-3 - Er nimmt den Kampf gegen die Horden des Schwarzen Tods auf. Er trifft John Sinclair in Atlantis. Kurz vor seinem Tod übergibt er Kara den Trank des Vergessens und das goldene Schwert im zerstörten Keller seines Hauses.

Dell 22-3 - Lehrer in Avoca/Irland. Schmalschultrig, helle strohige Haare, randlose Brille. Mit anderen Einwohnern macht er Jagd auf Wölfe, die seine Stadt bedrohen.

Delos 6-2 - Insel in der Ägäis, wo Jane Collins durch Azarin, einen Diener des Schwarzen Tods, ster-

ben und eine Symbiose mit einer steinernen Statue eingehen soll. In der Nähe der Insel erwecken John Sinclair und Suko den atlantischen Magier Myxin aus seinem 10000jährigem Schlaf, damit er ihnen hilft, das Dämonenauge des Schwarzen Tods zu vernichten.

Dempsey 16-1 - Pfarrer von Grynexxa/Wales an der Cardigan Bay, wo zum erstenmal der Todesnebel auftaucht. Er überlebt den Angriff des durch den Todesnebel zum Monster gewordenen Gard Layton durch das Eingreifen John Sinclairs.

Dennis 26-1 - Er gehört zu den Weißen Engeln und wird von John Sinclair gerettet, bevor die Oberhexe Wikka ihn im Hexenturm bei Henley-on-Thames zu ihrem Opfer machen kann.

Dennison 2-1 - Inspektor bei Scotland Yard.

Denver, Clive 22-1 + - Geheimagent des britischen Geheimdienstes, der in Sibirien spionieren sollte. Er kehrt zurück, doch niemand weiß, daß er inzwischen zum Werwolf geworden ist. Als er seinen Vorgesetzten, General Horace Britten, angreift, wird John Sinclair gerufen, der den Werwolf Denver mit dem Silberdolch tötet.

Denver, Jeff 7-11 - Reporter in New York und Kollege von Tim Morley. Er wird das erste Opfer des Spuks in New York, ermordet als Diener des Spuks Tim Morley und wird von John Sinclair in einem Steinbruch mit dem Kreuz vernichtet.

Denver, Willy 15-3 - Pfleger in der Klinik des Mr. Mondo. Mr. Mondo hat ihm einen Sender in den Kopf gepflanzt, über den er die Sprengung der Klinik auslösen kann.

Des Teufels letzte Finger 18-1 - Felsen, die sich wie drei gewaltige Zahnstummel aus der Landschaft erheben. In ihnen entdeckt Myxin ein atlantisches Refugium, in dem Haro, der Götterbote, in einem 10000-jährigen magischen Schlaf liegt.

Destero - Genannt der Dämonenhenker. Diener Asmodinas, von dieser auch erschaffen. Auf dem Kopf trägt er eine dunkelrote Kapuze mit zwei Schlitzten. Er hat einen muskulösen, sehnigen nackter Oberkörper und braune Haut. Er trägt Schaftstiefel, die bis zu seinen Schienbeinen reichen. Seine Waffe ist ein riesiges Schwert. Er bestraft Dämonen, die versagt haben und nicht in das Reich des Spuks eingehen sollen. **19-1** + - Er entführt Johnny Conolly in Asmodinas Reich und wird dort von John mit dem eigenen Schwert getötet. Dabei entpuppt er sich als Roboter aus Metall, Drähten und elektronischen Bauteilen.

Desteros Schwert - Ein riesiges Schwert mit hölzernem Griff. Sein Besitzer ist Destero, der Dämonenhenker. **19-1** - John nimmt es an sich, nachdem er Destero in Asmodinas Reich getötet hat, und transportiert es in einem länglichen Etui, das Ähnlichkeit mit einem Geigenkasten hat. **20-1** - John tötet damit einen Horror-Reiter im Kloster St. Patrick. **21-1** - John tötet mit ihm 4 Zombies und 2 Ghouls in New York/USA. **25-1** - John tötet mit ihm auf der Insel des Schweigens eine mutierte Riesenratte. **28-3** + - Es wird durch Zufall vom silbernen Bumerang vernichtet und schmilzt.

Deverell, Jacques **21-2** + - Franzose. Reporter in Paris. Er ist wie viele Reporter und Fotografen hinter vier geheimnisvollen Mannequins her, die von ihrer Managerin Brenda Jones vor der Öffentlichkeit versteckt gehalten werden. Er findet die tote Brenda Jones, die von Lady X ermordet wurde. Lady X hat mit den vier Models ihre eigenen Pläne. Sie läßt sie von Mitgliedern der Mordliga töten und macht sie somit zu Untoten. Deverell, der die Models ausfindig macht, zahlt seine Neugier mit dem Leben. Diener des goldenen Buddha **18-2** - Mitglieder einer Sekte, die den goldenen Buddha verehrt. Ihre Köpfe sind aus Gold.

Diener des Schwarzen Tods 19-3- Schwarze Skelette, die auf Echtenmonstern fliegen. Mit Flammenpeitschen bewaffnet.

Diener des Spuks - Halb Mensch, halb Tier. Köpfe wie Krokodile mit langen Schnäbeln. Krallenbewehrte Hände. Ihre Reittiere sind fledermausähnliche Flugechsen. Ihre Waffen sind flammende Lanzen. Sie können sich in Schatten verwandeln.

Dillinger, Hank 2-11 - 19-jähriger Junge aus London, der die Polizei in London alarmiert, als zwei seiner Freunde im Horror-Kabinett in Tonbridge Opfer von Dr. Tod werden.

Dimension des Schreckens - Auch Reich des Schreckens, Region des Bösen, Satans Land. **5-3** - John wird vom Schwarzen Tod durch den offenen Boden seines Sarges in sie geschafft. Ein Polizist namens Fenton, der schon länger hier vegetiert, opfert sich für John und ermöglicht ihm die Flucht.

Dimensionen, andere - Es gibt neben unserer Welt noch Hunderte von Parallelwelten verschiedenster Größen, in denen die Dämonen zu Hause sind. Unsere sichtbare Welt ist ein unerschöpfliches Nachschublager für die Schwarzblüter aus den anderen Universen.

Dimensionstore - Tore zu den Reichen der Finsternis, durch die Dämonen auf die Erde gelangen.

Dobie, Rick 3-3 + - Wärter einer Irrenanstalt bei Hawick, in der Dr. Ramon Cazalis Werwölfe züchtet. Er wird von einem Werwolf getötet.

Doktor Tod - Siehe Dr. Tod.

Dolch John Sinclairs - Siehe Silberdolch.

Dorano, Dodo 20-3 - Kraushaarfrisur. Teilnehmerin an den schwarzen Messen Gordon Schreibers auf der Seelenburg. Sie ist ausersehen, Jane Collins dem Spuk zuzuführen.

Dorset 11-2 - Grafschaft in England. Hier liegt die kleine Ortschaft Horlin, deren Bewohner unter dem Bann der Hexe Ziita stehen, die das Buch der grausamen

Träume an sich bringen will, jedoch von John Sinclair mit dem Kreuz vernichtet wird.

Douglas, Abe - FBI-Agent. Blonde Haare. Lebt in New York in einem Apartment an der Ostseite des Central Park. Er gehört einer Spezialtruppe an. **21-1** - (1. Auftritt) Einsatzleiter der FBI-Aktion bei der Fahndung nach Dr. Tod. Er organisiert und koordiniert den Einsatz des FBI in New York, als John Sinclair und Suko zu verhindern versuchen, daß Dr. Tod Xorron erweckt.

Doyle, Harold 23-1 + - Grundstücksmakler. Ein mächtiger Mann, auch in der Politik. Als seine Frau zur Anhängerin der Hexe Wikka wird, entwickelt er sich zum modernen Hexenjäger und macht Jagd auf Hexen. Dabei nimmt er auch in Kauf, daß er mal eine Unschuldige tötet. Als er Wikkas Hausboot auf der Themse angreift, verbrennt er mit seinem Boot.

Doyle, Max 3-3 + - Küster in Hawick. Er stirbt durch einen Werwolf. Aber vorher hat er noch ein Schreiben an Scotland Yard geschickt, in dem er von den Werwölfen berichtet, die vermutlich aus der Anstalt des Dr. Cazalis in der Nähe von Hawick kommen.

Doyle, Samantha 23-1 + - Frau von Harold Doyle. Anhängerin der Oberhexe Wikka. Sie wird von ihrem eigenen Mann gefangengehalten und soll auf dem Scheiterhaufen als Hexe brennen. Sie stirbt auf einem Floß, das brennend auf Wikkas Hausboot auf der Themse zutreibt.

Dr. Tod - Erster Diener von Asmodis, der plant, die Menschheit auszurotten. Sein Markenzeichen ist ein Ring mit rubinroter Oberfläche, in die ein weißer Totenkopf eingraviert ist, der seine Farbe verändern kann. **2-1** - (1. Auftritt) Er stellt aus Leichen, die er in Wachs taucht, lebende Monster her, die von John vernichtet werden, und ent-

kommt aus seinem brennenden Horror-Kabinett. **2-3** - Er bringt John Sinclair in seine Gewalt, entnimmt ihm aus der Wange ein Stück Haut und stellt einen Dop-

pelgänger von ihm her, der nach London geschickt wird, um James Powell und die Conollys zu töten. John kann sich befreien und mit Hilfe einer Untoten durch ein Dimensionstor nach London zurückkehren, wo er seinen Doppelgänger mit einem Schwert köpft. **3-1** - Er hat als neuen Stützpunkt in den rumänischen Karpaten ein Schloß gekauft und will den Staat Rumänien mit seinen Untoten übernehmen. John, Bill Conolly und eine Detektivin namens Jane Collins fliegen mit einer Reisegruppe der HORRORTOURS von Janos Ruff nach Rumänien, wo sie Dr. Tod scheinbar zur Strecke bringen, denn er verbrennt. **3-2** - Sein Leichnam wird nach London geschafft, wo Asmodis ihm wieder Leben einhaucht. In Darwood Castle, wo ein Horrorfilm mit der Filmschauspielerin Nadine Berger gedreht wird, taucht er auf und nimmt unter anderen Nadine als Geisel. Als John Sinclair ihn stellt und es aussichtslos für ihn wird, stürzt er vom Burgturm und tötet sich anschließend selbst mit dem silbernen Nagel, den John ihm gibt. Er löst sich zu Staub auf und geht ein ins Reich des Spuks.

Dr. Tod, alias Solo Morasso 13-2 - Mafia-Boss und verbrecherischer Wissenschaftler in Palermo/Sizilien. Ihn hat sich Asmodina ausgesucht, um die Seele Dr. Tods, die sie dem Spuk abgeschwatzt hat, aufzunehmen. Als er stirbt, fährt die Seele Dr. Tods in seinen Körper, und er steht wieder auf. Er versucht John Sinclair, den er in seine Gewalt gebracht hat, einzufrieren, doch der wird in letzter Sekunde von Suko gerettet. Dr. Tod setzt sich unbemerkt ab. **14-3** - Er plant, die Mordliga ins Leben zu rufen, eine weltumspannende Organisation, in der das Verbrechen mit den Mächten der Finsternis eine schlimme Verbindung eingeht. Dabei wird er von der Teufelstochter Asmodina unterstützt. Der Würfel des Unheils zeigt ihnen das erste Mitglied der Mordliga: Tokata, den Samurai des

Satans, der aus seinem Grab in einem erloschenen Vulkan in Japan steigt. **15-1** - Er bringt den silbernen Bumerang in seinen Besitz, nachdem John Sinclair mit ihm Tokatas linken Arm abgetrennt hat. **15-2** - Er nimmt Mr. Mondo, den Monstermacher, als drittes Mitglied in seiner Mordliga auf. **15-3** - Zusammen mit den anderen Mitgliedern der Mordliga verhilft er Lupina, der Königin der Wölfe, zur Flucht, bevor Jane Collins sie mit John Sinclairs Kreuz vernichten kann. **16-1** - Er produziert zum erstenmal mit dem Würfel des Unheils in der Cardigan Bay an der Küste vor Grynexxa/Wales den Todesnebel, der den Menschen das Fleisch von den Knochen löst und sie zu untoten Skeletten macht. **16-2** - Mit den Mitgliedern seiner immer größer werdenden Mordliga, Tokata, Lady X, Mr. Mondo und Lupina, überfällt er eine Bohrinsel in der Nordsee, tötet die Besatzung und zwingt den einzigen Überlebenden, Mark Brennan, weiterzubohren. Unter dem Meeresboden liegt seit 10000 Jahren Vampiro-del-mar, der Kaiser der Vampire im untergegangenen Vampirland. Dr. Tod holt ihn hervor und setzt sich dann mit dem Todesnebel ab, ohne daß John Sinclair, Suko und Bill Conolly es verhindern können. **18-2** - Er will die roten Diamantaugen des goldenen Buddha, um damit seine Macht zu stärken. Er schickt Lady X, Tokata und Mr. Mondo. Tokata begeht den Fehler, den goldenen Buddha mit seinem Schwert zu köpfen, bevor er dem Götzen die Diamantaugen entnimmt. So zerfallen sie beim Tod des goldenen Buddha zu Staub. **20-2** - Er erweckt den Vampir El Sargossa wieder zum Leben. Beim Angriff von John, Suko und Bill Conolly auf die Mordliga kann er mit der restlichen Mordliga durch die Hilfe des Würfels des Unheils entkommen. **21-1** - Zusammen mit Lady X und Tokata kommt er nach New York, um den Herrn der Zombies und Ghouls, Xorron, im Central Park zu erwecken. Mit seinem in der Hölle geschmiedeten Schwert zer-

sägt Tokata förmlich die Statue, unter der sich Xorron verbirgt, und befreit ihn. Dr. Tod hat endlich mit Xorron seine Mordliga vervollständigt. **24-1** - Er verbündet sich mit dem Spuk, um die Herrschaft Asmodinas abzuschütteln. **24-2** - Er holt sich John Sinclairs Kreuz von Logan Costello, dessen Gangster John Sinclair überfallen haben und das Kreuz gegen eine Kopie austauschten. **24-3** - Im Reich des Spuks schleudert er John Sinclairs Kreuz auf Asmodina, verfehlt sie aber, so daß John, der sich ebenfalls am Kampfplatz aufhält, es findet und wieder an sich nimmt. Doch er ist noch im Besitz des silbernen Bumerangs, mit dem es ihm gelingt, Asmodina zu köpfen. **28-1** - Als Lupina im Versteck der Mordliga gegen ihn rebelliert, will er sie vernichten. Doch sie entkommt ihm durch den Würfel des Unheils nach London, wo sie ihren Sohn Luparo suchen will. **29-1** + - Er hat Kara, die Schöne aus dem Totenreich, in seinem Betonbunker in Feuerland in seine Gewalt gebracht und will sie an seine Piranhas verfüttern. Beim Kampf gegen John Sinclair und Myxin stürzt er mit einer Silberkugel aus Johns Beretta im Kopf selbst in das Piranhabecken und wird von den Raubfischen zerfetzt. Xorron kann nur noch sein Skelett aus dem Becken fischen. **29-2** + - Lady X schickt seinen von den Piranhas halb zerfressenen Leichnam in einem Sarg an John Sinclair. In dem Sarg befindet sich ein grünlicher, vom Würfel des Unheils produzierter Schleim, der den Leichnam Solo Morassos in fünf Zwergmonster verwandelt, die alle das Gesicht des Dr. Tod tragen. Nachdem John Sinclair, Suko und Bill Conolly die fünf Zwerge vernichtet haben, ist das Kapitel Dr. Tod endlich beendet.

Drachengott - Siehe Tschin.

Dracula, Graf Vlad - Vor Jahrhunderten wurde er von John Sinclairs Kreuz, als es noch im Besitz eines

anderen war, und Frantisek Mareks Eichenpfahl vernichtet. (8-1).

Drusian, Francis 21-3 + - Chef der Happy Healthy Schönheitsfarm in Clichy, die dem englischen Konzern Fariac gehört. Er hat es geschafft, synthetisches Vampirblut in Tablettenform herzustellen, und will auf der Schönheitsfarm unter anderem Jane Collins, Sheila Conolly und Shao damit zu Vampiren machen. Er kommt in den Flammen um, als die Schönheitsfarm abbrennt.

Dryer, Pete 28-3 + - Hausmeister im Industry Club in London, in dem auch Bill Conolly Mitglied ist. Er wird ein Opfer des Affenteufels Sogg-Ra und zum Untoten. Suko vernichtet ihn mit der Dämonenpeitsche.

Duarte, Conchita 20-2 + -

Tänzerin in einer Bar in Key Largo /Florida. Sie ist die Informantin, die John Sinclair treffen will, um etwas über Dr. Todds Aktivitäten in Florida zu erfahren. Doch sie wird vorher von Vampiro-del-mar getötet, selbst zur Vampirin und von John mit Silberkugeln von ihrem untoten Dasein erlöst.

Dunhill, Monja 5-2 - 17jähriges Mädchen aus Orlington. Tochter des Wirts und einzige Einwohnerin, die nicht von Zarcadis Teufelsgeige beeinflusst wird. Sie kämpft mit Suko, Bill Conolly und Jane Collins gegen den Teufelsgeiger.

Dupres, Eveline + 26-2 - Eine junge Französin mit langen schwarzen Haaren. Sie lebt in London und besucht, um ihren Kummer zu vergessen, weil ihr Verlobter Paul, der in Paris lebt, mit ihr Schluß gemacht hat, den Gruselpark Horrorland. Dort wird sie das erste Opfer von »Jack the Ripper«, der sie erwürgt und ersticht.

Duval, Nicole 10-1 - Kapriziöse Französin mit einem Perückentick. Sie ist die Assistentin und Sekretärin von Professor Zamorra. In London wird sie im Hilton-Hotel fast das Opfer der Monsterpflanzen des verrückten Botanikers Quintus Peters.

Dwyer, Ben 14-1 + - Ein Schaffarmer in Schottland.
Er stirbt durch die Lanze eines untoten Ritters in der
Nähe von Gulbine, wo die Bewohner unter dem Bann
des Drachen Barrabas stehen.

Dwyer, Tom 14-1 + - Bruder von Ben Dwyer, Deserteur.
Er stirbt durch das Schwert eines untoten Ritters.

E

Eagle 24-1 + - Gangster im Dienst von Logan Costello.
Mit zwei Kumpanen lauert er John Sinclair in der Tief-
garage seines Apartmenthauses auf. Sie schlagen ihn
nieder und tauschen sein Kreuz gegen eine Kopie aus.
Das richtige Kreuz liefern sie bei Logan Costello aus,
der sie töten läßt, um sie zum Schweigen zu bringen.

Eagle 5-2 - Polizeiinspektor, der den Mord an Mark
Ranger auf der Party des Strumpffabrikanten Holleroy
untersucht und John Sinclair informiert, daß Jane Collins
entführt wurde.

Edgar 15-2 + - Ein ehemaliger Zuchthäusler, den Lady
Sarah Goldwyn als Butler eingestellt hat. Ein Werwolf,
der in Lady Sarahs Haus eingedrungen ist, beißt ihm
die Kehle durch.

Eichenpflock der Mareks - Ein unterarmlanger Eichen-
pfahl, der in der Familie der Mareks vom Vater auf den
Sohn vererbt wird. Der Besitzer des Pflocks trägt den
Beinamen »der Pfähler«.

Einsatzkoffer, Johns - Aktenkoffer, in dem John seine
Waffen gegen Dämonen transportiert. Er ist mit rotem
Samt ausgelegt. Sein Inhalt: Weihwasserflakons, Eichen-
bolzen-Luftdruckpistole, magische Kreide, gnostische
Gemme, Ersatzberetta, teilweise die Dämonenpeitsche
und den silbernen Bumerang u.a. Wenn ein Un-
befugter ihn öffnet, sprüht ihm Gas entgegen, das ihm
innerhalb von Sekunden das Bewußtsein raubt.

Eiserne Engel, Der - Führer der Vogelmenschen in Atlantis.

Von riesiger Gestalt mit großen Flügeln. Seine Haut schimmert wie Kupfer. Trägt ein großes Schwert. Er ist größer als ein Mensch. Seine Haut schimmert bronzefarben. Er ist der Sohn der Stummen Götter und stammt aus Atlantis. Dort traf man überall auf sein Bild oder seine Statuen. Er bekämpfte das Böse und war ein Bindeglied zwischen den Priestern der Weißen Magie und den jenseitigen Welten. Seine

Hauptwaffe ist sein Schwert. Er lebt mit Kara und Myxin bei den Flammenden Steinen. **18-3** - (1. Auftritt) Er vernichtet am Ufer der Themse Chiimal, den Giganten aus Atlantis. **19-3** - In der Vergangenheit trifft er auf John und Myxin.

Eisgefängnis 13-2 - Keller in der Villa Solo Morassos, in dem er mit Menschen experimentierte, die er dort einfro, um sie hinterher wieder aufzutauen und zu Monstern zu machen.

El Jef 18-3 - Blonder Mann um die 50 mit Knebelbart, sonnenbrauner Haut und blauen Augen. Ein ehemaliger Entwicklungshelfer, dessen richtiger Name Mike Hunter ist.

El Sargossa 20-2 + - Vampir, der noch seine alte Piratenuniform trägt. Er lebt mit 6 Artgenossen auf seinem gesunkenen Piratenschiff, dessen Kapitän er früher war. Er wird von den Tauchern Simon Rock und Montana befreit und macht letzteren zum Vampir. Mit Hilfe des Würfels des Unheils holt Dr. Tod sein Schiff wieder an die Meeresoberfläche. Später wird er von John Sinclair und Bill Conolly auf seinem Schiff angegriffen. Er zwingt John, in einen Sarg zu steigen, den er daraufhin verschließt. Bill erschießt ihn mit 3 Silberkugeln, bevor er John aus dem Sarg rettet.

Elena 6-3 + - Tochter des Griechen Kiriakis. Sie wurde von einem Vampir entführt, als sie 18 war, und zur Vampirin gemacht. Sie lebt in einer alten Mühle in Schottland. John pfählt sie mit einem Eichenpflock und erfüllt damit ein Versprechen, das er dem sterben-

den Kiriakis gegeben hat.

Elfen - Feenwesen. Wenn sie lachen, hört es sich an wie Glockenklingeln.

Elisa 4-3 + - Eine Vampirin, die zusammen mit Mr. Lethian die Mystery School in der Nähe von Saxton leitet, wo sie den Dämon Belphegor beschwören wollen. Dazu holen sie sich den Kopf des verstorbenen Graham Sounders, an dessen Beerdigung Jane Collins teilnimmt. Sie wird am Ende von ihrem Herrn und Meister Belphegor mit einem Blitz aus seiner Faust getötet, der ihr den Schädel spaltet.

Elisa 9-3 + - eine der Hexen-Drillinge. Sie ist ein Werwolf. Jane Collins vernichtet sie mit Silberkugeln.

Elly 22-3 - Frau des Wirts Old Nick in Avoca/Irland.

Emma-Hoo - Japanischer Name für den Teufel.

Erskine, Winston 7-3 + - Sheriff von Hickory, der sich auf einem Rodeo in Hickory/Arizona dem Hölgenreiter Maringo entgegenstellt und durch dessen Lanze getötet wird.

Erzengel - 4 Erzengel namens Michael, Raphael, Gabriel und Uriel. Sie sind die Schützer des Himmels.

Michael stieß beim ersten Kampf zwischen Gut und Böse Luzifer in die Hölle. Ihre Insignien sind an den Enden von Johns Kreuz eingraviert. Sie erscheinen, wenn das Kreuz aktiviert wird, und nehmen den Kampf gegen das Böse erneut auf.

Essex, Gordon 20-1 + - Bankdirektor. Er ist ein ehemaliger Weiser aus Atlantis. Sein atlantischer Name lautet Sarana. Er ist Magier. Wer ihn berührt, wird zu Staub. Er wurde zum Verräter an drei anderen atlantischen Weisen (19-3). Nachdem er Kara nicht verraten kann, wo sich der Trank des Vergessens befindet, köpft sie ihn mit ihrem goldenen Schwert. Essex zerfällt zu Staub.

Eulendämon - Siehe Strigus.

Eurynome - Erzdämon. Mit Astaroth, Bael und Amducias (AEBA) Schützer der Hölle (wie die Erzengel Schützer des Himmels). Sein Leibwächter ist einer der vier Apokalyptischen Reiter.

F

Fächer der Amaterasu 25-1 - Er besteht aus Metall. Auseinandergeklappt zeigt er auf beiden Seiten eine blutrote Sonne. Auf den Endplatten sind Tierkreiszeichen mit großer magischer Bedeutung abgebildet. Sie können verändert werden, so daß der Fächer eine andere Wirkung hat. Der Besitzer kann dann über die Gesetze der Natur bestimmen oder in die Zukunft oder Vergangenheit reisen. Er ist klein, kann aber zu gewaltiger Größe anschwellen und ist sowohl Abwehr- als auch Angriffswaffe. Ein Fächer gehört zu einem Samurai wie das

Schwert oder der Bogen. 25-1 - Er ist auf der Insel des Schweigens begraben und wird von Tokata gefunden, aber der Goldene Samurai, Amaterasus Diener, nimmt ihn an sich, nachdem er Tokata gezwungen hat, Harakiri zu begehen.

Fairy 15-1 - Junger Sergeant bei Scotland Yard mit strohblonden Haaren. Mit John Sinclair und seinem Chef, Chiefinspektor Hartley, jagt er im Londoner Hafen die Terroristin Lady X.

Fanwick, Morton 5-2 - Privatdetektiv. Wohnt in Johns Hochhaus im 4. Stock und bewahrt ihn mit seinem Auftauchen in der Tiefgarage davor, von dem Schwarzen Tod in Gestalt des Teufelsgeigers Zarcadi entführt zu werden.

Farah 1-2 - Wahrsagerin in Ägypten, von der John Sinclair das Amulett des Sonnengottes Ra erhält, mit dem er den Dämon Sakuro vernichtet.

Fariac Cosmetics 17-1 - Kosmetik-Konzern der Brüder Fariac, die Vampire sind. Sie wollen aus Vampirblut Kosmetika herstellen, durch die ihre Kundinnen zu Vampiren werden.

Fariac, Gordon 17-1 - Besitzer der Firma Fariac Cosmetics, Bruder des Grafen Fariac, beides Vampire. Er will die Herrschaft der Vampire, indem er mit Vampirblut viele Menschen infiziert. **17-2** - Er lädt Jane Collins und Bill Conolly zu einem Betriebsausflug an den Rhein auf seine Burg ein, die gegenüber dem Loreleyfelsen liegt. Dort will er sie - wie auch John Sinclair - töten. **17-3 +** - Er erweckt in der Gegenwart die Asche seines Bruders mit Menschenblut und läßt seine Angestellten, die er zu einem Betriebsausflug auf seine Burg am Rhein gelockt hat, altes Blut trinken, so daß sie zu Vampiren werden, die Jagd auf John Sinclair machen. Am Ende zündet er seine Burg an. Durch das Feuer werden die Vampire, die John noch nicht hat töten können, vernichtet. John tötet Gordon Fariac auf dem Loreley-Felsen mit seinem Kreuz.

Fariac, Graf 17-1 - Bruder des Gordon Fariac. Er lebt um 1650 auf einer Burg am Rhein gegenüber dem Loreley-Felsen. Er liegt in einem Sarg unter einem gläsernen Podest und trägt ein schwarzes Cape mit rotem Innenfutter. **17-2 +** - Er gibt Ilona Marek den Vampirkuß und saugt ihr das Blut aus, so daß sie zur Vampirin wird. **17-3 +** - Er wird von Karel Marek, einem Vorfahr des Pfählers Frantisek Mareks, gepfählt. In der Gegenwart erweckt sein Bruder Gordon seine Asche mit Blut, doch dann wird er von Jane Collins mit einer Silberkugel endgültig vernichtet.

Fariac, Katharina 17-1 - Frau des Grafen Fariac um 1650 in der Burg am Rhein gegenüber der Loreley. Sie hat pechschwarzes Haar, das mit zahlreichen Kämmen zu einer Turmfrisur hochgesteckt ist. Ihre Haut ist bleich. Sie badet nur in Eselsmilch, das sie mit dem Blut junger Mädchen mischt.

Anschließend führt sie die Mädchen ihrem Gemahl, dem Vampir-Grafen Fariac, als Opfer zu. Auch Ilona Marek fällt in ihre Klauen. **17-2** + - Sie stirbt durch eine Silberkugel aus John Sinclairs Beretta.

Farlane 22-3 - Schweigsamer Mann, der mit seinem Schrotgewehr zusammen mit anderen Bewohnern von Avoca/Irland Jagd auf Wölfe macht, die seine Stadt bedrohen.

Farmer, Harold 8-2 + - Assistent des Wirtschaftssekretärs Dom de Louise. Er wird von Dom de Louise zum Vampir gemacht und von Suko mit der Eichenbolzenpistole erlöst.

Farrow, Mike 8-3 - Hühnerzüchter und Gastwirt, der vier Touristen, die auf Suche nach Geisterstätten sind, auf eine alte Leichenhalle hinweist, in der es spuken soll. Er ahnt nicht, daß die vier in die Gewalt von Vampiren geraten.

Father Hackmann 9-1 - Pfarrer in Torrens (Ort nordwestlich von London). Zu ihm wird sein alter Freund Pater Emilio Zagallo aus dem Kloster Monte Terrano in den Pyrenäen gebracht.

Der Pater hat Schlimmes im Kloster erlebt. Father Hackmann benachrichtigt John Sinclair und fährt zu ihm.

Father Ignatius - siehe Ignatius, Pater.

Father Stone 22-3 - Pfarrer in Avoca/Irland. Er hilft John Sinclair und Suko, Fenris Wölfe zu bekämpfen.

Felix und Robert 20-3 - Brüder. Felix hat ein dreieckiges Gesicht mit markanter Nase, glattes Haar und einen sehr geraden Gang. Robert trägt eine Goldrandbrille mit dicken Gläsern. Teilnehmer an den schwarzen Messen Gordon Schreibers auf der Seelenburg.

Feng, Suzy 4-2 + - Tochter von Li Tse Feng, die von Li Wang geköpft wird, damit Tschin, der Schwarze Drache, wiedererweckt werden kann. Fenris - Auch »Götterwolf« genannt. Herrscher über Wölfe und Werwölfe. Er ist pechschwarz und hat große, glühende Augen. Meist er-

scheint er als Schattenriß im Mond. **22-3** - Der Götterwolf ist früher in das Gebiet der Kelten und Druiden eingedrungen und hat sich bei Avoca/Irland eine Insel der Macht geschaffen. Die Geister seiner Wölfe schweben immer über Avoca. Wenn die Zeit reif ist, gibt es einen Austausch mit den frisch Verstorbenen, deren Seelen dann in die Körper der Wölfe fahren. Thor holt Fenris zurück nach Asgard, bevor John Sinclair ihn mit dem Kreuz besiegen kann. **28-2** - Er ist der Vater von Orapul, den er mit Lupina zeugte.

Fenton 5-3 + - Inspektor der Mordkommission in Brighton, der irgendwann in die Dimension des Schreckens verschlagen wurde. Er opfert sein Leben, um dem ebenfalls ins Land der toten Götter geratenen John Sinclair die Flucht zu ermöglichen.

Feuerland - Land an der Südspitze Südamerikas. Hierher haben sich die Mitglieder der Mordliga in einen Betonbunker zurückgezogen. **29-1** - Lady X sprengt den Bunker in die Luft, nachdem Dr. Tod in seinem eigenen Piranhabecken den Tod gefunden hat.

Fisher, Bob 3-3 - Holzfäller in Hawick, in dessen Nähe die Irrenanstalt des Dr. Cazalis liegt, der mit einem Serum Menschen in Werwölfe verwandelt. Er tötet einen Werwolf mit der Axt.

Fisher, Prof. 2-2 - Leiter des Zentralarchivs der Londoner Universitätsbibliothek.

Durch ihn erfahren John Sinclair und Pierre Saval, der Bürgermeister von Billon in Frankreich, wo sich die Kapelle befindet, in der Dämonen den Kelch des Feuers verborgen haben.

Flaming stones - 4 Megalithen, große Steine in einem mystischen Refugium irgendwo in Mittelengland, das sich Myxin, Kara, die Schöne aus dem Totenreich, und der Eiserne Engel als Heimat, Fluchtburg und Einsatzzentrale ausgesucht haben. Sie befinden sich in einem Tal, das von mit Mischwald bewachsenen Hängen eingerahmt wird. Das Tal wird von einem

schmalen Bach durchflossen. Nahe der Steine steht eine Blockhütte. Sie wurden von den Stummen Göttern als Gegenstück zum Würfel des Unheils geschaffen und von Glarion/Merete erbaut. Sie stammen aus Atlantis und standen dort in einem Vulkankrater, wo auch der Spiegel der Weisheit des Sehers stand. Zunächst befanden sie sich bei Stonehenge und wurden später in die magische Zone versetzt. Sie glühen wie loderndes Feuer auf, wenn sie von Magie erfaßt werden. Kara und Myxin können auf mentaler Ebene Verbindung zu ihnen halten. Die vier Steine bilden jeweils die Ecke eines Quadrates, das aus einem Rasenteppich besteht, der die diagonal verlaufenden Linien verdeckt, welche die magischen Verbindungen herstellen.

Flammenden Steine, Die - siehe Flaming stones.

Flammenpeitsche Belphegors - Peitsche mit drei Feuerzungen.

Flash, Gordon 1-3 + - Diener der Göttin Kalhori. Er stirbt durch die Blitze aus der Kugel der Kalhori, die John Sinclair an sich genommen hat.

Fluch der Wölfe 22-3 - Er liegt über dem kleinen irischen Dorf Avoca und dem in der Nähe liegenden Kloster St. Joanna. Immer wenn die Zeit reif ist, gibt es einen Austausch mit den Seelen der Toten. In diesen Fluch gerät die gestorbene Nadine Berger, so daß bei ihrer Beerdigung ihre Seele in den Körper eines Wolfes fährt.

Flynn, Dr. 18-3 - Metallurge bei Scotland Yard, der die kleine Figur mit dem Nashornkopf untersucht und feststellt, daß das Metall, aus dem sie besteht, nicht auf der Erde bekannt ist.

Formel des Kreuzes - Siehe Terra pestem teneto - Salus hie maneto!

Foster, Dr. - Leiter der klimatisierten Computerräume im Kellergeschoß des Yard Building.

Frambon, Marga 20-3 + - Köchin auf der Seelenburg des Milliardärs Gordon Schreiber. Sie will John Sinclair helfen, das höllische Treiben auf der Seelenburg zu beenden. Doch sie wird von einem Spukdiener ermordet, der in ihren Körper schlüpft und John Sinclair und Suko in eine Falle lockt.

Franke, Stefan 25-2 + - Soldat bei der NVA (Nationale Volksarmee der DDR), der ein Opfer der Skelette aus der Leichenstadt und ihrer weißen Spinnen wird.

Frazer, Don 25-2 + - CIA-Agent, der mit seinem Kollegen Errol Boysen in der DDR nach einem Prototyp einer neuen elektronischen Steuerung für Raketen suchen soll, die den Amerikanern gestohlen und anschließend wieder zum Kauf angeboten wurde. Das Gerät soll auf einem Friedhof in der DDR in der Nähe der Grenze verborgen sein. Während Boysen ein Grab und den darin liegenden schwarzen Sarg öffnet, aus dem drei blau schimmernde Skelette steigen, wartet Frazer als Sicherung vor dem Friedhof. Er flüchtet durch einen Fluchttunnel zurück in die Bundesrepublik, als Boysen verschwunden bleibt und er selbst drei blau schimmernde Skelette sieht, aus deren Augenhöhlen weiße Spinnen kriechen. Er kommt mit John Sinclair, Suko und Will Mallmann wieder, um nach Boysen zu forschen, verschwindet im Grab, das ein Tor zur Leichenstadt ist. Er kehrt als Untoter zurück und feuert mit der Maschinenpistole auf seine Kameraden.

Freddy 19-2 + - Playboytyp auf Nadine Bergers Verlobungsparty, der von einem Teufelskind erstochen wird.

Friederike, Constanze, Johanna, Marika und Martha 17-2 + - Junge Mädchen, Dienerinnen des Vampir-Grafen Fariac auf dessen Burg am Rhein gegenüber dem Loreleyfelsen um 1650, die der Vampir-Graf zu Vampirinnen machte.

Friedhof am Ende der Welt 12-3 - Reich des Schwarzen Tods unterhalb der Antarktis. Klima, Fauna und Flora

gleichen den Zuständen wie in der Jurazeit. Vor 100 Millionen Jahren hat der Schwarze Tod an der südlichen Polarkappe, als sie noch nicht mit Eis bedeckt war, sein Reich geschaffen. Dort leben Saurier in einem immergrünen Dschungel. Er vergeht, als John Sinclair den Schwarzen Tods mit dem Bumerang vernichtet.

Fritz 14-3 - DDR-Grenzer am Brocken. Er sieht mit einem Kameraden, wie unter dem Gipfel des Brocken die Erde aufbricht und in einer Staubwolke das Gesicht der Asmodina auftaucht, die den Würfel des Unheils aus dem Brocken geholt hat.

Frog 21-1 - Killerboß, so genannt, weil er hervorquellende Augen wie ein Frosch hat. In einer Kneipe in der South Bronx, die dem ehemaligen Zuchthäusler aus St. Quentin Red Head Jackson gehört, wird er mit Zombies konfrontiert.

Fryley, Dr. 13-1 + - Arzt im Westminster Hospital, in dem John Sinclair seine Wunden nach der Vernichtung des Schwarzen Tods auskuriert. Er wird von einer Pantherfrau, einer Dienerin Asmodinas, getötet.

Fu 18-2 - Hubschrauberpilot. Flieger der Rettungswacht in Katmandu/Nepal, der Suko, John Sinclair und den Mönch Tai Pe zum Kloster des goldenen Buddha fliegt.

G

Gabriel - Einer der 4 Erzengel, den Hütern des Himmels, deren Zeichen sich auf John Sinclairs Kreuz befinden.

Gagosa 25-1 - Oberaufseher auf der Insel des Schweigens, auf der der Fächer der Amaterasu liegt und der Zweikampf zwischen Tokata und dem Goldenen Samurai stattfindet.

Galewsky, Rip 18-3 + - Auswanderer aus Polen, der in London durch eine kleine Figur zu einem Nashorn-

monster wird. John Sinclair tötet ihn mit einer Silberkugel.

Garret, Ron 19-1 - Maskenbildner bei Scotland Yard. Er stellt die Puppe her, die als John Sinclairs Leiche Destero, den Dämonenhenker, täuschen soll, als dieser Johnny Conolly entführt hat und für seine Freilassung John Sinclairs Tod fordert.

Gasthaus »Zur Eiche« 10-3 - Es befindet sich in Waldeck im Bayerischen Wald. Sein Besitzer ist Sepp Mayr. Hier macht Will Mallmann Urlaub und lernt Karin Becker, eine Lehrerin aus Köln kennen.

Gatway 9-2 - Ein kleiner Ort in Wales, wo Myxin Tote auferstehen läßt und seine Dämonenpeitsche an John Sinclair verliert.

Gehrmann, Erich 11-1 + - Wirt vom Schloß-Eck in der Nähe von Burg Blankenstein im Odenwald, in dem Will Mallmann seine Hochzeit mit Karin Becker feiern will. Er wird ein Opfer des Schwarzen Tods. Als er die Tür des Busses mit den Schulkindern, der unter der Magie des Schwarzen Tods steht, vor seinem Gasthaus öffnen will, erhält er einen Schlag, und ihm fault der Arm ab. Als er dann noch dem Schwarzen Tod gegenübersteht, erleidet er einen Herzschlag.

Gehrmann, Gisela 11-1 - Die Frau des Gastwirts Erich Gehrmann, der bei der Begegnung mit dem Schwarzen Tod einen Herzschlag erleidet.

Germ, Leo 11-2 + - Er will das Buch der Grausamen Träume in seinen Besitz bringen und hat durch eine Beschwörung Myxin, den Magier, angerufen und von ihm den Ort erfahren. Er wird der Hexe Ziita geopfert und von Gerald McKenzie mit einer Machete geköpft.

Genoveva 13-1 - Oberschwester im Westminster Hospital, in dem John Sinclair seine Wunden nach der Vernichtung des Schwarzen Tods auskuriert. Sie fällt in Ohnmacht, als sie Goran, den Anführer der Schwarzen Vampire, als riesige Fledermaus auftauchen sieht.

Gentile, Mario 29-3 + - Junger, ehrgeiziger Polizeibeamter in Venedig. Als er entgegen dem Befehl einen der angetriebenen weißen Särge öffnet, wird er von einer Strige getötet. Als er sich selbst in eine Strige zu verwandeln beginnt, wird er von Suko mit einer Silberkugel erlöst.

Gerald 22-3 - Er besitzt einen Kramladen in Avoca/Irland, wo Nadine Berger beerdigt und dann zum Wolf wird.

Ghaliwa 18-2 + - Ein

Nepalese, der mit seinem Kumpan Ong-Pal im Auftrag von Dr. Tod aus einem einsamen Kloster in Tibet die Edelsteinaugen (zwei rote Diamanten) in der Götzenstatue des goldenen Buddha stehlen soll. Als Ong-Pal die Augen der Statue entnommen hat, stürzt er zu Boden und bricht sich den Fuß. Der goldene Buddha bewegt plötzlich seine Arme und zerschmettert mit seiner Pranke Ong-Pals Gesicht. Ghaliwa kann vor den Dienern des goldenen Buddha, Männern mit goldenen Köpfen, fliehen und gelangt nach Katmandu in Nepal, wo er die roten Diamanten an einen Kontaktmann übergeben will. Doch der ist tot. Und seine Mörder haben ihm die Augen ausgestochen. Als Lady X auftaucht, will er ihr die Diamanten verkaufen. Da tauchen die Diener des goldenen Buddha auf und töten ihn.

Ghoul - Qualliges, schleimiges Wesen, bestehend aus einer wabernden kugelförmigen Masse. Es schimmert grünlich-gelb, teilweise durchsichtig. Unter einer geleeartigen Haut ziehen sich dicke Aderstränge kreuz und quer wie das Netz einer Spinne. Ein Ghoul hat kein Gesicht, alles zerfließt und bildet immer neue Formen. Überlange Arme reichen bis zum Boden und sondern eine Flüssigkeit ab, die organische Substanzen verdaut. Sie haben zwei Reihen sehr kleiner, spitzer Zähne, mit denen sie alles zerreißen können. Ghouls gehören zu den schlimmsten Dämonenarten, die selbst von ande-

ren Dämonen gemieden und verachtet werden. Sie hausen meistens auf Friedhöfen, wo sie sich Gänge von Grab zu Grab graben. Sie können durch Silber getötet werden, dann knistern sie wie Papier, der Schleim kristallisiert, und die Reste sehen aus, als wäre eine Salzwasserlache ausgetrocknet.

Gigant von Atlantis, Der - Siehe Chiimal.

Gil 21-3 + - Leibwächter und Fahrer des Geheimdienstlers Paul Meurisse. Er wird im Park der Happy Healthy Schönheitsfarm von Vampiro-del-mar gestellt und erwürgt.

Gillan 22-3 - Bürgermeister von Avoca/Irland, wo Nadine Berger begraben werden soll und zur Wölfin wird. Er hat einen buschigen Schnauzbart.

Gina 29-3 - Sekretärin von Commissario Tolini in Venedig.

Gio 13-2 - Gehilfe des Mafia-Bosses Solo Morasso in dessen Eisgefängnis unter seiner Villa in Palermo.

Gitti, Renato 13-2 + - Vertrauter Dr. Tods/Solo Morassos. Er stirbt durch eine Silberkugel aus Sukos Beretta.

Gladys, June, Mandy,

Monica, Paula 16-3 + - Blonde Mädchen, die dem Moloch von seinem Mentor Ireus zugeführt werden, damit er erstarkt. Jane Collins soll sein letztes Opfer werden.

Gnostiker - Sekte, die sich schon in frühchristlicher Zeit von der Hauptkirche getrennt hat, einen Teil der Lehre verleugnet, dafür jedoch die philosophischen Betrachtungen der alten Griechen in ihren Glaubenskreis mit einbezogen. Ihre Priester beherrschten auch die Magie und wußten, wie man sich gegen die Kräfte des Bösen schützen konnte.

Gnostische Gemme, Johns - Abgegriffener, leicht grünlich schimmernder, flacher ovaler Stein, auf dessen Oberseite eine Schlange abgebildet ist, die sich in

den Schwanz beißt. Die Gemme hängt an einer ledernen Schnur. Der Sage nach ist sie 2000 Jahre alt und war einmal im Besitz eines Führers der Gnostiker.

Gol 18-2 - Kontaktmann Ghaliwas, der von Lady X ermordet wurde.

Goldene Buddha, Der 18-2 + - Sein richtiger Name lautet Vhyl-ko. Er ist ein Nachkomme Buddhas, der während seines gesamten Lebens vom reinen Pfad der Tugend abwich und auch nie bereute. Er gründete eine Sekte und fand in einer Zeit voller Irrungen und Wirrungen zahlreiche Anhänger. Seine Lehren entsprachen genau dem Gegenteil der Lehren Buddhas, und er verbündete sich mit der schlimmen Göttin Kali, die ihm zwei rote Diamanten schenkte, in denen die Kraft der Hölle steckte. Vhyl-ko, so hieß der goldene Buddha früher, nahm die Diamanten an sich und erfüllte auch die Bedingungen, die damit verbunden waren. Er stach sich selbst die Augen aus und setzte die Diamanten ein. Seine Anhänger jubelten ihm zu, sie beteten ihn an, obwohl er nichts mehr sehen konnte, aber durch die Diamanten konnte er in die Welt der Finsternis schauen, in das Paradies des Teufels. Die Diener des Götzen gründeten das Kloster und huldigten ihm. Er sei unsterblich, hieß es, und würde im Tod noch wachsen. Ein Widerspruch, der jedoch auf grausame Art und Weise gelöst wurde. Als er in hohem Alter starb, wuchs sein Körper tatsächlich um das Dreifache seiner ursprünglichen Größe. Als er starb, da kamen seine Anhänger, schmolzen Gold und übergossen damit seine Leiche. Seine Diener bauten Tragen und schafften ihn unter unsäglichen Mühen hinauf in die Berge zu einem einsamen Kloster, das von den Rotchinesen verlassen worden war. Die beiden diamantenen Augen, in denen seine Macht gespeichert ist, werden ihm von zwei Dieben, die für Dr. Tod arbeiten, gestohlen. Er tötet die Diebe mit seiner Macht und erhält dadurch die Augen zurück. Um ihn zu zerstören, erhält Suko den Stab Buddhas, der ihn dabei

unterstützen soll. In seinem Kloster in Tibet kommt es zum Kampf zwischen John Sinclair, Suko sowie der Mordliga und ihm. John und Tokata töten zahlreiche Anhänger von ihm, und Tokata ist es auch, der ihn mit dem Schwert köpft. Seine Augen zerfallen nach seinem Tod zu Staub.

Goldene Diener 25-1 - Diener des Goldenen Samurai. Sie sind mit Bogen und goldenen Pfeilen bewaffnet. Sie selbst sind auch golden. Gegen silberne Kugeln sind sie immun.

Goldene Samurai, Der - Er sollte in Urzeiten Emma-Hoo dienen, weigerte sich jedoch. Als Gegenspieler schuf Emma-Hoo Tokata. Er dient der Göttin Amaterasu. Unter seiner goldenen Samurai-Rüstung trägt er ein blaues Kettenhemd. **25-1** - Er stellt Tokata in der Arena auf der Insel des Schweigens und besiegt ihn. Tokata begeht Harakiri mit dem goldenen Dolch des Goldenen, der köpft Tokata mit seinem goldenen Schwert köpft, das er von Amaterasu erhalten hat.

Goldene Schwert, Das - Besitzerin ist Kara, die Schöne aus dem Totenreich. Sein ehemaliger Besitzer war Delios, Karas Vater, der es vom Seher erhalten hat. Es hat starke magische Kräfte, die es Kara u.a. erlauben, Dimensionssprünge durchzuführen.

Goldwyn, Lady Sarah - Spitzname »Horror-Oma«. Sie ist über 70 Jahre alt, kurzsichtig und dreifache Witwe. Sie lebt im Londoner Stadtteil Mayfair, ist reich, trägt gerne bunte Modeschmuckketten, liebt Flatterkleider aus dunklen Stoffen und geht nie ohne Hut und ihren Stock aus, mit dem sie sich zur Not noch kräftig wehren kann. Sie besitzt eine große Bücher- und Video-Sammlung, die sich ausschließlich mit unheimlichen Vorfällen beschäftigt, und versorgt John mit Hintergrundinformationen. Ist Eigentümerin einige Wohnhäuser, die sie günstig an Familien mit Kindern vermietet, und hat dafür eine Stiftung ins Leben gerufen. **15-2** - (1. Auftritt) Ihr Diener Edgar wird von

einem Werwolf getötet. Sie schließt den Werwolf ein und ruft die Polizei. Johnmerschein, tötet den Werwolf, wird dann aber von Robotermenschen in die Irrenanstalt von Mr. Mondo verschleppt. **15-3** - Sie rettet mit Suko und Bill Conolly John Sinclair aus den Klauen von Lupina, der Königin der Wölfe. **18-3** - Sie kauft eine kleine Figur mit einem Nashornkopf bei einem Buchhändler auf dem Flohmarkt an der Portobello Road in London, bei dem sie Stammkundin ist, und gerät so in den Fall des Atlantis-Giganten Chiimal. **26-3** - In ihrer Bibliothek finden John Sinclair und Suko einen Hinweis auf die Hexeninsel, auf die die Oberhexe Wikka Jane Collins, in die der Geist des Rippers gefahren ist, entführt hat. **30-1** - Der Antiquitätenhändler Hubert Peterson informiert sie über das Buch der sieben Siegel. Sie nimmt es an sich, als Peterson von einem Spukdiener ermordet wird. In ihrem Haus kommt es zum Kampf zwischen John Sinclair und Suko auf der einen und Lupina und Lady X auf der anderen Seite. Lady Sarah flieht mit dem Buch in die nahegelegene Kirche, deren Dach und Mauern vom Spuk abgetragen werden. Doch Lady Sarah klammert sich mit dem Buch an das unverehrte geweihte Kreuz. **30-2** - Sie wird von John Sinclair vor dem Angriff des Spuks gerettet und übergibt ihm das Buch der sieben Siegel.

Gomez, Fito 4-1 + - Ein Killer, der zusammen mit seinem Kumpan Ramon Batista von Victor Jory angeheuert wird, um John Sinclair zu töten, weil dieser Jory auf die Schliche gekommen ist. Beide werden von John in Notwehr getötet.

Gonzales, Jesus Imanuel 21-1 - Arbeiter in den Abwasserkanälen von Manhattan. Begegnet zusammen mit seinem Kollegen Samuel Renkov in den Kanälen Xorron und seinen Zombies und Ghouls. Er kann vor ihnen fliehen und die Polizei benachrichtigen. Sein Kollege findet den Tod.

Goran 12-3 - Riesige Vampir-Fledermaus. Anführer von Myxins Schwarzen Vampiren. Seine Erzeuger sind ein Vampir und ein Wesen, das halb Mensch und halb Bestie war. Auf einem dünnen Hals sitzt ein großer Kopf. Seine Schwarzen Vampire werden von den Skelettdienern des Schwarzen Tods vernichtet. Goran und Myxin werden von Asmodinas Todesengeln entführt. **13-1** + - Er befindet sich in Asmodinas Dimension angekettet in einem Verlies. Asmodina gibt ihm die Freiheit, damit er John Sinclair einen roten Kristall übergibt, der ihn zu Asmodina in eine Falle bringen soll. Als er John den Kristall überreicht hat, wird er von plötzlich auftauchenden Todesengeln mit Eichenbolzen getötet.

Gordon 18-1 - Fahrer von Sir James Powells Rolls-Royce.

Gordon, Pamela 2-3 - Freundin von Sheila Conolly. Sheila hat sie eingeladen, John Sinclair kennenzulernen, doch der ist schon mit der Doppelgängerin der Sängerin Ramona Navarra aus dem Lokal verschwunden, in dem sie sich treffen wollten.

Gering, Ernest 26-1 - Londoner Blumenhändler, der seine Treibhäuser in Henley-on-Thames hat. Sie liegen in der Nähe eines Hexenturms und sind schwarzmagisch verseucht, so daß dort Menschen in Rosen verwandelt werden können.

Goring, Harry + 26-1 - Sohn des Londoner Blumenhändlers Ernest Goring und seit ein paar Wochen Mitglied der Weißen Engel. Er verfällt der Oberhexe Wikka und lockt seine Kameraden in den Hexenturm bei Henley-on-Thames, wo sie von Wikka geopfert werden sollen.

Goro 15-3 + - Ein Werwolf, der Lupina, die Königin der Wölfe, für sich beansprucht. Er unterliegt im Zweikampf um die Gunst der Werwölfin gegen John Sinclair und wird von Feuer vernichtet.

Götterwolf - Siehe Fenris.

Gottfried 17-1 - Ist um 1650 Kutscher des Vampir-Grafen Fariac. Die Mareks und John Sinclair überwältigen ihn, damit sie mit seinem Wagen in die Burg des Grafen eindringen können.

Gramlage 12-1 - Kleiner Ort im Harz in der Nähe des Brocken, wo der Bauer Kroger und sein Knecht Hans Bauer leben, die John Sinclair, Suko und Will Mallmann helfen, zum Brocken zu gelangen, wo John das Buch der grausamen Träume finden will.

Granada, Gordon 16-2 + - Soldat, Hubschrauberpilot. Schlaksiger, etwas cool wirkender Typ. Hochaufgeschossen, schwarze Haare und eine so lange Nase, wegen der man ihm den Spitznamen »Nose« gegeben hat. Er fliegt John Sinclair zu der Bohrinsel in der Nordsee, die von Dr. Tod mit dem Todesnebel überfallen wurde, um den Kaiser der Vampire, Vampirodel-mar, aus einem 10000jährigen Schlaf zu erwecken. Granada wird Opfer des Todesnebels, als er mit dem Hubschrauber hineinfliegt, und wird zum Skelettmonster, so daß John Sinclair keine andere Wahl hat, als ihn mit dem Kreuz zu erlösen.

Graue Galaxis, Die 13-1 - Anderer Name für das Reich der Asmodina.

Grausamen Fünf, Die 14-3 + - So werden Tokata, der Samurai des Satans, und seine vier Begleiter genannt, die bei einem Vulkanausbruch in Japan aus ihrem Grab befreit werden. Suko und John Sinclair vernichten die vier Begleiter Tokatas mit der Dämonenpeitsche und dem Würfel des Unheils.

Grausamen Ritter, Die 14-1/14-2 + - Als die Zeit der Kreuzzüge begann, sammelte man auch in Schottland die besten Ritter, um das Heilige Grab zu verteidigen. Viele folgten dem Ruf, nur wenige weigerten sich. Zu den letzteren gehörten die Ritter um Rufus, ihren Anführer. Sie hatten schon immer ein ausschweifendes Leben geführt, überhaupt nicht nach dem Ehrenkodex der Ritter. Sie raubten, mordeten und brand-

schätzten. Schon bald waren sie verschrien. Die Menschen im Land hatten Angst vor ihnen, und als die meisten Ritter zu den Kreuzzügen aufbrachen, war kaum jemand da, der die Zurückgebliebenen gegen den Terror der Ritter verteidigte. Es wurde eine schlimme Zeit, die Ritter um Rufus trieben es ärger und ärger. Sie lästerten Gott und verbündeten sich mit dem Teufel. In ihrer Burg fanden schlimme Dinge statt. Man sprach nur hinter vorgehaltener Hand davon, denn Zeugen gab es kaum. Viele starben einen schrecklichen Tod. Sie stellten Kreuze verkehrt herum auf und zündeten sie an. Wenn das Fanal des Satans leuchtete, dann wußten die Menschen Bescheid, daß die Ritter wieder ihre schlimmen Feste feierten. Als die anderen Ritter vom Kreuzzug zurückkehrten, fanden sie ein Chaos vor. Niedergebrannte Dörfer, verwüstete Felder und getötete Menschen. Trotzdem feierten sie einen Dankgottesdienst, und danach brachen sie zu einer Strafexpedition auf. Als sie die Burg erreichten, waren die Ritter so gut wie kampfunfähig. Berauscht vom Wein, konnten sie kein Schwert mehr halten. Die Angreifer hatten leichtes Spiel. Widerstand wurde sofort gebrochen, und dann erhielten die Ritter um Rufus ihre Strafen. Sie wurden bei lebendigem Leibe in Sarkophage gelegt, diese stellte man in Nischen und mauerte sie zu. Die Ritter schrien und fluchten bis zum letzten Atemzug. Gnade kannte man nicht. Die Burg wurde zerstört. In der Gegenwart klafft eines Nachts am Himmel ein Riß, etwas fällt auf die Erde und landet nahe dem Ort Gulbine. Die Einwohner des Ortes kommen mit dem Fremden in Berührung und verändern sich. Sie werden anders und sprechen vom großen Drachen, der bald erscheinen wird. Eines Tages reißen sie die Kirche und brennen sie bis auf die Grundmauern nieder. Nachdem sie die Kirche dem Erdboden gleichgemacht haben, ziehen sämtliche Dorfbewohner hoch zur Burg der Ritter. Sie sind mit Hacken und Schaufeln be-

waffnet. Die Leute hämmern die Nischen auf, in denen die grausamen Ritter zur letzten Ruhe gebettet liegen, und befreien die Teufel. Hinter allem steckt Asmodina, die die Ritter und den Drachen Barrabas braucht, um den atlantischen Magier Myxin zu bewachen. John Sinclair und Suko gelingt es, die grausamen untoten Ritter und den Drachen Barrabas mit Silberkugeln und dem silbernen Bumerang zu vernichten und Myxin zu befreien.

Gray, Judy 23-1 + - Eine Hexe, die vom Club der Hexenjäger in London gejagt und von John Sinclair mit dem Kreuz vernichtet wird.

Grimes, Mr. - Ein Ghoul. Besitzer der Horror-Disco »Disco Hell« nördlich von Glasgow. Er ist ein wandelnder Fleischberg, aufgedunsen, mit kleinen, tückischen Augen. **10-2** - Er will die Skelette der ermordeten Liebhaber der Weißen Frau zum Horrortanz erwecken, um mit ihnen dem Spuk Seelen zuzuführen. Er wird vom Spuk gerettet, als John die Disco ausräuchert. **11-3** + - Er wird von Asmodina in die Dimension des Schreckens vor den Dämonenrichter Maddox gebracht und erhält noch eine letzte Chance, John Sinclair zu töten. Er wird von Jane Collins in ihrem Apartment mit Silberkugeln vernichtet.

Großen Alten, Die 19-3 - Dämonen der finstersten Sorte, grausam, erbarmungslos. Nach dem Kampf mit den Stummen Göttern wurden sie für lange Zeit verbannt. Ihre Geburtsstätte ist der Planet der Magier (Magier ist ein anderes Wort für die Großen Alten). Es gibt 6, eventuell 7 von ihnen. **25-2** - Einer, der zu ihnen gehört, ist der Herr der roten Hölle. An einem Grab in der DDR tritt er durch ein geöffnetes Tor, das in die Leichenstadt führt, mit John Sinclair in Kontakt, nachdem Sukos Dämonenpeitsche darin verschwunden ist.

Grove, Morton 6-3 - Gemeinderat von Bullstone, der Horace Hiller hilft, John Sinclair und Suko an drei

Vampirinnen auszuliefern, von denen eine Hillers Tochter ist.

Grüne Stab des Molochs, Der 16-3 + - Er schimmert an der Spitze grünlich, als bestünde er aus undurchsichtigem Glas. Wenn die Spitze ein menschliches Opfer an der Stirn berührt, leuchtet der ganze Stab grün auf. Der Körper des Opfers wird durchsichtig, so daß jede Ader zu sehen ist, die alle mit grünem Blut gefüllt zu sein scheinen. Das Opfer altert dann rasend schnell. Die Haut schrumpft, und zurück bleibt eine Mumie. Er verkohlt, als John Sinclair das Kreuz auf den Moloch schleudert und es den Stab trifft.

Grynexxa 16-1 - Kleiner Ort in Wales an der Cardigan Bay, wo Dr. Tod zum erstenmal den Todesnebel produziert, der mehrere Menschen in Skelette verwandelt.

Gulbine 14-1 - Kleiner Ort in Schottland, in dessen Nähe die Burg der grausamen Ritter und des Drachen Barrabas steht, der von Asmodina erweckt wurde. Die Einwohner befinden sich im Bann des Drachen, dem sie sogar ihre eigenen Kinder opfern wollen.

H

Haduk 3-11 - Leibwächter Dr. Tods auf Schloß Montesi. Ein Türke, der die meiste Zeit seines Lebens im Zuchthaus gesessen hat. Er stirbt durch sein eigenes Krummschwert im Kampf gegen John Sinclair.

Haie, Charity 16-3 + - Blondes Mädchen, das das vorletzte von 7 Opfern des Molochs wird. Sie wird zur Mumie, als der Moloch sie mit seinem grünen Stab an der Stirn berührt und ihr das Leben aussaugt.

Hall, Angie 21-2 + - Model der Agentur von Brenda Jones, die von Lady X ermordet wurde. Dunkelhaarig und dunkle Augen. Wird von Tokata getötet und

dadurch zum Zombie. Sie stirbt endgültig durch eine Silberkugel aus Sukos Beretta.

Hamilton, Don 7-1 - Captain der New Yorker City Police. Polizist der alten Schule. Er ist unbestechlich, geht mit dem Kopf durch die Wand und kennt keinen Pardon gegenüber Gesetzesbrechern. Trotz seiner rauen Schale hat er einen weichen Kern. John Sinclair lernt ihn kennen, als er in New York das Horror-Taxi des Spuks jagt-

Hammond 3-2 - Chefkoch auf Darwood Castle, wo John Sinclair auf einer Filmparty Dr. Tod erledigt.

Hang Tau 4-2 - Polizist in London und Anhänger des Schwarzen Drachen. Er ermordet seinen Kollegen Tom Quarry mit dem Messer.

Hanne 17-1 - Bedienung in einem Gasthaus am Rhein um 1650, in dem sich Vater Stephan und Sohn Karel Marek wiedertreffen.

Hansen 9-3 - Wirt eines kleinen Ortes in Schleswig-Holstein, in dessen Nähe das Haus der Hexen-Drillinge steht. Ein jovialer Mann mit roten Wangen und beachtlichem Bauch. Will Mallmann und Suko sind bei ihm abgestiegen, während John Sinclair und Jane Collins im Mädcheninternat ein Zimmer haben, von wo aus sie die Aktionen gegen die Hexen-Drillinge steuern.

Hansen, Ronald 13-3 - Wachtmeister aus Lüneburg, der mit Will Mallmann in der Lüneburger Heide Hamburger Ganoven jagt, die mit Waffen handeln.

Hanson 16-3 - Leiter der Schutzpolizei in London, der die Fahndung nach Jane Collins und Shao leitet, die von Ireus, einem Diener des Moloch, entführt worden sind.

Hanson 6-1 - Unfallarzt, der die Angestellte von Azarin, die den Flammen des von ihr selbst angezündeten Hauses zum Opfer gefallen ist, im Krankenwagen versorgt, sie aber nicht retten kann.

Hanson, Alex 9-2 + - Nachzehrer. Jill Hansons Großvater, der seine Enkelin zu sich ins Grab holt. Er wird

von Bill Conolly mit einer Silberkugel endgültig getötet.

Hanson, Elisa 9-2 - Frau von Lester Hanson, Jill Hansons Mutter. Sie wird zu Myxins Medium und erhält von ihm die Dämonenpeitsche, die John Sinclair ihr abnimmt und behält. Sie wird wieder normal, als John Sinclair Myxin zurückschlägt.

Hanson, Gaylord 9-2 - Elfjähriger Sohn von Elisa und Lester Hanson. Er befreit mit seinem Bruder Michael seinen Vater aus dem Keller ihres Hauses, in den ihn die beeinflusste Elisa Hanson gesperrt hat.

Hanson, Jill 9-2 - Sie folgt dem Ruf ihres Großvaters, der bereits tot, aber ein Nachzehrer ist, und wird von ihm ins Grab gezogen. Sie kehrt zurück und wird später, als John Sinclair den Totenbeschwörer Myxin vertrieben hat und ihr Großvater endgültig tot ist, wieder normal.

Hanson, Lester 9-2 - Vater von Jill Hanson. Er hilft John Sinclair, Myxins Plan zu vereiteln, die Toten von Gateways Friedhof auferstehen zu lassen und sich eine Armee von Untoten zu schaffen.

Hanson, Michael 9-2 - Älterer Bruder von Gaylord Hanson. Er befreit seinen Vater aus dem Keller ihres Hauses, in den ihn die beeinflusste Elisa Hanson gesperrt hat.

Happy Healthy Schönheitsfarm 21-3 - Sie befindet sich in Clichy in der Nähe von Paris. Sie gehört dem englischen Kosmetikkonzern Fariac. Dort will ihr Leiter Francis Drusian Menschen mit seinen aus synthetischem Vampirblut bestehenden Pillen zu Vampiren machen.

Harker 3-3 - Pfarrer in Hawick, der zusammen mit John gegen die Werwölfin Vivian Delano kämpft.

Harley Davidson 5-2 - Sukos Motorrad. Er trägt eine schwarzgrüne Lederkluft.

Haro, Bote der Götter + 18-1 - Atlanter. Hüne mit schwarzem Bart. Von den atlantischen Göttern mit

starken Kräften ausgestattet, damit er deren Botschaften verkündete. Er wird von Myxin aus einem 10000jährigem Schlaf in einer Felshöhle bei »Des Teufels letzte Finger« erweckt. Er war in Atlantis der Beschützer und Geliebter Karas. Er stirbt durch den Pfeil eines Todesengels von Asmodina. Im Haus der jammernden Seelen stirbt er unter den Pfeilen von Asmodinas Todesengeln.**19-3** - (Auftritt in der Vergangenheit) Er beschützt Kara beim Angriff der Dämonen auf die Hauptstadt von Atlantis und lernt dabei John kennen.

Harris, Professor 7-2 + - Leiter einer Privatklinik in London, in der Sheila Conolly ihr Kind zur Welt bringen will. Er ist ein Dämon mit zwergenhaftem Körper, übergroßem Kopf und breitem Mund mit spitzen Zähnen, genannt der Seelenhändler. Der Helfer des Schwarzen Tods stirbt im eigenen Verbrennungsofen, in dem er Sheila und Bill Conolly töten wollte.

Harrison 8-3 - Colonel der Royal Air Force, der den Einsatz des Sinclair-Teams gegen die Leichenhalle des Vampirs Kalurac leitet.

Hart, Harry 9-3 - Sportlehrer in einem Mädcheninternat in Schleswig-Holstein. Er ist von einem Dämon besessen und wird durch Johns Kreuz wieder normal.

Hartley, Dennis 15-1 - Chiefinspektor bei Scotland Yard. Graue Augen. Er jagt mit John Sinclair Lady X, die jedoch von Tokata, dem Samurai des Satans, gerettet wird.

Hartmann 4-1 - Oberkommissar in Nürnberg, der im Fall Marion Baumann ermittelt, die durch plötzlichen Herztod stirbt, verursacht durch den Londoner Bibliothekar Victor Jory, der mit Voodoo experimentiert.

Hartmann, Rolf 13-3 - Lehrer in der Lüneburger Heide. Er muß nach seiner Begegnung mit den untoten Wikingern in einem Hünengrab in der Lüneburger Heide in psychiatrische Behandlung.

Haupt, Frl. 13-3 + - Lehrerin in der Lüneburger Heide. Kollegin Rolf Hartmanns. Sie stirbt durch die Axt eines untoten Wikingers, die Suko zugehackt war.

Haus der jammernden

Seelen, Das 18-1 - Wer in diesem Haus in der Nähe von Leeds/England stirbt, wird ein Teil dieses Hauses und geht ein in die Mauern, das Dach oder das Gebälk. Es war von einem Druiden bewohnt, der Verbindung zum Spuk hatte. Heute ein Supermarkt. Die Wände des Hauses seufzen, stöhnen, ächzen und atmen keuchend. In der Lagerhalle des Supermarkts dringt aus Spalten in den Wänden Blut.

Hawick 3-3 - Ort in Nordwestengland. In der Nähe befindet sich eine Anstalt, in der sich der Arzt Dr. Ramon Cazalis mit der Lykanthropie (Wahnvorstellung, in einen Werwolf verwandelt worden zu sein) beschäftigt und ein Serum entwickelt hat, mit dem er Schwachsinnige in Werwölfe verwandelt.

Heilige Silbe, Die - Siehe AUM.

Helder 4-2 - Captain der Londoner Polizei. Leiter des größten Reviers in Soho/London am Soho Square, wo 200 Beamte in 3 Schichten rund um die Uhr arbeiten.

Helga 9-3 - Schülerin in einem Mädcheninternat in Schleswig-Holstein, in dessen Umgebung furchtbare Morde geschehen. Sie ist wie andere Mädchen im Internat vom Teufel besessen.

Hell 10-2 - Disco in einem Schloß in der Nähe von Kilchanny, die von dem Ghoul Mr. Grimes betrieben wird.

Henley-on-Thames 26-1 - Ort in der Nähe von London. In seiner Nähe, direkt an der Themse, steht ein Hexenturm. Dieses Gebiet wurde einst von alten Hexengeistern in Besitz genommen. Diese hatten alles unter Kontrolle, was in diesem Gebiet wuchs. Heute steht auf dem Land das Treibhaus des Londoner Blumenhändlers Ernest Goring.

Herby 7-3 - Ein Oldtimer aus Hickory/Arizona, der sich in den alten Legenden des Landes auskennt. Er führt John Sinclair und Suko zum Grab des Höllenreiters Maringo, der vom Schwarzen Tod erweckt wurde. Später bringt er Suko mit dem Mediziner Tanzender Bär zusammen, von dem Suko erfährt, wie er den Höllenreiter besiegen kann.

Hereos, Konstantin 6-2 + - Hehler von archäologischen Funden. Mit seiner Gang überfällt er das Schiff, auf dem Jane Collins und Kiriakis auf John Sinclair und Suko warten, die nach dem goldenen Sarg des atlantischen Magiers Myxin tauchen. Er wird ein Opfer der Skelettreitern, die vom Schwarzen Tod geschickt werden.

Herr der Finsternis - Beiname von Asmodis.

Herr der roten Hölle, Der - Name: Nyrana. Er gehört zu den Großen Alten. Aus der Haut dieses Dämons bestehen die drei Riemen von Sukos Dämonenpeitsche.

25-2 - Er tritt an einem Grab in der DDR durch ein geöffnetes Tor in die Leichenstadt mit John Sinclair in Kontakt, nachdem Sukos Dämonenpeitsche von ihm aufgesogen wurde. **25-3** + - Sein Reich ist das Blutland, das er auf Island wieder auferstehen läßt. Es wurde bei den Wikingern zum erstenmal erwähnt. Es ist von roten Blutnebeln durchzogen.

Herr der Zombies und Ghouls - Siehe Xorron.

Herrin der Dunkelwelt - Siehe Alassia.

Hesekiel 30-3 - Prophet des Alten Testaments. Er lebte ca. 500 Jahre v. Chr. und ist der Erschaffer von Johns Kreuz in der babylonischen Gefangenschaft. John erfährt es von einem alten Mann (Makkabäer) in der Vergangenheit, ca. 500 n. Chr. (die Pyramide des Wissens hat John in diese Zeit befördert). Hesekiel hat all sein Wissen, zukünftiges und vergangenes, ins Kreuz hineingelegt mit Hilfe der Erzengel, die das Kreuz geweiht haben. Dämonische Banner, Magie und Glaube vereinigen sich im Kreuz. Er hat auch Zeichen ausge-

wählt, die gegen fremde Magien wirken.

Hexen-Drillinge 9-3 + - Drei alte Schwestern im Rollstuhl in Schleswig-Holstein, die den Teufel verehren. Stina, ein Werpanther, und Elisa, ein Werwolf, sterben durch eine Silberkugel. Martha, ein Wertiger, durch die Dämonenpeitsche. Sie sind Nachkommen von drei Hexen, die vor 300 Jahren verbrannt wurden.

Hexeninsel 26-3 - Eine kleine, öde Insel am südlichen Ende des Ärmelkanals. Auf ihr wurden im Mittelalter Frauen ausgesetzt, die man für Hexen gehalten hat. In einer Höhle liegen viele zerfallene Skelette. Sie ist ein Sterbeplatz der Hexen. Jane Collins wird von der Oberhexe Wikka auf die Insel gebracht. John Sinclair und Suko versuchen noch, sie zu retten, aber es gelingt ihnen nicht.

Hexenturm 26-1 + - Er steht in Henley-on-Thames. In ihm sind während der Hexenverfolgungen im Mittelalter viele Hexen gefangengehalten, gefoltert und getötet worden. Das Blut dieser Hexen durchdringt die Mauern des Turms und tränkt auch die Erde des umliegenden Landes, so daß es auch die Treibhäuser des Blumenhändlers Ernest Goring verseucht. Der Hexenturm brennt nieder, als John Sinclair die Wände mit seinem Kreuz attackiert.

Hexer mit der Flammenpeitsche, Der - Siehe Belphegor.

Hexer von Paris, Der - Siehe Belphegor.

Hickory 7-3 - Kleiner Ort in Arizona, wo Suko und John den vom Schwarzen Tod erweckten Höllenreiter Maringo vernichten.

Higgins 4-1 - Stellvertretender Personaldirektor an der Universität London, den John Sinclair nach Victor Jory fragt, der Bibliothekar an der Uni ist. Jory hat mit Voodoo zehn junge Mädchen getötet.

Higgins, Professor 13-1 - Chefarzt im Westminster Hospital, in dem John Sinclair seine Wunden nach der Vernichtung des Schwarzen Tods auskuriert. Als Johns Geist durch den roten Kristall, den er von Goran, dem Anführer der Schwarzen Vampire, erhalten hat, seinen Körper verläßt, hält Higgins John für tot.

Hiller, Alma 6-3 - Frau des Gastwirts Horace Hiller. Sie weiß, daß sie ihre Tochter Marion, die zur Vampirin wurde, nicht mehr zurückholen kann, und erlöst sie von ihrem untoten Dasein, indem sie Marion in den Bach ins fließende Wasser drängt, wo sie vergeht.

Hiller, Horace 6-3 - Gastwirt, der einen Gasthof in Bullstone in Schottland betreibt. Seine Tochter ist zur Vampirin geworden, und er will verhindern, daß sie von zwei Männern aus London getötet wird. Deshalb liefert er John Sinclair und Suko an die Vampirinnen aus.

Hiller, Marion 6-3 + - Tochter des Gastwirtpaars Horace und Alma Hiller. Sie wurde zur Vampirin und haust mit den Vampirinnen Elena Kiriakis und Bella Stanford in einer alten Mühle in der Nähe ihres Heimatortes Bullstone in Schottland. Sie wird von ihrer eigenen Mutter von ihrem Vampirdasein erlöst, indem diese sie in den Bach ins fließende Wasser drängt.

Hirmer, Otto 10-3 - Bauer in Waldeck im Bayerischen Wald, dessen Mutter stirbt. Als der Totengräber Spatzek ein Grab für sie aushebt, erwacht das Skelett des mittelalterlichen Albertus Krogmann zum Leben und rottet fast den Ort aus, bevor John Sinclair ihn vernichten kann.

Hoang Tu 1-3 - Ein Mongole, der in Zhigatse in Tibet lebt. Er ist ein Vertrauter Mandra Korabs und stirbt durch Diener der Göttin Kalhori.

Hoff, Gisela 9-3 - Schülerin in einem Mädcheninternat in Schleswig-Holstein und Freundin von Hans Schneider, der ein Opfer der Hexen-Drillinge wird.

Holl, Herby 15-1 - Ein Werbemann, der mit seinem

Freund Derek Summer auf Abbey's Island landet, einer kleinen Insel an der Ostküste Englands, als sie Schwierigkeiten mit ihrem Motorboot haben. Sie geraten in die Auseinandersetzung Dr. Todds mit John Sinclair.

Hölle - Sie ist vielschichtig, es gibt unzählige Arten und Variationen. Sie ist zu vergleichen mit einer Zwiebel, jede Schicht ist eine andere Dimension. Sie entstand, als der Erzengel Michael den aufsässigen Luzifer mit dem Schwert besiegte und in die Tiefen der Finsternis verdammt, wo er als Fürst der Hölle ein gewaltiges Reich aufbaute. Luzifer sammelte die Bösen, die Wesen der Finsternis, um seinen Thron und gab ihnen den Auftrag, für immer und alle Zeiten gegen die Kräfte des Lichts zu kämpfen. Während die Wesen der Finsternis weiter von den Engeln verstoßen wurden, nahm Luzifer sie gern auf. Sie ist in viele Machtblöcke aufgeteilt, darunter den von Asmodis, der Großen Alten, der japanischen Götter, der Wolfsmagie aus Urzeiten und vieler fremder Mythologien. Es ist nicht möglich, sie unter einen Hut zu bringen. Immer wieder spalten sich einzelne Gruppen ab, die sich selbständig machen wollen. Jeder Machtbereich existiert in einem eigenen Reich, seiner eigenen Dimension. Es gibt Grenzen, die nicht überschritten werden sollen, aber immer wieder gibt es welche, die sich nicht daran halten. In einem Land vor der Hölle, das eine wüstenähnliche Vegetation besitzt, leben zahlreiche namenlose Dämonen.

Höllenschlange - siehe Apep.

Höllensumpf, Der 19-3 - Liegt im Tal der schweigenden Steine und besteht aus einer schwarzen, zähen Masse wie noch nicht erkalteter Teer. Die Oberfläche wirft ständig Blasen, aus denen faulig riechende Dämpfe steigen, wenn sie zerplatzen. In ihm leben Ghouls. Der Höllensumpf ist die Brut- und Geburtsstätte der Monster und Dämonen, auch die des

Schwarzen Tods, der von den Großen Alten geschaffen wurde.

Höllentochter - Siehe Asmodina.

Hollering, Bernd »Bernie« 17-2 - Kollege von Will Mallmann beim BKA. Auf der Jagd nach zwei Bankräubern wird er von einem Gangster angeschossen.

Holleroy 5-2 - Strumpffabrikant und Klient von Jane Collins. Sie hat dessen eigenen Sohn als Erpresser Holleroys überführt. Auf seiner Party wird Jane vom Teufelsgeiger Zarcadi entführt.

Hollister, Dr. 4-1 - Polizeiarzt bei Scotland Yard, der den plötzlichen Herztod von Nelly Parker in einem Londoner Restaurant untersucht und zu Superintendent James Powell geht, weil er mehr hinter dem Fall vermutet.

Holloway, Rick 19-2 + - Ein Teufelsdiener, der in Miltonburry, einem kleinen Ort in Wales, ein Haus besaß, in dem er durch eine Standuhr mit dem Teufel kommunizierte. Er schloß einen Pakt mit ihm und führte ihm die Seelen von Kindern zu, die zu Monstern mit Teufelsfratzen wurden. Da man Holloway für das Verschwinden der Kinder verantwortlich machte, stellte man ihn, und der Bürgermeister des Ortes tötete ihn mit einer Flinte. Die Standuhr erbte irgendwann der Londoner Antiquitätenhändler Don Mitchell, der in einem Haus in der Nähe von Miltonburry Verlobung mit der Schauspielerin Nadine Berger feiern will. Dort taucht Holloway als Zombie auf und vergeht, als John Sinclair die Teufelsuhr mit Desteros Schwert zerschlägt.

Hook, Billy 16-1 + - 28jähriger Fischer aus Grynexxa/Wales. Drahtiger schwarzhaariger Mann mit Dynamit in den Fäusten. Er fährt mit seinem Fischerboot hinaus in die Cardigan Bay, weil er mit seinem Freund Gard Layton die Nebelwolke untersuchen will, die auf dem Meer liegt und für die Alterung des Jungen Phil von Ärssen verantwortlich ist. Er verändert sich ebenfalls, als er durch den Nebel fährt, wird zum Monster

und will seine eigene Frau töten, was Bill Conolly mit einer Silberkugel verhindert, die ihn vernichtet.

Hook, Harriet 16-1 - Frau des Fischers Billy Hook, die fast von ihrem zum Monster gewordenen Mann getötet wird.

Hopkins, Sheila 1-2 - Sie studiert Kunstgeschichte. Als sie ihren Vater Sir Gerald Hopkins und ihren Verlobten durch den Dämon Sakuro verliert, lernt sie Bill Conolly kennen und wird später seine Frau. Siehe Conolly, Sheila.

Hopkins, Sir Gerald 1-2 + - Vater von Sheila Conolly, Besitzer eines Chemie-Konzerns. Er gerät in den Bann des Dämons Sakuro. Sein Körper wird durch das Ra-Amulett in Staub verwandelt, durch das auch Sakuro vernichtet wird, doch seine Seele existiert in einem dämonischen Zwischenreich weiter. **7-2** - Er meldet sich über Telefon aus dem Jenseits bei Sheila im Krankenhaus, wo sie ihren Sohn Johnny zur Welt bringen will, und warnt sie vor ihrem Arzt Professor Harris.

Horis 23-3 - Dämonen, die in Asmodinas Todeslabyrinth leben. Sie haben große Augen mit weißen Pupillen. Ihre Haut ist braunweiß und wirkt durchlöchert, und sie haben lange, abstehende Ohren. Sie fressen mit ihren scharfen Reißzähnen alles - Mensch und Tier.

Horlin 11-2 - Ein Dorf in der Grafschaft Dorset, das nicht auf normalen Karten verzeichnet ist. Die meisten Häuser sind alt und einstöckig. Der Marktplatz ist ohne Kirche und Gasthof. Es gibt nur einen alten Brunnen, in dessen Mitte die Steinfigur einer jungen, aber überaus häßlichen Hexe auf einem Sockel steht. Sie hat die steinernen Arme ausgestreckt, in der rechten Hand hält sie den Kopf eines Ziegenbocks, das Abbild des Teufels. In Horlin befindet sich das Buch der grausamen Träume. Es ist im Besitz von Gerald McKenzie.

Horror Tours 3-1 - Name eines Reisebüros in London, das Horror-Reisen nach Rumänien in die Karpaten

organisiert. Der Besitzer ist Janos Ruff, der von Dr. Tod beeinflusst ist. Teilnehmer an der ersten Reise sind John, Bill Conolly und die Privatdetektivin Jane Collins, die auf dieser Reise John und Bill kennenlernt.

Horrorland 26-2 - Fantasie- und Horrorpark in der Nähe von London. Dort wird der Geist des Massenmörders »Jack the Ripper« wieder lebendig und mordet weiter.

Horror-Oma - Spitzname von Lady Sarah Goldwyn.

Horror-Reiter - Die vier Reiter der Apokalypse. Sie sind die Boten des Todes und bringen die vier großen Plagen Krieg, Pest, Tod und Hunger über die Menschheit, um sie dem Satan gefügig zu machen. Sie reiten auf schwarzen Pferden, die Schwefel und Feuer speien, und haben Knochenklauen und Skelettfratzen. Sie stecken in uralten Rüstungen und sind mit Lanzen bewaffnet. Sie sind die Diener der Erzdämonen AEBA. Jeder hat einen der Buchstaben auf seiner Brust. Früher kämpften sie mit dem Schwarzen Tod zusammen. Johns Kreuz kann sie nicht zerstören, sondern nur in ihre Welt zurückbefördern. Aus ihren Schwertern schlagen bläuliche, knisternde Flammen. Sie können sich von einem Moment zum anderen in Luft auflösen. Sie werden von John mit seinem Kreuz ins Reich des Spuks zurückgeschleudert. **7-3** - John begegnet ihnen zum erstenmal im Reich des Spuks, in das ihn der Schwarze Tod geschleudert hat, als er in Arizona gegen den Höllenreiter Maringo kämpft. **9-1** - Sie werden von John Sinclair im Kloster Monte Terrano, wo der dämonische Abt Don Alvarez sie beschworen hat, zurückgeschlagen. **12-3** - John wird während der Vernichtung des Schwarzen Todes von der Lanze eines Horror-Reiters verwundet, bevor er sie mit seinem Kreuz vertreibt. **20-1** - Sie werden von ihren Herren in eine Schlacht gegen John geschickt. Dafür befreien sie den teuflischen Abt Don Alvarez, mit dessen Hilfe sie in das Kloster St. Patrick gelangen, und locken dort

John in eine Falle. Sie wollen ihn an einem Baum mit ihren Lanzen töten. John wird von Kara befreit, und mit Hilfe ihres goldenen Schwertes und Desteros Schwert können die beiden drei von ihnen vernichten. Dem letzten gelingt die Flucht.

Horror-Taxi 7-1 - Ein großer schwarzer Wagen mit einem Sarg auf dem Dach. In ihm macht der Spuk New York unsicher.

Hoven, Dieter 25-2 - Unteroffizier der NVA (Nationale Volksarmee der DDR). Nachdem er seinen Kameraden Stefan Franke durch die Skelette aus der Leichenstadt und ihrer weißen Spinnen verloren hat, trifft er auf John Sinclair und seine Begleiter, die nach dem CIA-Agenten Errol Boysen suchen. Er nimmt die Gelegenheit wahr und flüchtet mit ihnen in den anderen Teil Deutschlands.

Hudson Bay 22-1 - Große Meeresbucht im Nordosten Kanadas. Hier, in den riesigen Wäldern, arbeitet der Werwolf und Holzfäller Rock Dale unerkannt als Vorarbeiter, bis er den Ruf seiner Herrin Lupina vernimmt und nach Sibirien geht, um an der Gründung der Werwolf-Elite teilzunehmen.

Hünengräber 13-3 - Vorchristliche Gräberfelder in der Lüneburger Heide. In Norddeutschland übliche Bezeichnung für Megalithgräber. Aus ihnen steigen als Zombies erschlagene Wikinger und Germanen, um eine erneute Schlacht zu schlagen.

Hunter, Mike - Siehe El Jefe.

Hunter, Mike 13-1 - Generalbevollmächtigter des King-Konzerns, deren Besitzerin die Weiße Hexe Damona King ist.

Hunter, Rick 23-2 - Rettet Glenda Perkins vor dem Gangster Bonzo und erschießt ihn. Doch dann stellt sich heraus, daß er ein Dämon ist. Sein Gesicht ist eine silberne Fläche, die von roten Streifen durchzogen ist, und er hat Tentakelarme. Er entführt Glenda ins Reich des Spuks. **23-3 +** - Er gehört zu den Horis, den Dämo-

nen, die in Asmodinas Todeslabyrinth herrschen, und sein richtiger Name lautet Raan. Er stirbt im Kampf gegen John Sinclair im Todeslabyrinth durch eine Silberkugel.

Huxley, Rod 12-1 + - ehemaliger Geheimagent. Er stirbt durch einen Hexenstab, nachdem er John Sinclair davon unterrichtet hat, daß sich das Buch der grausamen Träume in einer Höhle des Hexenberges Brocken im Harz befindet. John findet bei dem Toten ein Bild der toten Karin Mallmann.

I

Ignatius, Pater (Father) - Schmied im Kloster St. Patrick, der für John Sinclair die Silberkugeln für seine Beretta und die Silberspitzen für die Eichenbolzen herstellt. **20-1** - Er erlebt mit, wie die Horror-Reiter das Kloster St. Patrick besetzen.

Ignaz, Bruder 20-1 + - Mönch im Kloster St. Patrick. Er wird von Don Alvarez ermordet, als dieser den Angriff der Horror-Reiter auf das Kloster vorbereitet.

Ilford, Larry 7-2 + - Verstorbener, der in einer Zwischen-dimension lebt und seine Frau anruft, die sich daraufhin an Scotland Yard wendet.

Ilford, Martha 7-2 - Witwe von Larry Ilford, der in einer Zwischendimension lebt und sie aus dem Jenseits anruft. Sie wendet sich daraufhin an Scotland Yard.

Industry Club 28-3 - Club in London, in dem auch Bill Conolly Mitglied ist. Ein anderes Mitglied, Stan Willard, bringt den Affenteufel Sogg-Ra aus Sri Lanka mit, um seinen Kameraden eine Sensation zu bieten.

Insel des Schweigens 25-1 - Eiland des Todes im Japanischen Meer. Sie ist verflucht. Auf ihr hat Emma-

Hoo, Herrscher der Jigoku, der japanischen Hölle, einen Kampfplatz geschaffen, um seine Diener gefügig zu machen. Das ganze Jahr über wird sie von Stürmen umtost. In moderner Zeit wird sie besiedelt, doch es geschehen dort viele Verbrechen, daher wird sie bald wieder geräumt. Dann werden ein Zuchthaus und eine Mülldeponie darauf errichtet. Auf der Insel liegt der Fächer der Amaterasu begraben, bis der Goldenen Samurai ihn an sich bringt, nachdem er im Zweikampf Tokata, den Samurai des Satans, besiegt.

Ireland, Mary 10-2 - Ein Mädchen in der »Disco Hell« des Ghouls Mr. Grimes, das Mike Prentiss anmacht.

Ireus 16-3 + - Leichenwäscher und Fahrer des Leichenwagens, mit dem er Jane Collins verschleppt, um sie dem Moloch zu opfern. Er ist angestellt bei Ennio Costello, dem Bruder des Mafia-Bosses von London, Logan Costello. Er findet den Moloch und will ihm 7 blonde Frauen zuführen, damit er erstarkt. Als der Moloch verbrennt, stürzt er sich zu ihm in die Flammen und stirbt mit ihm.

Island 25-3 - Hier befindet sich das Blutland Nyranas, des Herrn der roten Hölle, aus dessen Haut die Striemen der Dämonenpeitsche hergestellt sind. Es wird vernichtet, als Myxin den Dämon mit dessen eigener Lanze tötet.

J

Jack the Ripper 26-2 - Der Geist des Nachahmungs-täters Ernie Shane taucht wieder auf und will Jane Collins im Vergnügungspark »Horrorland« töten. John und Suko können das verhindern. Doch der Geist des Rippers löst sich auf und fährt in Jane Collins' Körper, die dadurch zur Dienerin der Oberhexe Wikka wird.

Jackson 10-1 - Inspektor bei der Londoner City Police. Er kämpft gegen die Pflanzenmonster des Quintus Peters in der Londoner U-Bahn.

Jackson, Red Head 21-1 - ehemaliger St. Quentin-Zuchthäusler. Wirt einer Kneipe in der South Bronx, die von Zombies überfallen wird. Als er mit seiner Schrotflinte auf die Zombies schießt, trifft er seinen Kellner Angel Zingara tödlich.

Jako 14-3 - Angestellter der Kendo-Schule des Japaners Kuni in London, in der die vier untoten Samurais auftauchen, die mit Tokata die Grausamen Fünf bilden.

James, Stafford 26-3 + - Fahrer des Krankenwagens, mit den Jane Collins, in die der Geist des Rippers gefahren ist, ins Krankenhaus gebracht werden soll. Bei dem durch die Oberhexe verursachten Unfall wird James getötet.

Jamie 24-1 + - Schwarzer, Gangster im Dienst von Logan Costello. Mit zwei Kumpanen lauert er John Sinclair in der Tiefgarage von dessen Apartmenthaus auf. Sie schlagen ihn nieder und tauschen sein Kreuz gegen eine Kopie aus. Das richtige Kreuz liefern sie bei Logan Costello aus, der sie töten läßt, um sie zum Schweigen zu bringen.

Jansson, Sven 12-1 + - Norweger, Geologe, forscht mit seinem englischen Kollegen Arthur Cornwall in der Antarktis. Sie stürzen auf einer Expedition zum Südpol in eine Eisspalte und landen im Reich des Schwarzen Tods. Es ist eine Urweltlandschaft mit Sauriern und Monstern. Sie gelangen auf einen Friedhof mit riesigen schwarzen Grabsteinen, der von einem Riesenraben bewacht wird. **12-2** - Er und Art Cornwall treffen auf dem Friedhof am Ende der Welt mit Will Mallmann und James Powell zusammen. **12-3** - Er stirbt durch den Raben, in dem Karin Mallmanns Geist steckt **Japan 14-3** - Tokata, der Samurai des Satans, entsteigt seinem Grab in einem erloschenen Vulkan und wird zum ersten Mitglied der Mordliga.

Jigoku - Japanischer Name für die Hölle.

Jill 2-1 + - 20jähriges Mädchen aus London, das im Horror-Kabinett in Tonbridge ein Opfer Dr. Todds wird.

Jill 26-2 - Heroinsüchtiges Mädchen, das mit ihrer Freundin Muriel im Gruselpark »Horrorland« in der Nähe von London ein Rauschgiftversteck ihres Dealers Freddy sucht. Während sie flüchten kann, wird Muriel ein Opfer des Rippers.

Johanna, Constanze, Friederike, Marika und Martha
- **17-2** + - Junge Mädchen, Dienerinnen des Vampir-Grafen Fariac auf dessen Burg am Rhein gegenüber dem Loreleyfelsen um 1650, die der Vampir-Graf zu Vampirinnen machte.

Jones, Brenda 21-2 + - Leiterin einer Model-Agentur. Sie wird von Lady X ermordet, damit diese ihre Stelle einnehmen kann. Lady X braucht ihre Models, um ihre Pläne mit der Schönheitsfarm und den Vampir-Pillen zu verwirklichen.

Jory, Victor 4-1 + - Bibliothekar in London, der auf Haiti dem Voodoo-Zauber verfallen ist. Er tötet in England und auch in Deutschland 10 Mädchen durch Voodoo, um sie später als Zombies wieder aufstehen zu lassen und für Terroraktionen zu benutzen. Er wird von den Zombies getötet, kann aber John noch vorher warnen. Den Fall in Deutschland bearbeitet Will Mallmann, der nach London reist und John kennenlernt.

Jovanka 22-1 - Lebt in Sibirien in der Nähe des Ölcamps, in dem Lupinas Werwölfe ihre Werwolf-Elite ins Leben rufen und alle Bewohner zu Werwölfen machen wollen. Auch Jovankas Bruder Boris wurde durch Oleg Brassow zum Werwolf. Unter den Drohungen Brassows, sie zu töten, lockt sie John Sinclair in eine Falle, in der er durch den Werwolf Boris sterben soll. Doch Sinclair gelingt es, Boris zu töten. Jovanka hilft ihm, die Werwölfe an der Gründung der Werwolf-Elite zu hindern.

June, Gladys, Mandy, Monica, Paula 16-3 + - Blonde Mädchen, die dem Moloch von seinem Mentor Ireus zugeführt werden, damit er erstarkt. Jane Collins soll sein letztes Opfer werden.

Jure, Petroc 8-1 + - Holzfäller in Petrila, Transsylvanien/Rumänien. Untermieter von Frantisek Marek. Er ist dazu ausersehen, den Schwarzen Grafen Kalurac wieder zum Leben zu erwecken. Er wird danach von D. Kalurac gebissen und als Vampir von Frantisek Marek gepfählt.

Kalhuri 1-3 + - Dämonengöttin in Zhigatse/Tibet, die von John, Suko und Mandra Korab mit dem Zauberstab des Gottes Shiddhu vernichtet wird, den John Sinclair ihr in den Rachen wirft.

Kalurac, D. - Genannt der Schwarze Graf, Neffe des gefürchteten Vlad Dracula. Er wohnt auf einer Schloßruine auf einem Hügel in der Nähe von Petrila. **8-1** - Er wird von Petroc Jure zum Leben erweckt, indem dieser das Blut einer Hyäne auf Kaluracs Asche tropfen läßt. Er will die Vampirfamilien von Europa zu einer Allianz des Blutes vereinigen. **8-2** - Er läßt Sheila und Johnny Conolly entführen und verlangt von John Sinclair, daß sich dieser gegen die beiden austauschen läßt. **8-3** + - Er wird von John Sinclair mit Frantisek Mareks Eichenpfahl gepfählt.

Kamosana 25-1 - Direktor auf der Insel des Schweigens, auf der der Fächer der Amaterasu liegt und der Zweikampf zwischen Tokata und dem Goldenen Samurai stattfindet.

Kandor 19-3 - Krieger in Atlantis, der im Kampf gegen die Diener des Schwarzen Tods Eltern, Bruder und zwei Schwestern verloren hat.

Kapelle bei Lilington 2-2 + - Sie liegt in der Nähe von Newcastle, besteht aus dicken Steinen und hat eine stabile Holztür als Eingang. Rechts und links der Tür stehen auf Sockeln zwei Steinfiguren. Es sind Monster. Die rechte sieht aus wie eine asiatische Göttin mit sechs

Armen und Spinnenbeinen. Die andere ist ein Vogel mit zwei langen Hälsen. Sie sind die Wächter der Kapelle. Diese Monster werden lebendig und greifen an, doch John kann sie mit Silberkugeln vernichten. In einer Nische in der Kapelle findet er den Kelch des Feuers. Dieser besteht aus purem Gold, ist mit Edelsteinen besetzt und mit uralten christlichen Symbolen versehen. Als John den Kelch aus der Kapelle schafft, stürzt diese in sich zusammen.

Kara 18-1 - 1. Auftritt. Genannt die Schöne aus dem Totenreich. Ihr Geist schwebt zwischen den Dimensionen. Als Myxin ihren Geliebten aus Atlantis, den Götterboten Haro, aus seinem 10000jährigen Schlaf erweckt und dieser in Todesgefahr gerät, erscheint sie durch ein Dimensionstor, das Wandmosaik im Labor der Firma Fariac Cosmetics, wo John Sinclair gerade Ermittlungen anstellt. Sie hat langes schwarzes Haar, das bis über die Schultern fällt. Ihre Haut ist gebräunt wie bei jemandem, der frisch aus dem Urlaub zurückkehrt. Das Gesicht ist schmal, der Mund vielleicht ein wenig zu klein, dafür sind die Wangenknochen stark ausgebildet. Sie trägt ein goldenes Schwert mit einer schmalen Klinge bei sich. Sie kommt aus dem Totenreich. Sie sagt zu John, daß sie einen starken Hilferuf empfangen hat und daß jemand ihn dringend braucht. Dann nimmt sie ihn mit auf eine Dimensionsreise und teleportiert ihn zu Myxin. Kara ist auf der Suche nach dem Trank des Vergessens, der wie das goldenen Schwert ein Erbe ihres Vaters ist. Sie beschließt, sich mit Myxin zu verbünden und gemeinsam gegen die Mächte der Finsternis zu kämpfen. **19-3** - Tochter des Delios, Führer und Weiser von Atlantis. Sie trägt ein hellblaues Gewand, das durch goldene Spangen an den Seiten zusammengehalten wird. **23-2** - Zusammen mit Myxin stellt sie einen Diener des

Spuks und erfährt, daß Logan Costello im Auftrag des Spuks, der sich mit Asmodina zusammengetan haben soll, etwas gegen das Sinclair-Team unternehmen will. Dann wird Glenda Perkins entführt, und Kara beschwört Asmodina bei den Flammenden Steinen, um ihr im Tausch gegen Glenda Perkins den silbernen Nagel anzubieten. **23-3** - Kara baut mittels ihres Schwertes und des Allsehenden Auges auf Johns Kreuz eine magische Brücke auf, auf der John und Glenda Perkins aus Asmodinas Todeslabyrinth auf diese Welt zurückgerissen werden. **24-1** - Zusammen mit Myxin rettet sie die Wahrsagerin Tanith vor den Todesengeln der Asmodina. **29-1** - Sie gerät in die Gewalt der Mordliga in deren Bunker in Feuerland und soll das Opfer von Piranhas werden. Myxin und John Sinclair retten sie. **30-2** - Sie will mit Myxin versuchen, für John Sinclair das Buch der sieben Siegel zu übersetzen. **30-3** - Sie beschwört im Garten von Bill Conollys Bungalow mit ihrem goldenen Schwert die Pyramide des Wissens, die John Sinclair aus dem Land der Drachen zurückholen soll.

K

Karl 9-3 - Fahrer eines Lebensmittelhändlers in einem kleinen Ort in Schleswig-Holstein in Deutschland, der die Hexendrillinge beliefert.

Kastner, Dr. 9-3 - Biologielehrer in einem Mädcheninternat in Schleswig-Holstein, in dessen Umgebung furchtbare Morde geschehen. John Sinclair und Jane Collins treten als Lehrer ins Internat ein, um diese Morde aufzuklären.

Katmandu 18-2 - Hauptstadt von Nepal. Entfernt sind die Gipfel des Himalaya sichtbar. Die Stadt liegt ca. 1300 Meter über dem Meeresspiegel und ist Ausgangspunkt von Himalaya-Expeditionen. Im ärmeren Teil

liegt ein Tempel, zu dessen Eingang eine breite Treppe führt. Hier leben die Gegner des goldenen Buddhas. Der Abt heißt Brahdana. Er bewahrt in einem kleinen Schrein den heiligen Stab Buddhas auf. Nur ein Würdiger ist in der Lage, den Schrein zu öffnen. Suko gelingt es. Der Abt überläßt ihm den Stab, damit er den goldenen Buddha vernichten kann. Der Stab bleibt von da an im Besitz Sukos.

Kelch des Feuers - Meisterarbeit eines Goldschmiedes, der im 5. Jahrhundert gelebt hat. Er hat die Form eines schmalen Tiegels und besteht aus Gold. Die Seitenwände sind mit Edelsteinen besetzt. Christliche Symbole sind in die Außenseite eingraviert, so daß sich selbst Asmodis nicht an ihn heranwagt. **2-2** - (Zum erstenmal erwähnt) Er befand sich

über Jahrhunderte in einem Kloster in der Nähe von Billon in den Vogesen, bis er in der Zeit der Inquisition nach England geschafft und in einer Kapelle in der Nähe von Lilingtown bei Newcastle eingemauert wurde.

Dämonen haben die Kapelle mit einem Bann belegt, damit niemand den Kelch stehlen kann. Als John den Kelch aus der Kapelle holt, stürzt diese zusammen. Im Elsaß vernichtet John mit ihm die Teufelsmönche. **14-**

1 - Er steht in einem Schrank in John Sinclairs Apartment. Über ihn nimmt der von Asmodina gefangen gehaltene Myxin Verbindung mit John auf. **24-1** - Zu ihm gehört eine Kugel, die genau in seine Öffnung paßt. Sie befindet sich im Besitz der Wahrsagerin Tanith, die durch sie Verbindung mit John Sinclair aufnimmt. Im selben Moment wird John Sinclair von einem feurigen Strudel, der

aus der Kelchöffnung kommt und in dem sich das Antlitz von Asmodis abzeichnet, erfaßt und auf das Tor zur Hölle zugeschleudert. **24-3** - Auf ihm befinden sich Zeichen einer alten christlichen Sprache, die bedeuten: »Und nun wahrlich, wahrlich, ich sage dir: Vertraue dem Geist, der dich leitet, Gutes zu tun, ja,

rechtschaffen zu handeln,ndemütig zu wandeln, gerecht zu urteilen. Und dann, oder dadurch, wirst du all dies wissen, was du dir wünschst, die zu den Dingen der Gerechtigkeit gehören, sofern du das große Vertrauen in die Sache des Guten hast.«

Kermitt, Walter 18-1 + - Nachtwächter im Supermarkt, der sich dort befindet, wo früher das Haus der jammernden Seelen stand, in dessen Wände der Druide Khylon von Asmodis eingemauert wurde. Er wird von einem von Asmodinas Todesengeln, der plötzlich im Supermarkt auftaucht, mit einem Pfeil getötet.

Key Largo 20-2 - Kleiner Ort auf der gleichnamigen größten Insel der Florida Keys. Hier holt Dr. Tod das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa vom Grund des Meeres.

Khylon 18-1 + - Druide, der von Asmodis in die Wände eines Hauses eingemauert wurde, das von da an den Namen »Das Haus der jammernden Seelen« trug. Davor hat er lange in dem Haus gelebt und mit fünf Hexen dem Satan gedient. Als jemand den Festplatz, auf dem sie Feste der Grausamkeit feierten und Menschen opferten, zerstörte, wurde er von Asmodis für sein Versagen bestraft. Er fleht John Sinclair an, ihn zu töten. Dann wird er von Asmodis mitsamt den fünf Hexengeistern aus den Wänden befreit, damit sie John Sinclair töten. Dieser und Kara vernichten ihn und die Hexengeister mit dem Kreuz und dem goldenen Schwert.

Kiboran, Patrick 19-2 - Bürgermeister von Miltonburry/Wales, wo das alte Haus des Trödlers Rick Holloway steht, der von einem seiner Vorgänger als Teufelsdiener erschossen wurde. In einem Haus in der Nähe der Stadt will der Londoner Antiquitätenhändler Don Mitchell mit der Schauspielerin Nadine Berger Verlobung feiern.

Kiddlar, James 22-3 + - Besitzer einer Whiskeybrennerei in Avoca/Irland und Vater von Rose Kiddlar,

die als erste die Wölfe in Avoca sieht. Er wird von einem der Wölfe totgebissen.

Kiddlar, Rose 22-3 - 9jähriges Mädchen mit rotem Haar und Zöpfen wie Pippi Langstrumpf. Ihre Eltern haben in Avoca/Irland eine Whiskeybrennerei. Sie begegnet als erste den Wölfen, die plötzlich in Avoca auftauchen.

Kilchanny 10-2 - Kleiner Ort in Schottland in der Nähe von Glasgow. In der Nähe befindet sich Mr. Grimes' Schloß-Disco »Hell«.

King, Damona - Weiße Hexe. Sie lebt in Schottland. Ihre Mutter war eine Hexe, sie hat an ihrem Sterbebett geschworen, die Mächte der Finsternis zu bekämpfen. Von ihrem Vater hat sie den King-Konzern in Großbritannien geerbt. Sie trägt einen schwarzen Stein an einer Kette, der als Indikator das Böse anzeigt. Durch den Stein kann sie mit ihrer toten Mutter in Verbindung treten. Sie ist mit Mike Hunter, dem Generalbevollmächtigten des King-Konzerns, liiert. (DAMONA KING - Horror-Serie im Bastei-Verlag, 107 Bände vom 1979 bis 1983; Fortsetzung in der Reihe Bastei-Gespenster-Krimi, jeder 4. Band von Nr. 501 bis 585. Letzter Band 1984.) **13-1** - Durch ihren schwarzen Stein hat sie Verbindung mit John Sinclair, folgt ihm ins Reich Asmodinas und wird mit ihm durch das Kreuz zurück auf die Erde gebracht.

King, Vanessa 13-1 - Verstorbene Mutter von Damona King, die mit ihr durch einen magischen schwarzen Stein in Verbindung treten kann.

Kiriakis 6-1, 6-2 + - Grieche. Ein Zauberer, Beschwörer und Wunderheiler in Athen. Er behauptet, in Atlantis ein Weiser gewesen zu sein. Er ist der Vater von Azarin. Er stirbt durch das Messer eines Gangsters, nachdem er John Sinclair die Stelle gezeigt hat, an dem der atlantische Magier Myxin in einem goldenen Sarg unter

dem Meer in einem 10000-jährigen Schlaf liegt, in den ihn der Schwarze Tod versetzt hat. Vor seinem Tod muß John Sinclair ihm noch versprechen, seine Tochter Elena, die zum Vampir wurde und in einer Mühle in Schottland lebt, zu erlösen.

Kirst, Elfriede 11-1 - Kollegin von Karin Becker, die mit einer Schulklasse zur Hochzeit der Kollegin in den Odenwald fährt, wo der Bus vom Schwarzen Tod entführt wird.

Klinger, Karin 4-1 - Freundin von Marion Baumann in Nürnberg. Sie alarmiert die Polizei, als Marion in ihrer Wohnung einen plötzlichen Herztod stirbt, den der Bibliothekar Victor Jory in London verursacht hat, indem er eine Nadel in eine Puppe sticht, die Marions Aussehen hat.

Kloster der Finsternis 2-2 - Kloster bei Billon in der Nähe von Colmar in den Vogesen. In ihm hausen die Teufelsmönche, die sich immer wieder Opfer aus dem Ort holen, bis es John Sinclair und dem Bürgermeister von Billon, Pierre Saval, gelingt, sie mit dem Kelch des Feuers zu vernichten.

Kloster St. Patrick - Es liegt in den schottischen Highlands in der Nähe des Ortes Peelham. Eine kaum befahrene Straße, erst Asphalt, dann Schotterweg, führt von dort hinauf. Es ist ein gewaltiges Bauwerk, eine Trutzburg des Guten. Am Tor befinden sich schwere Riegel. Mitten im Hof steht ein Baum. Die Schmiede, die von Pater Ignatius betrieben wird, hat eine gemauerte Feuerstelle, eine lange Bank und einen hohen Schrank, in dem Pater Ignatius das Silber für die Kugeln aufbewahrt, die er für John gießt. Dieses stammt aus Minen, die der Kirche gehören, und wird zweimal im Jahr zum Kloster gebracht. Der Frühstücksraum ist karg eingerichtet, einziger Schmuck sind schlichte braune Holzkreuze. Die Mönche sind Einsiedler, die das Kloster nur verlassen dürfen, wenn ein triftiger Grund dafür vorliegt. Der Abt ist über 70

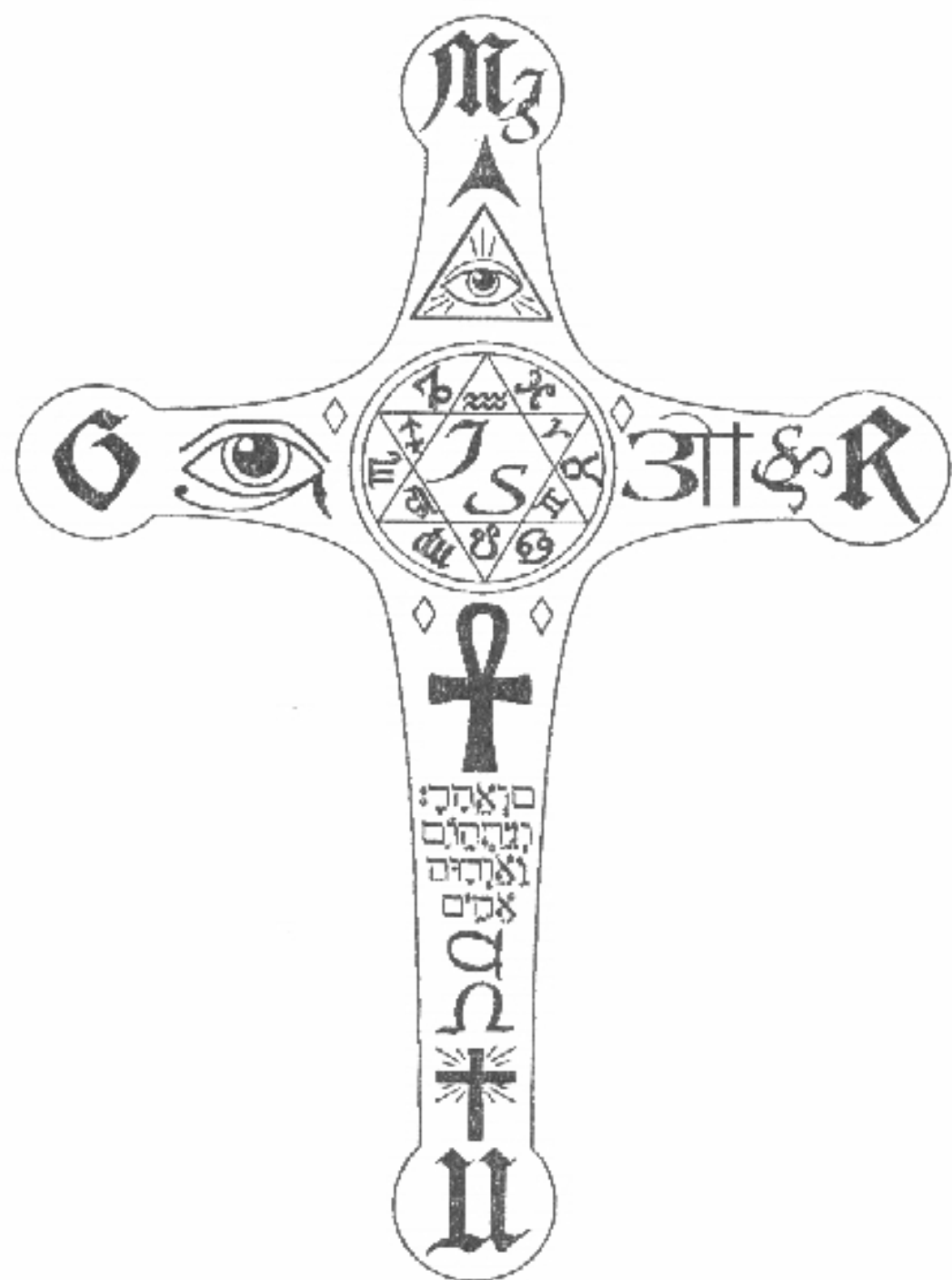
und hat einen schneeweißen Haarkranz. **20-1** - Die Horror-Reiter dringen mit Hilfe des dämonischen Abts Don Alvarez in das Kloster ein, werden jedoch von John Sinclair und Suko vertrieben.

Königin der Wölfe - Siehe Lupina.

Konos 6-2 + - Leibwächter des Gangsters Hereos. Er stirbt beim Überfall auf das Schiff des Kiriakis, von dem aus John Sinclair und Suko nach dem goldenen Sarg tauchen, in dem der kleine atlantische Magier Myxin in einem 10000jährigen Schlaf liegt.

Korab, Mandra - Inder. Er stammt aus einem alten, wohlhabenden Maharadscha-Geschlecht und lebt in Kalkutta. Er hat eine bronzefarbene Haut und bewegt sich geschmeidig. Er trägt einen hellen Turban siebenfach geschlungen. Er hilft Armen durch Spenden. Unter anderem beherrscht er die Kunst der Hypnose. Er interessiert sich für indische und asiatische Sagen und ist ein besonderer Feind der Göttin Kali. Er hat sein Leben dem Kampf gegen das Böse gewidmet. **1-3** - (1. Auftritt) Er ist ein Freund von Professor Bannister, der John an ihn verweist, als dieser nach der Dämonengöttin Kalhori sucht. Zusammen mit John vernichtet er die Göttin Kalhori in Tibet.

Kreuz John Sinclairs - Johns ultimative Waffe gegen das Böse und die Mächte der Finsternis. Sein Aussehen: handtellergroß, an den Enden kreisförmig abgerundet. Es hängt an einer Kette aus geweihtem Silber. Am oberen Ende des senkrechten Balkens befindet sich das M als Zeichen für den Erzengel Michael in gotischer Schrift (Hesekiel, der Schöpfer des Kreuzes, hat die späteren Schriften und Sprachen vorausgeahnt). Unter dem M befindet sich das Allsehende Auge; es ist das Auge der Vorsehung, in einem Dreieck vereint, das nach oben weist. Auf dem rechten Querbalken (vom Betrachter aus gesehen) steht am Ende der Buchstabe R für den Erzengel Raphael, links



daneben ist die heilige Silbe AUM abgebildet. Am Ende des linken Querbalkens steht das G für den Erzengel Gabriel, rechts daneben das Auge des Horus. Zwischen dem Auge des Horus und der heiligen Silbe AUM ist ein Sechseck abgebildet, das aus zwei übereinanderliegenden Dreiecken besteht, deren Spitzen nach oben und unten zeigen, darum ist ein Kreis gezogen. Das Dreieck mit der Spitze nach oben symbolisiert die Kräfte des Lichts, das nach unten zeigende die Kräfte der Dunkelheit. Der Kreis beinhaltet seltsame Zeichen. Hinzu kommen noch die beiden Buchstaben in der größten freien Fläche, das J und das S, die Initialen John Sinclairs, des Sohnes des Lichts. Unterhalb des Sechsecks ist das Ankh-Kreuz abgebildet, das Symbol der immerwährenden Kraft und der Unzerstörbarkeit des Kreuzes. Unter dem Ankh-Kreuz stehen seltsame Zeichen, die der altjüdischen Geheimlehre Kabbala entstammen. Es sind Urformeln, die die Welt zusammenhalten. Eine davon ist die Formel, mit der John das Kreuz aktivieren kann: »Terra pestem teneto - Salus hie maneto!« Unter den Formeln sind die griechischen Buchstaben Alpha und Omega abgebildet. Wieder darunter befindet sich das Passionskreuz (das Kreuz der Demut und der Reue). Das untere Ende des senkrechten Balkens bildet der Buchstabe U für den Erzengel Uriel. Seine Herkunft: Der Prophet Hesekiel hat es in der Babylonischen Gefangenschaft hergestellt. Seitdem hat es unzählige Stationen durchlaufen, war immer wieder im Besitz von Würdigen. Einige der Besitzer waren: König Salomo, der englische König Richard Löwenherz, der Templerführer Hector de Valois, die Familie Marek in Rumänien (es hat zum Eichenpfahl der Mareks gehört. Irgendwann hat es ein Mönch mitgenommen.). Letzte Besitzerin vor John war Vera Monössy, eine Zigeunerin, die in Rumänien als Hexe verfolgt wurde und nach England geflüchtet war. Sie übergab es John, als dieser sie vor

zwei Schlägern rettete und sie in seinen Armen starb. **8-**

1 - John erhält das Kreuz von Vera Monössy. **8-3** -

John erfährt von Marek die Bedeutung der vier Buch-

staben der Erzengel. **24-3** - John Sinclair findet es im

Reich des Spuks wieder, nachdem Dr. Tod es nach

Asmodina schleuderte und sie verfehlte. Als John es

aufhebt, wird er umgeben von einer Lichtaura, und er

hat plötzlich Kontakt mit Nostradamus, dem Wahr-

sager, der ihm einige Geheimnisse des Kreuzes offen-

bart. **30-1** - John Sinclair erfährt, daß es im Buch der

sieben Siegel ein Kapitel gibt, in dem die Herkunft

seines Kreuzes geklärt wird. **30-3** - Ein alter Makkabäer

verrät John die Bedeutung der anderen Zeichen.

Kristall, roter **13-1** - Ein Stein, den Goran, der An-

führer der Schwarzen Vampire und Diener Myxins,

John Sinclair überbringt. Er ist ein Katalysator, der Johns

Geist aus seinem Körper löst und ihn zu Asmodina

bringt. In deren Reich wird

er von Damona Kings schwarzem Stein zerstört.

Kroger 10-3 - Pfarrer in Waldeck im Bayerischen

Wald, der gemeinsam mit John Sinclair die Skelette

des Albertus Krogmann bekämpft.

Kroger 12-1 - Bauer in Gramlage in der DDR. Er

hilft John Sinclair, Suko und Will Mallmann, als die

heimlich in die DDR gehen, um auf dem Brocken im

Harz nach dem Buch der grausamen Träume zu suchen.

Sein Knecht ist Hans Bauer, der ein Fluchthelfer ist und

mit westlichen Geheimdiensten zusammenarbeitet.

12-2 - Zusammen mit Hans Bauer hilft er Suko, von der

DDR durch einen Fluchttunnel zurück in die BRD zu

gelangen.

Krogmann, Albertus 10-3 + - Knochengeist, Diener des

Teufels in Waldeck im Bayerischen Wald. Magister

der Inquisition im 30jährigen Krieg. Seine Gebeine

liegen im Beinhaus der Kirche von Waldeck im

Bayerischen Wald. Er hat Hunderte von Frauen,

Männern, Kindern auf dem Gewissen. Von den Schweden

wurde er gefoltert und ins Kirchengewölbe geworfen, wo er verhungerte. Seine Seele ist in den Gemäuern des Beinhauses gefangen, das Gesicht vollständig erhalten. Er hat schon im 30jährigen Krieg für Wesen aus einer fremden Dimension Menschenopfer besorgt und soll es jetzt wieder tun. John vernichtet ihn mit dem Silberdolch.

Kugel der Tanith 24-2 - Die rote Kugel der Wahrsagerin Tanith paßt genau in den Kelch des Feuers. Tanith hat sie von einem Mönch erhalten, der sie bis zu seinem Tod in einem Kloster im Elsaß gehütet hat. Der Mönch hat sie wiederum von einem Abt erhalten, der wiederum von einem Abt usw. Der erste Besitzer dieser Kugel soll der große Wahrsager Nostradamus gewesen sein. Wenn Madame Tanith Kontakt mit Jenseitsreichen, Dämonen oder Weißmagiern aufnimmt, bilden sich Schlieren in der Kugel, dann zeigen sich Bilder.

Kugeldämonen - Ghouls in Form einer großen schleimigen Kugel mit riesigem Maul. **24-1, 24-2.**

Kuni 14-3 + - Japaner, Besitzer einer Kendo-Schule in London, der sich mit den Samurais des Satans einläßt und Harakiri begeht.

L

La Mama 29-2 - Ihr richtiger Name lautet Carla. Sie ist die Haushälterin von Logan Costello. Sie wird von Lady X gebissen, aber nicht ausgesaugt, so daß aus ihr keine Vampirin wird.

La Salle, Yves 21-2 - Pilot, der im Auftrag von Lady X mit einer Privatmaschine die Leichen der ermordeten Models Violetta Valeri, Corinna Camacho, Angie Hall und Karin Bergmann in Särgen nach Paris bringt.

Lachmann, Elfriede 9-3 - Vorzimmerdame des Direktors in einem Mädcheninternat in Schleswig-Holstein,

in dessen Nähe die HexenDrillinge ihr Unwesen treiben. John Sinclair und Jane Collins treten als Lehrer im Internat auf.

Lady X - 15-1 - 1. Auftritt. Ihr richtiger Name lautet Pamela Scott. Sie hat sich dazu entschlossen, der Gesellschaft den Rücken zuzukehren, und gründete eine Terroristen-Bande. Zu fünf planteten sie den Umsturz. Sie raubten Banken aus, plünderten Geldtransporte, nahmen Geiseln und schossen, wenn es sein mußte, wie die Teufel um sich. Drei aus der Bande blieben auf der Strecke. Als Dr. Tod alias Solo Morasso auf sie aufmerksam wird, hat sie nur noch Rudy Campell bei sich. Lady X ist eine Schönheit.

Sie ist 30 Jahre alt, hat lackschwarzes Haar, das bis über die Schultern reicht. Volle Lippen und dunkle Augen verleihen ihr ein laszives Aussehen. Ihr »Bräutigam« ist ihre Maschinenpistole, eine UZI, die sie nie aus der Hand legt. Sie wird von Dr. Tod als zweites Mitglied in der Mordliga aufgenommen.

15-2 - Sie verhindert John Sinclairs Flucht aus Mr. Mondos Klinik und ist dabei, als Mr. Mondo ihm das Werwolf-Serum spritzt.

15-3 - Zusammen mit den anderen Mitgliedern der Mordliga verhilft sie Lupina, der Königin der Wölfe, zur Flucht, bevor Jane Collins sie mit John Sinclairs Kreuz vernichten kann. **16-2** - Sie ist dabei, als Dr. Tod Vampiro-del-mar aus seinem Grab in der Nordsee

holt. **18-1** - Zusammen mit Tokata stiehlt sie die Glasbehälter mit den Blutreserven des von John Sinclair getöteten Vampirs Gordon Fariac und bringt sie zu Vampiro-del-mar, damit dieser erstarkt. **18-2** - Dr. Tod will die roten Diamantaugen des goldenen Buddha, um damit seine Macht zu stärken. Er schickt Lady X, Tokata und Mr. Mondo. Tokata begeht den Fehler, den goldenen Buddha mit seinem Schwert zu köpfen, bevor er dem Götzen die Diamantaugen entnimmt. So zerfallen sie beim Tod des goldenen Buddha zu

Staub. **20-2** - Sie ist mit dabei, als Dr. Tod den Vampir El Sargossa wieder zum Leben erweckt. Beim Angriff von John, Suko und Bill Conolly auf die Mordliga kann sie entkommen. **21-1** - Sie ist anwesend, als Dr. Tod im Central Park in New York Xorron erweckt. Sie verletzt bei ihrer Flucht durch New York Jo Barracuda mit einer Kugel an der Schulter und will John mit ihrer MPi töten, doch Xorron läuft ihr unabsichtlich in den Weg und rettet John ungewollt. Sie flieht mit Dr. Tod, Tokata und Xorron in das Hauptquartier von Dr. Tod in eine Zwischendimension. **21-3** - Sie wird in Paris auf einer Modenschau von einem Vampir gebissen und dadurch selbst zum Vampir.

28-1 - Sie verhindert, daß Dr. Tod Lupina vernichtet, nachdem die Werwölfin gegen ihn rebelliert hat. **28-2** - Sie tötet die Königin der Werwölfe Lupina mit Silberkugeln aus ihrer MPi. Lupinas Geist geht eine Symbiose mit ihrem Sohn Luparo ein. **29-1** - Nachdem Dr. Tod beim Kampf gegen Myxin und John Sinclair, die Kara retten wollen, in sein eigenes Piranhabecken gestürzt ist und von den Raubfischen zerfleischt wurde, setzt sie den Selbstzerstörungs-Mechanismus der Bunkeranlage in Feuerland in Gang und flieht mit Xorron und Vampiro-del-mar. **29-2** - Sie übernimmt nach Dr. Tods Ende die Führung der Mordliga und den Würfel des Unheils. Sie bringt Dr. Tods Leichnam nach London und schickt ihn in einem Sarg Sinclair zu. Im Sarg befindet sich eine vom Würfel des Unheils produzierte Schleimschicht, die Dr. Tods Leichnam in fünf Zwergmonster verwandeln, die von John Sinclair, Suko und Bill Conolly vernichtet werden. **30-1** - Sie schließt einen Pakt mit dem Spuk, um zu verhindern, daß das Buch der sieben Siegel in John Sinclairs Hände fällt. **30-2** - Sie will sich mit Lupina zusammentun, um das Buch der sieben Siegel der Magie an sich zu bringen.

Lagusta, Franco 2-3 - Spezialist für Heizungs-

anlagen in Madrid. Er findet bei einer Routineüberprüfung der Heizungsanlage in der Villa der Sängerin Ramona Navarra in der Brennkammer einen Ring der Navarra und bei genauerer Untersuchung Leichenreste, die von der Navarra und ihrem Verhehrer Carlos Ortega stammen. Er alarmiert die Polizei.
Lancaster, Lady Florintha 10-2 + - Siehe Weiße Frau, Die.

Land der Drachen - Siehe Land, das nicht sein darf.

Land der toten Götter 5-3 - Es gehört zum Reich des Schwarzen Tods. Hier hat der Schwarze Tod allen strahlenden Helden der Sagenwelt Gräber für die Ewigkeit geschaffen, nachdem er sie nicht töten konnte. Hierher schafft der Schwarze Tod in Gestalt des Teufelsgeigers John Sinclair, nachdem er ihn lebendig beerdigt hat.

Land, das nicht sein darf -

142

(das es nicht geben darf, Land der Drachen) Es gehört zum Reich des Spuks, der auch Herrscher der Drachen ist. **30-2, 30-3.**

Längster, Linda 28-1 - Ein junges Mädchen, das während einer Busfahrt Zeuge wird, wie ein Jeep mit zwei Werwölfen verunglückt. John Sinclair und Suko retten sie vor den Bestien.

Lanning, Victor 4-3 - Friedhofswärter in Saxton, wo Jane Collins' Onkel Graham Sounders beerdigt wird.

LANZE DES HERRN DER ROTEN HÖLLE 25-3 - Sie gehörte einst dem Herrn der Roten Hölle. Myxin tötet ihn damit auf Island und behält sie.

Lara, Dino 13-2 + - Konkurrent Solo Morassos, der von Morasso bei lebendigem Leib eingefroren wird.

Lavall, Kitty 6-3 - Studentin, Freundin von Paul Maurer. Sie machen eine Wanderung durch Schottland und stoßen auf eine Mühle, in der drei Vampirinnen hausen. Mit Glück können sie einem schlimmen Schick-

sal entgehen, da John Sinclair und Suko auftauchen und die Vampirinnen von ihrem untoten Dasein erlösen.

Lawrence, Ted 20-2 + - Schwarzer. Er gehört zur Tauchermannschaft Simon Rocks, der das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa entdeckt. Er wird beim Überfall der Mordliga auf das Taucherschiff von Lady X mit einer Garbe aus ihrer MPi getötet, als er von Bord springt.

Layton, Gard 16-1 + - 30jähriger Fischer aus Grynexxa/Wales. Blondes krauses Haar, breitschultrig, sonnenbraunes Gesicht, Pfeifenraucher. Er fährt mit seinem Fischerboot hinaus in die Cardigan Bay, weil er mit seinem Freund Billy Hook die Nebelwolke untersuchen will, die auf dem Meer liegt und für die Alterung des Jungen Phil von Ärssen verantwortlich war. Er verändert sich ebenfalls, als er durch den Nebel fährt, wird zum Skelett und lebt als Untoter weiter, bis John Sinclair ihn mit dem Kreuz endgültig tötet.

Lee, Jay 4-2 + - Manager bei Li Wang. Li Tse Feng ersticht ihn mit dem Holzdolch, mit dem John Sinclair später den Schwarzen Drachen vernichtet.

Lefevre, Inspektor 2-2 - Er ermittelt im Fall des ermordeten Roger Moulin in Billon/Vogesen. Als er mit Germaine Bousseau, der Freundin des Bürgermeisters Pierre Saval, das Kloster der Finsternis aufsucht, wird er fast ein Opfer der Teufelsmönche.

Lei, Carlo 20-3 - Genannt Don Carlo. Leitet einen Supermarkt in Gunter in der Schweiz und spielt abends den Frauenheld. Er ist groß, hat braune Haare und trägt eine Hornbrille. Er findet die von Spukdienern tödlich verwundete Celine Wald, die aus der Seelenburg Gordon Schreibers geflohen ist, und verspricht ihr, einen Brief an Jane Collins weiterzuleiten.

Leichenstadt, Die - Stadt, die durch die Dimensionen reist. In ihr liegen die Gräber der 6 Großen Alten, von denen jeder ein Sechstel der Leichenstadt besitzt. Es

gibt Pyramiden und Brücken und 4 Wächter: den Flammenschädel, den Gesichtslosen, den Unsichtbaren mit grünem Skelett und den Raubtiermutanten. Sie wird bewohnt von Spinnen, deren Gift Menschen in Skelette verwandelt. Durch sie fließt ein Fluß aus Blut. Die Gräber der Großen Alten können mit dem Schlüssel zur Leichenstadt geöffnet werden. Die beim Untergang von Atlantis dort lebenden Dämonen überstanden die Zeit. **25-2** - Ein Zugang befindet sich auf einem Friedhof in der DDR nahe des Eisernen Vorhangs in einem Grab. In ihm verschwindet Sukos Dämonenpeitsche.

Leone, Don Julio 13-2 - Mafia-Boss aus Rom, der an der Beerdigung von Solo Morasso in Palermo teilnimmt.

Lethian 4-3 - Rumäne. Leiter der Mystery School in der Nähe von Saxton. Er will seinem Meister Belphegor einen Stützpunkt auf der Erde schaffen, damit dieser seine Vampirpest über das Land schicken kann. Um Belphegor zu beschwören, braucht er den Kopf des verstorbenen Graham Sounders, einem Onkel von Jane Collins, die deshalb an der Beerdigung teilnimmt. Er stirbt durch den von Suko geschleuderten Dolch, der damit John das Leben rettet.

Li Tse Feng 4-2 + - Ein reicher Chinese in London und Freund von John Sinclair, weil der ihn aus einer Erpressungsgeschichte herausgehauen hat. Seine Tochter Suzy wird von Li Wang getötet, damit Tschin, der Schwarze Drache, wiedererweckt werden kann. Er stirbt, als er den Tschin vernichten will.

Li Wang 4-2 + - Ungekrönter König des Chinesenviertels von London. Besitzer fast aller Wäschereien. Er holt den Tschin, die Mumie des Schwarzen Drachen, nach London und will dessen Nachfolge antreten. Er erweckt die Mumie mit dem Blut eines jungen Mädchens und geht selbst eine Symbiose mit der Mumie ein - auf seinem menschlichen Körper sitzt

der Kopf des Drachen. Er stirbt durch den hölzernen Dolch Li Tse Fengs, den John ihm in den Rachen schleudert.

Lilington 2-2 - Kleiner Ort in der Nähe von Newcastle. In der Nähe befindet sich die kleine Kapelle, in der Dämonen den Kelch des Feuers aus einem Kloster in Frankreich geschafft und mit Dämonenbannern gesichert haben. Als John Sinclair die Banner vernichtet und den Kelch des Feuers an sich genommen hat, stürzt die Kapelle in sich zusammen.

Liri 6-2 + - Leibwächter des griechischen Gangsterbosses Hereos. Er stirbt beim Überfall auf das Schiff des Kiriakis, von dem aus John Sinclair und Suko nach dem goldenen Sarg tauchen, in dem der kleine atlantische Magier Myxin in einem 10000jährigen Schlaf liegt.

Lopez 2-3 - Assistent und zukünftiger Schwiegersohn von Alfredo Cello, Kommissar in Madrid bei der Mordkommission, der den Fall der ermordeten Sängerin Ramona Navarra untersucht.

Loreley 17-1 bis 17-3 - Felserhebung über einer Rheinbiegung. Ihr gegenüber liegt die Burg der Vampir-Grafen Fariac, in die John Sinclair durch ein Dimensionstor im Labor der Firma Fariac Cosmetics in London ins Jahr 1650 geschleudert wird.

Los Albas 9-1 - Ein kleines Pyrenäendorf in der Nähe des Klosters Monte Terrano, in dem es ein Dimensionstor zum Reich der Schatten gibt, durch das die Horror-Reiter AEBA erscheinen.

Lucille 24-1 + - Medium der Madame Tanith. Sie hat blonde Locken und ist ein Mauerblümchen. Als sie die Verbindung zu John Sinclair herstellt, tauchen die Todesengel Asmodinas auf und töten sie. 24-2 - Ihr Geist erscheint Tanith und berichtet ihr von John Sinclair, der in der Dimension des Schreckens verschollen ist.
Luftdruckpistole - Sie verschießt Eichenbolzen mit silbernen Spitzen, die von Father Ignatius hergestellt

werden. Für Vampire sind sie auf der Stelle tödlich, wenn sie damit ins Herz oder zwischen den Augen getroffen werden. Sie befindet sich in Johns Einsatzkoffer.

Lukas 20-3 - Schreibers Diener in der Seelenburg. Er hat eine Halbglatze und lange Koteletten.

Lukas 25-2 - Soldat der NVA (Nationale Volksarmee der DDR), der von den Spinnen aus der Leichenstadt zum Untoten gemacht wird und den Lkw mit seinen Kameraden gegen die Friedhofsmauer jagt, als der untote Stefan Franke mit seiner UZI auf ihn feuert.

Lüneburger Heide 13-3 - Untote Wikinger und Germanen aus einem Hünengrab wollen hier ihre Schlacht aus der Vergangenheit wiederholen.

Luparo - Auch genannt Orapul. Lupinas Sohn, gezeugt mit Fenris, dem Götterwolf. Er ist ein Schwarzwolf, der sich immer auf vier

Beinen bewegt. Später geht Lupina mit ihm eine Symbiose ein, nachdem sie von Lady X mit Silberkugeln getötet wurde. Luparo/Lupina ist eine Person, die sich jeweils in Luparo oder Lupina verwandeln kann.

28-1 - (Zum erstenmal erwähnt) Lupina sucht ihren Sohn, um mit ihm die Werwölfe der Welt zu sammeln.

28-2 - Er trifft sich mit seiner Mutter Lupina, verwundet im Kampf die Wölfin Nadine Berger schwer und muß mit ansehen, wie seine Mutter Lupina von Lady X mit Silberkugeln aus einer MPi getötet wird.

Lupina - Werwölfin, Königin der Wölfe. Halb Mensch und halb Bestie. Ihr Körper zeigt frauliche Formen, ist jedoch mit einem rötlich schimmernden Fell überzogen, das sich bis zu den Fingern erstreckt. Der Kopf ist menschlich. Sie hat ein Gesicht von klassischer Schönheit mit stark ausgeprägten Wangenknochen, einer kleinen geraden Nase, fein geschwungenen Augenbrauen, gelbgrün schillernden Augen, einem sinnlichen Mund und einem Grübchen am Kinn. Die seidigen Haare, die ihr bis über die Schultern reichen, sind

weizenblond. **15-3** - 1. Auftritt. Sie will John Sinclair, der den Werwolf-Keim durch das Serum von Mr. Mondo in sich trägt, zu ihrem Gefährten machen und verlangt von ihm, gegen andere Bewerber zu kämpfen, um zu beweisen, daß er der Stärkste ist. Doch sie muß fliehen, als Johns Freunde ihn gefangennehmen und dafür sorgen, daß er durch einen Blutaus-tausch wieder normal wird. Sie wird das vierte Mitglied der Mordliga. **16-2** - Sie ist dabei, als Dr. Tod Vampiro-del-mar aus seinem Grab in der Nordsee holt. **20-2** - Sie ist dabei, als Dr. Tod den Vampir El Sargossa wieder zum Leben erweckt. Beim Angriff von John, Suko und Bill Conolly auf die Mordliga kann sie entkommen.

22-1 - Sie plant, die Werwolf-Elite zu gründen, damit die Werwölfe die Herrschaft über die Welt übernehmen können. Sie zieht ihre stärksten Werwölfe in Sibirien zusammen, doch John Sinclair und Mark Baxter machen ihr einen Strich durch die Rechnung.

28-1 - Sie rebelliert gegen Dr. Tod, weil sie ihren Sohn Luparo suchen will. Mit Hilfe des Würfels des Un-heils, den sie Dr. Tod entwendet, gelingt es ihr, sich nach London zu teleportieren. **28-2** - Sie wird von Lady X mit Silberkugeln aus ihrer MPi getötet. Ihr Geist geht eine Symbiose mit ihrem Sohn Luparo ein. **30-1**

- Sie meldet sich bei John Sinclair, um ihn auf das Buch der sieben Siegel aufmerksam zu machen. John ist überrascht, daß sie noch lebt. In Sarah Goldwyns Haus wird sie von einer Silberkugel John Sinclairs getroffen, aber sie stirbt nicht daran. **30-2** - Sie will sich mit Lady X zusammentun, um das Buch der sieben Siegel der Magie an sich zu bringen.

Luzifer - Das absolut Böse. Der Erzengel Michael hat ihn und seine Verbündeten zu Anbeginn der Zeit in die Finsternis der Verdammnis verstoßen. Er besitzt die Macht, Dimensionen zu erschaffen oder zu vernich-ten. Sein Gesicht schimmert in tiefem Blau, kalt und abweisend. Er wirkt faszinierend aufgrund seiner

kalten Boshaftigkeit. Er besteht aus den drei Gestalten von Asmodis, Baphomet und Beelzebub. **24-3** - Vor unendlich langen Zeiten, als die Erzengel die Träger des Lichts waren, kam es zum großen Kampf zwischen Michael und dem abtrünnigen Luzifer. Dieser Kampf wurde mit Schwertern ausgetragen, und Luzifer, der das Böse verkörperte, verlor. Michael stieß ihn in die Tiefen der Verdammnis, wo er, als der Fürst der Hölle, ein gewaltiges Reich aufbaute. Es ist so groß, daß es sich mit dem des Lichts durchaus messen kann. Luzifer hatte zwar eine Niederlage erlitten, aber er gab nicht auf. Er sammelte die Bösen, die Wesen der Dunkelheit, um seinen Thron, und er gab ihnen den Auftrag, für immer und alle Zeiten gegen die Kräfte des Lichts zu kämpfen. Während die Wesen der Finsternis von den Engeln weiterhin verstoßen wurden, nahm Luzifer sie gern auf. Er baute eine regelrechte Hierarchie der Finsternis auf und gab den Wesen Namen. Da ist zum Beispiel Bael, der Herrscher mit den drei Köpfen. Er allein befiehlt über 66 Legionen von Teufeln. Und er kann auch seine Gestalt verändern. Er ist unheimlich stark, kann den Menschen Weisheit und Unsichtbarkeit geben. Ferner existiert Forkas, der Menschen ebenfalls unsichtbar machen kann. Auch Euer und Marchocias sind Höllenfürsten. Astaroth findet man ebenfalls in diesem Reigen. Auch Eurynome oder Amducias. Zusammen mit Bael und Astaroth bilden sie AEBA, das höllische Quartett. Das sind nur die Namen einiger Höllenfürsten, doch jeder von ihnen besitzt eine große Macht. Und über allem steht Luzifer. Er ist der absolute Kaiser. Als dann die Menschen die Welt bevölkerten und sich vermehrten, wobei die einzelnen Rassen entstanden, begannen die Dämonen und Höllenfürsten, sich Menschen Untertan zu machen, so daß die Menschen zwar mehrere Teufel kennen, in Wirklichkeit aber ein- und denselben anbeten. Sie alle wollten das gleiche. In der westlichen Welt verehrt man Asmodis. Im Orient wird Bael verehrt,

in Japan Emma-Hoo, und so hat jedes Volk seinen eigenen Teufel. Asmodis ist mit Emma-Hoo identisch, nur trägt er dort einen anderen Namen, und dort sieht er auch anders aus. Er hat sich den Menschen anders gezeigt, und deshalb sind auch die Zeichnungen und Überlieferungen der Völker so grundverschieden. Im Prinzip meinen alle das gleiche.

M

Maddox, Sir James - In der Vergangenheit ein berühmter Hängerichter, wird dann selbst gehängt und Richter im Dämonenreich, wo er die Dämonen verurteilt, die versagt haben. Er trägt einen fleckigen schwarzen Anzug. Er hat rötlich schillernde Augen, sein Gesicht ist von Pickeln und Pusteln verunstaltet. Er hat graue, wirr abstehende Haare und geht geduckt. Er trägt immer ein dickes Buch mit schwarzem Einband und einen Holzhammer bei sich. **11-3** - (1. Auftritt) Er hat fast nur Todesurteile ausgesprochen und jeder Hinrichtung beigewohnt und übt sein Amt auch noch aus, als er nicht mehr im Dienst ist. Er geht nachts auf Jagd und hängt die Menschen, die seiner Überzeugung nach Verbrecher sind. Dafür wird er zum Tode verurteilt und durch den Strang hingerichtet. Er schwört dem Gefängnisdirektor Lionel Parker Rache, und der wird kurz nach Maddox' Tod erhängt aufgefunden. Danach nimmt Maddox seinen Posten als Richter in der Dimension des Schreckens ein. Sein Gerichtsort ist ein riesiges Gewölbe, das von Giftschwaden durchzogen wird. Der Eingang wird von Dämonen bewacht. Maddox will sich auch an den Nachkommen Lionel Parkers rächen. Er hängt den Konservenfabrikanten Ezra Parker auf, dessen Kinder Harold und Maud werden im letzten Moment von John Sinclair gerettet. **20-3** - Er

verurteilt den Druiden Pykka zum Tode, da er sich eine Burg angeeignet hat, die dem Spuk gehört. **23-2** - Er verurteilt die ins Reich des Spuks entführte Glenda Perkins, in Asmodinas Todeslabyrinth dahinzuvegetieren. **24-3** + - John Sinclair steht ihm im Reich des Spuks gegenüber. Als er sein Kreuz auf Maddox' Gesicht preßt, vergeht der Dämonenrichter.

Madrid 2-3 - Hier hat die Sängerin Ramona Navarra eine Villa. Nach ihrem letzten Auftritt wird sie in ihrem Haus von Handlangern Dr. Tods ermordet. Sie entnehmen ihr ein Stück Haut, aus dem Dr. Tod eine Doppelgängerin von ihr herstellt, die John Sinclair in die Falle locken soll.

Magische Kreide - Sie gehört nicht zu den stärksten Abwehrmitteln gegen Dämonen. Man kann Schutzzonen und Inseln damit aufbauen, die Schwarzblüter abhalten. Sie besteht unter anderem aus Tierfetten und Kräutern, ist also nicht so trocken wie normale Kreide. Ihre Striche hinterlassen einen leichten Fettfilm.

Magische Kugel der Familie Korab 1-3 - Ein magisches Instrument aus der fernen Vergangenheit, mit der Dämonen und Höllenwesen in ihre Welt verbannt werden können. Beim Kampf gegen die Göttin Kalhori verliert sie ihre magische Kraft.

Magische Lanze des Höllenreiters 7-3 + - Mit ihr vernichtet John den Höllenreiter Maringo. Sie vergeht zusammen mit ihm.

Magischer Bumerang - Siehe Bumerang, magischer.

Magischer Stein aus Atlantis 6-2 - Mit ihm vernichtet John Sinclair das Seemonster, das in einer Meereshöhle den goldenen Sarg des schlafenden atlantischen Magiers Myxin bewacht.

Makkabäer 30-3 - John Sinclair trifft auf seiner Reise in die Vergangenheit auf einen sterbenden alten Mann vom Volk der Makkabäer, der ihm die Herkunft und Bedeutung seines Kreuzes erklärt. Er nimmt John das Versprechen ab, niemals etwas über die Ge-

heimnisse des Kreuzes niederzuschreiben. Er hat das Buch der sieben Siegel der Magie geschrieben.

Malko 5-1 + - Diener Octavios. Ein Hüne. Auf der Stirn hat er eine fingerdicke, schlecht verheilte Narbe. Die Augen versteckt er hinter einer dunklen Brille. Im Kampf mit John Sinclair im Antiquitätenladen seines Herrn wird er durch den Spiegel, der ein Dimensionstor ist, in die Welt geschleudert, in der John Sinclairs Freunde als Winzlinge um ihr Leben kämpfen. Er stirbt durch eine Spinne, die Suko daraufhin mit dem Speer tötet, den Malko bei sich hatte.

Mallmann, Karin 12-1 - Der Schwarze Tod hat sie zu seiner Dienerin gemacht. In der Gestalt eines Raben ist sie der Wächter des Friedhofs am Ende der Welt. **12-2** - Die Tote erscheint John. **12-3** + - Sie bringt John Sinclair zum Friedhof am Ende der Welt. Dort wird sie von Will Mallmann endgültig mit Silberkugeln erlöst.

Mallmann, Will - Kommissar beim BKA. Er hat dunkles liches Haar, eine Römernase und schmale Lippen. **4-1** - 1. Auftritt. Er kommt nach London, um den Voodoo-Mörder Victor Jory zu stellen. Dabei lernt er John Sinclair kennen und

arbeitet mit ihm zusammen. **6-1** - Er informiert John Sinclair über den plötzlichen Herztod der Karin von Rodeneck und daß ihr Leichnam spurlos aus der Leichenhalle in Frankfurt verschwunden ist. **9-3** - Er informiert John Sinclair über grausame Morde in Schleswig-Holstein und klärt den Fall der Hexen-Drillinge zusammen mit John Sinclair, Suko und Jane Collins auf. **10-3** - Er lernt im Urlaub in Waldeck im Bayerischen Wald die Lehrerin Karin Becker kennen. **11-1** - Er heiratet Karin Becker in der Schloßkapelle von Burg Blankenstein. Während der Hochzeit wird seine Braut vom Schwarzen Tod mit dessen Sense getötet. **12-1** - Er erhält von seiner toten Frau durch ein Foto eine Nachricht aus dem Totenreich, daß ihm Gefahr droht, und geht mit John Sinclair und Suko über die Grenze

in die DDR, weil John dort auf dem Brocken im Harz nach dem Buch der grausamen Träume suchen will.

12-2 - Er gerät in die Gewalt des Schwarzen Tods und wird von ihm zum Friedhof am Ende der Welt geschafft.

Dort begegnet er einem Raben, in dem er die Seele seiner ermordeten Frau Karin wiederentdeckt. **12-3**

- Auf dem Friedhof am Ende der Welt trifft er seine zur Dienerin des Schwarzen Tods gewordene Frau als Zombie wieder und vernichtet sie endgültig mit Silberkugeln. Er erlebt mit, wie John Sinclair den

Schwarzen Tod in seinem eigenen Reich mit dem silbernen Bumerang vernichtet. **13-3** - Zusammen mit

John Sinclair und Suko kämpft er in der Lüneburger Heide gegen untote Wikinger und Germanen,

die aus einem Hünengrab gestiegen sind. **14-3** - Er erfährt von der Explosion am Brocken und alarmiert

John Sinclair. **17-2** - Er jagt mit seinem Kollegen Bernd Hollering in St. Goarshausen am Rhein Bankräuber und

trifft dort zufällig auf Jane Collins und Bill Conolly, die auf der Suche nach dem spurlos verschwundenen

John Sinclair sind. Er dringt in Fariacs Burg ein und kämpft dort gegen einen Untoten, der zehn Särge

bewacht. **17-3** - Er beobachtet im Keller der Fariac-Burg am Rhein, wie der Vampir Gordon Fariac die Asche

seines Bruders mit Blut beträufelt und ihn damit wieder zu untotem Leben erweckt. Zusammen mit Bill

Conolly wird er von den Fariac-Brüdern überwältigt, Sie können sich befreien und mit Jane Collins, die

Johns Kreuz gefunden hat, verhindern, daß John Vampirblut trinkt. **25-2** - Er geht mit John Sinclair und Suko

durch einen Fluchttunnel unter dem Eisernen Vorhang in die DDR, um nach einem Geheimdienstmann

zu forschen, der dort blau schimmernden Skeletten begegnet ist und verschwand.

Mallory, Cindy 10-2 - Freundin von Mike Prentiss. Zusammen begegnen sie der Weißen Frau auf einem

alten Friedhof in der Nähe der Disco Hell. Sie wird von John Sinclair gerettet.

Mandragora - Dämon der Natur. Herr der Pflanzen. Er ist kein reinrassiger Dämon, lebt aber in der Dimension des Schreckens. Dort gebietet er über ein Heer von pflanzlichen Monstern. Er ist eine Gestalt aus Wurzeln, Ästen und Zweigen. Dem Sinclair-Team steht er nicht negativ gegenüber. Er kann die Natur für seine Zwecke manipulieren. Er haßt Asmodis. **10-1** - (Zum erstenmal erwähnt) Sein Diener Quintus Peters will London mit Monsterpflanzen überschwemmen, doch John Sinclair und Professor Zamorra gebieten ihm Einhalt.

Mandy 22-2 + - Eine Krankenschwester, die durch Violetta Valeri zur Vampirin wird.

Mandy, Gladys, June, Monica, Paula 16-3 + - Blonde Mädchen, die dem Moloch von seinem Mentor Ireus zugeführt werden, damit er erstarkt. Jane Collins soll sein letztes Opfer werden.

Manitou 7-3 - Gott der Indianer. Er hilft Suko und John beim Kampf gegen Maringo, den Höllenreiter, in Hickory/Arizona. Dabei muß er gegen den Schwarzen Tod antreten und schlägt ihn mit einem riesigen Tomahawk in die Flucht.

Manner, Liz 7-2 - Witwe, die von ihrem verstorbenen Mann aus dem Jenseits angerufen wird und die sich daraufhin an Scotland Yard wendet.

Mano 13-2 - Gehilfe Solo Morassos in Palermo.

Manolo 13-2 - Gehilfe des Mafia-Bosses Solo Morasso in dessen Eisgefängnis unter seiner Villa in Palermo.

Manta GT/E 10-3 - Fahrzeug des BKA-Kommissars Will Mallmann.

Manzini, Dottore 13-2 - Gerichtsmediziner in Palermo.

Marco 29-3 + - Ein junger Mann in Venedig, der mit seiner Freundin Franca Patelli in eine Grabkammer im Dogenpalast eindringt und von riesigen roten Vampirfledermäusen angegriffen wird. Eine von ihnen macht ihn zum Vampir. Als er John Sinclair angreift,

erlöst dieser ihn mit einer Silberkugel von seinem Vampir-Dasein.

Marek, Frantisek - Rumäne aus Siebenbürgen. Er hat helle Augen, schlohweiße Haare, einen weißen Oberlippenbart und ein faltiges Gesicht. Er erbte von seinem Vater den Eichenpflock und damit sein »Amt«. Jeder Erbe des Eichenpflocks wird auch »der Pfähler« genannt. Er besitzt einen sechsten Sinn für Vampire. Von Beruf ist er Schmied. Er repariert in seinem Heimatort Petrila Gegenstände des täglichen Lebens. Er raucht Zigarren. Sein Geld versteckt er in der an sein Haus angrenzenden Schmiede. **8-1** - 1. Auftritt. Er pfählt seinen Gehilfen Petroc Jure, nachdem dieser den Vampir-Grafen Kalurac aus seinem Grab befreit hat und von ihm zum Vampir gemacht wurde. **8-2** - Er ist zum erstenmal in London und pfählt dort einen Vampir. **8-3** - Er ist dabei, als John Sinclair den Vampir D. Kalurac in einer alten Leichenhalle stellt, und gibt ihm den Eichenpflock der Mareks, damit er Kalurac damit pfählen kann. **17-1/2/3** - John Sinclair begegnet seinen Vorfahren in der Vergangenheit am Loreleyfelsen am Rhein auf der Burg der Vampir-Grafen Fariac.

Marek, Ilona 17-1 - Vorfahrin des Pfählers Frantisek Marek, Tochter des Zigeuners Stephan Marek, die um 1650 mit einem Wagen durch Deutschland ziehen auf der Suche nach dem verschollenen Sohn und Bruder Karel. Sie ist schön und hat lange schwarze Haare. John Sinclair begegnet ihr, als er durch ein Dimensionstor im Londoner Labor der Firma Fariac Cosmetics in die Vergangenheit an den Rhein geschleudert wird. Er kann nicht verhindern, daß sie von den Schergen des Grafen Fariac auf dessen Burg verschleppt wird. **17-2** + - Sie erhält vom Vampir-Grafen Fariac den Vampirkuß und wird selbst zur Vampirin. **17-3** + - John Sinclair erlöst sie mit seinem Kreuz von ihrem Dasein als Wiedergängerin.

Marek, Karel 17-1 - Vorfahre des Pfählers Frantisek Marek um 1650, kurz nach dem Ende des 30jährigen Krieges. Sohn von Stephan Marek und Bruder von Ilona Marek. Er hat dunkle Augen, einen braunen Teint und trägt einen Spitzbart. Er zieht als Musiker durch die Gegend und trifft am Rhein an der Loreley auf seinen Vater und seine Schwester, die nach dem lange verschollenen Bruder suchen. Zusammen mit seinem Vater und John Sinclair, den es in die Vergangenheit verschlagen hat, will er seine Schwester Ilona aus den Klauen der Vampir-Grafen Fariac befreien, muß aber mit ansehen, wie sein Vater unter dem Schwert eines Schergen stirbt. **17-2** - Sein sterbender Vater Stephan übergibt ihm den Eichenpflock der Mareks. Von nun an trägt Karel den Beinamen »der Pfähler«. **17-3** - Er pfählt den Grafen Fariac mit dem Eichenpflock der Mareks.

Marek, Marie 8-1 - Frantisek Mareks Frau. Sie vernichtet die Vampirin Suva Varescu mit einem Kreuz.

Marek, Stephan 17-1 + - Zigeuner und Vorfahr des Pfählers Frantisek Marek. Auch er besitzt schon den Eichenpflock zum Pfählen von Vampiren, der in der Familie vom Vater auf den Sohn vererbt wird. Er reist mit seinem Wagen um 1650, kurz nach dem 30jährigen Krieg, auf der Suche nach seinem verschollenen Sohn Karel durch Deutschland. An der Loreley trifft er ihn als fahrenden Musiker wieder. Er wird von einem Schergen des Grafen Fariac mit dem Schwert getötet, nachdem er mit seinem Sohn Karel und John Sinclair in die Burg des Vampir-Grafen eingedrungen ist, um seine Tochter Ilona aus den Klauen des Vampirs zu befreien.

Marga 6-1 + - Sie arbeitet in der Künstleragenrur Azarins, eines Dieners des Schwarzen Tods. Sie stirbt, als sie das Haus Azarins in London in Flammen aufgehen läßt, nachdem Azarin selbst mit Jane Collins und drei untoten Mädchen geflohen ist. Von ihr erfährt

John Sinclair noch, wohin Azarin Jane Collins bringen will.

Marian 18-2 - Polizeiinspektor in Katmandu/Nepal. Er trägt einen Turban und spricht fast einwandfreies Englisch. Er untersucht die Folgen einer Auseinandersetzung zwischen John und Teilen der Mordliga nach einem Zwischenfall in einem Hotel in Katmandu.

Marie 10-3 - Haushälterin des Pfarrers Kroger in Waldeck im Bayerischen Wald.

Marika, Constanze, Friederike, Johanna und Martha 17-2 + - Junge Mädchen, Dienerinnen des Vampir-Grafen Fariac auf dessen Burg am Rhein gegenüber dem Loreleyfelsen um 1650, die der Vampir-Graf zu Vampir innen machte.

Maringo 7-3 + - Der Höllenreiter. Er ist ein ehemaliger Begleiter des Schwarzen Tods, der die schrecklichen Taten seines Herrn ankündigte. Der Schwarze Tod hat ihn wieder erweckt. John erfährt durch Myxin davon, fliegt mit Suko nach Amerika und vernichtet Maringo in Hickory/Arizona mit dessen eigener Feuerlanze.

Marion 10-3 - Ein kleines Mädchen in Waldeck im Bayerischen Wald, das als einzige neben John Sinclair nicht in Trance verfällt, als der Inquisitor aus dem Mittelalter, das Skelett Albertus Krogmann, mit einem außerirdischen Dämon eine Symbiose eingeht. John Sinclair rettet es vor Krogmanns Skeletten.

Martha 9-3 + - eine der Hexen-Drillinge. Sie ist ein Wertiger. Sie stirbt durch die Dämonenpeitsche.

Martha, Constanze, Friederike, Johanna und Marika 17-2 + - Junge Mädchen, Dienerinnen des Vampir-Grafen Fariac auf dessen Burg am Rhein gegenüber dem Loreleyfelsen um 1650, die der Vampir-Graf zu Vampirinnen machte.

Marut - Gott in Indien. Teil der Heiligen Silbe AUM.

Mason, Barry 28-2 - Förster bei Stanmore. Als Lupina

auftaucht, um nach ihrem Sohn Luparo zu suchen, wird sein Hund Rex von ihr zerfetzt.

Maurer, Matthias 13-3 - Heimatforscher in der Lüneburger Heide, von dem John Sinclair, Suko und Will Mallmann etwas über die Legende des Wikingers Sadin erfahren.

Maurer, Paul 6-3 - Student aus Köln, der mit seiner Freundin Kitty Lavall eine Wanderung durch Schottland macht und auf eine Mühle stößt, in der drei Vampirinnen hausen. Mit Glück können sie einem schlimmen Schicksal entgehen, da John Sinclair und Suko auftauchen und die Vampirinnen von ihrem untoten Dasein erlösen.

Mayr, Sepp 10-3 - Wirt des Gasthofes »Zur Eiche« in Waldeck im Bayerischen Wald, wo Will Mallmann Urlaub macht und Karin Becker, eine Lehrerin aus Köln kennenlernt.

McCurtin, Peter 23-1 - Neffe des Hexenjägers Harold Doyle, der zum Club der Hexenjäger gehört und von John Sinclair verhaftet wird.

McDaven 18-3 - Buchhändler auf dem Flohmarkt an der Portobello Road in London, bei dem Lady Sarah Goldwyn Stammkundin ist. Er verkauft ihr eine kleine Figur mit einem Nashornkopf.

McDaven, Paul 18-3 - Sohn des Buchhändlers auf dem Flohmarkt an der Portobello Road in London.

McIntire, Clara 28-1 + - Hausmeisterin im Haus des Ernest Orapul, das den Monster-Club beherbergt, der aus acht Werwölfen besteht, die von John Sinclair und Suko getötet werden. Sie hat mit ihrem Mann Jo das richtige Hausmeisterpaar umgebracht. Sie haben Luparo, den Sohn Lupinas, aufgezogen. Sie stirbt, als sie zwei Werwölfe vor John und Suko in Sicherheit bringen will und mit ihrem Jeep tödlich verunglückt.

McIntire, Jo 28-1 - Hausmeister im Haus des Ernest Orapul, das den MonsterClub beherbergt, der aus

acht Werwölfen besteht, die von John Sinclair und Suko getötet werden. Er hat mit seiner Frau Clara das richtige Hausmeisterpaar umgebracht. Sie haben Luparo, den Sohn Lupinas, aufgezogen.

McKenzie, Gerald 11-2 + - Hüter des Buchs der grausamen Träume. Lebt seit 300 Jahren durch die Macht des Schwarzen Tods. Er war ein berühmter Magister, der Dämonen beschworen hat. Dabei ist ihm der Schwarze Tod erschienen. Dieser suchte ein geeignetes Versteck für das Buch der grausamen Träume. McKenzie schien ihm als der richtige Mann und gab ihm dafür das ewige Leben. Um alle zu täuschen, spielt McKenzie den Hexenjäger. Er jagt auch die Hexe Ziita und verwandelt sie in Stein. Dafür will Ziita Rache, und McKenzie stirbt durch die Speere der Wassermonster der Hexe Ziita, nachdem er Ziita das Buch der grausamen Träume übergeben hat.

Mehnert, Jutta 11-1 - Kollegin von Karin Becker, die mit einer Schulklasse zur Hochzeit der Kollegin in den Odenwald fährt, wo der Bus vom Schwarzen Tod entführt wird.

Menon 4-2 - Sergeant im Revier am Soho Square. Er wird vom Schwarzen Drachen hypnotisiert.

Mensching, Dr. 9-3 - Direktor eines Mädcheninternats in Schleswig-Holstein, in dessen Umgebung furchtbare Morde geschehen. John Sinclair und Jane Collins treten als Lehrer ins Internat ein, um diese Morde aufzuklären.

Merlin - Magier und Herrscher in Avalon. Sein Vater ist Asmodis. Sein Gesetz gilt in Avalon. Er hat die Ritter der Tafelrunde in Stein gebannt. Er trägt eine rote Kutte, deren Kapuze er über seinen Kopf gezogen hat. Das Gesicht ist dunkel, klobig und ähnelt gegerbtem Leder. Er hat dunkle, geheimnisvolle Augen. **10-1** - (erwähnt) Er ist der Schöpfer des Amuletts von Professor Zamorra. Seine Seele schwebt in der Unendlichkeit der

Dimensionen. Zeit und Raum sind für ihn nicht existent. Er stellt die absolute Vollkommenheit dar.

Meurer, Matthias 13-3 - Naturkundeforscher in der Lüneburger Heide.

Meurisse, Paul 21-2 - Vom französischen Geheimdienst. Eingebildet und besserwisserisch. Er soll John Sinclair und Suko bei ihren Ermittlungen in Paris gegen die untoten Mannequins der Lady X unterstützen. **22-2** - Er wartet vor der Happy Healthy Schönheitsfarm in Clichy, um John Sinclair und Suko zu unterstützen, falls sie Hilfe brauchen. Er schickt seinen Fahrer und Leibwächter Gil in den Park, um die Lage zu sondieren, doch dieser wird von Vampiro-del-mar getötet.

Michael - Einer der 4 Erzengel, den Hütern des Himmels, deren Zeichen sich auf John Sinclairs Kreuz befinden. Er stieß den Teufel in die Hölle, als dieser gegen die Engel antrat. Sein Gesicht ist wie aus Marmor. Er besitzt ein mächtiges Schwert aus Silber.

Miko 25-1 + - Aufseher im Zuchthaus auf der Insel des Schweigens. Er besorgt den Gefangenen Rauschgift. Er wird von Tokata, dem Samurai des Satans, gezwungen, das Versteck zu öffnen, in dem der Fächer der Amaterasu liegt. Dabei wird er Opfer einer Sicherung, die Amaterasu eingebaut hat, und von vier Pfeilen tödlich getroffen.

Miller, Mr. 12-1 - Geheimdienstler, Chef von Rod Huxley. Von ihm erhält John Sinclair die Hinweise, wie er in die DDR gelangen kann, um auf dem Brocken im Harz nach dem Buch der grausamen Träume suchen zu können.

Miltonburry 19-2 - kleiner Ort in Wales, in dem der Teufelsdiener Rick Holloway ein Haus besaß. Dort kommunizierte er mittels einer Standuhr mit dem Teufel und führte ihm die Seelen von Kindern zu. Dieses Haus erwarb später der Antiquitätenhändler Don Mitchell, der hier seine

Verlobung mit der Schauspielerin Nadine Berger feiern will.

Mirca 8-1 - Bürgermeister von Petrila, dem kleinen Ort in Rumänien, in dem Frantisek Marek zu Hause ist.

Mishiku 25-1 + - Ein von dem Lebenslänglichen Ozaku ermordeter Zuchthäusler auf der Insel des Schweigens, der als Untoter zurückkehrt und seinen Mörder tötet.

Mitchell, Don 19-2 + - 35jähriger Antiquitätenhändler aus London, schwarzhaarig, gutaussehend. Ein Frauenheld mit Playboylächeln. Er hat Nadine Berger bei einer Filmpremiere kennengelernt und sie für sich gewonnen. Ihm gehört ein Haus in der Nähe von Miltonburry in Wales. In der Nähe sind drei durch eine Teufelsuhr zu Monstern gewordene Kinder in unheiliger Erde begraben worden, die jetzt in dem einsamen Haus herumgeistern. Mitchell und Nadine Berger wollen in diesem Haus Nadines 30jährigen Geburtstag und gleichzeitig ihre Verlobung feiern. Er stirbt durch das Messer eines Teufelskindes.

Mitchell, Marion 19-2 - Schwester des Londoner Antiquitätenhändlers Don Mitchell, der sich mit Nadine Berger verloben will. Sie wird wahnsinnig, nachdem ihr Bruder von einem Teufelskind erstochen wurde.

Moloch, Der 16-3 + - Eine Mutation der Hölle, nicht Mensch, nicht Tier, nicht Dämon. Niemand weiß, woher er kommt. Er hat in einsamen Tümpeln gehaust, bis der Leichenwäscher Ireus, Angestellter von Ennio Costello, dem Bruder des Mafia-Bosses von London, Logan Costello, ihn fand und sich seiner annahm. Er soll durch 7 blonde Frauen an Stärke gewinnen (darunter Jane Collins), um dann seine Diener durch seine Macht zu beschützen. Einer dieser Diener ist Ennio Costello, der John und Bill Conolly töten und in einem Säurebad verschwinden lassen will. Als Suko das verhindert, tötet er sich selbst. Der Moloch verbrennt zu-

sammen mit seinem Mentor Ireus, als John, Suko und Bill Conolly Jane vor ihm retten.

Mondo, Mr. Marvin - siehe Mr. Mondo.

Monica, Gladys, June, Mandy, Paula 16-3 + - Blonde Mädchen, die dem Moloch von seinem Mentor Ireus zugeführt werden, damit er erstarkt. Jane Collins soll sein letztes Opfer werden.

Monkford 12-2 - Portier in Sir James Powells Club. Er beobachtet den seltsamen Taxifahrer, mit dem Sir James Powell vom Club davonfährt. Er weiß nicht, daß es der Schwarze Tod ist, der Sir James entführt.

Monössy, Vera 8-1 + - Eine alte Weiße Hexe aus Rumänien. Von ihr erhält John Sinclair als Student sein Silberkreuz, bevor sie nach einem Überfall an Herzversagen stirbt.

Monster-Club 28-1 - Ein Club, der von Ernest Orapul geleitet wird, der niemand anderer als Lupinas Sohn Luparo ist. Er befindet sich in einem schloßähnlichen Gebäude mit sechseckigem Turm in Stanmore, wo sich eine der nördlichsten U-Bahn-Station befindet.

Monstermacher, Der - Siehe Mr. Mondo.

Monstermenschen 18-3 - Veränderte Menschen mit Schädeln, die grün schillern, mit zahlreichen Schuppen besetzt sind und aus deren Gesichtern ein nach oben gekrümmtes Hörn wächst wie bei einem Nashorn. Sie tauchen plötzlich in London auf. Als John Sinclair sie aufspürt, erfährt er, daß sie sich durch kleine Figuren verwandeln, die aus Atlantis zu stammen scheinen.

Montana 20-2 + - In Helena, Montana geboren. Gehört zur Tauchermannschaft Simon Rocks, die vor der Ostküste Floridas nach den Schätzen versunkener spanischer Schiffe taucht. Er entdeckt mit Simon Rock das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa, wird von einem Vampir gebissen und selbst zum Vampir. Als er Lady X aussaugen will, wird er von Tokata mit dem Schwert geköpft.

Monte Terrano 9-1 - Mönchskloster in den westlichen Pyrenäen. Pater Emilio Zagallo floh daraus nach England zu Father Hackmann. Es ist auf steil in die Höhe ragenden Felsen im 11. Jahrhundert als Bollwerk gegen die Muselmanen errichtet worden und hat zwei Türme. Der Orden gehört keiner christlichen Kirche an. Die Mönche nennen sich »Diener der Erde«, leben spartanisch, schlafen auf dem Boden, im Winter auf Strohsäcken. Ihre Kammern sind in Fels gehauene Höhlen. Es gibt keine Möbel, nur einen Steinaltar mit zwei Kerzen. Unter dem Kloster, in einem Gewölbe tief im Fels, befindet sich ein Tor zum Reich der Schatten. Der Abt Don Alvarez und die Mönche sind vom Bösen (AEBA) besessen. Das Tor in die andere Dimension wird durch John Sinclairs Kreuz zerstört.

Montesi, Graf 3-1 - So nennt sich Dr. Tod auf seinem neuen Stützpunkt Schloß Montesi.

Montesi, Vera 3-1 + - Geboren 1834. Sie verschwand damals drei Wochen vor ihrer Verlobung und wurde nie wieder gesehen. Sie überlebte als Vampirin in einem Sarkophag in den unterirdischen Verliesen von Schloß Montesi. Für ihre Vampir-Hochzeit hat sie sich Bill Conolly als Bräutigam ausgesucht. Sie wird von John mit dem Silberdolch getötet.

Moran, Sandra 6-1 + - Sie ist Mannequin und eine Bekannte von Jane Collins, in deren Beisein sie einen plötzlichen Herztod stirbt. Sie hat vor langer Zeit schon einmal gelebt und trägt das alte Blut der Atlanter in sich. Als Untote steht sie wieder auf, um auf der griechischen Insel Delos eine Symbiose mit einer Steinfigur einzugehen. John Sinclair zerstört die zum Leben erwachte Statue mit einer Silberkugel.

Morasso, Solo 13-2 - Sizilianischer Mafia-Boß, der Experimente a la Frankenstein durchführte. Im Keller seiner Villa hatte er ein Eisgefängnis, in dem er mit Menschen experimentierte. Er erleidet einen Herzschlag

und wird von Asmodina wieder zum Leben erweckt, indem sie dem Geist von Dr.Tod seinen Körper gibt. Siehe auch Dr. Tod, alias Solo Morasso.

Mordliga - Eine von Dr. Tod mit Hilfe von Asmodina gegründete Vereinigung, die sich als Ziel gesetzt hat, die Welt zu unterjochen. Ihre Mitglieder sind: **14-3** - Tokata, der Samurai des Satans. **15-1** - Lady X, die Terroristin und spätere Vampirin. Ihr richtiger Name lautet Pamela Scott. **15-2** - Mr. Mondo, der Monstermacher. **15-3** - Lupina, die Königin der Wölfe. **16-2** - Vampiro-del-mar, Kaiser der Vampire. **21-1** - Xorron, Herr der Zombies und Ghouls.

Mordmonster 22-2 + - Eine grüne, schuppige Bestie, eine Mischung aus Mensch und Reptil, die normalerweise in der Dimension des Grauens lebt. Sie wird von Dr. Tod mit dem Würfel des Unheils beschworen und auf die Erde nach London geholt, um Nadine Berger zu töten. Nachdem ihr das gelungen ist, stirbt sie unter den Silberkugeln John Sinclairs und Sukos Dämonenpeitsche.

Morley, Tim 7-1 + - Reporter in New York. Er ist mit Bill Conolly befreundet und holt John Sinclair nach New York, als dort das Horror-Taxi des Spuks auftaucht. Er wird von seinem Kollegen Jeff Denver, der zum Diener des Spuks geworden ist, ermordet

Morrow, Dr. 3-3 - Arzt der Irrenanstalt bei Hawick, in der Dr. Ramon Cazalis mit einem Serum Menschen in Werwölfe verwandelt.

Mortimer, Ezra 8-2 - Anführer einer englischen Vampir-Sippe, die zusammen mit D. Kalurac in England unter seiner Führung eine Allianz des Blutes gründen und den Vampirkeim über ganz England verbreiten will. Die Mortimers hausen in einer runden Leichenhalle auf einem verlassenen Friedhof in der Nähe von London. **8-3 +** - Er stirbt durch eine Silberkugel, als John Sinclair von seinen Freunden aus der alten Leichenhalle befreit wird.

Mortimer, Fred, Brian und Hivar 8-2 - Söhne von Ezra Mortimer, dem Anführer einer englischen Vampir-Sippe, die zusammen mit D. Kalurac in England unter seiner Führung eine Allianz des Blutes gründen und den Vampirkeim über ganz England verbreiten will. Die Mortimers hausen in einer runden Leichenhalle auf einem verlassenen Friedhof in der Nähe von London. Sie entführen Johnny Conolly aus dem Haus der Conollys, als diese im Theater sind und Johnny nur von dem Babysitter Polly betreut wird. **8-3** + - Sie sterben bei John Sinclairs Befreiung aus der alten Leichenhalle durch Silberkugeln oder Eichenbolzen, die von Jane Collins, Bill Conolly und Suko abgefeuert werden.

Mortimer-Familie, Die 8-2/8-3 + - Ein uralter englischer Vampirclan, der von D. Kalurac aktiviert wird. Es ist die größte Vampirfamilie auf der britischen Insel. Sie sind noch reine Nachtgeschöpfe, Sonnenlicht ist für sie tödlich, und sie leben seit drei Jahren auf einem aufgegebenen Friedhof mit runder Leichenhalle mit zer schlagenen Fenstern, Ratten und Mäusen. Sie sind degeneriert, leben von Tierblut und schlafen in Särgen unter der Leichenhalle. Vater Ezra: Greisengesicht, Falten, zwergenhaft, geht gebeugt. Drei Söhne, jeweils zwei Jahre auseinander. Fred: Er stirbt durch eine Silberkugel aus Jane Collins' Beretta. Brian: Er stirbt durch eine Silberkugel aus Sukos Beretta. Hivar: Bill Conolly tötet ihn mit Eichenbolzen aus der Druckluftpistole.

Morton 17-2 - Prokurist der Firma Fariac Cosmetics, der den Betriebsausflug der Belegschaft an den Rhein in Gordon Fariacs Burg gegenüber der Loreley organisiert, an dem auch Jane Collins und Bill Conolly teilnehmen, weil sie vermuten, daß Gordon Fariac etwas mit dem spurlosen Verschwinden John Sinclairs zu tun hat.

Morton, Al 11-3 - Fahrer von Ezra Parker, der die Polizei alarmiert, als sein Chef von Monstern entführt wird.

Morton, Hugh 2-2 - Assistent von Crawford, einem Kulturbeamten der kleinen Stadt Lilingtown in der Nähe von Newcastle. Er ist ein Intrigant, der seinen Chef Crawford belauscht, als er mit John Sinclair über die Kapelle spricht, in der sich der Kelch des Feuers befinden soll. Morton trommelt einige Leute zusammen und versucht John Sinclair davon abzuhalten, die Kapelle aufzusuchen.

Motherlain, Dr. 3-1 - Teilnehmer der Reise mit HORROR-TOURS nach Rumänien auf das Schloß Montesi, wo Dr. Tod sie zu Opfern der Vampir-Gräfin Vera Montesi machen will.

Motta, Jack 3-2 + - Schauspielerkollege von Nadine Berger, der in dem Film einen Vampir spielt. Auf der Party auf Darwood Castle wird er von Dr. Tod erwürgt.

Moulin, Roger 2-2 + - Er lebt in dem kleinen Ort Billon in den Vogesen, in dessen Nähe sich ein Kloster befindet, über dem ein Fluch liegen und in dem es spuken soll. Als er den Gesang der Teufelsmönche aus dem Kloster hört, weiß er, daß er das nächste Opfer der Mönche wird. Die Mönche erwürgen ihn. Als Untoter wird er zum Diener der Mönche, bis er durch den Kelch des Feuers, aus dem eine armlange Flamme schießt, zu grauer Asche verbrannt wird.

Mount Rex 12-1 - Berg in der Antarktis, zu dem die beiden Wissenschaftler Sven Jansson und Art Cornwall wollen, als sie durch einen Eisspalt ins Reich des Schwarzen Tods geraten.

Mr. Mondo, Marvin - Verbrecherischer Wissenschaftler, genannt der Monstermacher, weil er künstliche Menschen herstellt. Er ist glatzköpfig, hat einen Kopf wie eine Kugel und trägt eine randlose Brille. Er wird das dritte Mitglied der Mordliga. **15-2** - (1. Auftritt)

In seiner Klinik hat er ein Serum entwickelt, mit dem er Menschen in Werwölfe umwandeln kann. Er läßt John Sinclair von seinen Robotermenschen in die Klinik verschleppen. **15-3** - Er spritzt John Sinclair das Werwolf-Serum. **16-2** - Er ist dabei, als Dr. Tod Vampiro-del-mar aus seinem Grab in der Nordsee holt. **18-2** - Dr. Tod will die roten Diamantaugen des goldenen Buddha, um damit seine Macht zu stärken. Er schickt Mr. Mondo, Lady X und Tokata. Mondo fliegt den Hubschrauber, mit dem sie das Kloster des goldenen Buddha erreichen. **20-2** - Er ist mit dabei, als Dr. Tod den Vampir El Sargossa wieder zum Leben erweckt. Beim Angriff von John, Suko und Bill Conolly auf die Mordliga wird er von John mit mehreren Silberkugeln schwer verletzt, kann jedoch mit der restlichen Mordliga entkommen. **24-3** + - Beim Kampf Dr. Tods gegen Asmodina im Reich des Spuks gerät er in eine Felspalte und wird von flüssiger Lava verschlungen. **Muller 2-2** - Stellvertreter von Inspektor Lefevre, der in Billon/Vogesen gegen die Teufelsmönche aus dem Kloster der Finsternis kämpft. **Müller 25-2** - Gefreiter der NVA (Nationale Volksarmee der DDR). Er meldet das blaue Schimmern über dem Friedhof, wo sich ein Zugang zur Leichenstadt befindet.

Murdock, Art 14-3 + - Gerichtsreporter. Er informiert Bill Conolly über eine Sekte des Samurai des Satans und wird von einem Samurai der »Grausamen Fünf« ermordet.

Muriel 26-2 + - Heroinsüchtiges dunkelhäutiges Mädchen, das mit ihrer Freundin Jill im Gruselpark »Horrorland« in der Nähe von London ein Rauschgift-versteck ihres Dealers Freddy sucht. Während Jill flüchten kann, wird sie ein Opfer des Rippers, der ihr die Kehle aufschlitzt.

Mutter Barbara 22-3 + - Die verstorbene ehemalige Äbtissin der Abbey St. Joanna, des Klosters von Avoca, die sich

den Wölfen und Fenris geopfert hat, damit das Kloster eine Trutzburg des Guten bleibt und die Menschen von Avoca vor den Wölfen schützen kann. Sie erscheint John Sinclair als Wolf. Als er ihn mit seinem Kreuz berührt, steigt der Geist der Äbtissin aus dem Körper des Wolfs. Damit ist der Bann gebrochen, und der Fluch des Klosters wird wiedererweckt.

Mutter Clarissa 22-3 + - Äbtissin der Abbey St. Joanna. Sie ist 40 Jahre alt, schwarzhaarig, hat große dunkle Augen, eine gerade Nase und einen schönen Mund. Sie ist bereit, als Nachfolgerin von Mutter Barbara in den Tod zu gehen, damit der Fluch der Wölfe, der über dem Kloster liegt, nicht wieder lebendig wird. John Sinclair hält sie davon ab, indem er die Wölfe und ihren Herrn Fenris besiegt.

Mystery School 4-3 - Sie befindet sich in einem ehemaligen Herrensitz nahe des Dorfes Saxton (20 Meilen von Sheffield). Sie wird von Lethian geleitet, der den Dämon Belphegor beschwören will.

Myxin - Kleinwüchsiger Magier aus Atlantis. Er sieht verwachsen aus und wirkt schmal und zerbrechlich. Seine Haut schillert grün, die Augen liegen tief in den Höhlen. Das Gesicht wirkt irgendwie schuppig. Er trägt einen langen grünen Mantel. Er besaß das Dämonenauge. Der Schwarze Tod entriß es ihm, schaffte es aber nicht, ihn zu töten. Er versetzte ihn jedoch in einen totenähnlichen Schlaf, wo er vor der unbewohnten Insel Delos im Ägäischen Meer etwa 10000 Jahre in einer Unterwasserhöhle in einem goldenen Sarg lag, der von einer Monster-Wasserschlange bewacht wird. In Atlantis war er ein Schwarzblüter. Er spürt weder Kälte noch Hitze, weder Hunger noch Durst. Er beherrscht Hypnose und lebt zusammen mit Kara und dem Eisernen Engel bei den Flammenden Steinen. Er ist der Sohn von Macha Rothaar. Mit Hilfe der Flammenden Steine kann er Dimensionsreisen unternehmen. **6-2** - (1. Auf-

tritt) John und Suko erwecken ihn aus seinem 10000jährigen Schlaf. Er hilft John Sinclair, das Dämonenauge des Schwarzen Tods, mit dem er in die Zukunft und in die Vergangenheit schauen kann, zu zerstören.

6-3 - Er tritt in telepathischen Kontakt zu John Sinclair und verrät ihm, wo sich die Mühle befindet, in der die Tochter von Kiriakis als Vampirin haust. **7-3** - Er

erscheint in Bill Conollys Garten, wo John mit den Conollys die Geburt des kleinen Johnny feiert, und warnt ihn vor Maringo, dem Höllenreiter, der in Arizona vom Schwarzen Tod erweckt wurde. Bill Conolly begegnet ihm hier zum erstenmal. **9-2** - Er

beschwört die Toten und Nachzehrer in Gatway/Wales und verliert die Dämonenpeitsche an John Sinclair. **11-2** - Er weiß, wo sich das Buch der grau-

samen Träume befindet, wagt aber nicht, es zu holen, da der Schwarze Tod es abgesichert hat. Deshalb gibt er sowohl Leo Genn als auch der Hexe Ziita einen Tip. **12-2** - Er erscheint Bill Conolly und Jane Collins

und bietet ihnen seine Hilfe gegen den Schwarzen Tod an, der dabei ist, das Sinclair-Team auf dem Friedhof am Ende der Welt ein für allemal zu vernichten. **12-3** - Seine Schwarzen Vampire werden aufgerie-

ben im Kampf gegen die Skelette des Schwarzen Tods. Nachdem John Sinclair den Schwarzen Tod mit dem silbernen Bumerang vernichtet hat, werden Myxin und sein erster Diener Goran, der Anführer der Schwarzen Vampire, von Asmodinas Todes-

engeln entführt. **13-1** - Er ist in Asmodinas Dimension gefangen. John Sinclair kann ihn retten, doch Myxin kehrt nicht mit zur Erde zurück, sondern bleibt ver-

schollen. **14-1/14-2** - Er wird von Asmodina gefangengehalten und nimmt über den Kelch des Feuers Verbin-

dung mit John Sinclair auf. Asmodina hat ihn mit einem Bann gelegt, den John Sinclair mit seinem Kreuz brechen kann. Doch dadurch ist der atlantische Magier seiner sämtlichen dämonischen Kräfte be-

raubt. Zusammen mit John Sinclair vernichtet er die grausamen Ritter. **15-3** - Er eignet sich allmählich wieder magische Kräfte an und schafft es, den niederen Dämon Castral zu beschwören, der ihm verrät, daß die Mordliga John Sinclair zum Werwolf machen will. Er benachrichtigt Jane Collins. **18-1** - Er erweckt Haro, den Geliebten Karas, aus 10000jährigem Schlaf. Doch Haro, der Götterbote, wird von Asmodinas Todesengem getötet. **18-3** - Er ruft mit Kara den Eisernen Engel herbei, damit er Chiimal, den Giganten aus Atlantis, in London vernichtet. **19-3** - Vor 10000 Jahren: Sein Todfeind in Atlantis ist der Schwarze Tod. Seine Diener sind die Schwarzen Vampire, riesige Fledermäuse mit seltsam großen Köpfen, die manchmal menschliche Gesichter haben. Ihr Anführer ist Goran. Myxin haust auf Atlantis in einem gewaltigen Felsendom. Der Eingang ist eine Krateröffnung. **23-2** - Beschwört zusammen mit Kara Asmodina, damit John Sinclair mit ihr über das Leben der ins Reich des Spuks entführten Glenda Perkins verhandeln kann. **25-3** - Er tötet Nyrana, den Herrn der roten Hölle, aus dessen Haut die Striemen der Dämonenpeitsche hergestellt sind, mit dessen eigener Lanze und behält diese. **29-1** - Zusammen mit John Sinclair rettet er Kara aus dem Bunker der Mordliga in Feuerland, bevor sie von Dr. Todds Piranhas zerfleischt werden kann. **29-2** - Er teleportiert sich, John Sinclair und Suko nach Feuerland, wo Myxin feststellt, daß Dr. Todds Leichnam nicht in den Trümmern des explodierten Bunkers der Mordliga zurückgeblieben ist. **30-2** - Er will mit Kara versuchen, für John Sinclair das Buch der sieben Siegel zu übersetzen. **30-3** - Er ist dabei, wie Kara im Garten von Bill Conollys Bungalow mit ihrem goldenen Schwert die Pyramide des Wissens beschwört, die John Sinclair aus dem Land der Drachen zurückholen soll.

N

Nachzehirer - Sie sind eine Abart der Ghouls, eine Mischung aus Vampir und Ghoul, aus dem Mittelalter bekannt. Nach ihrem Tod ziehen sie Menschen, in der Regel nahe Angehörige, zu sich ins Grab. Sie saugen ihnen dann allmählich das Leben aus. **9-2** - Sie werden von Myxin aus der Friedhoferde geholt und zerfallen bei der Berührung mit Johns Kreuz zu Staub.

Navarra, Ramona 2-3 + - Königin des Chansons. Sie wird von Dr. Tod getötet, nachdem er aus einem Hautstück und einer fremden Leiche eine Doppelgängerin von ihr geschaffen hat, die John in eine Falle locken soll. Später hilft sie John als Zombie, rechtzeitig nach London zurückzukehren, um dort seinen eigenen Doppelgänger zu töten. Sie wird von Dr. Tod bestraft und vernichtet.

Ned 20-1 - Lebensmittelhändler in Peelham/Schottland, in dessen Nähe das Kloster St. Patrick liegt. Hier lebt Father Ignatius, der für John Sinclair geweihte Silberkugeln herstellt.

Nepreno 30-2 - Herr der Drachen im Land der Drachen, das auch den Namen »Land, das nicht sein darf« trägt. Im alten Atlantis war er das Flutier des Schwarzen Tods. Ein gigantisches, schwarzgrünes, schuppiges Urwelttier mit Flügeln. **30-3 +** - Er wird von Johns aktiviertem Kreuz in seiner Höhle vernichtet.

New York - Millionenstadt an der USA-Ostküste. Besteht aus den Ortsteilen Queens, Bronx, Brooklyn, Manhattan, New Jersey und Harlem. Manhattan wird durch die Brooklyn Bridge mit Brooklyn verbunden. Manhattan liegt zwischen Hudson und East River. Die City Police hat ihr Gebäude in Manhattan-Downtown. Das FBI residiert an der Federal Plaza, Downtown Manhattan, wo sich auch City Hall und World Trade Center befinden. Das Gebäude liegt direkt am Broadway, wobei vom FBI die Etagen 22, 24, 25 und 26

genutzt werden. Größter Park ist der Central Park.

An seiner Ostseite führt die Fifth Avenue entlang, und an der Südwestspitze liegt der Columbus Circle. Hier erlebt John Sinclair folgende Fälle: **7-1** - Er jagt das Horror-Taxi des Spuks. **21-1** - Xorron wird von Dr. Tod und der Mordliga im Central Park erweckt.

Nick 2-1 + - 18jähriger Junge aus London, der im Horror-Kabinett in Tonbridge ein Opfer Dr. Tods wird.

Nikuta, Mary-Lou 1-3 + - Ein Mitglied der Sekte der indischen Göttin Kalhori in London. Als sie der Sekte abtrünnig wird, tötet ein Mönch sie, damit sie der Göttin als Untote dient. Sie versucht, John Sinclair die Kugel der Kalhori abzunehmen, doch als dieser die Kugel gegen die Wand wirft, wo sie zersplittert, vergeht auch die Untote.

Norway 16-2 - Name einer Bohrinsel in der Nordsee.

Dr. Tod ermordet die Besatzung mit dem Todesnebel, um den Kaiser der Vampire, Vampiro-del-mar, aus einem 10000jährigen Schlaf zu erwecken.

Nostradamus - Jude, der im Mittelalter lebte und zum Katholizismus übergetreten ist. 1503 als Michel de Notre Dame in Frankreich geboren. Er war Mediziner, der große Erfolge im Kampf gegen die Pest errang. Sein Gegenspieler war der Zauberer Ruggieri. Auch Nostradamus beherrschte Zauberei. Er beschäftigte sich mit der Zukunftsdeutung, sagte im Buch »Les Centuries«, das 1555 veröffentlicht wurde, viele Katastrophen voraus. Eine Zeit lang lebte er am Hof von Katharina von Medici in Florenz. Er schuf das Horror-Horoskop, das mit einem Fluch belegt ist. Bei dessen Schaffung ließ er sich von Luzifer beeinflussen. 1566 starb er. Seine Seele existiert in einem Zwischenreich. **24-1** - Er hat Kontakt mit der Wahrsagerin Tanith. **24-3** - Er zeigt sich John Sinclair, als dieser im Reich des Spuks sein von Solo Morasso gestohlenen Kreuz wiederfindet, und klärt ihn über die Dimen-

sionen der Hölle auf.

Nyrana - Siehe Herr der roten Hölle.

O

O'Brien 15-2 - Pfleger in der Anstalt von Mr. Mondo.

O'Brien 20-2 + - Rothaariger Ire. Er gehört zur Tauchermannschaft Simon Rocks, der das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa entdeckt. Er wird beim Überfall der Mordliga auf das Taucherschiff von Lady X mit ihrer MPi erschossen.

Oakes, Larry t 20-1 - Breitschultrig und mit dichtem braunen Haar. Er vertritt den Konstabler in Peelham, dem kleinen Ort, in dessen Nähe das Kloster St. Patrick liegt. Er bringt mit seinem Kombi Waren zum Kloster hinauf. Er nimmt arglos einen Mönch als Anhalter mit. Doch es ist Don Alvarez, der von den Horror-Reitern aus einer Irrenanstalt in der Nähe von Madrid befreit wurde. Larry entgeht einem Angriff des teuflischen Mönchs, doch den Horror-Reitern kann er nicht entgehen. Sie stellen ihn und sehen zu, wie Don Alvarez Larry ersticht.

Oberhexe - Siehe Wikka.

Octavio 5-1 + - Ein Antiquitätenhändler. Er hat einen eiförmigen Schädel, eine Raubvogelnase und keine Augenbrauen. Bekleidet ist er mit einem bodenlangen schwarzen Mantel. Er verkauft Bill Conolly ein Schachspiel, das dieser John Sinclair zum Geburtstag schenkt. Auf Johns Geburtstag schaltet er John aus und verwandelt Bill und Sheila Conolly, Suko und Jane Collins durch eine Rauchwolke aus dem Schachbrett in Winzlinge von der Größe von Schachfiguren und schleudert sie in eine andere Dimension. John Sinclair muß mit Octavio um das Leben seiner Freunde Schach spielen. Als Octavio verliert, verschwindet er durch einen Spiegel, der ein Dimen-

sionstor ist, in die Welt, in der Johns Freunde um ihr Leben kämpfen. John folgt ihm und vernichtet ihn mit dem silbernen Kreuz. Dadurch kehren John und seine Freunde in die normale Welt zurück.

Odenwald 11-1 - Mittelgebirge in Südwestdeutschland. Hier liegt die Burg Blankenstein, in dessen Kapelle Will Mallmann Karin Becker heiratet. Der Schwarze Tod ermordet sie, als sie nach der Trauung mit Will die Kapelle verläßt.

Old Nick 22-3 - Dicker Wirt in Avoca/Irland.

Omega - Zeichen auf Johns Kreuz - Alpha und Omega.

Ong-Pal 18-2 + - Ein Nepalese, der mit seinem Kumpan Ghaliwa im Auftrag von Dr. Tod aus einem einsamen Kloster in Tibet die Edelsteinaugen in der Götzenstatue des goldenen Buddha stehlen soll. Als er die Augen der Statue entnommen hat, stürzt er zu Boden und bricht sich den Fuß. Der goldene Buddha bewegt plötzlich seine Arme und zerschmettert mit seiner Pranke Ong-Pals Gesicht.

Opel Manta GT/E - Silbergrauer fahrbarer Untersatz von BKA-Kommissar Will Mallmartn.

Orakel von Atlantis, Das - Siehe Würfel des Unheils.

Orapul, Ernest 28-1 - Leiter eines Monster-Clubs in London, der aus acht Werwölfen besteht. Sie werden von John Sinclair und Suko vernichtet. Orapul ist Luparo, Lupinas Sohn.

Orlington 5-2 - Kleiner Ort in der Grafschaft Suffolk. Hier läßt der Teufelsgeiger Zarcadi, der niemand anderer ist als der Schwarze Tod, John Sinclair lebendig begraben.

Ortega, Carlos 2-3 + - Playboy und Verehrer der berühmten Chanson-Sängerin Ramona Navarra. Als er ihr aus Eifersucht folgt, wird er ein Mordopfer von Handlangern Dr. Tod. Sie verbrennen ihn zusammen mit dem Leichnam der ermordeten Sängerin im Heizungskeller der Navarra in Madrid.

Ortega, Gulio 9-1 + - Kalfaktor des Klosters Monte Terrano. Die Horror-Reiter bestrafen ihn als Verräter mit dem Tod, weil er Pater Emilio Zagallo die Flucht aus dem Kloster ermöglichte.

Ortega, Juan 9-1 - Junger Spanier in Los Albas (in der Nähe von Mont Louis in den Pyrenäen). Sohn von Gulio Ortega, Kalfaktor im Kloster Monte Terrano, der durch die Horror-Reiter zu Tode kommt. Seine Verlobte ist Carmen Valdera. Er bringt Pater Emilio Zagallo nach England zu Father Hackmann.

Osborne, Edwin 1-1 + - Zombie, der von seiner Frau Gilda im Keller des eigenen Hauses verborgen gehalten wird. John Sinclair und Bill Conolly, die in den Haus in ihrer Studentenzeit als Untermieter wohnen, bringen ihn zur Strecke, indem sie ihn köpfen.

Osborne, Gilda 1-1 - Vermieterin von John Sinclairs und Bill Conollys Studentenbuden. Sie verbirgt im Keller ihren Mann Edwin, der ein Zombie ist. Als John und Bill den Zombie töten, verliert sie den Verstand.

Ozaku 25-1 + - Zu Lebenslänglich verurteilter Verbrecher im Zuchthaus auf der Insel des Schweigens. Er ist der Boß der Gefangenen. Doch auf der Insel herrscht Schwarze Magie, und einer der Männer, die er ermordet hat, kehrt als Zombie zurück und tötet ihn.

P

Pablito 29-3 - Hotelangestellter in Venedig. Er sieht die weißen Särge mit den Strigen auf Venedig zu-treiben und alarmiert die Polizei.

Pablo 18-3 - Polizist in Canta, einem Dorf in den Anden von Peru, in dessen Nähe Chiimal, der Gigant von Atlantis, im Tal der Götter von dem Reporter Julio Valdez erweckt wird.

Paddy 6-3 - Alter Mann in Bullstone/Schottland, der

zusammen mit der Wirtin Alma Hiller verhindert, daß John Sinclair von den Vampirinnen Elena Kiriakis, Bella Stanfield und Marion Hiller getötet wird.

Palermo 13-2 - Stadt auf Sizilien. Hier findet die Beerdigung des Mafia-Bosses Solo Morasso statt, bei der die Seele Dr. Tods in den toten Körper Morassos fährt und ihn wiederauferstehen läßt.

Pamperis 6-2 - Leutnant der griechischen Polizei, der mißtrauisch über John Sinclairs Aktivitäten in der Ägäis wacht, als der mit Suko nach dem goldenen Sarg taucht, in dem der kleine atlantische Magier Myxin in einem 10000jährigen Schlaf liegt.

Pandämonium - Eingang zum Dämonenreich. Stützpunkt des Satans. Reich zwischen Diesseits und Jenseits.

Pantherfrauen - Sie leben in einer Zwischendimension im Reich der Asmodina und haben den Körper einer Frau und den Kopf und die Pranken eines Panthers. Sie sind Dienerinnen Asmodinas und stammen aus einem höllischen Reich jenseits aller Grenzen. Sie sind Trainingspartner von Asmodinas Todesengeln in Kampfarenen. **13-1** - Zwei von ihnen töten im Westminster Hospital den Arzt Dr. Fryley, als dieser den Beschwörungskreis Damona Kings unterbricht. In Asmodinas Dimension müssen John Sinclair und Myxin gegen sie in einer Arena kämpfen.

Parker, Ezra 11-3 + - Fischkonservenfabrikant, Nachkomme von Lionel Parker, der vor 200 Jahren Gefängnisdirektor war, als James Maddox hingerichtet wurde. Er wird vom Dämonenrichter Maddox gehängt.

Parker, Lionel 11-3 + - Gefängnisdirektor in der Vergangenheit, der der Hinrichtung von Maddox beiwohnt und später von dem Untoten ermordet und gehängt wird.

Parker, Maud und Harold 11-3 - Geschwister. Kinder des Unternehmers Ezra Parker (Konservenfabriken, Fischkutter), der ein riesiges Grundstück mit Villa in

Belgravia besitzt. Ezra Parker wird vom Dämonenrichter Maddox gehängt, Maud und Harold werden von John vor dem gleichem Schicksal bewahrt. (Maddox wollte die Parkers ausrotten, um sich wegen deren Vorfahr Lionel Parker, einem Gefängnisdirektor, zu rächen, der damals bei Maddox' Hinrichtung anwesend war.)

Parker, Nelly 4-1 + - Sie erleidet einen Herzanfall im Restaurant in London, als sie das Opfer Victor Jorys, eines Bibliothekars der Universität London, wird, der sie durch Voodoo tötet. Später wird sie zur Untoten. Sie stirbt, als John eine Nadel in ihre Puppe sticht.

Pascal 2-2 + - Polizist in Billon. Er wird ein Opfer der Teufelsmönche aus dem Kloster der Finsternis. Als Untoter wird er ihr Diener. Durch eine Silberkugel aus John Sinclairs Beretta wird er von diesem Dasein erlöst.

Passionskreuz - Eines der Zeichen auf Johns Kreuz. Es befindet sich unter dem Alpha und Omega. Es ist das Kreuz der Demut, der Reue. Es sorgt dafür, daß der Besitzer nicht arrogant und überheblich wird und immer Schwächeren beisteht.

Patelli, Carla 29-3 + - Eine junge Frau in Venedig, die mit ihrem Freund Marco in eine Grabkammer im Dogenpalast eindringt und von riesigen roten Vampirfledermäusen angegriffen wird. Eine von ihnen macht Marco zum Vampir. Als er John Sinclair angreift, erlöst dieser ihn mit einer Silberkugel von seinem Vampir-Dasein.

Patrick, Simon 6-3 - Bürgermeister von Bullstone, Schwager von Horace Hiller. Er hilft mit, John Sinclair und Suko an drei Vampirinnen auszuliefern, von denen eine Hillers Tochter ist.

Patten, William 5-1 - Mitglied im Club James Powells.

Paul 15-3 - Ein Penner, dem John Sinclair in einem Güterzug begegnet, nachdem ihm Mr. Mondo das Werwolf-Serum gespritzt hat. Er erlebt mit, wie sich John in einen Werwolf verwandelt, und überlebt nur,

weil sich John aus dem fahrenden Güterwagen wirft, bevor er zur reißenden Bestie wird.

Paula, Gladys, June, Mandy, Monica 16-3 + - Blonde Mädchen, die dem Moloch von seinem Mentor Ireus zugeführt werden, damit er erstarkt. Jane Collins soll sein letztes Opfer werden.

Pedro 20-1 + - Wärter in einer Irrenanstalt in Madrid. Er wird von den Horror-Reitern mit einer Lanze getötet.

Pedro 2-3 - Kollege von Franco Lagusta, einem Spezialisten für Heizungsanlagen in Madrid. Sie finden bei einer Routineüberprüfung der Heizungsanlage in der Villa der Sängerin Ramona Navarra in der Brennkammer einen Ring der Navarra und bei genauerer Untersuchung Leichenreste, die von der Navarra und ihrem Verehrer Carlos Ortega stammen. Sie alarmiert die Polizei.

Peelham 20-1 - Kleiner Ort in Schottland in der Nähe des Klosters St. Patrick. Eine Serpentinstraße führt durch die Berge vom Ort zum Kloster. Der Weg wird oft von Steinlawinen verschüttet. Im Ort stehen schmucke, alte, gepflegte Häuser. Der Ort ist umgeben von hohen Bäumen und gewaltigen Tannen, die sich in die steilen Berge krallen, und von sprudelnden Bächen und Seen wie aus Kristallglas.

Pender, Doug 3-2 - Leichenbestatter. Er holt den Sarg des Dr. Tod ab und will ihn auf dem Friedhof in die Erde versenken, als der Sargdeckel gesprengt wird und Dr. Tod hervorsteigt. Er macht Pender zu seinem Diener. Fast gelingt es Pender, John Sinclair zu töten. Erst als Dr. Tod stirbt, fällt die Besessenheit von Pender ab.

Perkins, Glenda - Sekretärin von John Sinclair. Sie ist schwarzhaarig, hat lange Beine und einen unnachahmlichen Hüftschwung. Sie ist immer modisch gekleidet und berühmt für ihren Kaffee. Sie schwärmt für John Sinclair und ist eifersüchtig auf Jane Collins.

Sie wird immer wieder in die Kämpfe Johns gegen das Böse mit hineingezogen. **9-3** - Sie ist auf der Party, die James Powell gibt, weil er von der Queen in den Adelsstand erhoben wurde, sehr enttäuscht, als John Sinclair von einem Anruf weggerufen wird. Sie hat sich einiges von diesem Abend versprochen. **13-1** - Sie besucht John Sinclair nach seinem Kampf gegen den Schwarzen Tod auf dem Friedhof am Ende der Welt im Krankenhaus und wird von ihm geküßt. **23-2** - Sie wird durch den Dämon Raan in das Reich des Spuks entführt und dort vom Dämonenrichter Maddox verurteilt, in Asmodinas Todeslabyrinth zu vegetieren. **23-3** - Zusammen mit John wird sie durch die Magie des Allsehenden Auges auf Johns Kreuz aus Asmodinas Todeslabyrinth in die normale Welt zurückgeholt. **28-3** - Sie begleitet John Sinclair in den Industry Club, wo der Abenteurer Stan Willard den Affenteufel Sogg-Ra vorstellen will. Nachdem Suko den Dämon mit der Dämonenpeitsche vernichtet hat, fährt Glenda mit John in dessen Wohnung und ist zum erstenmal intim mit ihm. Von nun an hat sie ein sehr enges Verhältnis zu John mit Spannungen wegen Jane Collins.

Pernell, Wanda 8-2 - Sekretärin des Wirtschaftssekretärs Dom de Louise. Sie ahnt, daß mit ihm und seinem Assistenten Harold Farmer etwas nicht stimmt und alarmiert Scotland Yard, so daß John Sinclair und Suko verhindern können, daß die Mitglieder einer Konferenz von ihnen zu Vampiren gemacht werden.

Perry, Ronald S. 15-3 - Captain der Polizei. Leiter beim Einsatz gegen die Irrenanstalt von Mr. Mondo.

Person 22-3 + - Fahrer General Brittens vom britischen Geheimdienst. Er wird von dem Werwolf Clive Denver getötet.

Peters, Dr. 16-2 - Experte für Strömungstheorie. Kleiner Typ mit abstehenden Ohren und Kugelbauch. Nachdem an der Ostküste Englands Knochen angespült worden

sind, soll er bestimmen, woher sie an Land getrieben wurden.

Peters, Quintus 10-1 + - Verrückter Botaniker, der sich mit Mandragore verbündet hat und Wesen zwischen Pflanzen und Menschen erschaffen will, mit denen er London überschwemmt. Als John Sinclair ihn in seinem Treibhaus stellt, wird er von seinen Krokodilen, die er dort hält, getötet.

Peterson, Hubert 30-1 + - Antiquitätenhändler in London, bei dem Lady Sarah Goldwyn Stammkunde ist. Als er ihr das Buch der sieben Siegel zeigt, wird er von einem Spukdiener ermordet.

Peterson, Sarah 14-1 - Reinmachefrau John Sinclairs. Sie hört aus dem Kelch des Feuers die Hilfeschreie des atlantischen Magiers Myxin und alarmiert Suko, da John Sinclair im Büro ist.

Petrila 8-1 - Dorf in Siebenbürgen in Rumänien in den Karpaten. Hier lebt Frantisek Marek. Mit niedrigen Häusern, teilweise aus Stein und teilweise aus Holz, einer kleinen Kirche mit Turm, einer zentral im Ort gelegenen Kneipe mit einem Platz davor. Die Hauptstraße ist teilweise gepflastert und teilweise mit Löchern versehen, sie trennt den Ort in zwei Hälften. In der Nähe liegt das Schloß des Vampir- Grafen von Leppe.

Pfähler, Der - Beiname des ältesten männlichen Mitglieds der Familie Marek, der den Eichenpflock trägt.

Pickering 23-1 - Commander der River Police von London. Kapitän des schnellsten Bootes der River Police. Mit John Sinclair und Suko jagt er den Hexenjäger Harold Doyle auf der Themse, als dieser das Floß mit dem brennenden Scheiterhaufen, auf dem Bill Conolly und DoYLES Frau Samantha festgebunden sind, mit einem Boot über die Themse auf das Hausboot zuzieht, auf dem Wikka und Gordon Schreiber Hexenhochzeit feiern wollen.

Piranhas - Kleine Raubfische aus dem Amazonasgebiet. Dr. Tod hält sie in einem Becken in seinem

Bunkerversteck in Feuerland. **29-1** - Dr. Tod stürzt in das Becken und wird von den Raubfischen zerfleischt.

Platten, Frank 11-1 - Kollege von Will Mallmann, der an Will Mallmanns Hochzeit teilnimmt, auf der die Braut vom Schwarzen Tod mit der Sense ermordet wird.

Polly 2-1 + - Prostituierte, die sich an Jeff Turpin rächen will und der Polizei verrät, daß Turpin Leichen verschachert. Turpin ermordet sie mit dem Messer.

Polly 8-2 - Studentin, Babysitter bei den Conollys. Sie kann nicht verhindern, daß der kleine Johnny Conolly von Vampiren entführt wird.

Poole, Harry 16-2 + - Stellvertreter von Mark Brennan auf einer Bohrinsel in der Nordsee, die von Dr. Tod und seiner Mordliga mit dem Todesnebel überfallen wird, weil er nach dem unter dem Meeresboden liegenden Kaiser der Vampire, Vampiro-del-mar, bohren und ihn aus seinem 10000jährigen Schlaf erwecken will. Poole wird Opfer des Todesnebels.

Porsche 3-1 - Wagen von Bill Conolly.

Powell, Sir James - Superintendent. Er hat Johns Abteilung gegründet. Er große Eulenaugen hinter einer Hornbrille mit dicken Gläsern und trinkt nur kohlenstoffsaures Wasser. Manchmal sieht er aus wie ein magenkranker Pavian. Er ist Mitglied in einem Club an der Themse, in dem er sich öfter aufhält als zu Hause. **1-1** - John Sinclair lernt ihn bereits während seiner Studentenzeit kennen, als er und Bill Conolly den Zombie Edwin Osborne töten. Als John Interesse an einem Job bei Scotland Yard andeutet, bittet Powell ihn, sich nach dem Studium bei ihm zu melden. **1-2** - Er beauftragt John Sinclair, sich um den mysteriösen Tod von Dr. Earl Branden zu kümmern. **2-3** - Ein von Dr. Tod hergestellter Doppelgänger John Sinclairs will ihn auf dem Grundstück der Conollys zusammen mit Bill und Sheila Conolly töten, doch der richtige Sinclair erscheint rechtzeitig und rettet sie. **3-1** - Er gerät unter Druck seiner Vorgesetzten, weil es seiner Abteilung

noch nicht gelungen ist, Dr. Tod auszuschalten. Nach einem Ultimatum von 14 Tagen will er von seinem Amt zurücktreten. **3-3** - Zu

John Sinclairs Beförderung zum Oberinspektor richtet er beim Yard eine Feier aus, wie es sie zu einem solchen Anlaß noch nicht gegeben hat. **4-1** - Er empfängt Kommissar Will Mallmann vom deutschen BKA, der im Fall von zehn durch plötzlichen Herzstillstand gestorbenen Mädchen zusammen mit den Engländern ermitteln soll. **8-3** - Er fliegt mit Bill Conolly, Suko, Jane Collins und dem Pfähler Marek in die Nähe der Leichenhalle, wo sich John Sinclair als Geisel gegen Sheila und Johnny Conolly austauschen lassen will. **9-3** - Er wird von der Königin in den Adelsstand erhoben und darf sich von nun an Sir nennen. **12-1** - Er wird vom Schwarzen Tod auf den Friedhof am Ende der Welt verschleppt und erlebt zum erstenmal eine Dimensionsreise. **12-2** - Zusammen mit Will Mallmann und zwei Wissenschaftlern befindet er sich auf dem Friedhof am Ende der Welt im Reich des Schwarzen Todes. **12-3** - Er erlebt auf dem Friedhof am Ende der Welt mit, wie John Sinclair den Schwarzen Tod mit dem silbernen Bumerang vernichtet. **13-1** - Er wird von Professor Higgins ins Westminster-Krankenhaus gerufen, als John Sinclairs Geist aus seinem Körper gefahren ist und man ihn für tot hält. **13-2** - Er gibt John Sinclair und Suko den Auftrag, nach Palermo zu fliegen und dort die Auferstehung des toten Mafia-Bosses Solo Morasso zu untersuchen, in dessen Körper die Seele Dr. Tod gefahren ist. **16-1** - Er organisiert mit der Royal Navy einen Einsatz John Sinclairs gegen eine Bohrinsel in der Nordsee, die vom Todesnebel umgeben ist. **17-1** - Als Police Sergeant Frank Callahan den ermordeten Privatdetektiv Jan Ziegler aus der Themse fischt und einen Zettel mit dem Namen John Sinclairs bei ihm findet, alarmiert er Superintendent Powell. Dieser ruft Suko, Bill Conolly und Jane Collins zusammen, die nach

John suchen sollen. **18-1** - Er sieht, wie Vampiro-del-mar das Blut der Fariacs trinkt und erstarrt. **25-3** - Die Riemen einer Kopie der Dämonenpeitsche treffen ihn in seinem Büro im Gesicht und verletzen ihn schwer. **29-2** - Er wird im Yard Building von einem Zwergmonster, das aus dem Leichnam Dr. Todds entstanden ist, am Bein verletzt, bevor John Sinclair es öten kann. **30-3** - Er ist dabei, wie Kara im Garten von Bill Conollys Bungalow mit ihrem goldenen Schwert die Pyramide des Wissens beschwört, die John Sinclair aus dem Land der Drachen zurückholen soll.

Prentiss, Mike 10-2 + - Ein junger Mann, der mit seiner Freundin Cindy auf einem kleinen Friedhof der Weißen Frau begegnet. Sie werden von John Sinclair und Jane Collins gerettet. Als Jane in einem Grab spurlos verschwindet, will er Hilfe in der nahe gelegenen Diskothek Disco Hell holen. Dort stirbt er durch einen Ghoul.

Preston, Annabell 23-1 - Sekretärin des Hexenjähgers und Grundstücksmaklers Harold Doyle.

Prince, Maggie 10-1 - Eine Touristin im Hilton Hotel in London, das von den Monsterpflanzen des verrückten Botanikers Quintus Peters überfallen wird. Sie wird von Nicole Duval, Professor Zamorras Sekretärin, gerettet.

Pteranodonten 12-2/12-3 - Flugechsen im Reich des Schwarzen Todds unter dem Südpol, gegen die Bill Conolly, Jane Collins und Myxin kämpfen müssen.

Pykka 20-3 + - Ein über 1000 Jahre alter Druide. Zwerg mit zu großem, fast haarlosen Kopf, abstehenden Ohren und übergroßen Augen. Sein Körper ist verwachsen. Er wird vom Spuk gejagt, da er eine Burg besetzt hat, die diesem gehörte. Der Spuk neutralisierte seine Kräfte. Er wird gefangen und dem Dämonenrichter Maddox vorgeführt. Dieser verurteilt ihn zum Tode, doch er kann fliehen und bittet John Sinclair um Hilfe. Er gibt diesem einige Tips über die Burg des

Spuks. Dann wird er von einem Echsendämon, der dem Spuk dient, mit einer feurigen Lanze getötet.

Pyramide des Wissens - Sie wurde von den Stummen Göttern als Gegenwaffe zum Würfel des Unheils (der von den Großen Alten geschaffen wurde) hergestellt. Sie besteht aus Glas, ist durchsichtig und leuchtet blau. Die Grundfläche ist ein Dreieck. Es heißt, daß in ihr immer ein Gott wohnt. Sie ist zeitlos, kann Zeiten und Dimensionen durchwandern und erscheint nur bei sehr wichtigen und lebensentscheidenden Vorgängen. Nur große Magier durften sie in Atlantis betreten. Wer sich innerhalb der Pyramide befindet, beherrscht die Sprache der Atlanter. **30-3** - Kara beschwört sie mit ihrem goldenen Schwert im Garten von Bill Conollys Bungalow, um John Sinclair die Rückkehr aus dem Land der Drachen zu ermöglichen. Sie rettet John vor dem Drachen Nepreno und bringt ihn ins Land der Makkabäer, wo er von einem alten Mann die Bedeutung seines Kreuzes und die Formel »Terra pestem teneto - Salus hie maneto« erfährt, mit der das Kreuz aktiviert werden kann, und daß der Prophet Hesekiel das Kreuz in der Babylonischen Gefangenschaft hergestellt hat. Dann bringt sie John ins Land der Drachen zurück und setzt ihn dort ab.

Q

Quarry, Tom 4-2 + - Polizist im Chinesenviertel von London. Er wird von seinem Kollegen Hang Tau, einem Diener des Schwarzen Drachen, mit einem Messer erstochen.

Quayle, Jack 3-3 - Wärter einer Irrenanstalt bei Hawick, in der Dr. Ramon Cazalis Werwölfe züchtet.

R

Ra - Sonnengott der Ägypter.

Ra-Amulett 1-2 - John Sinclair erhält es in Ägypten von der alten Wahrsagerin Farah. Mit ihm vernichtet er den Dämon Sakuro.

Raan 23-3 + - Richtiger Name von Rick Hunter, der Glenda Perkins ins Reich des Spuks entführte. Er gehört zu den Dämonen, die in Asmodinas Todeslabyrinth herrschen und sich Horis nennen.

Raben - Rabenvögel mit rotglühenden Augen. Diener der Hexen. **12-1** - Sie bewachen auf dem Brocken im Harz das Buch der grausamen Träume. **12-2** - Die tote Karin Mallmann erscheint ihrem Mann auf dem Friedhof am Ende der Welt als Rabe.

Rafferty 22-3 - Er wird von Fenris' Wölfen in Avoca/Irland getötet.

Rafferty, Ed 26-2 - Nachtwächter auf dem Brompton Cemetery in London, wo Ernie Shane, der als »Jack the Ripper« sieben Mädchen ermordete, begraben liegt.

Ramsey, Pete 4-2 + - Nachtwächter der United Trade Company. Er stellt sich zwei Maskierten entgegen, die in die Lagerhalle eindringen, um eine Kiste zu stehlen, und wird mit einer Seidenschlinge von einem der beiden erwürgt.

Rander, Jim 4-2 - Verlobter von Suzy Feng, die von dem Wäschereibesitzer Li Wang geköpft wird, um die Mumie des Drachengottes Tschin wieder zum Leben zu erwecken.

Ranger, Mark 5-2 + - Prokurist bei Holleroy, einem Klienten von Jane Collins. Er ist ein Playboy und will sich auf einer Party seines Chefs an Jane Collins heranzemachen. Dabei gerät er dem Teufelsgeiger Zarcadi in die Quere und wird von ihm mit dem Geigenbogen getötet.

Ransome 9-2 - Chiefinspektor der Londoner Polizei. Vorgesetzter Hank Thormers, eines Londoner Polizisten, der im Dienst getötet und in seinem Heimatort Gatway

beerdigt wird.

Raphael - Einer der 4 Erzengel, den Hütern des Himmels, dessen Zeichen sich auf John Sinclairs Kreuz befindet.

Raysner, Albert 16-3 - 36-

jähriger Lkw-Fahrer. Er findet die bewußtlose Shao, die von Ireus, dem Leichenwäscher und Diener des Molochs, auf der Straße liegengelassen wurde, nachdem er Jane Collins und sie überfallen hat.

Re 4-2 - Chinese. Lokalbesitzer in Chinatown in London.

Redford, Diana 14-1 - Sie lebt mit ihrer Mutter in der Nähe von Gulbine. Sie ist die Freundin des Schäfers Rocco und gerät in die Auseinandersetzung mit den grausamen Rittern, die in der Nähe in einer Burg ruine hausen. Sie wird von den unter dem Bann des Drachen Barrabas stehenden Einwohnern von Gulbine gemieden.

Redford, Mrs. 14-2 - Mutter von Diana Redford, die mit Suko und Shao gegen den Drachen Barrabas kämpft.

Reich des Spuks 23-2 - Es besteht aus einer tiefen Schwärze, die sich bewegt, kreist und nie stillsteht. In ihm herrscht der Spuk über die Seelen der Dämonen, die versagt haben und vom Dämonenrichter Maddox verurteilt wurden. Hier hat er seinen Diener, Echsenwesen, die sich in Schatten verwandeln können und mit Lanzen bewaffnet sind. Hierher wird Glenda Perkins vom Dämon Raan entführt. Remmick, Glenn und Susan 7-3 + - Der Vertreter für Automaten und seine Frau sind auf einer Fahrt durch Arizona. Sie schlagen die Warnungen des Oldtimers Herby in den Wind und werden Opfer des Höllenreiters Maringo, der vom Schwarzen Tod erweckt wurde.

Renkov, Samuel 21-1 + - Arbeiter in den Abwasserkanälen von Manhattan. Begegnet zusammen mit seinem Kollegen Gonzales in den Kanälen Xorron und seinen Zombies und Ghouls. Während Gonzales fliehen

kann, wird er von den Monstern zerfleischt;

Rex 28-2 + - Hund des Försters Barry Mason, der von einem Werwolf zerfetzt wird.

Reykjavik 25-3 - Hauptstadt von Island. Von hier aus gelangen John Sinclair und Suko in das Blutland des Herrn der roten Hölle.

Rick 3-3 + - Insasse einer Irrenanstalt in der Nähe von Hawick, der von deren Leiter Dr. Ramon Cazalis mit einem Serum zum Werwolf gemacht wurde. Er tötet Max Doyle, den Küster von Hawick.

Rihm 20-3 - Sir Archibald genannt. Besitzer eine Konditorei in Gunter in der Schweiz. In der Nähe liegt die Seelenburg, in der der Milliardär Gordon Schreiber seine schwarzen Messen feiert.

Rispoll, Dr. 23-1 - Junger Arzt im Krankenhaus, in das John Sinclair den verhafteten Peter McCurtin, Mitglied des Clubs der Hexenjäger und Neffe des Hexenjägers Harold Doyle, bringt.

Robert und Felix 20-3 - Brüder. Robert trägt eine Goldrandbrille mit dicken Gläsern. Felix hat ein dreieckiges Gesicht mit markanter Nase, glattes Haar und einen sehr geraden Gang. Teilnehmer an den schwarzen Messen Gordon Schreibers auf der Seelenburg.

Roberts, Darling 24-1 + - Gangster im Dienst von Logan Costello. Mit zwei Kumpanen lauert er John Sinclair in der Tiefgarage seines Apartmenthauses auf. Sie schlagen ihn nieder und tauschen sein Kreuz gegen eine Kopie aus. Das richtige Kreuz liefern sie bei Logan Costello ab, der sie töten läßt, um sie zum Schweigen zu bringen.

Rocco 14-1 + - Schäfer in Gulbine. Der einzige Einwohner, der nicht im Bann des Drachen Barrabas steht. Er flieht mit John Sinclair vor den anderen und wird von ihnen mit einem Kopfschuß getötet.

Rock, Simon 20-2 + - Chef einer Tauchercrew, die vor der Ostküste Floridas nach den Schätzen versunkener spanischer Schiffe taucht. Er entdeckt mit seinem

Kollegen Montana das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa. Montana wird zum Vampir, Simon Rock dagegen wird von Haien getötet.

Rote Hölle, Die 25-3 - Auch Blutland genannt, von roten Nebeln durchzogen. Ihr Herr ist Nyrana, aus dessen Haut die Dämonenpeitsche hergestellt wurde.

Rote Rebecca, Die 8-1 - Rebecca Ceprac. Die Vampirin stammt aus der Wiener Vampirfamilie des Carl Ceprac und ist seine Tochter. Sie soll die Braut von D. Kalurac werden. **8-2** - Sie macht den Wirtschaftssekretär Dom de Louise zum Vampir, um den Vampirkeim in England zu verbreiten. **8-3 +** - Sie stirbt durch eine Silberkugel aus John Sinclairs Beretta.

Roten Vampire, Die - Diener von Vampiro-del-mar. **29-2** - John Sinclair, Suko und Myxin vernichten einige von ihnen auf Feuerland, wo das Bunkerversteck der Mordliga in die Luft geflogen ist. **29-3** - Sie sind die Todfeinde der Strigen und bekämpfen sich in Venedig. Sie werden von John Sinclair und Suko endgültig vernichtet.

Ruff, Janos 3-1 - Besitzer eines Reisebüros namens Horror Tours. Er organisiert eine Reise nach Rumänien in die Karpaten ins Schloß Montesi, von wo aus Dr. Tod seine Herrschaft über Rumänien antreten will, an der auch John Sinclair, Bill Conolly und eine junge blonde Frau namens Jane Collins teilnehmen.

Rufus 14-1 - Anführer der 7 grausamen Ritter. Er ist ein Skelett. An seinem Helm trägt er einen schwarzen Federbusch. Er ist ein alter Bekannter von Tony Ballard. Von Asmodina hat er den Auftrag erhalten, auf einer zerfallenen Burg den gefangenen atlantischen Magier Myxin zu bewachen. **14-2 +** - Er wird von John Sinclair mit dem silbernen Bumerang vernichtet.

Ryker 16-2 - Colonel, einer der Chefs beim Secret Service. Mickriges Männchen mit Hamstergesicht und stahlharten Augen.

S

Sadin 13-3 + - Untoter Wikinger, Hüter der Toten in einem Hünengrab in der Lüneburger Heide und Bote Thors. Er hat geschworen, seine Kameraden, die von Germanen erschlagen wurden, zu rächen. Er will eine Entscheidungsschlacht zwischen den untoten Wikingern und untoten Germanen. John Sinclair, Suko und Will Mallmann können die Untoten vernichten, Sadin selbst findet sein endgültiges Ende durch Thors Hammer.

Sakkara 1-2 - Pyramiden in Ägypten. In einer von ihnen überdauert der Geist des Dämons Sakuro, bis er von dem Archäologen Dr. Earl Brandon befreit wird.

Sakuro, der Magier 1-2 + - Auch genannt: der Dämon mit den blutenden Augen. Er wird im alten Ägypten vom Pharaos Xotorex zum Tode verurteilt, indem ihm die Augen ausgestochen werden und der Kopf abgeschlagen wird, weil er die Tochter des Pharaos geschändet hat. Er wird von John durch ein Amulett, das dieser von der Wahrsagerin Farah erhalten hat, vernichtet.

Samurai des Satans - Siehe Tokata.

Samurais des Satans 14-3 - Sekte in London, deren Mitglieder Tokata verehren.

Sandhurst 29-2 - Ein aufgelassenes Militärgelände, auf dem sich ein Bunker befindet, den Logan Costello als Sarglager und als Versteck für die Mordliga benutzt.

Sankt Patrick - Siehe Kloster St. Patrick.

Saragon, Don Felipe 9-1 - Bürgermeister (Alcalde) von Los Albas, einem kleinen Pyrenäendorf in der Nähe des entweihten Klosters Monte Terrano.

Sarana - Siehe Essex, Gordon.

Satansbibel 9-1 - Darin steht das Wort AEBA, ein Hinweis auf das Tor ins Reich der Schatten im Gewölbe unter dem Kloster Monte Terrano.

Satans-Eulen - Siehe Strigen.

Saval, Pierre 2-2 - Bürgermeister des kleinen Ortes Billon in der Nähe von Colmar in den Vogesen. Als sein Freund Roger Moulin von den Teufelsmönchen des Klosters der Finsternis, das in der Nähe liegt, ermordet wird, macht er sich auf die Suche nach dem Kelch des Feuers, mit dem die Mönche vernichtet werden können. Mit John Sinclair und dem Kelch des Feuers kehrt er zurück. Sie können Savals Braut Germain Bousseau aus den Klauen der Teufelsmönche retten, die in den Flammen des Kelches des Feuers verbrennen.

Saxton 4-3 - Ort in England, 20 Meilen von Sheffield entfernt. Hier befindet sich die Mystery School, in der Belphegor beschworen wird.

Schatten - Seelen der Verstorbenen, die zu Lebzeiten versucht haben, sich das ewige Leben zu erkaufen oder einen Pakt mit der Hölle zu schließen. Sie leben in einem Zwischenreich, das zum Reich des Spuks gehört, wo sie leiden und hoffen, irgendwann einmal in ihre Körper zurückkehren zu können. Sie müssen sich die Rückkehr aber erst einmal verdienen.

Schloß Montesi 3-1 - Es liegt in den Karpaten in Rumänien und ist über 400 Jahre alt. Das Geschlecht der Montesis ist ausgestorben. Dr. Tod sucht es sich als Stützpunkt aus, um Menschen zu Vampiren zu machen und mit ihnen den rumänischen Staat zu unterwandern. Hier hat die Vampirin Vera Montesi Bill Conolly als Bräutigam für ihre Vampir-Hochzeit ausgewählt.

Schloß-Eck 11-1 - Gasthof im Odenwald in der Nähe von Burg Blankenstein. Hier will Will Mallmann seine Hochzeit mit Karin Becker feiern. Sein Wirt Erich Gehrmann erleidet beim Anblick des Schwarzen Tods einen Herzschlag.

Schneider, Hans 9-3 + - Elektriker. Freund von Gisela Hoff, die in einem Internat in Schleswig-Holstein lebt. Er wird Opfer des Hexen-Drillings Stina, die ihn als Panther zerfleischt.

Schöne aus dem Totenreich, Die - Siehe Kara.

Schreiber, Gordon 20-3 - Milliardär. Sonnengebräuntes Gesicht, schwarze Augen, dichtes dunkelbraunes Haar.

Hat sich der Hölle verschrieben. Er ist der Besitzer der Seelenburg, die in der Schweiz in der Nähe des kleinen Örtchens Gunter liegt. Die Privatdetektivin Jane Collins, die einen Brief von ihrer Urlaubsbekanntschaft aus Tunesien, der Privatsekretärin des Milliardärs Gordon Schreiber, erhält, nimmt einen Job bei ihm an, um ihm den Mord an Celine Wald nachzuweisen. Gleichzeitig erhält John Sinclair einen Tip von dem Druiden Pykka, was es mit der Seelenburg auf sich hat.

Schreiber kann John Sinclair entfliehen. **23-1** - Ihm gelingt es, den Teufelsschrein zu öffnen und damit den Weg für seine Vermählung mit der Oberhexe Wikka freizumachen. John Sinclair kann die Hexenhochzeit im letzten Moment verhindern und Jane Collins aus den Klauen der beiden befreien. **26-1** + - Mit dämonisch beeinflussten Rosen versucht er, Opfer für den Teufel zu besorgen. Auch Jane Collins erhält von ihm Rosen, deren Blüten sich in Menschenköpfe verwandeln. Sie stellt ihn in einem Treibhaus und attackiert ihn mit den dämonischen Rosen, so daß er selbst zum Opfer und in eine Rose verwandelt wird. Suko vernichtet ihn endgültig mit der Dämonenpeitsche.

Schwarze Drache, Der 4-2 - Siehe Tschin.

Schwarze Graf, Der - Siehe Kalurac, D.

Schwarze Kerzen - aus Leichenfett hergestellt, werden bei Beschwörungen verwendet.

Schwarze Tod, Der - Asmodis rechte Hand. Ein riesiges schwarzes Skelett mit rot leuchtenden Augen und einer großen Sense als Waffe. Er wurde geschaffen von den Großen Alten. In Atlantis ist er der Todfeind von Myxin. Er wurde von John mit dem silbernen Bumerang vernichtet. **5-2** - In der Gestalt des Teufelsgeigers Zarcadi versucht er, John Sinclair in seine Gewalt zu bringen. Als ihm das nicht gelingt, entführt er

Jane Collins und lockt John in eine Falle. John wird von ihm bei lebendigem Leib begraben. **5-3** - Er wird von John Sinclair zurückgeschlagen, nachdem dieser aus dem Land der toten Götter zurückgekehrt ist, indem John seine Teufelsgeige mit Silberkugeln vernichtet. **6-2** - Er versucht, die Erweckung Myxins zu verhindern. Sein Dämonenauge, mit dem er in die Zukunft und in die Vergangenheit schauen kann, wird von John Sinclair mit Hilfe Myxins zerstört. **7-3** - Er erweckt in der Nähe von Hickory/Arizona den Höllenreiter Maringo und schleudert John Sinclair ins Reich des Spuks. Doch er muß gegen den mächtigen Manitou eine Niederlage einstecken, als dieser ihn mit seinem Tomahawk vertreibt. **11-1** - Er tötet Karin Becker, Will Mallmanns Braut, bei der Hochzeit, als sie aus der Kirche kommen. John Sinclair kann ihn mit dem Kreuz vertreiben, bevor auch er ein Opfer des Dämons wird. **11-2** - Er nimmt das Buch der grausamen Träume wieder an sich, das er Gerald McKenzie anvertraut hatte und in dem steht, wie er vernichtet werden kann. **12-1** - Er entführt Will Mallmann nach dem Seilbahnabsturz am Brocken im Harz auf den Friedhof am Ende der Welt. **12-2** - Er entführt Sir James Powell auf den Friedhof am Ende der Welt. **12-3** + - Er wird in seinem eigenen Reich, auf dem Friedhof am Ende der Welt, von John mit dem silbernen Bumerang geköpft. Flammen zerschmelzen ihn zu einer glühenden Masse, die in dem porösen Lavagestein versickert. **19-3** - In der Vergangenheit will er John in Atlantis vernichten, doch diesem gelingt mit Hilfe des Sehers die Flucht.

Schwarze Vampire - Diener Myxins in Atlantis. Riesige Fledermäuse mit seltsam großen Köpfen, die manchmal menschliche Gesichter haben. Ihr Anführer ist Goran. **12-3** - Sie kämpfen gegen die Skelettdiener des Schwarzen Tods auf dem Friedhof am Ende der Welt, wo John Sinclair den Schwarzen Tod mit dem silbernen Bumerang tötet, und werden von den Skelett-

dienern vernichtet. Ihr Herr Myxin und ihr Anführer Goran werden von Asmodinas Todesengeln entführt. **19-3** - In der Vergangenheit von Atlantis erleiden sie eine vernichtende Niederlage gegen die Diener des Schwarzen Tods und müssen sich verbergen, als der Schwarze Tod ihren Herrn Myxin in einem goldenen Sarg in einen 10000jährigen Schlaf versetzt.

Schwert des Eisernen Engels - Besitzer ist der Eiserne Engel. Es ist ein schweres Schwert mit grauem Glanz und mächtiger Klinge. **19-3** - In der Vergangenheit in Atlantis tötet der Eiserne Engel damit zwei von den schwarzen Vampiren Myxins.

Scott, Frank 5-2 + - Journalist, der den Teufelsgeiger Zarcadi interviewte und zu seinem Diener wurde. Er stirbt durch die Horrorpflanzen im Treibhaus Zarcadis.

Pamela Scott - siehe Lady X.

Sechseck - Zeichen auf Johns Kreuz im Schnittpunkt. Es besteht aus zwei Dreiecken, eins mit der Spitze nach oben, eins mit der Spitze nach unten. Das erste symbolisiert die Kräfte des Lichts, das Gute auf der Welt, das andere das Böse, die Kräfte der Finsternis.

Seele - Sie verläßt den Körper als Plasma durch den Mund, verdichtet sich zu einem durchsichtigen, feinstofflichem. Wesen und ist ein Ebenbild des Toten.

Seelenburg 20-3 - Burg in den Schweizer Hochalpen zwischen Chur und St. Moritz. Im Besitz des Milliardärs und Spuk-Dieners Gordon Schreiber, der dort schwarze Messen feiert. Der Druide Pykka hatte sie sich vorher angeeignet, wird dafür jedoch vom Spuk mit dem Tod bestraft.

Seelenhändler, Der - Siehe Harris, Professor.

Seher, Der - Wesen, das zwischen den Fronten steht und das Dämonenreich unter Kontrolle hält. Ein uraltes Gesicht. Seine blauen Augen spiegeln das Wissen

der Ewigkeit wider, zeigen die Unendlichkeit des Weltalls und die Güte eines Propheten. Lange Haare, Bart, alterslos. Er ist ein mächtiges übersinnliches Wesen und besteht aus drei Personen: 1. John Sinclair, 2. König Salomo, 3. Nostradamus. **12-2** - (1. Auftritt) Er holt sich das Buch der grausamen Träume und den Würfel des Unheils. **19-3** - Er rettet John vor den schwarzen Vampiren und den schwarzen Skeletten, indem er ihn mit Hilfe des Spiegels des Wissens aus Atlantis zurück nach London bringt.

Sense des Schwarzen Tods - Sie ist riesig groß, das Zeichen des Todes, des Schnitters. **12-3** - Bei der Vernichtung des Schwarzen Tods auf dem Friedhof am Ende der Welt bleibt sie in einem Felsspalt stecken.

Serrano, Dahlia 26-1 - Dunkelhäutige Schönheit aus der Karibik, die jedoch schon mit zwei Jahren nach London gekommen ist. Sie gehört zu den Weißen Engeln.

Seyring 25-2 - Leutnant der NVA (Nationale Volksarmee der DDR).

Shane, Ernie 26-2 + - Sensationsreporter und Nachahmer von »Jack the Ripper«. Er wird von einem Gemälde des Rippers beeinflusst und bringt sich selbst um. Das Gemälde geht in Flammen auf. Er wird auf dem Brompton Cemetery begraben. Doch Jahre später taucht sein Geist im Gruselpark »Horrorland« wieder auf und beginnt als »Jack the Ripper« wieder zu morden. Dann fährt sein Geist in Jane Collins und treibt sie in die Arme der Oberhexe Wikka.

Shane, Jerry 29-1 + - Ein Rockerboß, der im Regent's Park auf Alassia, die Herrin der Dunkelwelt trifft. Als er sich an ihr vergehen will, tötet sie ihn mit einer schwarzen Wolke, die Shane in schwarzen Staub verwandelt. Als Untoter taucht er noch einmal auf, verwächst in einer Garage mit einer Wand und wird von John Sinclair mit dem Kreuz erlöst.

Shanny 14-1 - Einsatzleiter bei der Polizei, der im Fall der sieben grausamen Ritter in der Nähe von Gulbine/Schottland ermittelt.

Shao - Sukos Freundin, stammt aus Hongkong. Sie ist Chinesin, hat hüftlange schwarze Haare und mandelförmige Augen mit sanftem Ausdruck. Sie ist schlank und eine geballte Ladung von fernöstlichem Sex. **10-1** - Sie hat Streit mit Suko, weil sie sich unbedingt eine Arbeit in London suchen will. **11-1** - Sie fährt mit Suko und den anderen Mitgliedern des Sinclair-Teams nach Deutschland in den Odenwald, um Will Mallmanns Hochzeit mit Karin Becker zu feiern, wo die Braut vom Schwarzen Tod ermordet wird. **14-1** - Sie fährt mit Suko und John Sinclair nach Gulbine in Schottland, wo untote Ritter einsame Farmen überfallen und die Menschen töten. Dort gerät sie in die Gewalt der besessenen Einwohner, die ihre eigenen Kinder dem Drachen Barrabas opfern wollen. **16-3** - Zusammen mit Jane Collins wird sie von Ireus, einem Diener des Molochs, überfallen. Während er Jane entführt, weil der Moloch nur blonde Frauen als Opfer haben will, läßt er Shao bewußtlos zurück, weil er von einem Lkw-Fahrer gestört wird. **17-2** - Sie begleitet Suko, der das Labor der Firma Fariac Cosmetics im Londoner Hafen aufsucht, wo wahrscheinlich John Sinclair spurlos verschwunden ist. Während Suko in das Labor eindringt, wartet sie draußen und wird von dem Mörder Jan Zieglers niedergeschlagen. **17-3** - Suko findet sie bewußtlos vor dem Labor der Fariacs, nachdem er Jan Zieglers Mörder, der Shao niederschlug, zur Strecke gebracht hat. **19-1** - Sie steht mit Suko vor dem Loch, wo sonst Bill Conollys Bungalow gestanden hat, und sieht, wie Suko plötzlich verschwindet, als er sich dem Loch nähert. **21-2** - Mit Sheila Conolly und Jane Collins fliegt sie nach Paris, um eine Modenschau zu besuchen. Die Frauen geraten in eine Falle der Mordliga und werden auf eine

Schönheitsfarm verschleppt. **21-3** - Sie soll mit Jane Collins und Sheila Conolly in der Klinik des Francis Drusian durch Pillen aus synthetischem Vampirblut zu Vampiren werden, doch John Sinclair und Suko retten sie.

Sharky und Hank 26-1 - Zwillinge. Sie gehören zu den Weißen Engeln und werden von John Sinclair gerettet, bevor die Oberhexe Wikka sie im Hexenturm bei Henley-on-Thames zu ihren Opfern machen kann.

Sherman 4-3 - Chiefinspektor in Sheffield/England. Chef der Mordkommission. Er ermittelt im Fall der Mystery School in Saxton. Shuster, Carol und Simon **3-1** - Teilnehmer der Reise mit HORROR-TOURS nach Rumänien auf das Schloß Montesi, wo Dr. Tod sie zu Opfern der Vampir-Gräfin Vera Montesi machen will.

Sibirien 22-1 - Hier will Lupina mit Verbündeten die Werwolf-Elite aus der Taufe heben. Sie wird im letzten Augenblick, bevor der Todesnebel sie erreicht, von John Sinclair gerettet.

Sieben Siegel der Magie - Ein Buch, das sieben Siegel birgt, wie der Name schon sagt. Sechs davon erzählen von der Macht des Teufels, von der Höllenkraft. Nur ein Siegel, das 4. Kapitel, berichtet vom Gegenteil, von der Kraft des Lichts, der hellen, strahlenden Erleuchtung, von uralten Geheimnissen, die in einem Gegenstand gebannt sind: in John Sinclairs Kreuz. Es hat einen alten Ledereinband, der schon Falten wirft. Auf einem schwarzen Untergrund befinden sich sieben stilisierte Ziegenbock- oder Dreiecksfratzen des Höllenherrschers. Der Inhalt ist in einer fremden, unbekannten Schrift verfaßt. **30-1** - Sarah Goldwyn hat das Buch von dem Antiquitätenhändler Hubert Peterson erhalten, der von Dienern des Spuks ermordet wird. **30-3** + - Es wird durch Johns Kreuz im Land, das nicht sein darf, vernichtet, bevor der Spuk es an sich nehmen kann.

Silberdolch, Johns - Meisterstück der Sarazenen-Schmiedekunst. Der Griff hat die Form eines Kreuzes. In ihn

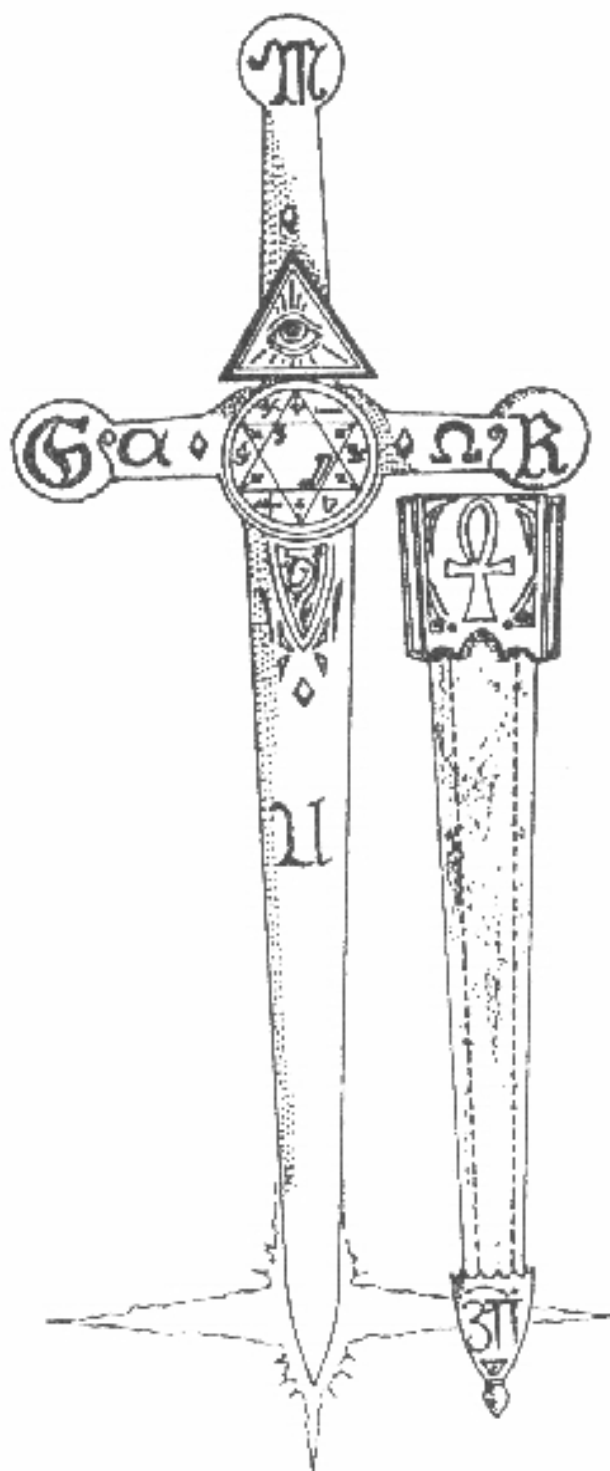
sind dieselben Zeichen eingraviert wie in Johns Kreuz, nur schwächer, sie haben auch nie reagiert. Auf dem Griff befinden sich die Zeichen der 4 Erzengel, M für Michael ganz oben, G und R für Gabriel und Raphael rechts und links, U für Uriel schwach auf dem oberen Teil der Klinge. Ebenso das geheimnisvolle Sechseck aus der Mitte des Kreuzes und das Allsehende Auge, jedoch sehr schwach und allmählich verblassend. Er gehörte früher Baal.

Silberkugeln - Munition für John Sinclairs Beretta und die Pistolen seiner Freunde und Mitstreiter. Sie werden von Father Ignatius im Kloster St. Patrick für John hergestellt.

Silberner Bumerang - Siehe Bumerang, magischer.

Silberner Nagel - Handlang und doppelt so dick wie ein normaler Nagel. John hat ihn von seinem Freund Mandra Korab erhalten, der ihn von einem Mönch aus China geerbt hat. In das Metall sind Dämonenbanner eingraviert. **3-2** - Mit ihm tötet sich Dr. Tod eigenhändig, nachdem er vom Turm auf Darwood Castle gestürzt ist. **23-2** - Er gelangt in den Besitz von Asmodina, als John Sinclair ihn gegen das Leben der entführten Glenda Perkins tauschen will. **24-2** - Asmodina will mit ihm Dr. Tod im Reich des Spuks töten. **24-3** - John Sinclair findet ihn im Reich des Spuks wieder, nachdem Dr. Tod Asmodina mit dem silbernen Bumerang getötet hat. Er will Dr. Tod damit ein zweites Mal töten, indem er ihm den Nagel in die Stirn treibt, doch Xorron rettet seinen Herrn. Der silberne Nagel bleibt im Reich des Spuks zurück.

Sinclair, Horace F. - John Sinclairs Vater. Grauhaariger älterer Herr mit weißem Oberlippenbart. Pensionierter Rechtsanwalt und engagierter Umweltfreund. Er ist verheiratet mit Mary Sinclair und lebt in Lauder/Schottland.



Sinclair, John - Oberinspektor bei Scotland Yard. Er wohnt in einem modernen Apartmenthaus in der City von London in der 8. Etage neben Suko. Er ist der Erbe des Kreuzes und damit der Sohn des Lichts, dessen Bestimmung es ist, das Böse zu bekämpfen. Seine Eltern sind Horace F. und Mary Sinclair, die nach der Pensionierung seines Vaters zurück nach Schottland gegangen sind und in dem kleinen Ort Lauder leben. Er hat schon mehrere Leben gelebt, darunter als König Salomo, als Richard Löwenherz und als Templer-Führer Hector de Valois. Von den Frauen, die sein Leben bestimmt haben, sind Jane Collins, Glenda Perkins und Nadine Berger die wichtigsten. Seine ultimative Waffe gegen das Böse und die Mächte der Finsternis ist das Kreuz, das vom Propheten Hesekiel in der Babylonischen Gefangenschaft hergestellt wurde.

Sinclair, Mary - Johns

Mutter. Verheiratet mit Horace F. Sinclair, lebt in Lauder/ Schottland.

Sizilien 13-2 - Auf der italienischen Insel findet in der Stadt Palermo die Beerdigung des Mafia-Bosses Solo Morasso statt, bei der die Seele Dr. Tods in den toten Körper Morassos fährt und ihn wiederauferstehen läßt.

Smith 16-1 - Einsatzleiter bei der Londoner Polizei im Bezirk Lambeth, der den zum Skelett gewordenen Jungen Phil von Ärsen abtransportieren läßt.

Smitty 1-2 - Trainingsleiter des Schießstandes im Yard Building.

Snyder 22-3 - Colonel des britischen Geheimdienstes. Er schickt John Sinclair nach Sibirien, um herauszufinden, was dort mit Clive Denver geschah, der zum Werwolf wurde.

Snyder, Professor 1-2 - Psychologe bei Scotland Yard.

Sogg-ra 28-3 + - Der Affenteufel. Eine Gestalt des Schreckens mit vier Armen. Sie hat das Fell eines Affen, das hellgrau und an der Brust etwas weiß schimmert. Und genau dort, wo die Achselhöhlen der nor-

malen Arme aufhören, wachsen die beiden zusätzlichen Arme aus dem Körper. Die beiden oberen Arme sind jeweils mit drei furchtbaren, messerscharfen Krallen versehen, die unteren nur mit einer. Auf den Schultern, die keinen Hals aufweisen, sitzt ein schrecklicher Schädel. Er erinnert an den eines Krokodils, mit einer langen, breiten Schnauze, einem gefährlichen Gebiß und hervorstechenden Kugelaugen, die sich etwas unterhalb der beiden aus dem Schädel sprießenden Hörner befinden. Woher der Affendämon kommt, weiß niemand. In den Überlieferungen spricht man nur von alten Göttern und davon, daß er, der Affenteufel, in einer Höhle gelebt hätte.

Tief unter der Erde war sein Versteck, wo er die Magie seiner Schöpfer konservieren konnte. Eines Tages jedoch stieg er aus seiner Höhle an die Oberwelt. Er fand sie leer und verlassen vor. Nur Krokodile lebten an und in den großen Flüssen. Als sie den Affenteufel sahen, erkannten sie in ihm einen Feind. Sie rotteten sich gegen den aus der Höhle gekommenen Dämon zusammen und verlangten seine Unterwerfung. Daran dachte der Affenteufel nicht, so daß eine Entscheidung unvermeidlich war. Der Sage nach schickten die Krokodile ihren stärksten Artgenossen. Es kam zum Kampf, der drei Tage und drei Nächte dauerte. Einen Sieger gab es nicht, aber der Affendämon mußte zuletzt hinnehmen, daß aus ihm eine gräßliche Mutation wurde. Zwar hatte er seine vier Arme behalten, aber der Schädel des Krokodils war auf seinen Schultern gewachsen. Aus dem Affenteufel wurde ein Zwitter. Nicht nur den Schädel des Krokodils hatte er bekommen, auch dessen Gebiß und dessen unheilvolle Tiermagie. Krokodile zerbeißen ihre Feinde. Von diesem Augenblick an tat der Affendämon dies auch. Jedoch vermischten sich die beiden Magien miteinander. Während der Affenteufel die Kräfte von den alten Göttern erhalten hatte, die mehr auf einer starken magischen Basis standen, war die Magie des Krokodils auf die sofortige

Vernichtung programmiert. Sogg-Ra kann, wenn die alten Zauberformeln gesprochen werden, Tote wieder zurück ins Leben holen. Das Krokodil zerbeißt sie. So kommt es zu einer Einigung. Die beiden Magien bekämpfen sich nicht mehr, sondern gehen zusammen. Was die Magie des Krokodils zerstört und tötet, wird von der des Affendämons wieder ins Leben gerufen. So können Menschen weiterleben, die von der Schnauze verschluckt worden sind. Der Affenteufel speit sie wieder aus, damit sie als seine Diener und in seinem Namen ein untotes Leben führen. Ob Hände, Arme, Beine, alles ist prall gefüllt von der Magie des Affendämons. Sie kann man nicht töten. Hackt man einen Arm ab, so lebt er trotzdem weiter, denn er gehorcht nur der Magie, die innerhalb des Gehirns konzentriert ist. Als Stan Willard die Statue Sogg-Ras den Eingeborenen in Sri Lanka abkauft und nach London bringt, wird er selbst ein Opfer des Affenteufels. Am Ende ist die Magie der Dämonenpeitsche Sukos noch stärker als die Sogg-Ras. Sie vernichtet ihn.

Sohn des Lichts - Beiname John Sinclairs als Erbe des Kreuzes.

Sörsköld, Olaf 25-3 + - Schriftsteller und Eremit auf Island. Er forscht nach dem Blutland des Herrschers der roten Hölle und wird Opfer des Dämons durch dessen Lanze. Er schrumpft zusammen und stirbt.

Sounders, Graham 4-3 + - Onkel von Jane Collins. Bei seiner Beerdigung ist plötzlich der Kopf des Toten verschwunden. Der wird von Lethian, dem Leiter der in der Nähe liegenden Mystery School, benötigt, um den Dämon Belphegor zu beschwören.

Sounders, Phil 4-3 + - Neffe von Graham Sounders, der unter den Bann Lethians gerät, der die Mystery School in Saxton leitet. Er stirbt unter der Flammenpeitsche des Dämons Belphegor.

Spatzek, Fred 10-3 - Küster und Totengräber in Waldeck, Bayerischer Wald, der als erster das Skelett von

Albertus Krogmann sieht und die Bewohner des Ortes warnt.

Spencer 7-1 - Rausschmeißer in einer New Yorker Bar, in der die Reporter Jeff Denver und Tim Morley einen zur Brust nehmen, bevor sie dem Horror-Taxi des Spuks begegnen.

Spencer, Bill 3-2 - Konstabler vom 4. Revier in London, der mit seinem Kollegen Garry Bedford den Fichtensarg bewacht, in dem die sterblichen Reste von Dr. Tod nach England gebracht wurden. Die beiden hören Geräusche aus dem Sarg, melden es aber nicht, weil es ihnen niemand glauben würde. Sie sind froh, als der Sarg von dem Leichenbestatter Doug Pender abgeholt wird.

Spiegel aus Atlantis 6-2 - Siehe Spiegel der Weisheit.

Spiegel der Weisheit 19-3 - Er gehört dem Seher und steht in einem Vulkankrater auf Atlantis. Er ist aufgeladen mit Weißer Magie. Wer ihn besitzt, dem können die Mächte der Finsternis nichts anhaben. Mit einem Teil davon hat John das Dämonenauge zerstört. John findet ihn mit Hilfe von Goran, dem Anführer von Myxins schwarzen Vampiren, in der Vergangenheit auf Atlantis. Er ist ein glänzender Globus, der auf einem Steinquader in einer Schale steht. Er setzt sich zusammen aus zahlreichen Einzelteilen, die die Form von Rhomben haben. Er steht unter dem Schutz des Sehers, der ihn Atlantis als sein Erbe hinterlassen hat. Durch ihn wird John aus der Vergangenheit von Atlantis zurück in die Gegenwart befördert. **6-2** - Einen kleinen Teil davon erhält John von Myxin, den er aus seinem 10000jährigen Schlaf erweckt hat, damit er das Dämonenauge des Schwarzen Tods vernichten kann.

Spirea 29-2 - Fahrer bei Scotland Yard, der den Leichnam von Dr. Tod, den Lady X John Sinclair in einem Sarg zugestellt hat, mit seinem Kollegen Burland in die Pathologie zum Yard bringen soll. Während Burland von einem der fünf Zwergmonster, die aus Dr.

Tods Leichnam entstehen, ermordet wird, kommt er mit dem Leben davon.

Spuk, Der - Herrscher im Reich der Schatten. Einer der Großen Alten. Er entstand, als sich das All gebildet hat, und vereint die Kräfte der Großen Alten in sich, nachdem er als einziger überlebt hat. Er ist ein amorphes Wesen, das früher eine helle, weiße Gestalt hatte. Er besteht aus dem Licht der Sterne. Vor Millionen von Jahren gehörte er einem Rat an, der über gewisse Welten herrschte. Er wurde zum Verräter tituiert und zur Erde verbannt, fand jedoch einen Weg zurück, stieß auf Acron und lernte von ihm. Er stahl Acrons Schatten und wurde so zum Spuk. Der Schatten verdeckt seine eigene Gestalt. Er mußte einst, um den Großen Alten angehören zu können, eine Aufgabe in der Echsenwelt lösen. Er schaffte dies, wurde aber selbst zur Echse, nachdem er den Herrscher der Echsenwelt besiegt hatte. Er gab diese Gestalt wieder auf, nachdem er bemerkte, daß er in dieser Gestalt verwundbar war. In seinem Reich sammelt er tote Dämonenseelen und nährt damit Acrons Schatten. Er ist im Besitz des Tranks des Vergessens. **7-1** - 1. Auftritt. Er zeigt sich als Schatten und in seiner wirklichen Gestalt als monsterhafte Echse, als er mit seinem Horror-Taxi durch New York fährt und Menschen zu Besessenen macht, mit denen er die Herrschaft über die Stadt übernehmen will, und von John Sinclair mit dem Kreuz zurückgeschlagen wird. **7-3** - Der Schwarze Tod schleudert John Sinclair in sein Reich. Dort soll John auf einer Leinwand mit ansehen, wie Suko im Kampf gegen den Höllenreiter Maringo stirbt. Doch John entkommt dem Spuk, indem er sich durch die Leinwand hechtet und in Hickory landet. **10-2** - Der Ghoul Mr. Grimes erweckt die Skelette der ermordeten Liebhaber der Weißen Frau zum Horrortanz, um mit ihnen dem Spuk Seelen zuzuführen. Er wird vom Spuk gerettet, als

John die Disco »Hell« von Mr. Grimes ausräuchert. **13-2** - Er macht für Asmodina eine Ausnahme und gibt die Seele des Menschdämons Dr. Tod frei, damit sie in den Körper des verstorbenen Mafia-Bosses Solo Morasso fahren kann. **19-1** - Er rettet Asmodina vor John Sinclair, nachdem dieser ihren Diener Destero, den Dämonenhenker, mit dessen eigenem Schwert vernichtet hat. **20-3** - Die unter seiner Herrschaft stehende Seelenburg eignet sich der Druide Pykka an, der daraufhin von Maddox zum Tode verurteilt wird. Der Spuk läßt Pykka nach dessen Flucht von einem Echsendämon töten. Der Spuk wird von Gordon Schreiber und dessen Anhängern verehrt, so daß dieser fast an die Seele von Jane Collins gelangt, die ihm geopfert werden soll. **24-3** - Er sieht genüßlich zu, wie sich in seinem Reich Dr. Tod und Asmodina bekämpfen. Dr. Tod serviert ihm schließlich den Kopf der Asmodina auf einem silbernen Tablett. Gern hätte er auch noch John Sinclair in seinem Reich behalten, doch das läßt Asmodis nicht zu, der über die Niederlage seiner Tochter erbost ist. **30-1** - Er will das Buch der sieben Siegel an sich bringen, damit John das Geheimnis seines Kreuzes nicht erfährt. **30-2** - Er läßt John Sinclair und das Buch der sieben Siegel in die Höhle des Drachen Nepreno schaffen, der Herr über die Drachen im Land, das nicht sein darf, ist.

St. Goarshausen 17-2 - Kleiner Ort am Rhein, in dessen Nähe die Burg der Vampir-Brüder Fariac liegt.

St. Patrick, Kloster 20-1 - siehe Kloster St. Patrick.

Stab der Rache 1-3 - Gläserner Stab, mit dem die Diener der indischen Göttin Kalhori töten können.

Stab des Buddha 18-2 - Suko muß einen Holzschrein öffnen, in dem der Stab liegt. Der Stab ist dünn wie ein Finger und lang wie ein Unterarm. Haarfeine Linien durchziehen das Material spiralförmig. Von ihm geht eine leichte Vibration aus. Zwei andere vor ihm haben es nicht geschafft, den Schrein zu öff-

nen, da sie seiner nicht würdig waren. Wenn der Besitzer das Wort »Topar« ruft, bleibt für jeden, der dieses Wort gehört hat, bis auf den Träger, die Zeit für fünf Sekunden stehen. In diesen fünf Sekunden kann sich nur der Träger des Stabs bewegen, aber er darf seinen Gegner nicht töten, sonst verliert der Stab seine Wirkung. Suko darf den Stab behalten.

Stanford, Bella 6-3 + - Eine Vampirin, die mit den Vampirinnen Marion Hiller und Elena Kiriakis in einer alten Mühle in der Nähe von Bullstone in Schottland haust. Sie wird von John Sinclair mit einer Silberkugel erlöst.

Stein, schwarzer 13-1 - Magischer Stein der Weißen Hexe Damona King, durch den sie Verbindung mit ihrer verstorbenen Mutter aufnehmen kann.

Stina 9-3 + - eine der Hexen-Drillinge. Sie ist ein Werpanther und stirbt unter Sukos Silberkugeln.

Strigen 29-3 - Auch HorrorEulen genannt. Sie tragen das Federkleid von weißen Eulen, doch auf ihrem Hals sitzt ein Skelettkopf. Sie sind die Todfeinde der roten Vampire. Als John Sinclair in Venedig ihren Herrscher Strigus stellt, fliehen sie mit ihm.

Strigus - Herr der Strigen, den Horror-Eulen. Halb Skelettkopf, halb Eulenschädel. Er hat keine Arme und Beine, aber Flügel. **29-3** - Er kämpft mit seinen Strigen in Venedig gegen die roten Vampire Vampiro-del-mars. Als er John Sinclair gegenübersteht, flieht er mit seinen Strigen.

Strom, Ben 3-3 - Holzfäller aus Hawick, der fast durch die Werwölfin Vivian Delano zum Werwolf wird. John Sinclair rettet ihn.

Strom, Wanda 3-3 - Schwester von Ben Strom, der fast durch die Werwölfin Vivian Delano zum Werwolf wird.

Stummen Götter, Die - Ihr Reich befindet sich am Ende der Zeit. Ein uralter Fluch der Großen Alten hat sie für immer in die Schlucht der Stummen Götter verbannt. Ihre Gesichter sind in die Felswände gemeißelt. In

ihnen zeigt sich die Weisheit vergangener Welten. Eine Legende besagt, daß sie erst aus ihrer Lethargie erwachen können, wenn alle Großen Alten vernichtet sind. Sie sind die Eltern des Eisernen Engels.

Südpol 12-1/12-2/12-3 - Hier befindet sich unter dem Eis das Reich des Schwarzen Tods, das durch eine Eispalte zugänglich ist. Es ist eine Urwelt aus der Kreidezeit mit Sauriern und anderen Monstern. Es vergeht, als John Sinclair den Schwarzen Tod mit dem silbernen Bumerang vernichtet.

Suffolk 16-2 - Landschaft an der Ostküste Englands, vor der Dr. Tod Vampiro-del-mar, den Kaiser der Vampire, aus seinem Grab in der Nordsee befreit.

Suko - Chinese. Bester

Freund Johns und sein Partner bei der Dämonenbekämpfung. Inspektor bei Scotland Yard. Er wohnt im selben Apartmenthaus wie John in der Wohnung nebenan. Er ist mit der Chinesin Shao liiert. Seine Waffen sind die Dämonenpeitsche und der Stab Buddhas. Er fährt eine Harley-Davidson. **4-2** - (1.

Auftritt) Er arbeitet als Chauffeur von Li Tse Feng, einem reichen Londoner Chinesen, und besiegt zusammen mit John den Schwarzen Drachen. Danach ist er immer zur Stelle, wenn John Unterstützung braucht. **4-3** - Zusammen mit John Sinclair und Jane Collins räuchert er die Mystery School aus, in der der Erzdämon Belphegor beschworen werden soll. **5-1**

- Zusammen mit Bill und Sheila Conolly sowie Jane Collins wird er auf Johns Geburtstagsfeier durch ein magisches Schachspiel zu einem Winzling geschrumpft und in eine andere Dimension geschleudert, wo er eine Riesenspinne tötet und gegen Schachfiguren kämpfen muß. **5-2** - Fährt getrennt von John Sinclair nach Orlington, um dort den Teufelsgeiger Zarcadi zur Strecke zu bringen. Dort erfährt er, daß John Sinclair in einem Grab liegt. Er öffnet es, findet den Sarg aber leer vor. **5-3** - Zusammen mit Bill Conolly und Jane

Collins kämpft er gegen die beeinflussten Einwohner von Orlington, gerät aber in den Bann des Teufelsgeigers, aus dem John Sinclair ihn erlöst, indem er die Geige Zarcadis mit Silberkugeln zerstört. **6-1** - Er soll die Leichenhalle bewachen, in der die tote Sandra Moran liegt, von der John Sinclair annimmt, daß sie sich als Untote wieder erhebt. Als Suko sie verfolgt, hat er einen Unfall mit seiner Harley Davidson. **6-2** - Zusammen mit John Sinclair taucht er vor der Insel Delos nach dem goldenen Sarg, in dem der kleine atlantische Magier Myxin in einem 10000jährigen Schlaf liegt, in den ihn der Schwarze Tod beim Untergang von Atlantis versetzt hat. **6-3** - Er fährt mit John Sinclair nach Bullstone/Schottland und hilft mit, drei Vampirinnen zu töten, die in einer alten Mühle hausen und von denen eine Kiriakis' Tochter Elena ist. **7-2** - Auf der Suche nach dem Seelenhändler geht er mit John Sinclair auf dem Hausboot Dark Cloud im Themsehafen in eine magische Falle und wird mit einem Dimensionssprung in die Verbrennungskammer der Klinik von Professor Harris geschleudert, wo Sheila Conolly ihr Kind zur Welt bringen will. Er wird von John Sinclair gerettet. **7-3** - Er fliegt mit John Sinclair nach Arizona und kämpft dort gegen den vom Schwarzen Tod erweckten Höllenreiter Maringo. **8-1** - Zusammen mit John Sinclair fliegt er nach Petrla in Rumänien und räumt dort mit dem Geisterjäger und dem Pfähler Frantisek Marek unter Vampiren auf. **8-2** - Mit John Sinclair verhindert er, daß die Vampire Dom de Louise und Harold Farmer eine ganze Konferenzrunde zu Vampiren machen. Er tötet den Vampir Farmer mit einem Eichenbolzen. **8-3** - Mit Bill Conolly, Jane Collins und dem Pfähler Marek befreit er John Sinclair aus der Leichenhalle, in der Sheila und Johnny Conolly von dem Vampir Kalurac gefangen gehalten wurden, und räumt furchtbar zwischen den Vampiren der Mortimer- und Ceparac-Sippen auf. **9-1**

- Er fährt mit John Sinclair in die Pyrenäen und hilft John, im Kloster Monte Terrano die Horror-Reiter zurückzuschlagen. **9-3** - In Schleswig Holstein kämpft er mit John Sinclair, Jane Collins und Will Mallmann gegen die Hexen-Drillinge. **10-1** - Zusammen mit Professor Zamorra befreit er die Menschen im Hilton-Hotel, die von den Monsterpflanzen des verrückten Botanikers Quintus Peters bedrängt werden. **11-1** - Er fährt mit John Sinclair und den anderen Freunden nach Deutschland in den Odenwald, um Will Mallmanns Hochzeit mit Karin Becker zu feiern, wo die Braut jedoch vom Schwarzen Tod ermordet wird. **11-2** - Er fährt mit John Sinclair nach Horlin, um nach dem Buch der grausamen Träume zu suchen. **12-1** - Er geht mit John Sinclair und Will Mallmann über die Grenze in die DDR, weil John dort auf dem Brocken im Harz nach dem Buch der grausamen Träume suchen will. **12-2** - Er wird von Myxin zurück in die DDR teleportiert, um dort nach dem vermißten John Sinclair zu suchen. **12-3** - Er zwingt eine Hexe, ihn zum Friedhof am Ende der Welt zu bringen, wo seine Freunde Gefangene des Schwarzen Tods sind. Dort erlebt er mit, wie John Sinclair den Schwarzen Tod mit dem silbernen Bumerang vernichtet und das Reich des Schwarzen Tods vergeht. **13-1** - Er fährt mit Superintendent James Powell und Jane Collins ins Westminster-Krankenhaus, als John Sinclairs Geist aus seinem Körper gefahren ist und man ihn für tot hält. **13-2** - Zusammen mit John Sinclair fliegt er nach Palermo, um dort die Auferstehung des toten Mafia-Bosses Solo Morasso zu untersuchen, in dessen Körper die Seele Dr. Tods gefahren ist. Er kann John im letzten Moment davor bewahren, von Solo Morasso eingefroren zu werden. **13-3** - Mit John Sinclair und Will Mallmann kämpft er in der Lüneburger Heide gegen untote Wikinger und Germanen, die aus einem Hünengrab gestiegen sind. **14-1/14-2** - Mit John Sinclair und Shao

fährt er nach Gulbine/Schottland, um Rufus, den grausamen Ritter und den von Asmodina erweckten Drachen Barrabas zu vernichten. **14-3** - Zusammen mit John Sinclair sucht er eine Kendo-Schule in London auf und gerät an Tokatas untote Samurais, die John und er mit der Dämonenpeitsche vernichten. **15-1** - Zusammen mit John fliegt er nach Abbey's Island, einer kleinen Insel an der Ostküste Englands, auf der Lady X Giftgas gelagert hat. **15-2** - Er fährt mit Bill Conolly zur Klinik Mr. Mondos, wohin John Sinclair verschleppt wurde. **15-3** - Im Keller von Mr. Mondos Klinik findet er John Sinclairs Kreuz. Mit Bill Conolly und Jane Collins verhindert er, daß Lupina John zu ihrem Gefährten macht, und sorgt dafür, daß John durch einen Blutaustausch den Werwolfkeim in sich wieder los wird. **16-1** - Zusammen mit John Sinclair und Bill Conolly fährt er nach Grynexxa/Wales, wo Dr. Tod den Todesnebel mit dem Würfel des Unheils produziert hat. **16-2** - Zusammen mit Bill Conolly fliegt er zu der Bohrinself in der Nordsee hinaus, die Dr. Tod benutzt hat, um Vampiro-del-mar aus seinem nassen Grab zu befreien, und rettet John Sinclair aus der Nordsee. **16-3** - Er rettet John Sinclair und Bill Conolly vor Ennio Costello, dem Bruder des Londoner Mafia-Bosses Logan Costello, der sich daraufhin mit einer Kugel selbst richtet. **17-1** - Zusammen mit Bill Conolly und Jane Collins überlegt er bei Superintendent Powell, wohin John Sinclair verschwand. **17-2** - Er sucht mit Shao das Labor der Firma Fariac Cosmetics im Londoner Hafen auf, wo John Sinclair spurlos verschwunden ist. Während Shao draußen wartet, dringt Suko in das Labor ein und entdeckt an einer Wand das Mosaik, das die Vampir-Zwillinge zeigt. Suko sieht, wie einer der beiden abgebildeten Vampire plötzlich verblaßt und verschwindet. **17-3** - Er wird im Labor von Fariac Cosmetics von Jan Zieglers Mörder angegriffen und tötet ihn. Draußen findet er die bewußtlose Shao. **18-1** - Er

kämpft auf einem Schrottplatz gegen Tokata, den Samurai des Satans, der mit den anderen Mitgliedern der Mordliga die Blutreserven aus dem Fariac-Labor entwenden will, um Vampiro-del-mar damit zu stärken.

18-2 - Er erhält den heiligen Stab Buddhas in einem kleinen Tempel in Katmandu, damit er damit den Goldenen Buddha vernichten kann. Er darf den Stab danach behalten.

18-3 - Zusammen mit John Sinclair fliegt er in die Anden nach Peru, um dort zu verhindern, das Chiimal, der Gigant von Atlantis, erweckt wird.

19-1 - Er wird von Asmodinas Magie in ihre Dimension geholt, als er sich dem Loch nähert, wo zuvor Bill Conollys Bungalow gestanden hat. John, Suko und Bill können Johnny retten und den Sieg über Asmodina davontragen.

20-1 - Beim Angriff der Horror-Reiter auf das Kloster St. Patrick hält er mit seinem Stab die Zeit an und verhindert so, daß der an einen Baum gefesselte John Sinclair von einer Lanze durchbohrt wird.

20-2 - Er entert mit John Sinclair das Vampir-Schiff des Vampir-Piraten El Sargossa, der von Dr. Tod erweckt wurde, und vernichtet ihn.

20-3 - Er fliegt mit John Sinclair in die Schweiz, um Gordon Schreiber zur Strecke zu bringen, der auf seiner Seelenburg schwarze Messen feiert.

21-1 - In New York versuchen er und John Sinclair vergeblich zu verhindern, daß Dr. Tod Xorron, den Herrn der Zombies und Ghouls erweckt.

21-2 - Er fliegt mit John Sinclair nach Paris, wo Shao, Sheila Conolly und Jane Collins eine Modenschau besuchen wollen, die für die Frauen zu einer Falle wird.

21-3 - Zusammen mit John Sinclair rettet er die entführten Sheila Conolly, Jane Collins und Shao aus der Klinik des Francis Drusian, wo sie zu Vampirinnen werden sollten.

22-1 - Er fliegt mit John Sinclair nach Sibirien, wo Lupina, die Königin der Wölfe, die Werwolf-Elite ins Leben rufen will.

22-2 - Er ist inzwischen als Inspektor bei Scotland Yard eingestellt worden und vernichtet mit John Sinclair die untoten

Models, die John im Krankenhaus töten wollen. **22-3** - Er begleitet John Sinclair nach Irland zur Beerdigung Nadine Bergers und erlebt mit, wie die Seele der toten Nadine in einen Wolf fährt. **23-1** - Er rettet Bill Conolly von einem brennenden Floß auf der Themse, auf dem ihn der Hexenjäger Harold Doyle auf einem Scheiterhaufen gefesselt hat. **25-1** - Er fliegt mit John Sinclair nach Japan, wo die Diener des Goldenen Samurai aufgetaucht sind. Nachdem der Goldene Samurai Tokata geköpft hat, gelangt Suko in den Besitz des magischen Fächers, bis der Goldene Samurai ihn wieder an sich nimmt. **25-2** - Suko verliert die Dämonenpeitsche am Geistergrab in der DDR und wird fast von drei Skeletten aufgehängt. **25-3** - Er wird von dem unsichtbaren Mark Baxter davor gerettet, von drei Skeletten aufgehängt zu werden, und fliegt mit John Sinclair nach Island, wo er dem Herrn der roten Hölle, aus dessen Haut die Dämonenpeitsche hergestellt ist, die Dämonenpeitsche wieder abnimmt. **26-1** - Er vernichtet den von Jane Collins in eine Rose verwandelten Hexer Gordon Schreiber mit der Dämonenpeitsche. **26-2** - Er verhindert mit John Sinclair, daß der zurückgekehrte Jack the Ripper Jane Collins tötet. Doch der Geist des Rippers fährt in Jane Collins. **26-3** - Er fliegt mit John Sinclair zur Hexeninsel, um Jane Collins zu retten. Als die Hexen John Sinclair in ihre Gewalt bringen und aus großer Höhe fallen lassen, hält Suko mit seinem Stab die Zeit an und fängt John Sinclair auf. **28-1** - Zusammen mit John Sinclair erledigt er die acht Werwölfe des Monster-Clubs, der von Lupinas Sohn Ernest Orapul geführt wird. **28-2** - Er kämpft mit John, Bill Conolly und der Wölfin Nadine Berger gegen Lupina und ihren Sohn Luparo. **28-3** - Er vernichtet den Affenteufel Sogg-Ra mit der Dämonenpeitsche. **29-1** - Zusammen mit John Sinclair jagt er Alassia, die Herrin der Dunkelwelt. **29-2** - Mit John Sinclair und Bill Conolly bringt er die fünf Zwergmonster zur Strecke, die aus dem Leichnam Dr.

Tods entstanden sind. **29-3** - Mit John Sinclair und Commissario Tolini bekämpft er in Venedig die Strigen und roten Vampire, die Todfeinde sind. **30-1** - Im Haus von Lady Sarah Goldwyn kämpft er gegen die Werwölfe Lupinas, die das Buch der sieben Siegel an sich bringen will. Als Lady X auftaucht und ihn vor der Mündung ihrer MPI hat, kann er sich mit Hilfe seines Stabes retten. **30-2** - Er kann nicht verhindern, daß John Sinclair mit dem Buch der sieben Siegel von Dienern des Spuks auf dem Parkplatz vor dem Yard Building entführt wird. **30-3** - Er ist dabei, wie Kara im Garten von Bill Conollys Bungalow mit ihrem goldenen Schwert die Pyramide des Wissens beschwört, die John Sinclair aus dem Land der Drachen zurückholen soll.

Sullivan, Hank 16-1 - Bürgermeister von Grynexxa/Wales an der Cardigan Bay, wo zum erstenmal der Todesnebel auftaucht. Breitflächiges Gesicht und kurzgeschnittenes schwarzes Haar.

Summer, Derek 15-1 + - Ein Physiker, der mit seinem Freund Herby Holl auf Abbey's Island landet, einer kleinen Insel an der Ostküste Englands, als sie Schwierigkeiten mit ihrem Motorboot haben. Sie geraten in die Auseinandersetzung Dr. Tods mit John Sinclair. Summer wird von einer mutierten Riesenechse getötet.

Surrender, Richard 26-2 - Klient der Privatdetektivin Jane Collins. Sie hatte den Auftrag, Surrenders Neffen aufzuspüren, der mit einem Scheck über 500000 Pfund verschwunden war. Jane bringt den Scheck zurück und wird von Surrender zum Abendessen in einem Lokal eingeladen, wo ihr der Geist des Rippers erscheint.

Susanoo - Gott der japanischen Meere. Er stammt wie seine Schwester *Amaterasu* von den japanischen Göttervätern *Izanagi* und *Izanami* ab. Seine Diener sind monströse Fische in den Tiefen des gläsernen Drachenmeeres. Von dort führt er die Befehle *Emma-hoos* aus,

dem er treu ergeben ist. Es gibt Risse und Spalten, durch die er die Erde erreichen kann. Er hat seine Schwester Amaterasu vom Thron gestoßen.

Swift, Ernie 15-1 - Ein Müllfahrer, der Giftmüll nach Abbey's Island schafft.

Nach einem Streit mit Kollegen wird er auf der Insel zurückgelassen. Durch Giftgas, das Lady X auf der Insel deponiert hat, altert er innerhalb von 14 Tagen rapide.

T

Tadlock, William 20-1 - Wärter in der Bank, deren Direktor der atlantische Verräter Gordon Essex ist.

Tagashi 25-1 - Dritter Mann in der japanischen Botschaft in London.

Tai Pe 18-2 - Ein Mönch aus Nepal, genannt der Erhabene. Er lebt seit einigen Jahren in London und bittet Suko um Hilfe, da in seiner Heimat die Diener des goldenen Buddha wieder aktiv geworden sind und ihren Götzen zum Leben erwecken wollen. Er fliegt mit Suko und John Sinclair nach Nepal, sucht mit ihnen das Kloster des goldenen Buddha auf und bricht sich das Genick, als der Götze ihn packt und zu Boden schleudert.

Taira 25-1 - Kommissar beim japanischen Geheimdienst. Er erwartet John Sinclair und Suko auf dem Flughafen von Tokio und bringt sie zur Insel des Schweigens, wo sie den Goldenen Samurai und seine Diener stellen wollen. **Tal der Götter 18-3** - Liegt in Peru, etwa 20 Meilen vom Dorf Canta entfernt. In ihm ist Chimal, der Gigant von Atlantis, in einem Felsgrab gefangen.

Tal der schweigenden Steine 19-3 - Es liegt auf Atlantis. Dort befindet sich der Höllensumpf, das Zentrum der Macht des Schwarzen Tods.

Tanith 24-1 - 1. Auftritt. Wahrsagerin, Hellseherin und Astrologin. Lebt in Paris. Dunkle Haare und dunkle Augen. Lange Finger mit spitzgefeilten und grünlackierten Nägeln. Sie hat die Fähigkeit, durch ein Medium in fremde Reiche zu blicken. Ihr Handwerkszeug sind die Tarockkarten. Sie besitzt die Kugel, die zum Kelch des Feuers gehört, und kann durch sie und den Kelch Kontakt zu John Sinclair herstellen. Sie hat Kontakt mit Nostradamus' Seele. In ihrer Kugel sieht sie, wie John aufs Tor zur Hölle zugezerrt wird. Als ihr Medium Lucille von plötzlich auftauchenden Todesengeln der Asmodina mit Pfeilen getötet wird, schließt auch sie mit ihrem Leben ab. Doch sie wird von Kara und Myxin gerettet, die die Todesengel vertreiben. **24-2** - Myxin und Kara teleportieren sie in John Sinclairs Wohnung, wo sie durch ihre Kugel eine Verbindung zum Kelch des Feuers herstellen soll, damit sie erfahren, wo John Sinclair abgeblieben ist.

Tanner 4-1 - (1. Auftritt) Chiefinspektor bei Scotland Yard und Chef der Mordkommission. Markenzeichen ist sein Schlapphut, den er nie abnimmt. Er trägt fast immer einen Columbo-Mantel. Er ist verheiratet, hat eine Frau namens Kate, Kinder und einen Bruder. Er raucht Zigarren und benutzt keine EDV. **12-1** - Er untersucht den Mord an dem Geheimagenten Rod Huxley, der von einer Hexe umgebracht wurde. **23-2** - Bearbeitet den Fall des ermordeten Antiquitätenhändlers und alarmiert John Sinclair, als er Glenda Perkins' Handtasche im Laden des Toten findet.

Tanner, George 4-3 + - Assistent von Chiefinspektor Sherman, der im Fall der Mystery School in Saxton ermittelt. Als er auf eigene Faust den Fall aufklären will, wird er durch die Vampirin Elisa selbst zum Vampir und stirbt am Ende durch Sukos Silberdolch.

Tanzender Bär 7-3 - Medizin-

mann in Hickory/Arizona. Von ihm erhält Suko ein Totem, mit dem er gegen den Höllenreiter Maringo, der vom Schwarzen Tod erweckt wurde, bestehen kann. Aus dem Totem des Tanzenden Bars entstehen feurige Lassos, die den Höllenreiter fesseln.

Taylor, Ross 3-2 - Schauspieler und Nadine Bergers Filmpartner. Auf der Party nach Beendigung des Firnis auf Darwood Castle nimmt Dr. Tod ihn als Geisel und setzt seine Kleidung mit einer Fackel in Brand. John Sinclair kann die Flammen ersticken, bevor er Dr. Tod zur Strecke bringt.

Ted 18-3 - Fahrer eines Taxiunternehmens, bei dem Lady Sarah Goldwyn Stammkundin ist.

Terra pestem teneto - Salus hie maneto! 30-3 - Die Formel des Kreuzes, mit der John sein Kreuz aktiviert. »Die Erde soll das Unheil aufhalten - das Heil soll hierbleiben.« Eine der Urformeln, die die Welt zusammenhalten. Sie hat etwas mit der Erde zu tun und ist uralten Weissagungen entnommen, die schon vor Hesekeel existiert haben. Der Schöpfer selbst soll den Zeichen dieser Formel, die sich auf Johns Kreuz zwischen dem Ankh-Kreuz und dem Omega befinden, Leben eingehaucht haben. Wirkung des Kreuzes beim Aussprechen der Formel: Das Kreuz leuchtet im Innern dunkelrot auf wie eine kalte Glut, das Leuchten nimmt dann das gesamte Kreuz ein und scheint zu explodieren. Aus dem Kreis mit dem Sechseck dringt rotgelbes Licht mit vernichtender Kraft. Der Träger wird eingehüllt in eine gleißende Aura. Das Licht legt sich auch um den Feind, preßt ihn zusammen und löst ihn auf, so daß nicht einmal Staub zurückbleibt.

Teufel - Siehe Asmodis.

Teufelsgeige 5-2/5-3 + -

Instrument des Teufelsgeigers Zarcadi, in dessen Gestalt der Schwarze Tod auftritt, um John Sinclair zu vernichten. Sie explodiert durch Silberkugeln, die John ins Instrument schießt.

Teufelskinder 19-2 + - Vor längerer Zeit wurden drei Kinder vom Trödler Rick Holloway in Miltonburry/Wales entführt und dem Teufel, der in einer alten Standuhr steckte, geopfert. Sie sind ein Teil von ihm geworden und haben als Gesichter Teufelsfratzen. Sie stehen dem Teufelsdiener Rick Holloway zur Seite, wenn ihm Gefahr droht. Sie töten den Londoner Antiquitätenhändler Don Mitchell, der in einem alten Haus in der Nähe von Miltonburry seine Verlobung mit der Schauspielerin Nadine Berger feiern will, ebenso wie einen Gast der Party. Sie leben in weißen Kindersärgen und werden von John Sinclair mit Silberkugeln erlöst.

Teufelsmönche 2-2 + - Sie sind die Bewohner des Klosters der Finsternis, das in der Nähe von Billon liegt, einem kleinen Ort in den Vogesen. Früher hatte sich hier einmal der Kelch des Feuers befunden. In der Zeit der Inquisition wurde der Kelch fortgeschafft in eine Kapelle in England, die mit Dämonenbannern versiegelt ist, damit niemand den Kelch stehlen kann. Seitdem beherrschen die Teufelsmönche das Kloster und suchen sich immer wieder Menschen, die sie opfern, damit sie weiterleben können. Mit dem Kelch des Feuers, den der Bürgermeister von Billon, Pierre Saval, mit Hilfe von John Sinclair aus England geholt hat, werden die meisten der Teufelsmönche vernichtet.

Teufelsschrein 23-1 - Ein an der Wand hängender Holzkasten mit einer kleinen zweiflügeligen Tür, in die die Buchstaben DEVIL eingeritzt und deren Furchen mit dem Blut eines Menschen ausgemalt worden sind. Um ihn zu öffnen, muß ein schwarzmagisch Geweihter sein Blut für diesen Schrank spenden. Sieben Tropfen müssen es sein. Gordon Schreiber, der Hexenhochzeit mit Wikka feiern will, gelingt es, den Schrein mit seinem Blut zu öffnen. Dabei fährt aus der Öffnung der Kopf einer Schlange, grünlich schillernd mit einer langen Zunge. Sie beißt Schreiber in die Stirn, genau zwischen

die Augen. Dann dringt wie ein gewaltiger Strom neue Kraft in seinen Körper, und er begreift, daß es ihm gelungen ist, den Teufelsschrein zu öffnen. Die Rückwand ist mit pechschwarzem Samt bespannt. Dort hebt sich das ziegenköpfige Gesicht des Satans in seiner blutroten Farbe ab.

Teufelsuhr, Die 19-2 + - Eine alte Standuhr, die der Trödler Rick Holloway im 19. Jahrhundert auf einem verlassenen Gutshof fand und mitnahm. Sie ist breiter als normale Standuhren, und in der unteren Hälfte verbreiterte sie sich noch, so daß der Sockel wuchtiger ist als das Oberteil. Die römischen Ziffern sind auf die runde, leicht bläulich schimmernde Unterlage genietet. Später merkt Holloway, daß der Teufel in ihr steckt, so daß er mit ihm kommunizieren kann. Er schließt einen Pakt mit ihm und führt ihm die Seelen von Kindern zu, die zu Monstern mit Teufelsfratzen werden. Da man Holloway für das Verschwinden der Kinder verantwortlich macht, stellt man ihn, und der Bürgermeister des Ortes tötet ihn mit einer Flinte. Im 1. Weltkrieg nimmt ein Trödler aus London die Standuhr mit. Später erbt sie der Londoner Antiquitätenhändler Don Mitchell. Auf dessen Verlobungsfeier in einem alten Haus in der Nähe von Miltonburry taucht Holloway als Zombie auf und vergeht, als John Sinclair die Teufelsuhr mit Desteros Schwert zerhackt.

Thor 13-3 - Wikingergott. Er erschlägt mit seinem Hammer seinen untoten Boten Sadin, als dieser mit anderen untoten Wikingern in der Lüneburger Heide eine Entscheidungsschlacht gegen untote Germanen sucht. **22-3 -** Er holt den ungehorsamen Fenris zurück nach Asgard.

Thormer, Hank 9-2 + - Londoner Polizist, der aus Gateway stammt und dort beerdigt wird. Bei seiner Beerdigung stößt John Sinclair auf den kleinen atlantischen Magier Myxin, der sich eine Armee von

Untoten schaffen will, um den Schwarzen Tod zu besiegen.

Tim 3-2 + - Junger Koch bei der Filmparty auf Darwood Castle. Er stirbt durch Dr. Tod's Messer.

Tisdale, Robby 8-3 - Student, Verlobter von Karen Black. Mit ihr und zwei weiteren Begleitern macht er eine Tour durch England, um unheimliche Stätten aufzusuchen. Von dem Gastwirt Mike Farrow erfahren sie von einer alten Leichenhalle, in der es spuken soll, und ahnen nicht, daß sie dort in die Gewalt von Vampiren geraten.

Todd 10-2 - Rausschmeißer in der Disco »Hell« in der Nähe von Kilchanny/Schottland, die dem Ghoul Mr. Grimes gehört.

Todesengel 12-3, 13-1 - Asmodinas Dienerinnen. Frauen mit brandroten Haaren, bekleidet mit hautenger schwarzer Lederhose, darüber ein knappes Trikot aus schwarzem Leder, das bis dicht unter die Brüste reicht und das Stück Haut bis zum Ansatz der Hose freiläßt. Sie haben große schwarze Flügel. Ihr Blut ist dunkelgrün.

Todesnebel, Der - Er wird vom Würfel des Unheils produziert. Er besteht aus grauen (manchmal schwarzen) Schwaden und setzt sich aus den Seelen getöteter Dämonen zusammen, die nicht in das Reich des Spuks eingehen wollten und sich zu diesem höllischen Nebel zusammengeschlossen haben. Er ist tödlich sowohl für Menschen als auch für Dämonen. Bei Menschen wirkt er wie Säure. Er löst das Fleisch von den Knochen und verwandelt sie in lebende Skelette. **16-1** - Dr. Tod produziert ihn zum erstenmal in Grynexxa/Wales. Nur John Sinclairs Kreuz ist in der Lage, ihn zurückzutreiben. **16-2** - Dr. Tod benutzt ihn, um die Besatzung einer Bohrinself in der Nordsee zu töten, weil er den auf dem Meeresboden liegenden Kaiser der Vampire, Vampiro-del-mar, erwecken will. Er setzt sich dann mit Hilfe des Todesnebels ab, bevor John

Sinclair, Suko und Bill Conolly ihn stellen können.

Tokata - Der Samurai des Satans. Er ist seit Hunderten von Jahren tot, hat aber heute noch seine Anhänger, die sein Grab besuchen und ihn verehren wie einen Gott, obwohl er dem Teufel zur Seite gestanden hat und von seinen eigenen Kampfgenossen getötet wurde. Er liegt in einem Vulkan unter Tonnen von Gestein in Japan mit vier Begleitern begraben, die man »Die grausamen Fünf« nannte. Es heißt, daß Tokata von Emma-Hoo, dem japanischen Teufel, geschaffen wurde, weil dieser den Goldenen Samurai nicht auf seine Seite zwingen konnte. Tokata trägt eine lederne Maske vor dem halbverwesten Gesicht, das aus einer dunkelblauen Masse besteht. Er hat keine Nase, keine Ohren, aber dunkel schimmernde Augen. In seinen Adern fließt eine blaue Flüssigkeit statt Blut. Er trägt einen dicken Brustpanzer aus Leder, der Kugeln und Schwerthieben standhält. Sein Schwert soll in der Hölle von Emma-Hoo persönlich geschmiedet worden sein. Mit ihm kann er sogar Hauswände durchschlagen. **14-3** - Sein Gesicht zeigt sich im Würfel des Unheils. Er wird durch einen Vulkanausbruch mit seinen vier Begleitern befreit und zum ersten Mitglied der Mordliga, nachdem Suko und John Sinclair seine vier untoten Begleiter vernichtet haben. **15-1** - Er rettet Lady X vor der Polizei, die sie im Hafen von London gestellt hat. Im Kampf gegen John Sinclair auf Abbey's Island, einer kleinen Insel in der Themsemündung, verliert er durch den magischen Bumerang den linken Arm. **15-2** - Er verhindert John Sinclairs Flucht aus Mr. Mondos Klinik. **15-3** - Zusammen mit den anderen Mitgliedern der Mordliga verhilft er Lupina, der Königin der Wölfe, zur Flucht, bevor Jane Collins sie mit John Sinclairs Kreuz vernichten kann. **16-2** - Er holt auf Befehl Dr. Todds Vampirodel-mar aus seinem Grab in der Nordsee. **18-1** - Zusammen mit Lady X stiehlt er die Glasbehälter mit den

Blutreserven des von John Sinclair getöteten Vampirs Gordon Fariac und bringt sie zu Vampiro-del-mar, damit dieser erstarkt. **18-2** - Dr. Tod will die roten Diamantaugen des goldenen Buddha, um damit seine Macht zu stärken. Er schickt Tokata, Lady X und Mr. Mondo. Tokata begeht den Fehler, den goldenen Buddha mit seinem Schwert zu köpfen, bevor er dem Götzen die Diamantaugen entnimmt. So zerfallen sie beim Tod des goldenen Buddha zu Staub. **20-2** - Er ist mit dabei, als Dr. Tod den Vampir El Sargossa wieder zum Leben erweckt. Beim Angriff von John, Suko und Bill Conolly auf die Mordliga kann er mit der restlichen Mordliga entkommen. **21-1** - Zusammen mit Dr. Tod und Lady X erweckt er den Herrn der Zombies und Ghouls, Xorron, im Central Park von New York. Mit seinem in der Hölle geschmiedeten Schwert zersägt er förmlich die Statue, unter der sich Xorron verbirgt, und befreit ihn. **24-2** - Er verläßt die Mordliga, um sich auf die Suche nach dem Goldenen Samurai zu machen. **25-1** + - Auf der Insel des Schweigens, auf der der Fächer der Amaterasu verborgen liegt, stellt er sich dem Goldenen Samurai zum Zweikampf und verliert. Der Goldene Samurai zwingt ihn, Harakiri zu begehen. Danach schlägt ihm der Goldene Samurai mit seinem goldenen Schwert den Kopf ab.

Tokio - Hauptstadt Japans. **25-1** - Auf dem Flughafen Hanida werden John Sinclair und Suko von dem Geheimdienstmann Kommissar Taira abgeholt und zur Insel des Schweigens gebracht, wo sie den Goldenen Samurai und seine Diener stellen wollen.

Tolini, Commissario - Kommissar in Venedig, dick wie eine Kugel, doch quirlig, springlebendig und mit schwarzem Schnäuzer. **29-3** - Er kämpft mit John Sinclair und Suko in Venedig gegen Strigen und rote Vampire, die sich gegenseitig bekriegen.

Tonbridge 2-1 - Kreisstadt südlich von London. Hier hat Dr. Tod sein Horror-Kabinett.

Topar - Das Wort, mit dem der heilige Stab Buddhas aktiviert werden kann. Die Zeit bleibt für alle, die das Wort hören - bis auf den Rufer -, für fünf Sekunden stehen.

Torrens 9-1 - Kleiner Ort nordwestlich von London. Hier lebt Father Hackmann, der John Sinclair benachrichtigt, als sein alter, von Dämonen besessener Freund Pater Emilio Zagallo von einem jungen Spanier zu ihm gebracht wird.

Totem 7-3 - Ein Zaubermittel, das Suko vom Mediziner Tanztender Bär in Hickory/Arizona erhält, um damit den Höllenreiter Maringo zu vernichten. Aus dem Totem entstehen feurige Lassos, die den Höllenreiter fesseln.

Totenbeschwörer 9-2 - So wird Myxin genannt, der die Nachzehrer und Zombies aus den Gräbern in Gatway/Wales holt, um eine Armee gegen den Schwarze Tod aufzubauen.

Trank des Vergessens - Aus geheimnisvollen Kräutern hergestellter Trank, der die Seele vom Körper trennt und der Seele die Möglichkeit gibt, in fremde Welten zu reisen und dort zu beobachten. Eine sirupartige, süßliche Flüssigkeit mit einem etwas bitteren Nachgeschmack. Er wirkt normal nur bei *Kara*. Für Menschen ist er gefährlich. **18-1** - Kara, die Schöne aus dem Totenreich, ist auf der Suche nach ihm. Er ist ein Erbe ihres Vaters. Sie erfährt, daß er sich im Besitz des Spuks befindet. **19-3** - Vom atlantischen Weisen Delios, Karas Vater, hergestellt. Er wird aufbewahrt in einem bläulich schimmernden Glasgefäß mit Glasstöpsel. Wer ihn trinkt, überlebt die Zeiten, weil er seinen Geist in fremde Dimensionen auf Wanderschaft schicken kann. Die Götter halfen Delios bei der Herstellung des Tranks, nahmen ihm jedoch danach die Erinnerung an dessen Zusammensetzung. Wenn er verbraucht ist, wird es keinen neuen mehr geben.

29-1 - Kara vermutet ihn bei Alassia, der Herrin der Dunkelwelt, doch sie hat ihn nicht.

Transsylvanien 8-1 - Stammland der Vampire. Es liegt im heutigen Rumänien in den Karpaten.

Trent, Tonio 28-2 + - Mafia-Killer aus Chicago. Logan Costello hat ihn im Auftrag der Mordliga nach London geholt, damit er Lupina, die Königin der Wölfe, tötet. Costello hat ihm dafür eine tschechische MPi und Silberkugeln besorgt. Trent soll mit Lady X zusammenarbeiten, und als er sich weigert, wird er von ihr zum Vampir gemacht. Bill Conolly erlöst ihn von seinem Vampir-Dasein mit einer Silberkugel.

Trigger, Ben 19-3 - Ein Schläger. Dunkelhaarig, gekleidet mit Lederjacke und Jeans. Er lauert John Sinclair in einem Haus auf, in dem Myxin drei Weise aus Atlantis vermutet. Trigger ist von diesen Männern angeheuert worden, sie vor Überraschungen zu bewahren, wird von John jedoch niedergeschlagen.

Trio des Teufels 9-3 - Siehe Hexen-Drillinge.

Tschin 4-2 + - Drachengott, der »Schwarze Drache«. Eine kleine, häßliche Mumie mit grünem, fettglänzenden Leib. Er hat früher in China grausam geherrscht und wurde von einem jungem Mann, dessen Mädchen er geraubt hat, durch einen Trick besiegt. Anhänger des Drachengottes haben den halbverbrannten Körper weggeschafft, einbalsamiert und in einem riesigen Felsen-grab zur Ruhe gebettet. Dem Meister Li Wang gelang es, den Hort des Bösen zu finden und die Mumie nach London zu schaffen, wo er mit dem Drachengott eine Symbiose eingeht. Er stirbt endgültig durch einen hölzernen, magischen Dolch Li Tse Fengs, den John Sinclair dem Drachen in den Rachen schleudert.

Turpin, Jeff 2-1 + - Verwalter und Hausmeister eines Obdachlosenasyls in London. Er versorgt Dr. Tod mit Leichen, die dieser zu Wachsmonstern macht. Turpin wird selbst Opfer einer solchen Wachsleiche.

U

Ugo 13-2 - Gehilfe des Mafia-Bosses Solo Morasso in dessen Eisgefängnis unter seiner Villa in Palermo.

Ula 5-2 + - Ein Ghoul, Diener des Teufelsgeigers Zarcadi, eine Gestalt, in der der Schwarze Tod auftritt. Er wird von Suko mit einer Silberkugel vernichtet.

Ulgar, Vincent 22-3 - Orgelspieler in Avoca/Irland auf Nadine Bergers Beerdigung.

Uriel - Einer der 4 Erzengel, den Hütern des Himmels, deren Zeichen sich auf John Sinclairs Kreuz befinden. Er beherrscht das Feuer, das reinigen oder vernichten kann. Seine Waffe ist das Flammenschwert mit langer Klinge. Er wird auch »Flammenengel« genannt. Er ist übergroß, hat lockiges Haar, edle Gesichtszüge, ist geschlechtslos und hat mächtige Flügel.

V

Valdera, Carmen 9-1 - Sie lebt in dem kleinen Pyrenäendorf Los Albas und ist die Verlobte von Juan Ortega, dessen Vater der Kalfaktor des entweiten Klosters Monte Terrano ist und von den Horror-Reitern ermordet wird. Sie gerät selbst zusammen mit John Sinclair in die Gewalt der Horror-Reiter und hilft mit, sie zurückzuschlagen, indem sie das Kreuz auf Johns Brust freilegt, so daß es seine magische Wirkung entfalten kann.

Valdez, Julio 18-3 + - Reporter, der den Artikel über Chiimal, den Giganten von Atlantis veröffentlicht hat und sich in London aufhält. Er wohnt im Hilton-Hotel. Er entreißt Lady Sarah Goldwyn ihre Tasche, in der sich die kleine Figur mit dem Nashornkopf befindet, die Lady Sarah auf dem Flohmarkt an der Portobello Road erstanden hat. Er war auf der Suche

nach den letzten beiden der sechs Figuren, mit denen er den Giganten Chiimal aus seinem Felsgefängnis in den Anden befreien kann. Er schafft es, mit einem magischen Feuer das Felsgefängnis Chiimals zu schmelzen und ihn zu befreien. Doch er wird das erste Opfer Chiimals, der ihn mit seinem Horn aufspießt.

Valeri, Violetta 21-2 - Model der Agentur von Brenda Jones, die von Lady X ermordet wurde. Schwarzhaarig. Sie wird von Vampiro-del-mar getötet und zur Vampirin. **21-3** - Sie schafft mit ihren untoten Freundinnen Corinna Camacho und Karin Bergmann die Frauen Jane Collins, Sheila Conolly und Shao zur Happy Healthy Schönheitsfarm in Clichy, wo sie die Vampirpillen des Francis Drusian zu sich nehmen sollen. Als die Klinik abbrennt, kann sie sich retten. **22-2** + - Sie will sich zusammen mit der Werwölfin Corinna Camacho an John Sinclair rächen. Sie benutzen Nadine Berger, die in London einen Film dreht, als Lockvogel. John vernichtet die Vampirin mit einer Silberkugel aus seiner Beretta.

Vampirkuß - Der Augenblick des Vampirbisses, durch den ein Opfer zum Vampir wird, auch Vampirtaufe genannt.

Vampiro-del-mar - Kaiser der Vampire. Ein Uralt-Vampir, der vor Urzeiten auf den Meeresgrund in der Nordsee verbannt wurde. Er ist ein Riese und trägt Kleidung, die nur noch aus Fetzen besteht. Sein Gesicht ist widerlich anzuschauen, mit Geschwüren und Löchern übersät, in seinen Augen glüht ein gefährliches Licht. Sein graues Haar scheint aus Borsten zu bestehen, das Gesicht weist Narben und Risse auf. Seine Zähne sind richtige Reißer. Besonders stehen die Eckzähne hervor, die an einen Säbelzähntiger erinnern. **16-2** - Dr. Tod überfällt eine Bohrinsel in der Nordsee, tötet alle Arbeiter mit dem Todesnebel und zwingt den Chef Mark Brennan, nach Vampiro-del-mar zu bohren. John Sinclair kann nicht verhindern, daß der Kaiser

der Vampire befreit wird und mit Hilfe des Todesnebels mit den anderen Mitgliedern der Mordliga fliehen kann. Er war der Herr der Roten Vampire.

18-1 - Tokata und Lady X besorgen ihm die Glasbehälter mit den Blutreserven Gordon Fariacs. Er trinkt sie und erstarkt so. **20-2** - Er ist mit dabei, als Dr. Tod den Vampir El Sargossa wieder zum Leben erweckt. Beim Angriff von John, Suko und Bill Conolly auf die Mordliga wird er von John mit mehreren Silberkugeln schwer verletzt, kann jedoch mit der restlichen Mordliga entkommen. **29-1** - Zusammen mit Lady X und Xorron flieht er aus dem Bunker der Mordliga in Feuerland, nachdem Dr. Tod von seinen Piranhas zerfleischt wurde und Lady X den Selbstzerstörungs-Mechanismus des Betonbunkers aktiviert hat. **29-2** - Mit Lady X und Xorron zieht er sich in einen Bunker in Sandhurst in der Nähe von London zurück.

Vampirpillen 21-3 - Rote Pillen aus synthetischem Vampirblut. Sie säen den Blutdurstkeim in Menschen.

Vampirtauf - Der Augenblick des Vampirbisses, durch den ein Opfer zum Vampir wird, auch Vampirkuß genannt.

Varescu 8-1 + - Mann von Suva Varescu. Wird von Frantisek Marek gepfählt.

Varescu, Suva 8-1 + - Sie stammt aus einer alten transsylvanischen Vampir-Familie und wird von Marie Marek mit einem geweihten Kreuz vernichtet.

Vhyl-ko 18-2 + - Früherer Name des goldenen Buddha.

Victor 26-1 + - Angestellter des Blumenhändlers Ernest Goring, der dicht vor der Rente steht. Er beaufsichtigt die Treibhäuser in Henley-on-Thames. Als er einen Rosendieb stellen will, wird er von den dämonischen Rosen gebissen und selbst zur Rose.

Vier Reiter der Apokalypse - So werden die Horror-Reiter genannt.

Vogelmenschen 19-3 - Sie leben in Atlantis, haben menschliche Körperformen mit großen Flügeln. Auch ihre Köpfe sind menschlich mit feingeschnittenen Gesichtern und langen Haaren. Ihr Anführer ist der Eiserne Engel. Sie leben in Atlantis in einer kargen Felslandschaft mit hohen Felstürmen. Auf dem höchsten Turm befinden sich drei große Höhlen, die wie riesige Tore wirken. Das mittlere ist der Eingang in die Höhlen. Unter der Decke hängen gewaltige Hängematten, die von runden Lichtquellen in der Decke angestrahlt werden. Bis auf den Eisernen Engel werden alle Vogelmenschen vor dem Untergang von Atlantis von den Schwarzen Vampiren Myxins vernichtet.

Von Ärssen, Edith 16-1 - Mutter des Jungen Phil, der ein Opfer des Todesnebels in Grynexxa geworden ist.

Von Ärssen, Phil 16-1 + -

13 Jahre alt. Er ist in den Ferien in Wales gewesen, dort mit dem Todesnebel in Berührung gekommen und altert seitdem rapide, so daß er wie eine Mumie aussieht. Er stirbt, als John Sinclair ihn mit dem Kreuz berührt und der Junge zum Skelett wird.

Von Rodeneck, Graf Edler 6-1 - Vater von Roland von Rodeneck, Weinhändler. Auf der Hochzeit seines Sohnes Roland mit Karin Schneider stirbt die Braut einen plötzlichen Herztod.

Von Rodeneck, Karin 6-1 + - Sie ist Mannequin und heiratet Roland von Rodeneck. Auf der Hochzeit stirbt sie einen plötzlichen Herztod. Sie hat vor langer Zeit schon einmal gelebt und trägt das alte Blut der Atlanter in sich. Als Untote steht sie wieder auf, um auf der griechischen Insel Delos eine Symbiose mit einer Steinfigur einzugehen. Die zum Leben erwachte Statue stirbt durch das Messer Azarins, das eigentlich Jane Collins treffen soll.

Von Rodeneck, Roland 6-1 - Auf seiner Hochzeit mit Karin Schneider stirbt seine Braut einen plötzlichen Herztod. Später verschwindet ihr Leichnam spurlos

aus der Leichenhalle.

Vorhof zur Hölle - Reich der Dämonen und des absolut Bösen. Hier werden ihre Feinde für die ewige Verdammnis und für die Hölle vorbereitet. Es ist aber auch eine Tabuzone für einander feindlich gesonnene Schwarzbüter. Hier treffen sie sich, wenn sie einen Pakt miteinander schmieden wollen. Wer als Mensch darin steckt, ist so gut wie verloren.

W

Wainwright 16-3 - Konstabler. Er teilt John Sinclair mit, daß man Shao auf der Straße gefunden hat, nachdem sie zusammen mit Jane Collins von Ireus, dem Diener des Molochs, entführt wurde. Sie wird ins Chelsea Royal Hospital gebracht.

Wakefield, Sir Winston 12-2 - Hohes Tier im Innenministerium. Er alarmiert Bill Conolly und Jane Collins, nachdem er John Sinclair nicht erreichen kann, daß Sir James Powell vom Schwarzen Tod entführt wurde.

Waku 5-2 + - Ein Ghoul, Diener des Teufelsgeigers Zarcadi, eine Gestalt, in der der Schwarze Tod auftritt. Er wird von Suko mit einer Silberkugel vernichtet.

Wald, Celine 20-3 + - Schweizerin. Privatsekretärin des Milliardärs Gordon Schreiber. Als sie an den schwarzen Messen Schreibers teilnehmen soll, flieht sie von der Seelenburg. Sie schreibt noch einen Brief an ihre Urlaubsbekanntschaft aus Tunesien, die Privatdetektivin Jane Collins, und flieht dann aus der Seelenburg. Doch die Diener des Spuks fangen sie ab und töten sie.

Waldeck 10-3 - In dem kleinen Urlaubsort im Bayerischen Wald lernt Will Mallmann seine zukünftige Frau Karin Becker kennen.

Warrick, Tom 22-1 - Wärter im DEFENCE SCIENCE RESSORT (DSR), einem geheimen Lager des britischen Geheimdienstes.

Wayne, Ellen 7-2 - Witwe von Peter Wayne, der einen Pakt mit dem Seelenhändler eingeht und dafür als Toter in einer Zwischendimension vegetieren muß. Er ruft seine Frau aus dem Jenseits an, die sich daraufhin an Scotland Yard wendet.

Wayne, Peter 7-2 - Achtjähriger Sohn der Witwe Ellen Waynes, in den der Geist seines verstorbenen Vaters gedrungen ist. John Sinclair vertreibt ihn mit dem Kreuz, so daß der Junge wieder normal wird.

Wayne, Peter 7-2 + - Verstorbener, der einen Pakt mit dem Seelenhändler eingegangen ist und dafür als Toter in einer Zwischendimension vegetieren muß. Sein Geist fährt in seinen achtjährigen Sohn.

Webster, Ronald 10-1 + - Nachtwächter. Er wird von einem Pflanzenmonster ermordet, als der verrückte Botaniker Quintus Peters das Trinkwasserreservoir von London vergiften will.

Weißer Frau, Die 10-2 + - Gespenst der Lady Florintha Lancaster. Sie hat all ihre Männer getötet, die ihrer teuflischen Schönheit verfielen, und spukt zusammen mit Seelen ihrer verstorbenen Liebhaber auf dem Friedhof herum. Die Seelen werden erst ihre Ruhe haben, wenn die Weiße Frau erlöst ist. Sie stirbt durch Johns Kreuz. Werwolf - Ein Opfer wird nur zum Werwolf, wenn es nach dem Biß am Leben bleibt, sonst ist es tot.

Werwolf-Elite, Die 22-1 - Zusammenschluß aller Werwölfe zu einem starken Verbund unter der Führung Lupinas in Sibirien. Die Entstehung wird von John Sinclair und Mark Baxter verhindert, doch Lupina gibt ihre Pläne nicht auf.

Werwolf-Serum 15-2 - Ein Serum, durch das ein Mensch zum Werwolf wird. Mr. Mondo, der Monster-

macher, hat es mit Asmodinas Hilfe entwickelt. Mr. Mondo spritzt es John Sinclair, der daraufhin zum Werwolf wird und mit anderen Werwölfen darum kämpft, wer an der Seite von Lupina, der Königin der Werwölfe, stehen soll.

Westminster Hospital 13-1 - Hier liegt John Sinclair, um seine Verwundung im Kampf gegen den Schwarzen Tod auf dem Friedhof am Ende der Welt auszukurieren.

White Angels 26-1 - Jugendorganisation in London, deren Mitglieder sich um gestrandete Jugendliche und Rauschgiftopfer kümmern. Sie geraten durch ihr Mitglied Harry Gering, der der Oberhexe Wikka verfällt, in eine dämonische Falle und werden fast zum Opfer der Hexe.

Wiedergänger - Wesen, die nach ihrem Tod auferstehen und als Monster existieren.

Wikka 23-1 - Sie ist die oberste Hexe auf Erden.

Eine der ersten Dienerinnen von Asmodis. Ihr Haar ist schwarz wie Kohle und ist genau über der Stirn in der Mitte gescheitelt. Ebenso schwarz sind auch die Augenbrauen, die glatt auf der hellen Haut wachsen. Nur die Wangen mit den hochstehenden Knochen zeigen einen rosigen Schimmer. Die Pupillen erinnern an dunkle Perlen auf weißen Kissen, die Nase ist klein und vielleicht ein wenig zu breit. Unter der schmalen Oberlippe beginnt ein Mund, dessen Winkel einen zynischen Zug zum Kinn hin zeigen und ahnen lassen, daß mit dieser Person nicht gut Kirschenessen ist. Aus ihren Haaren knapp oberhalb der Ohren wachsen Schlangen. Zwei fingerdicke, grün schillernde Schlangen, die schnell vorstoßen und zubeißen können. Sie will Hochzeit halten mit Gordon Schreiber und schwört John Sinclair Rache, als dieser die Hochzeit verhindert. **26-3** - Sie entführt Jane Collins, in die der Geist des Rippers gefahren ist, auf die Hexeninsel, wo John Sinclair und Suko vergeblich versuchen,

sie zu befreien. Es scheint so, als würde Jane Collins von nun an eine treue Dienerin Wikkas sein.

Wilden, Karl 13-3 + - Hamburger Unterweltler. Er wird von einem Zombie getötet und selbst zum Untoten. John erlöst ihn mit dem Silberdolch.

Wilder, Serge 22-2 - Schwarzhaariger Regisseur des Films »Der vergessene Mord«, in dem Nadine Berger die Hauptrolle spielt, bis sie von einem Mordmonster getötet wird.

Willard, Stan 28-3 + - Er bringt aus Sri Lanka den Affenteufel Sogg-Ra nach London in den Industry Club, in dem auch Bill Conolly Mitglied ist. Er wird selbst von Sogg-Ra verschlungen und zum Untoten und verbrennt in den Rammen seines eigenen Hauses, nachdem John Sinclair ihm den Schädel mit dem silbernen Bumerang zertümmert hat.

Wölfe - Bevor die Menschen waren, da waren bereits die Wölfe. Die meisten von ihnen waren normale Raubtiere, aber es gab auch welche, die Fenris, der Götterwolf, erschaffen hatte. Sie waren seine Botschafter auf der Erde und wurden gejagt, aber sie überlebten und lernten hinzu. Die gefährliche Schwarze Magie übernahmen sie von den dämonischen Wesen, die damals schon die Erde bevölkerten. Diese Magie vervollkommneten sie, weil sie merkten, daß das Licht des Vollmonds ihnen Kraft und Stärke gab, die sie nur in die richtigen Bahnen zu lenken brauchten. Sie entwickelten sich allmählich und wurden zu den Führern der Raubtiere. Dann kamen die Menschen, und die Wölfe wurden wieder gejagt - diesmal nicht von Völkern anderer Dimensionen, sondern von der Menschheit. Sie wehrten sich und töteten diejenigen, die ihnen ans Leben wollten. Dann geschah es, daß Menschen und Wölfe eine Verbindung eingingen. Der Mensch gab seinen Körper, der Wolf aber seine Seele. So entstand der Werwolf. Von diesem Tag an

gab es zwei verschiedene Wolfsarten: einmal den normalen Wolf und neben ihm den Wolf im Menschen.

Würfel des Schicksals 12-2 - Siehe Würfel des Unheils.

Würfel des Unheils 12-2 - John Sinclair entdeckt ihn in einer Höhle unter dem Brocken. Er liegt auf dem Buch der grausamen Träume auf einer Art Altar. John kann ihn nicht bewegen. In seinen Seiten sieht John Will Mallmann und Sir James Powell auf dem Friedhof am Ende der Welt. **16-1** - Mit ihm produziert Dr. Tod den Todesnebel. **16-2** - Mit dem von ihm produzierten Todesnebel gelingt es Dr. Tod, eine Ölplattform in der Nordsee in seine Gewalt zu bringen, um Vampirodelmar unter dem Meeresboden zu befreien. **20-2** - Dr. Tod holt mit seiner Hilfe das Schiff des Vampirs El Sargossa wieder an die Meeresoberfläche. **21-1** - Er wird von Dr. Tod eingesetzt, um ihn, Lady X und Tokata in Sicherheit zu bringen. Er teleportiert die drei in ihr Hauptquartier, das sich in einer Zwischendimension befindet. Er zeigt Dr. Tod den Aufenthaltsort von Xorron, nachdem dieser sein Versteck in der Kanalisation verlassen hat, dann bringt er Dr. Tod, Lady X und Tokata in ein New Yorker Opernhaus, wo Dr. Tod mit seiner Hilfe Xorron vor John rettet und die 4 zurück zum Hauptquartier der Mordliga bringt. **22-1** - Dr. Tod hat ihn Lupina überlassen, um sie bei der Gründung der Werwolf-Elite zu unterstützen. **29-1** - Er geht von Dr. Tod auf Lady X über.

X

Xorron 21-1 - König der Zombies und Ghouls. Seit Jahrhunderten in einer Statue mitten im Central Park von New York gefangen, bis ihn Tokata, der Samurai des Satans, mit seinem in der Hölle geschmiedeten Schwert befreit und er so zum letzten Mitglied der Mordliga werden kann. Er ist ein Riese. Er hat mensch-

liche Formen, sein Körper ist völlig glatt, als würde er in einer Silberhaut stecken. Seine Haut besteht aus einem Material, das wohl noch kein Wissenschaftler der Welt analysiert hat. Sie glänzt milchigweiß, und darunter schimmern die Knochen eines Skeletts. Es wird durch die Haut geschützt, denn sie ist resistent gegen Feuer, Kugeln und Schläge. Das Gesicht schimmert im gleichen Farbton wie die Haut des Körpers, die angeblich von einem sehr mächtigen, jetzt allerdings toten Dämon übernommen sein soll. Sie widersteht selbst Hieben von Tokatas Schwert. Der Kopf ist völlig kahl und glänzt wie poliert. Ein Gesicht ist kaum zu erkennen. Wo sich bei einem Menschen Mund, Nase und Augen befinden, da weist die Gestalt Schlitz auf. Hinter dem Mundschlitz verborgen liegen Zähne wie lange Reißstifte. **24-3** - Er kämpft im Reich des Spuks gegen von Asmodina entfachte Feuersbrünste. **28-1** - Er kann nicht verhindern, daß Lupina mit Hilfe des Würfels des Unheils aus dem Versteck der Mordliga nach London flüchtet, wo sie ihren Sohn Luparo suchen will. **29-1** - Zusammen mit Lady X und Vampiro-del-mar flieht er aus dem Bunker der Mordliga in Feuerland, nachdem Dr. Tod von seinen Piranhas zerfleischt wurde und Lady X den Selbstzerstörungs-Mechanismus des Betonbunkers aktiviert hat. **29-2** - Mit Lady X und Vampiro-del-mar zieht er sich in einen Bunker in Sandhurst in der Nähe von London zurück.

Xotorex 1-2 - Ägyptischer Pharao, der Sakuro köpfen und ihm die Augen ausstechen ließ.

Y

York, Glen 15-2 - Oberinspektor im Mayfair-Bezirk in London, wo Lady Sarah Goldwyn ihr Haus hat.

Z

Zacarra, Dino 13-2 - Er soll nach dem Tod Solo Morassos die Nachfolge als Mafia-Boss in Sizilien antreten.

Zachew, Dino 3-1 + - Er gerät in die Nähe des Schlosses Montesi und wird dort durch die Vampir-Gräfin Vera Montesi zum Vampir. John Sinclair erlöst ihn mit einer Silberkugel aus seiner Beretta.

Zagallo, Emilio 9-1 - Pater aus dem Kloster Monte Terrano in den Pyrenäen. Ein junger Spanier bringt ihn zu Father Hackman nach England. Er ist von Dämonen besessen und redet immer von AEBA. Als John Sinclair ihn aufsucht, erscheint ein Horror-Reiter und nimmt den Pater mit ins Reich der Schatten.

Zamorra, Professor - Parapsychologe. Er wird der Meister des Übersinnlichen genannt und lebt in Frankreich auf Château Montagne mit seiner Sekretärin Nicole Duval. Er besitzt ein Amulett, das von Merlin stammt und auf Magie reagiert. (Eigenständige Romanheft-Serie im Bastei-Verlag seit dem 2. Juli 1974.) **10-1** - Er tritt durch sein Amulett mit Merlin in Verbindung und erfährt durch ihn den Namen des Herrn der Pflanzenwelt: Mandragore.

Zarcadi, Professor 5-3 - Der Teufelsgeiger, eine Gestalt, hinter der sich der Schwarze Tod verbirgt, der John Sinclair lebendig begräbt und in die Dimension des Schreckens schleudert. John kann ihn zurückschlagen, indem er seine Teufelsgeige mit Silberkugeln zerstört. Zauberstab des Gottes

Shiddhu 2-1 - Ein armlanger Holzstab mit eingeschnitzten seltsamen Zeichen und Symbolen. John Sinclair erhält ihn vom Lama des Klosters in der Nähe von Zhigatse/Tibet, um die Dämonengöttin Kalhori zu vernichten. John schleudert ihn ins Maul der Dämonin, die dadurch vernichtet wird. Der Stab bleibt in der Dämonenwelt zurück.

Zhigatse 1-3 - Stadt in Tibet. In der Nähe befindet sich ein Kloster, in dem John Sinclair einen Zauberstab erhält, mit dem er die Göttin Kalhori vernichten kann.

Ziegler, Jan 17-1 + - Privatdetektiv in London. Schlaksiger Bursche mit hohlwangigem Gesicht und dünnen braunen Haaren. Mitte Dreißig. Er gibt John Sinclair den Tip, daß es bei der Firma Fariac Cosmetics nicht mit rechten Dingen zugeht. Als Sinclair im Labor der Firma plötzlich spurlos verschwindet, will er fliehen, wird jedoch von einem Kuttenträger gestellt und mit einem Messer ermordet. Die Leiche wirft der Mörder in die Themse. Die angetriebene Leiche wird von der Polizei gefunden.

Ziita 11-2 + - Gräßliches Hexenungeheuer. Sie lebt seit Jahrhunderten in Verbannung auf einer Insel im Moor in der Nähe von Horlin. Gerald McKenzie hat schon immer an ihrer Seite gekämpft. Sie will zurückkehren, deshalb muß sie mit Menschenopfern besänftigt werden. Ihre Diener sind Wassermonster, schleimige Wesen, durch Schwarze Magie am Leben erhalten. Sie ist eine Steinfigur mit normalem Körper, das Gesicht ist eine Fratze, die Gemeinheit ausstrahlt. Sie hat sieben Arme, auf sechs Handtellern liegt je ein Männerkopf. Durch einen Fluch, den die Vorfahren im Dorf aussprachen, wurde sie zu Stein. Wenn sie sieben Köpfe hat, erwacht sie um Mitternacht zu früherem Leben. Ihre Schleimmonster nehmen dann ihre wahre Gestalt an. Sie will zurück in die Dimension der Finsternis und sich dort einen sicheren Platz verschaffen. Dazu benötigt sie das Buch der grausamen Träume, um den Schwarzen Tod zu vernichten. Sie wird von John Sinclair mit dem Kreuz getötet.

Zingara, Angel 21-1 + - Kellner in der Kneipe von Red Head Jackson in der South Bronx. Wird von seinem Boß mit der Schrotflinte erschossen, als dieser

auf Zombies feuert, die in seine Kneipe eingedrungen sind.

Zwischenreich der Toten - Reich, in dem die Seelen Verstorbener, die keine Ruhe finden, parken. Gebiet des Schweigens. Kommunikation ist nur auf mentaler Ebene möglich.

Zybbak 16-1 + - Alter Mann in Grynexxa/Wales, wo der Todesnebel zum erstenmal auftaucht. Er erzählt von einem Fluch, der über Grynexxa liegt: Vor etwa 150 Jahren strandete ein französisches Schiff an der Küste von Grynexxa. Die Einwohner des Ortes sahen tatenlos zu, wie die Seeleute ertranken, ja, sie trieben diejenigen, die es bis an den Strand geschafft hatten, wieder ins Meer zurück, weil sie die Franzosen haßten. Bevor das Schiff endgültig unterging, zeigte sich der Kapitän noch einmal an Deck und stieß einen schaurigen Fluch aus. Irgendwann würden sie zurückkommen und grausame Rache nehmen. Ihre Seelen würden sich mit dem Nebel verbünden und an Land zurückkehren, um die Menschen dieses Ortes fürchterlich zu bestrafen. Nachdem Zybbak seine Geschichte erzählt hat, wird er selbst Opfer des Todesnebels und wird von Suko mit der Dämonenpeitsche erlöst.

ROMAN-INHALTE

DIE ROMANE DER WELTBILD JOHN SINCLAIR SAMMLEREDITION

Band 1 - Roman 1: Mein erster Fall

John Sinclair studiert noch und sucht ein eigenes Zimmer, um sich von seinen Eltern, Rechtsanwalt Horace R und Mary Sinclair, abzunabeln. Er findet eine Bude im düsteren Haus von Mrs. Gilda Osborne. Obwohl es viele Zimmer gibt, hat Mrs. Osborne nur noch ein zweites Zimmer vermietet: an einen Bill Conolly, Volontär bei einer Zeitung. Edwin Osborne, Mrs. Osbornes Mann, soll viel außer Haus sein, und obwohl Bill Conolly oft seltsame Geräusche hörte, hat er Mr. Osborne noch nie gesehen. John und Bill freunden sich an, und als Mrs. Osborne einmal das Haus verläßt, nehmen sie die Gelegenheit wahr und durchsuchen das unheimliche Haus.

Sie wissen nicht, daß Mrs. Osborne alles geplant hat. Schon vor ihnen hat sie vier Mieter ermordet und ihre Leichen im Keller eingemauert.

John und Bill entdecken den lebenden Leichnam Mr. Osbornes im Kohlenkeller, gleichzeitig taucht Mrs. Osborne mit einem Beil auf und sperrt sie im Kohlenraum mit dem Zombie ein.

John und Bill gelingt es, den Zombie mit einer Schaufel niederzustrecken und die Tür zu sprengen. Oben in der Küche wartet Mrs. Osborne mit ihrem Beil auf sie. John kann sie niederstrecken, dann taucht der Zombie auf. John köpft ihn mit dem Beil und tötet ihn so endgültig.

Sie überstehen die Verhöre der Scotland-Yard-Beamten. Die vier Leichen ihrer Vormieter werden gefunden. Mrs.

Osborne hat den Verstand verloren und faselt vom Teufel - sie wird in eine Nervenheilanstalt eingeliefert.

Bei Scotland Yard lernt John einen Mann namens James Powell kennen, der ihm verspricht, ihm einen Job zu geben, wenn John sein Studium beendet hat. John zieht wieder nach Hause zu seinen Eltern. Sein Vater eröffnet eine eigene Praxis, und John geht zum Studium nach Oxford. Ab und zu trifft er sich mit Bill Conolly, ihre Freundschaft bleibt bestehen.

Band 1 - Roman 2: Sakuro, der Dämon

Während der Beerdigung von Dr. Earl Branden hört der Sohn die Stimme des Toten. Kenneth Brandon glaubt, daß sein Vater einer ägyptischen Mythologie auf die Spur gekommen ist und deshalb sterben mußte. Sakuro, der Dämon mit dem Totenkopf, fordert Rache.

Sheila Hopkins, die Verlobte von Kenneth Brandon, spürt, daß mit ihm nach dem Tod seines Vaters eine starke Veränderung vor sich geht. Als sie ihn zur Rede stellt, sagt er, daß er sterben wird.

Und tatsächlich ist Kenneth Brandon Sakuros nächstes Opfer. Sheila Hopkins, die im Haus der Brandons übernachtet, hört Geräusche und findet das Zimmer ihres Verlobten leer vor. Sie telefoniert mit ihrem Vater, dem Wirtschaftsmagnaten Gerald Hopkins, und der verweist sie an einen Bekannten bei Scotland Yard, Superintendent James Powell, der John Sinclair mit dem Fall beauftragt. John wendet sich an seinen Freund Bill Conolly, der Reporter ist und ihm etwas über die Brandons erzählen kann. Gleichzeitig stirbt ein junger Archäologe, der an Dr. Earl Brandons Ausgrabungen in Ägypten teilgenommen hat.

Sheila Hopkins sucht John auf. Sie fahren zum Haus der Brandons, und Sheila zeigt ihm ein Manuskript ihres Verlobten über Sakuro, den Dämon mit den blutigen Augen.

Er wurde im alten Ägypten von dem Pharao Xotorex hingerichtet. Sie köpften ihn und stachen ihm die Augen aus.

Sakuros Körper vermoderte, aber sein böser Geist überlebte die Jahrtausende. Als Sheila das Badezimmer betritt, findet sie den toten Kenneth Brandon. Ihm sind die Augen ausgestochen worden. Als John die Mordkommission anrufen will, geht das Licht aus, er spürt eine dämonische Ausstrahlung, sieht den toten Kenneth Brandon auftauchen und wird kurz bewußtlos. Als er erwacht, ist auch Sheila Hopkins von Sakuro, der in Kenneth Brandon steckt, verändert worden. Um sie dem Dämon zu entreißen, beschließt John, mit Sheila nach Ägypten zu fliegen. Bill Conolly begleitet sie. Dort erhält er von der alten Wahrsagerin Farah ein Amulett mit dem Abbild des Sonnengottes Ra, mit dem er den Dämon Sakuro vernichten kann.

Sie suchen die Pyramide auf, in der Sakuro getötet worden sein soll, und begegnen ihm dort. Von ihm erfahren sie, daß es Dr. Earl Brandon war, der ihm die Möglichkeit verschafft hat, auf die Erde zurückzukehren. Er hat ihn getötet, weil Brandon nicht sein Diener sein wollte.

Inzwischen wird Bill Conolly von dem untoten Kenneth Brandon angegriffen, und auch Sakuro erscheint, der Bill und Sheila Hopkins töten und zu seinen Dienern machen will. Im letzten Augenblick kann John das verhindern, indem er den untoten Kenneth Brandon endgültig mit einem Schwert vernichtet und Sakuro mit dem Amulett der Farah vertreibt.

Wochen später in London wird Sheilas Vater Gerald Hopkins offenbar Opfer eines Herzinfarkts. Doch es ist ein dämonischer Angriff des Dämons Sakuro. Hopkins bekommt mit, wie die anderen ihn für tot halten und in einen Sarg legen. Er wird in der kleinen Kapelle beim Haus der Hopkins aufgebahrt.

Sheila sieht, wie sich ihr vermeintlich toter Vater wieder erhebt, und wird fast doch noch ein Opfer Sakuros. Doch John und Bill Conolly retten sie, ihr Vater allerdings stirbt ebenso wie Kenneth Brandon. John tötet Sakuro mit dem Amulett der Wahrsagerin Farah.

Bill Conolly und Sheila Hopkins verlieben sich ineinander, und ein paar Tage später teilt Bill seinem Freund John mit, daß er sich bald mit Sheila verloben will.

Band 1 - Roman 3: Das Höllenheer

In London wird eine Frau von einem Mönch in gelber Kutte mit einem glasähnlichen Stab getötet, weil sie der Göttin Kalhori abtrünnig geworden ist.

John Sinclair und Bill Conolly kommen in London einer Sekte auf die Spur, die die Dämonengöttin Kalhori verehrt. Sie beobachten ein Haus, als ein Mönch in einer gelben Kutte mit einer Toten auf den Armen auftaucht. Als sie den Mann stellen wollen, schießt plötzlich eine Feuerwand vor ihnen auf, und der Mönch verschwindet.

Die Tür des Hauses wird geöffnet, und ein Mann namens Gordon Flash in einer braunen Kutte tritt hervor. John und Bill dringen in das Haus ein und erleben dort seltsame Dinge, die mit der indischen Göttin Kalhori zusammenhängen. Der Fußboden unter Bills Füßen wird weich und zieht ihn in sich hinein. John findet eine Kugel und nimmt sie an sich. Als der Mönch in der gelben Kutte auftaucht, schießen aus der Kugel Blitze hervor und vernichten ihn. John erfährt von ihm noch, daß es sich um die Kugel der Kalhori handelt.

John wird von der untoten Abtrünnigen aufgesucht, die ihm die Kugel wieder abnehmen soll, doch als John die Kugel gegen die Wand schleudert, wo sie zersplittert, vergeht sie in Rauch, und auch die Untote hat sich aufgelöst. Durch Professor Bannister (Archäologe, Ethnologe, Dämonologe) von der Universität London erfährt John den Aufenthaltsort der Göttin Kalhori. Es ist eine Höhle in der Nähe der tibetanischen Stadt Zhigatse. Professor Bannister verweist John an einen Freund in Delhi: Mandra Korab. John fliegt nach Indien, trifft Mandra Korab, der in Indien so etwas ist wie John in Europa. Auch er bekämpft Dämonen. Zusammen mit Mandra fliegt John weiter nach Zhigatse in Nepal. Es gelingt John, Kalhori in der Dämonenwelt (in die John und Mandra Korab durch ein

Tor hinter der Buddhastatue in einem Mönchskloster in der Nähe von Zhigatse gelangen) mit einem Zauberstab des Gottes Shiddhu, der in Kalhoris Rachen verschwindet, zu vernichten.

Band 2 - Roman 1: Doktor Tod

Dr. Tod, Erster Diener Asmodis', erschafft Monster aus Leichen, die er mit einer magischen Wachsschicht überzieht, die selbst von Kugeln nicht durchdrungen werden kann. Die Augen werden mit roter Flüssigkeit präpariert, damit die Monster sehen können. Aber durch diese Augen sind sie auch verwundbar.

In London holt sich Dr. Tod als neues Opfer für seine Experimente einen Penner namens Jimmy und schafft ihn zu seinem Horror-Kabinett in Tonbridge südlich von London.

Vier Jugendliche aus London haben von einer Kirmes in Tonbridge gehört und fahren hin. Zwei von ihnen werden Opfer Dr. Tod's, die anderen beiden alarmieren Scotland Yard.

John Sinclair wird mit dem Fall beauftragt. Er begegnet einer der Wachsleichen Dr. Tod's und tötet sie mit Silberkugeln, die er ihr in die Augen schießt. Dann trifft er auf Jeff Turpin, den Verwalter eines Obdachlosenasyls, der Dr. Tod Leichen verschafft. Turpin wird selbst Opfer von Dr. Tod's Wachsleichen.

In Tonbridge sucht John das Horror-Kabinett Dr. Tod's auf, wo er weitere Wachsleichen vernichtet. Dann wird er von Dr. Tod's Diener Carlos niedergeschlagen. Dr. Tod will ihn in kochendes Wachs tauchen und so ebenfalls in ein Wachsmonster verwandeln.

John kämpft um sein Leben. Dabei stirbt Dr. Tod's Diener Carlos durch eine andere Wachsleiche, das Horror-Kabinett geht in Flammen auf, und ehe John Dr. Tod stellen kann, entkommt der dem brennenden Horror-Kabinett.

Band 2 - Roman 2: Bruderschaft des Satans

In der Nähe des kleinen Ortes Billon in den Vogesen gibt es ein unheimliches Kloster, in dem sieben Teufelsmönche leben, die nur weiter existieren können, wenn sie sich Menschen als Opfer holen. Als Roger Moulin ihren unheimlichen Gesang hört, weiß er, daß es wieder einmal soweit ist. Er selbst wird diesmal das Opfer.

Als der Bürgermeister von Billon, Pierre Saval, seinen Freund Roger Moulin aufsucht, findet er ihn erwürgt vor. Saval ist sofort davon überzeugt, daß Pierre das Opfer der Mönche geworden ist. Pascal, der Polizist des Ortes, glaubt ihm nicht. Doch Saval kennt die Legende von den sieben Teufelsmönchen, und er weiß, daß sie nur mit einer Waffe zu vernichten sind: dem Kelch des Feuers. Dieser Kelch, der Legende nach die Arbeit eines Goldschmieds, der im fünften Jahrhundert gelebt hat, befand sich seit Jahrhunderten in den Händen des Ordens. In der Zeit der Reformation und Inquisition war er dann aus dem Kloster geschafft und nach England gebracht worden, wo er in irgendeiner Kapelle eingemauert wurde. Dämonen haben diese Kapelle mit einem Bann belegt, damit niemand den Kelch stehlen kann.

Saval will dem Treiben der Teufelsmönche ein Ende setzen und beschließt, nach England zu reisen und den Kelch des Feuers zu holen.

Der Polizist Pascal will sich unterdessen im Kloster überzeugen, daß Savals Erzählungen nur Märchen sind. Doch er trifft im Kloster auf den untoten Roger Moulin und die Teufelsmönche, die ihn erwürgen.

In England wendet sich Pierre Saval an Scotland Yard und trifft auf John Sinclair, mit dem zusammen er nach Lilingtown in der Nähe von Newcastle fährt. Dort steht die Kapelle, in der sich der Kelch des Feuers befindet, wie sie von einem Professor an der Uni London erfahren.

Sie finden die Kapelle, die aus dicken Steinen errichtet ist und eine stabile Holztür als Eingang hat. Rechts und links der Tür stehen auf Sockeln zwei Steinfiguren. Es sind Monster. Die rechte sieht aus wie eine asiatische Göttin mit sechs Armen und Spinnenbeinen. Die andere ist ein Vogel

mit zwei langen Hälsen. Sie sind die Wächter der Kapelle. Diese Monster werden lebendig und greifen an, doch John kann sie mit Silberkugeln vernichten. In einer Nische in der Kapelle finden sie den Kelch. Er besteht aus purem Gold, ist mit Edelsteinen besetzt und mit uralten christlichen Symbolen versehen. Als sie den Kelch aus der Kapelle schaffen, stürzt diese in sich zusammen.

Inspektor Lefevre, der den Fall des ermordeten Roger Moulin bearbeitet, wird inzwischen selbst von den Teufelsmönchen angegriffen und entschließt sich, zusammen mit Germaine Bousseau, der Verlobten von Pierre Saval, das geheimnisvolle Kloster der Teufelsmönche aufzusuchen. Dabei stürzt Germaine in einen Brunnenschacht, und Lefevre, der von den Teufelsmönchen angegriffen wird, flieht und taumelt vor John Sinclairs Bentley, der inzwischen mit Pierre Saval in Billon eingetroffen ist. Er berichtet, was im Kloster geschehen ist.

Germaine ist inzwischen den Teufelsmönchen in die Hände gefallen, die sie als Blutopfer ausersehen haben. John und Pierre Saval fahren mit dem Kelch des Feuers zum Kloster und vernichten damit die sieben Teufelsmönche. Saval kann seine Verlobte Germaine in die Arme schließen.

Band 2 - Roman 3: In Satans Diensten

Dr. Tod will mittels Doppelgängern die Macht in der Welt übernehmen. Zuerst jedoch will er seinen Todfeind John Sinclair ausschalten. Als Lockvogel benutzt er die berühmte spanische Sängerin Ramona Navarra, die mit ihm einen Pakt eingeht, um ihre Jugend nicht zu verlieren.

Die Öffentlichkeit denkt, die Navarra will für ein Jahr Pause machen, doch in Wirklichkeit läßt Dr. Tod sie töten. Er nimmt ihr nur ein Hautstück ab, dann wird sie im Heizungskessel ihres eigenen Hauses in Madrid verbrannt. Die Polizei findet nach einiger Zeit Spuren des Mordes, steht aber vor einem Rätsel.

Indessen hat Dr. Tod mit dem Hautstück der Navarra und einer unbekannten Toten eine Doppelgängerin der Navarra

geschaffen und schickt diese nach London, damit sie John in die Falle lockt. Dr. Tod will auf die gleiche Weise in einem Haus an der Costa Brava einen Doppelgänger von John herstellen. Dieser Doppelgänger wird nach London geschickt, wo er James Powell und die Conollys töten soll. Fast gelingt es ihm, doch der richtige Sinclair kann sich befreien, mit Hilfe der untoten Navarra durch ein Dimensionstor zurück nach London gelangen und seinen Doppelgänger mit einem Schwert köpfen, bevor dieser Powell und die Conollys töten kann. Die untote Navarra wird von Dr. Tod aus der Ferne vernichtet.

Band 3 - Roman 1: Hochzeit der Vampire

Der Reiseunternehmer Janos Ruff betreibt in London eine kleine Agentur, die er HORROR-TOURS nennt. Er vermittelt Abenteuerreisen mit einem Hauch von Grusel. Ruff erhält ein Angebot aus Rumänien von einem Grafen Montesi, der dort auf einem Schloß lebt, das gut für seine HORROR-TOURS geeignet scheint. Ruff fährt hin, um es sich einmal anzusehen. Als er in der Nähe des Schlosses ist, das ziemlich einsam liegt, wird er von Wölfen beobachtet, und ein Leichenwagen nimmt ihn auf, um ihn zum Schloß zu bringen.

Graf Montesi, der niemand anderer als Dr. Tod ist, gewinnt Macht über Janos Ruff. Ruff soll zurück nach England reisen, dort eine Gruppe von Touristen zusammenstellen und auf das Schloß bringen. Sie sollen Gäste bei der Hochzeit der Vampire sein und selbst zu Vampiren werden.

Nachdem Janos Ruff das Land wieder verlassen hat, besucht Dr. Tod die Gräfin Vera Montesi, die in einem Sarkophag liegt und eine Vampirin ist. Sie braucht einen Bräutigam, und Dr. Tod will ihr einen besorgen. Die Hochzeit der Vampire soll der Anfang einer Invasion der Untoten sein, die das Land überschwemmen und für Dr. Tod in ihren Besitz nehmen sollen.

In London hat inzwischen Bill Conolly die Anzeige der HORROR-TOURS gelesen. Da sich seine Frau Sheila für einige Zeit in Schweden aufhält, wo ihre Firma eine neue

Filiale einrichten will, beschließt er, diesen HORROR-TOURS einmal mit John Sinclair auf den Zahn zu fühlen. James Powell hat zur Zeit ziemlichen Ärger mit seinen Vorgesetzten, da Dr. Tod immer noch frei herumläuft. Man hat ihm ein Ultimatum von 14 Tagen gesetzt, dann will James Powell zurücktreten.

John und Bill buchen bei HORROR-TOURS eine Reise nach Rumänien, an der 27 Personen teilnehmen. Im Reisebüro lernen sie eine junge, sehr schöne blonde Frau kennen, die die Reise ebenfalls gebucht hat und deren Name Jane Collins lautet. Auf dem Flug nach Rumänien kommen sich John und Jane Collins näher und beschließen, sich zu duzen. Und bei ihrer Ankunft auf Schloß Montesi erkennt John in dem Hausherrn sofort Dr. Tod.

Es kommt zu harten Auseinandersetzungen mit Dr. Tod, seinem türkischen Diener Haduk sowie der Vampir-Gräfin Vera Montesi.

Dr. Tod hypnotisiert Bill Conolly und macht ihn zu seinem Diener. Er soll Vera Montesis Bräutigam bei der Vampir-Hochzeit sein.

Im letzten Moment kann John Sinclair verhindern, daß die Vampir-Gräfin Bill Conolly den Vampirkuß gibt. Er schleudert eine Fackel auf Dr. Tod, der von den Flammen erfaßt wird. Vera Montesi, die Vampirin, wird von John mit dem Silberdolch vernichtet, nachdem Jane Collins sie abgelenkt hat.

Dr. Tod stirbt. Sein Körper ist verbrannt. Aber ist er wirklich tot?

Band 3 - Roman 2: Doktor Tod's Höllenfahrt

Ohne daß man Scotland Yard Bescheid gibt, wird der Sarg mit Dr. Tod nach London und von dem Leichenbestatter Doug Pender zu einem einsamen Friedhof gebracht.

Asmodis hat dem Leichnam jedoch wieder Leben eingehaucht, denn als Pender ihn in die Friedhofserde versenken will, platzt der Sargdeckel weg, und der zur Unkenntlichkeit verbrannte Dr. Tod klettert aus seinem Sarg. Pender flieht entsetzt, doch Dr. Tod folgt ihm und

macht ihn zu seinem Diener, mit dem er John Sinclair eine Falle stellen will.

Bill Conolly besucht mit John eine Party in Darwood Castle, wo ein Horrorfilm gedreht worden ist. Bill lernt die Schauspielerin Nadine Berger kennen und stellt sie John vor. Dann wird John ans Telefon gerufen, und Dr. Tod meldet sich. Jetzt weiß John, daß sein Erzfeind noch am Leben ist und sich an ihm rächen will.

Und Dr. Tod schlägt zu. Er ermordet einen jungen Koch im Weinkeller, und das Grauen auf Darwood Castle nimmt seinen Anfang. Der Count of Darwood, der sein Schloß für die Party zur Verfügung gestellt hat, wird ermordet aufgefunden.

Während John und Bill im Weinkeller gegen Dr. Tod's Helfer Doug Pender kämpfen, zeigt sich Dr. Tod der Partygesellschaft, ermordet einen Schauspieler und nimmt Nadine Berger als Geisel. Er schleppt sie auf den Schloßturm und sagt den anderen, daß er dort oben auf John Sinclair wartet.

Auf dem Turm kommt es zum Endkampf zwischen John und Dr. Tod. John besitzt einen silbernen Nagel, den Mandra Korab ihm geschenkt hat. Der Nagel schwächt Dr. Tod's schwarzmagische Kräfte, so daß er vom Turm stürzt und sich nicht mehr erheben kann. John überläßt Dr. Tod den Silbernagel, der sich damit selbst vernichtet. Er löst sich zu Staub auf. Dann nimmt John den Nagel wieder an sich.

Band 3 - Roman 3: Wenn der Werwolf heult

In dem kleinen Ort Hawick im Nordwesten Englands sind mehrere Menschen ermordet worden. Der Küster Max Doyle vermutet, daß Werwölfe die Mörder sind. Er verdächtigt die Insassen einer nahe gelegenen Irrenanstalt. Er schreibt einen Brief an Scotland Yard, danach wird er selbst Opfer eines Werwolfs. Seine Leiche wird von dem Holzfäller Ben Strom gefunden, der es sich daraufhin zur Aufgabe macht, die Morde aufzuklären.

Der Werwolf, der den Küster ermordet hat, wacht als Mensch im Wald auf und kehrt in die Irrenanstalt zurück. Ein Wärter meldet seine Rückkehr dem Chef der Anstalt, Dr. Ramon Cazalis.

John Sinclair ist zum Oberinspektor befördert worden. Auf einer Feier, die Bill Conolly ihm zu Ehren in seinem Haus gibt, trifft John die Detektivin Jane Collins wieder. Sie nimmt ihn mit zu sich nach Hause, und sie schlafen zum erstenmal miteinander.

Am nächsten Morgen will sich John einen Tag Urlaub nehmen, doch James Powell hat einen neuen Auftrag für ihn. Ihm liegt das Schreiben des Küsters Max Doyle vor. John fährt nach Hawick. Unterwegs trifft er die Ärztin Dr. Vivian Delano, die in der Anstalt beschäftigt ist, und macht ihren Jaguar wieder flott, da sie eine Autopanone hatte. In Hawick merkt John, daß er als Fremder nicht willkommen ist. Er nimmt ein kleines Zimmer und fährt zur Anstalt hinaus.

Inzwischen ist der Holzfäller Ben Strom zur Klinik gefahren und hat sich Zutritt zu Dr. Cazalis verschafft. Er bedroht den Arzt mit einer Pistole, doch Storm wird von den Wärtern überwältigt und im Keller der Anstalt in einen Raum gesperrt, in dem sich ein paar Werwölfe befinden. Vivian Delano, die nicht mit dem Treiben ihres Vorgesetzten einverstanden ist, befreit Ben Strom, bevor er von den Werwölfen zerfetzt wird, und läßt ihn laufen. John sucht die Anstalt auf, um mit ihrem Leiter zu sprechen. Doch er trifft auf Vivian Delano, nachdem er beim Warten einen Zeitschriftenartikel von Dr. Cazalis mit dem Titel »Lykanthropie - Ist es möglich, Werwölfe zu züchten?« gelesen hat. Vivian Delano tut entsetzt, als John sie damit konfrontiert. Dann brechen Werwölfe aus ihrem Gefängnis im Keller aus. Einen erschießt John mit einer Silberkugel, und der tote Werwolf verwandelt sich in einen Menschen zurück.

John geht ins Büro des Anstaltsleiters. Er konfrontiert Dr. Cazalis mit seiner Vermutung, daß er mit einem Serum, mit dem er Menschen in Werwölfe verwandeln kann, experi-

mentiert. Cazalis kann John überraschen und mit einer Spritze ausschalten. Doch John kann sich befreien und stellt Dr. Cazalis, der sich mit einer Zyankalikapsel vergiftet.

Doch auch Vivian Delano ist eine Werwölfin. Ein Fluch liegt auf ihr, den sie nur durchbrechen kann, wenn sie dreizehn Männer zu Werwölfen macht. Zwölf Dorfbewohner sind es schon. Als sie dabei ist, auf einer Lichtung im Wald vor den Augen der anderen zwölf den dreizehnten Mann zum Werwolf zu machen, tötet John sie mit seinen geweihten Silberkugeln. Die zwölf Werwölfe werden wieder zu normalen Menschen.

Band 4 - Roman 1: Der Voodoo-Mörder

Mitten in London bricht plötzlich ein junges Mädchen zusammen und stirbt durch Herzinfarkt. Der herbeigerufene Polizeiarzt Dr. Hollister ist die Sache nicht geheuer, denn es ist bereits der vierte Fall, in dem ein junges, gesundes Mädchen an Herzversagen stirbt. Chiefinspektor Tanner gibt Dr. Hollister den Tip, sich an Superintendent James Powell zu wenden, der solche geheimnisvollen Fälle bearbeitet.

Zur selben Zeit wird die Anhalterin Marion Baumann von einem blauen BMW auf der Autobahn nach Würzburg von einem Engländer namens Victor Jory mitgenommen. Sie merkt schnell, daß etwas mit dem Mann nicht stimmt, und will fliehen. Doch er holt sie ein, betäubt sie mit Äther, schneidet ihr ein paar Haare ab und formt eine kleine Puppe aus Lehm, die Marion Baumanns Aussehen annimmt, als er den Teufel beschwört. Als Marion Baumann erwacht, ist Jory verschwunden. Von einem Gasthaus aus ruft sie ihre Freundin Karin Klinger in Nürnberg an, zu der sie am nächsten Tag fährt. Dort muß ihre Freundin mit ansehen, wie Marion Baumann plötzlich an Herzversagen stirbt, als Victor Jory, der nach London zurückgekehrt ist, eine Nadel in die Puppe mit ihrem Aussehen sticht. Karin Klinger alarmiert die Polizei, die daraufhin Interpol einschaltet. So findet man heraus, daß

Marion Baumann in ganz Europa bereits der zehnte Fall ist, die sich alle ähneln. Die deutsche Polizei will einen Beamten namens Will Mallmann vom BKA in Wiesbaden nach London schicken.

Nachdem Dr. Hollister mit James Powell gesprochen hat, erhält John Sinclair den Auftrag, sich um den Fall zu kümmern. Da einige der Opfer Studenten waren, sieht sich John auf seiner alten Londoner Universität um. Er erfährt, daß die Opfer alle mit dem Bibliothekar Victor Jory bekannt waren.

Jory hat auf Haiti den Voodoo-Kult studiert und seinen Lehrmeister umgebracht. Doch davon ahnt John Sinclair noch nichts. Jory hetzt John zwei Killer auf den Hals, die dieser jedoch ausschalten kann.

Inzwischen ist Kommissar Will Mallmann eingetroffen. Als John ihn etwas von Voodoo erzählt, durch den die Mädchen gestorben sein könnten, will er es nicht glauben. Victor Jory erweckt zwei der toten Mädchen zum Leben. Aber er hat keine Gewalt über die Untoten, sondern sie über ihn. Sie wollen den Innenminister töten. Jory, der sie aufhalten will, wird von ihnen angefahren, kann aber John noch informieren. John vernichtet die Zombies, indem er Nadeln in ihre Puppen steckt und sie anschließend verbrennt.

Band 4 - Roman 2: Die Nacht des Schwarzen Drachen

In einer Lagerhalle der UNITED TRADE COMPANY in London wird der Nachtwächter Pete Ramsey ermordet, als er sich zwei Maskierten entgegenstellt, die in die Lagerhalle eingedrungen sind. Die beiden Killer - es sind Chinesen - stehlen eine Holzkiste, die sie mit einem Lieferwagen der Wäscherei von Li Wang abtransportieren und zu einem Ort bringen, wo sie schon von mehreren Männern erwartet werden. Einer von ihnen trägt einen schwarzen Umhang, auf den ein blutroter Drache gestickt ist. Die beiden Killer müssen die Kiste in einen Tempel bringen, der sich im Keller eines Hauses befindet, in dem

der Drachenthron steht. Dort befiehlt der Mann im Umhang, die Kiste zu öffnen.

In ihr liegt die balsamierte Mumie des Drachengottes Tschin, ein uralter Dämon, der auch »der Schwarze Drache« genannt wird. Um den Dämon zu erwecken, benötigt der Mann im Umhang, der der Wäschereibesitzer Li Wang ist, ein Mädchenopfer. Er schlägt Suzy, der Tochter des Li Tse Feng (Besitzer einer Restaurant-Kette) eigenhändig den Kopf ab, und im selben Moment geht er eine Symbiose mit dem Dämon ein. Li Wang behält seinen menschlichen Körper, hat aber nun einen Drachenkopf.

Li Tse Feng, der mit John befreundet ist, bittet den Oberinspektor um Hilfe, als seine Tochter verschwunden ist, und läßt John von seinem Diener und Leibwächter Suko vom Yard abholen.

John und Suko jagen den Schwarzen Drachen. Li Tse Feng will den Drachendämon mit einem weißmagischen hölzernen Dolch vernichten, wird jedoch von den Drachendienern getötet. John gelingt es, den Dolch ins Drachenmaul zu schleudern. Damit vernichtet er den Dämon und entreißt die Diener seiner Macht. Der Dolch verschwindet ebenfalls.

Suko, der John das Leben gerettet hat, wird von nun an John im Kampf gegen die Mächte der Finsternis unterstützen.

Band 4 - Roman 3: Der Hexer mit der Flammenpeitsche

Jane Collins nimmt in Saxton, einem Dorf in der Nähe von Sheffield, an der Beerdigung ihres Onkels Graham Sounders teil. Während der Beerdigung geschieht etwas Seltsames: Ein Mann, der noch einen Blick in den Sarg hatte werfen wollen, fährt schreiend zurück, denn der Kopf des Toten ist verschwunden. Jane Collins alarmiert die Mordkommission. Chiefinspektor Sherman ist gar nicht davon angetan, daß sich die Privatdetektivin in diesen Fall einmischen will. Jane ruft deshalb John Sinclair in London an und bittet ihn zu kommen.

In einer Gastwirtschaft erfährt Jane vom Wirt, daß Phil Sounders, der Neffe des Toten, diesen erst vor zwei Tagen besucht hat. Eigenartig findet Jane auch, daß die Wirtsleute überall Knoblauchstauden aufhängen, als würden sie sich vor Vampiren fürchten. Als Jane danach fragt, erfährt sie, daß tatsächlich in den letzten Tagen in der Nähe ein Vampir aufgetaucht ist, dessen Opfer im letzten Moment in die Kirche hat flüchten können. Die Wirtsleute Tom und Wilma Chester haben den Verdacht, daß der Vampir aus einer in der Nähe liegenden, in einem ehemaligen Herrnsitz untergebrachten Schule kommt, die sich MYSTERY SCHOOL nennt.

In der Kneipe taucht plötzlich Phil Sounders mit zwei anderen Männern auf. Sie machen Jane an, aber die versteht es, sich zu verteidigen. Als sie wieder gehen, verläßt auch Jane die Wirtschaft, um sich trotz der Warnung der Wirtsleute das Haus des alten Sounders anzusehen.

In Sounders Haus findet Jane im Keller einen Steinaltar, auf dem der verschwundene Kopf von Graham Sounders steht. Phil Sounders taucht auf. Er hat Jane in eine Falle gelockt. Auch seine beiden Kumpane sind da, und Jane erkennt, daß es sich um Vampire handelt. Phil Sounders will sie mit einem großen Messer töten, doch Jane schlägt ihn nieder und nimmt ihm das Messer ab. Damit köpft sie einen der Vampire, der andere verwandelt sich in eine Fledermaus. Jane flieht. Draußen wird sie von Wölfen angegriffen, doch der Wirt, der ihr gefolgt ist, erledigt sie mit seiner Flinte. Dann sehen sie noch einen pechschwarzen Schlitten, der von vier Wölfen gezogen wird. Auf dem Bock sitzt ein Mann mit einem langen wehenden Umhang, auf dem ein Totenschädel prangt. Er droht Jane und dem Wirt mit der Faust, bevor er verschwindet.

George Tanner, der Assistent von Chiefinspektor Sherman, will den Fall auf eigene Faust lösen und sucht die Mystery School auf. Doch dort läuft er in die Falle der Vampirin Elisa und wird von ihr gebissen und ausgesaugt, so daß er ebenfalls zum Vampir wird.

Inzwischen sind John Sinclair und Suko in Saxton eingetroffen. John hat sich in London über die Mystery School informiert. Dort gibt es Kurse, in denen man lernen kann, mit dem Jenseits Verbindung aufzunehmen. Sie sprechen mit dem Leiter der Schule, einem Mr. Lethian, der jedoch unschuldig tut. John verlangt, mit dessen Schüler Phil Sounders zu sprechen. Als Sounders auftaucht, trägt er ein schwarzes Gewand mit einem weißen Totenschädel auf der Brust. Sie nehmen Sounders mit, werden draußen von Wölfen und Vampiren angegriffen, können sie jedoch zurückschlagen. Phil Sounders wird durch einen Schlag, den ihm John versetzt, wieder normal.

Die Vampirin Elisa hat den ebenfalls zum Vampir gewordenen George Tanner zum Wirtshaus geschickt, um Jane Collins zu töten. Im Keller des Hauses greift er den Wirt Tom Chester an und beißt ihn. Jane Collins kommt dem Wirt zu Hilfe und kann den Vampir mit einem Strang Knoblauchknollen unschädlich machen. Als John mit Phil Sounders auftaucht, verhören sie den Vampir.

In der Mystery School versuchen die Vampirin Elisa und der Leiter Lethian mit dem Kopf des toten Sounders den Dämon Belphégor zu beschwören, dem sie einen Stützpunkt auf der Erde ausbauen wollen. Zwanzig Schüler sollen bei einer Vampirtaufe zu Vampiren gemacht werden.

John, Suko und Jane verhindern das im letzten Moment. Belphégor tötet Elisa mit seiner Flammenpeitsche, und Lethian wird von Sukos Dolch verwundet, als er John erschießen will. Belphégor verschwindet mit dem Kopf von Sounders in einer Dämonendimension, schwört jedoch, zurückzukehren.

Band 5 - Roman 1: Schach mit dem Dämon

Bill und Sheila Conolly machen sich einen Tag vor John Sinclairs Geburtstag, den sie mit ihm feiern wollen, einen gemütlichen Abend. Sie warten noch auf einen Antiquitätenhändler, bei dem sie ein Geschenk für John gekauft haben und der es bei ihnen vorbeibringen wollte.

Der Mann erscheint auch. Sein Name ist Octavio. Er ist ein unsympathischer Typ mit einem eiförmigen Schädel, einer Raubvogelnase und einem sichelförmigen Bart. Er überreicht Bill mit einem hämischen Grinsen das Paket und verschwindet wieder. Bill und Sheila packen es aus und betrachten das wunderschöne Schachspiel mit fantastisch geschnitzten Figuren aus Elfenbein. Bill verletzt sich mit der Lanze eines Bauern an einem Finger. Nachts hat er wilde Träume. Er wird von riesigen Schachfiguren in die Enge getrieben. Sie wollen ihn ermorden.

Am Morgen seines Geburtstags erhält John Sinclair einen Anruf. Der Mann am Apparat sagt John, daß es sein letzter Geburtstag sein wird und er noch heute zur Hölle fährt. John, der eigentlich Urlaub machen wollte, fährt noch ins Büro, um in alten Fällen zu stöbern, wer vielleicht für den Anruf in Frage kommt. Doch er findet nichts.

Am Abend kommen dann alle zusammen, um mit ihm seinen Geburtstag zu feiern. Jane Collins ist als erste da. Sie schenkt ihm drei seltene Münzen, doch als John die kleine Schatulle öffnet, sieht er darin ein Bild, wie Jane von zwei Dämonen gehalten wird und ein dritter ihr den Kopf abschlagen will. Doch bevor jemand anders es sehen kann, ist es wieder verschwunden. Die Conollys treffen ein, und John ist begeistert von dem herrlichen Schachspiel. Kurz vor Mitternacht muß John mal zur Toilette. Doch als er sie wieder verlassen will, ist die Tür mit einer magischen Sperre verschlossen.

Sheila entdeckt währenddessen, daß sich die Figuren des Schachspiels bewegen. Aus dem Schachspiel pufft plötzlich eine Rauchwolke, die die Anwesenden erfaßt und sie zusammenschrumpfen läßt, bis sie so groß sind wie die Schachfiguren. Der Antiquitätenhändler Octavio erscheint, verhindert, daß Bill Conolly von den Bauern mit ihren Lanzen angegriffen wird, und dann sind Bill Conolly, Sheila, Jane Collins und Suko mitsamt dem Schachspiel durch ein Dimensionstor verschwunden.

Als die magische Sperre verschwunden ist und John die Toilette wieder verlassen kann, findet er seine Wohnung

leer vor. Außer seinen Freunden ist auch das Schachspiel verschwunden. Das Telefon klingelt. Am Apparat ist der Mann, der John schon am Morgen seines Geburtstags bedroht hat. Er sagt, daß er Johns Freunde in seiner Gewalt hat und John sich ruhig verhalten soll, bis er wieder von ihm hört. Doch John ahnt, daß er über das Schachspiel an den Mann herankommen kann. Er fährt zum Bungalow der Conollys, zu dem er einen Zweitschlüssel besitzt, und findet die Adresse des Antiquitätenhändlers Octavio.

In dessen Laden ist inzwischen der Einbrecher Mike Bonetti eingedrungen. Er soll für einen Auftraggeber einen Spiegel stehlen. Doch er wird von Malko, dem hünenhaften Diener Octavios, überrascht und in den Spiegel gestoßen, aus dem er geschrumpft wieder hervorkommt. Malko will den Winzling zertreten, doch da taucht John Sinclair auf und schlägt ihn nieder. Bonetti, der Winzling, erzählt John von dem Spiegel. John konfrontiert den Spiegel mit seinem Kreuz und blickt plötzlich in eine andere Welt, in der seine zu Winzlingen geschrumpften Freunde gegen eine Spinne kämpfen.

Da taucht hinter John der wieder erwachte Malko auf. Es kommt zum Kampf, und Malko wird dabei mitsamt dem Speer, mit dem er John attackierte, durch den Spiegel geschleudert. Er landet in der anderen Welt, wird von der Spinne getötet, bevor Suko die Spinne mit Malkos Speer ausschalten kann. Dann marschieren die Freunde weiter durch die unbekannte Welt, bis sie auf riesige bleiche Schädel stoßen, die ein Karree bilden. Durch das Maul eines dieser Schädel gelangen sie auf ein riesiges Schachbrett. Bill Conollys Traum scheint sich zu bewahrheiten.

Octavio, der Antiquitätenhändler, taucht plötzlich auf, als John das Haus durchsucht hat. Er hat den geschrumpften Mike Bonetti erwürgt und zwingt John, mit ihm um das Leben seiner Freunde zu spielen.

Als Octavio auf die Verliererstraße gerät, wirft er sich durch den Spiegel, um in der anderen Dimension auf dem Schachbrett Johns Freunde zu töten. John folgt ihm und

tötet Octavio mit dem silbernen Kreuz. Als der Dämon vergeht, werden John und seine Freunde in die normale Welt zurückgeschleudert.

Sheila hat Bill in der anderen Dimension mitgeteilt, daß er Vater wird. Auf der Fortsetzung von Johns Geburtstagsfeier sagt Bill, daß sein Sohn John heißen soll.

Band 5 - Roman 2: Der Irre mit der Teufelsgeige

John hat einen Traum, in dem ihm der Schwarze Tod erscheint. Dann sieht er einen Sarg mit seinem Namen und erwacht schweißgebadet. Plötzlich hört er einschmeichelnde Geigentöne, die ihn berauschen. Doch er findet noch rechtzeitig wieder zu sich, um den Angriff einer riesigen Eule mit blutroten Augen, die durch das geschlossene Fenster in sein Apartment eingedrungen ist, mit einer Silberkugel aus der Beretta abzuwehren. Als die Eule vergeht, wird aus ihr ein Mädchen.

Eine Entführung Johns durch den Teufelsgeiger in einer Tiefgarage mißlingt. Deshalb entführt dieser Jane Collins von einer Party. John sucht nach einem Geiger, der ähnlich wie Paganini mit seinem Geigenspiel die Zuhörer in den Bann schlagen kann. Er stößt auf den Namen Zarcadi.

Dann erhält er einen Anruf von der Polizei, daß Jane Collins entführt wurde. John forscht weiter nach Zarcadi und erfährt von einem Reporter Frank Scott, der Zarcadi interviewt haben soll und danach seinen Job hingeschmissen hat. John sucht ihn auf, wird von Scott angegriffen, kann ihn jedoch ausschalten und zwingt ihn, mit ihm nach Orlington zu fahren, wohin sich Professor Zarcadi zurückgezogen haben soll. John informiert noch Suko, der getrennt von ihm nach Orlington fahren will.

Jane Collins ist inzwischen in der Gewalt Zarcadis. Sie weiß jetzt, daß er ein Dämon ist, denn sie wird von Rieseneulen mit blutroten Augen und Ghouls bewacht. Zarcadi führt sie in ein riesiges Treibhaus und zeigt ihr dort in einem Anbau einen Sarg, auf dem John Sinclairs Name steht.

Als John mit Scott in Orlington eintrifft, wirkt der Ort wie ausgestorben. Er landet an einem Friedhof und sieht, wie dort ein Mann ein Grab aushebt. Als er fragt, sagt der Mann, daß das Grab für einen Mann namens John Sinclair bestimmt ist. Plötzlich sind die Einwohner von Orlington da. John sieht sofort, daß sie beeinflußt sind. Sie wollen ihn erschlagen. Er flüchtet in ein Wirtshaus, wo ihm eine Monja Dunhill begegnet, die Tochter des Wirts, die noch normal zu sein scheint. Sie ist nicht beeinflußt wie die anderen, weil sie sehr gläubig ist und sich immer Watte in die Ohren steckt, wenn das Geigenspiel Zarcadis ertönt. Sie erzählt ihm, daß ihr Vater eine Schallplatte mit Zarcadis Geigenspiel auflegt, wenn die Menschen im Ort zu Zarcadis Landhaus kommen sollen. John beschließt, diesmal mit den Einwohnern zu gehen. Er mutet sich jedoch zuviel zu und kann sich dem Einfluß des Geigenspiels nicht entziehen. Er erkennt, daß Zarcadi niemand anderer ist als sein Erzfeind, der schwarze Tod. Als Zarcadi den Einwohnern von Orlington befiehlt, ihn niederzuschlagen, hat er keine Chance. Er merkt noch, wie er zu einem schwarzen Sarg geschleppt wird, auf dem mit goldenen Buchstaben sein eigener Name steht, und kann nichts dagegen tun, daß er lebendig begraben wird. Suko ist in Orlington angekommen und trifft zufällig auf den Reporter Frank Scott, von dem er zu erfahren versucht, wo John Sinclair ist. Da taucht Monja Dunhill auf und führt ihn zu dem offenen Grab, in dem John Sinclair begraben werden soll. Suko beschließt, Zarcadi aufzusuchen, wo ihn zwei Ghouls erwarten...

Band 5 - Roman 3: Lebendig begraben

John Sinclair ist in einen Sarg gelegt worden und spürt, wie er weggefahren und schließlich beerdigt wird. Der Schwarze Tod hat ihn besiegt. Er schließt mit seinem Leben ab.

Suko kämpft gegen zwei Ghouls, die das Landhaus Zarcadis bewachen. Dabei findet er die Beretta, die John Sinclair fallen gelassen hatte, als das Geigenspiel Zarcadis

ihm den Willen nahm. Er tötet damit die beiden Ghouls, nachdem er von einem erfahren hat, daß sich John Sinclair auf dem Friedhof befindet. Auf dem Friedhof klopfen gerade zwei Männer einen Grabhügel platt. Suko schaufelt das Grab wieder auf, findet den Sarg mit dem Schriftzug John Sinclairs und öffnet ihn. Doch der Sarg ist leer. Dann erkennt er, daß der Sarg keinen Boden hat. Suko weiß, daß er allein nichts ausrichten kann, und alarmiert Bill Conolly. John ist vom Schwarzen Tod durch den offenen Boden seines Sarges in eine andere Dimension geschafft worden. Dort trifft John auf einen Inspektor Fenton, der schon längere Zeit in dieser Dimension vegetiert und der sein Leben opfert, um John die Flucht zu ermöglichen. Bill Conolly ist in Orlington eingetroffen. Mit Suko und Jane Collins, die vor Zarcadi hat flüchten können, und der Wirtstochter Monja Dunhill verschanzt er sich im Wirtshaus, wo sie von beeinflussten Dorfbewohnern belagert werden. Professor Zarcadi will mit seinem Geigenspiel die Toten aus den Gräbern steigen lassen. Auch Suko, Bill und Jane geraten in den Bann der Teufelsgeige. John landet im Treibhaus von Zarcadis Horror-Pflanzen und kämpft sich hindurch. Der Reporter Frank Scott will ihn aufhalten, wird aber Opfer der Horror-Pflanzen. Auf dem Friedhof versucht schon der erste Zombie aus seinem Grab zu steigen. John vernichtet ihn mit einer Silberkugel. Da er den Schwarzen Tod alias Zarcadi nicht mit Silberkugeln töten kann, schießt John auf die Geige, die explodiert. Zarcadi verwandelt sich in den Schwarzen Tod und verschwindet mit einem Fluch. Suko, Jane und Bill sind gerettet, die Einwohner von Orlington erwachen aus ihrer Trance und wissen von nichts. Zarcadis Landhaus ist zusammengebrochen, das Treibhaus mit den Horror-Pflanzen existiert nicht mehr.

Band 6 - Roman 1: Das Mädchen von Atlantis

Jane Collins begegnet einer jungen Frau, die im selben Haus wie sie wohnt. Dennoch haben sie sich lange nicht gesehen. Sie setzen sich zusammen und unterhalten sich.

Dabei sagt Sandra einige Dinge, die Jane alarmieren. Sie redet von einem Leben als Untote und von einer Aufgabe, die sie noch zu erfüllen hätte. Plötzlich kriegt sie keine Luft mehr, stammelt noch etwas vom Schwarzen Tod und stirbt. Jane ruft die Polizei und John Sinclair. Der Arzt konstatiert einen Herztod, doch John vermutet mehr dahinter, als Jane ihm berichtet, was Sandra Moran vor ihrem Tod gesagt hat. Während John beschließt, die Friedhofskapelle bewachen zu lassen, sucht Jane Collins die Agentur auf, bei der Sandra Moran beschäftigt war. Sie trifft auf eine Frau namens Marga und auf Mr. Azarin, den Leiter der Künstleragentur. Azarin läßt keinen Zweifel daran, daß Jane sein Haus nicht mehr lebend verlassen wird, und klärt sie auf, daß Sandra Moran das alte Blut der Atlanter in sich trug und noch eine Aufgabe zu erfüllen hat. Jane wird in den Keller des Hauses gebracht, in dem vier Särge stehen. Einer davon ist von einer Untoten belegt. Auch sie hat atlantisches Blut in sich. Eine weitere Untote taucht auf, deren Name Franca Corelli ist. Jetzt fehlen noch Sandra Moran und eine Untote namens Colette.

Suko, der den Friedhof bewacht, in dessen Leichenhalle Sandra Moran liegt, kann nicht verhindern, daß die Untote ihm entkommt, denn Azarin nimmt sie in seinem Wagen auf, und Suko hat auf seiner Harley bei der Verfolgung einen Unfall.

Azarin ist durch die Verfolgung gewarnt und will das Haus sofort verlassen, obwohl die vierte Untote noch nicht da ist. Er befiehlt Marga, das Haus in Brand zu setzen und Colette, die vierte Untote, zu verbrennen, wenn sie doch noch auftaucht. Dann schafft er die Untoten und Jane Collins zum Flughafen und fliegt nach Griechenland, wo auf der Insel Delos alles vorbereitet ist, um eine Beschwörung durchzuführen.

John sucht das Haus Azarins aus, in dem inzwischen die untote Colette eingetroffen ist. Er kann nicht verhindern, daß Marga das Haus, in dem sie schon Benzin verschüttet hat, in Brand setzt. Die Untote stirbt im Feuer. Marga wird von John gerettet und verrät ihm noch, daß Azarin mit Jane

Collins nach Griechenland fliegt. In Athen solle er sich an einen Mann namens Kiriakis wenden, der könne ihm weiterhelfen.

John und Suko fliegen mit einer Sondermaschine nach Athen und suchen Kiriakis auf. Von ihm erfahren sie, daß der Schwarze Tod schon in Atlantis gewütet hat und wieder dabei ist, zu erstarken. Da sie auf normalem Weg zu spät nach Delos kommen würden, führt Kiriakis sie in seinen Keller, wo sich magische Steine befinden, durch die sie eine Dimensionsreise nach Delos unternehmen können.

Jane ist mit den anderen inzwischen auf Delos eingetroffen.

In einer Felshöhle steht sie vor vier Steinstatuen, die das Aussehen der Untoten haben. Die drei Untoten gehen mit den Steinstatuen eine Symbiose ein und werden lebendig. Die Statue, in der die untote Karin von Rodeneck steckt, stirbt, als Azarin sie zufällig mit dem Messer durchbohrt, das eigentlich Jane Collins treffen soll. Für die fehlende Colette soll Jane einspringen, doch dazu muß Azarin sie erst töten. Als er es tun will, tauchen John Sinclair, Suko und Kiriakis auf, und John kann die schwerverletzte Jane in letzter Sekunde retten. Die beiden anderen lebenden Statuen werden von John mit Silberkugeln vernichtet.

Azarin, der der Sohn von Kiriakis ist, sieht sein Spiel verloren und richtet sich selbst mit dem Messer, mit dem er Jane Collins töten wollte.

John, Suko und Kiriakis entkommen mit der schwerverletzten Jane aus der Höhle, die zusammenstürzt, und bringen sie nach Athen in die Wohnung von Kiriakis.

Band 6 - Roman 2: Das Dämonenauge

Jane Collins sieht im Traum eine Fratze mit zwei Augen, aus denen gelbrote Flammenlanzen schießen. Dann wachsen die Augen zusammen und werden zu einem: zum Dämonenauge. In ihm sieht Jane die Zukunft: einen pechschwarzen Wagen mit einem Sarg darauf, der durch die Straßen New Yorks jagt, und John Sinclair, der auf den Wagen feuert. Eine alte Mühle, an deren Flügel John Sinclair gebunden ist. Den Schwarzen Tod mit seiner

Riesensense, dem der winzige John Sinclair gegenübersteht.

Dann erwacht Jane. Kiriakis hat eine Salbe auf ihre Wunde geschmiert, durch die sie sich schließt. Jane ist wieder völlig gesund.

Kiriakis berichtet vom Dämonenauge, durch das der Schwarze Tod sowohl in die Zukunft als auch in die Vergangenheit blicken kann und dadurch über alles informiert ist. Sie wollen versuchen, das Dämonenauge zu zerstören. Kiriakis erzählt von dem atlantischen Dämon Myxin, der ein Gegner des Schwarzen Tods in Atlantis war und von diesem in einen 10000jährigen Schlaf versetzt wurde, nachdem er ihn nicht hatte töten können. Dieser Myxin ist vom Schwarzen Tod in einem goldenen Sarg auf den Meeresgrund verbannt worden. Sie hoffen, daß Myxin ihnen sagt, wo sich das Dämonenauge befindet, wenn sie ihn aus seinem Sarg befreien.

John und Suko tauchen in eine versteckte Höhle und finden den Sarg, der jedoch von einem Seeungeheuer bewacht wird. Es gelingt ihnen, das Ungeheuer zu töten. Sie befreien Myxin aus seinem Sarg. Der Schwarze Tod hat die Befreiung mitgekriegt und läßt die Höhle einstürzen. John, Suko und Myxin können sich retten. Der Schwarze Tod greift sie im Wasser noch einmal an, aber Myxin kann ihn abwehren. Dann ist der kleine Magier plötzlich verschwunden.

Inzwischen ist das Schiff, auf dem Jane Collins und Kiriakis warten, von Gangstern überfallen worden. Kiriakis wird dabei schwer verwundet. John und Suko tauchen im letzten Moment auf und schalten die Gangster aus. Kiriakis bittet die Freunde noch, seine Tochter Elena, die als Vampirin in Schottland leben soll, von ihrem unseligen Dasein zu erlösen.

Myxin taucht wieder auf und entführt John in eine Dämonendimension, in der er das Dämonenauge vernichten soll. Myxin gibt ihm dafür einen kleinen Spiegel, in dem die Kraft des versunkenen Kontinents Atlantis vereinigt ist. John findet das Gesicht, das auch Jane Collins im Traum

gesehen hat, und als sich die beiden Augen zum Dämonenauge vereinen, hält er ihm den Spiegel entgegen, und das Dämonenauge zerbricht. John hört eine Stimme in seinen Gedanken, die ihm sagt, daß er auf das Dämonenauge zulaufen soll, spürt noch einen heftigen Sog und wacht an Bord des Schiffes wieder auf, wo sich Jane Collins über ihn beugt.

Doch noch ist der Fall für sie nicht vorbei, denn sie haben versprochen, Kiriakis Tochter zu erlösen.

Band 6 - Roman 3: Die Hexenmühle

Kitty Lavall und ihr Freund Paul Maurer machen eine Wanderung durch Schottland. In der Nähe der kleinen Ortschaft Bullstone treffen sie eine junge, schöne Frau, die sie zu sich einlädt. Sie führt sie in eine einsame Mühle. Paul Maurer ist angetan von ihr. Als sie Kitty Lavall ein Schlafmittel ins Getränk tut und dann Paul Maurer verführen will, sträubt er sich. Sie lockt ihn in den Keller der Mühle, wo in Steinsärgen zwei weitere Mädchen liegen. Erst jetzt merkt Paul Maurer, daß er in die Falle von Vampiren geraten ist. Er kämpft sich den Weg frei und flüchtet mit Kitty, die inzwischen wieder erwacht ist, nach Bullstone, wo sie von einer riesigen Fledermaus angegriffen werden.

John Sinclair, Suko und Jane Collins sind inzwischen aus Griechenland nach London zurückgekehrt. Auf dem Flug ist Myxin, der atlantische Magier, den sie aus seinem 10000jährigen Schlaf erweckt haben, in telepathischen Kontakt zu John getreten und hat ihm verraten, daß sich die Mühle, in der die Vampirin Elena, die Tochter des gestorbenen Kiriakis, hausen soll, nahe der schottischen Ortschaft Bullstone befindet. In London eingetroffen, machen sich John und Suko sofort mit Johns Bentley auf den Weg nach Schottland, wo sie kurz vor Bullstone auf den alten Mann Paddy treffen, der sie vor Vampiren warnt. Auch in Bullstone selbst sind sie nicht gern gesehen und können nur mit Nachdruck den Wirt des Gasthauses zwingen, ihnen ein Zimmer zu geben.

Als John einen Schrei hört, läuft er hinaus und kann das Mädchen Kitty Lavall vor einer Fledermaus retten, die über sie hergefallen ist. John und Suko nehmen Kitty Lavall und ihren Freund Paul Maurer bei sich auf.

Der Wirt Horace Hiller, dessen Tochter eine der drei Vampirinnen ist, will nicht, daß sie von den Männern aus London getötet wird. Deshalb ruft er die Männer aus dem Dorf zusammen, um John, Suko und die beiden jungen Leute den Vampirinnen auszuliefern. Sie überfallen sie und schaffen es, sie auszuschalten. Sie bringen sie auf einem Karren zur Mühle. Sie hoffen, daß die Blutsaugerinnen sie in Ruhe lassen, wenn sie ihnen Opfer bringen.

Als sie bei der Mühle eintreffen, tauchen zwei Fledermäuse auf, die sich in Frauen verwandeln. Eine ist Marion Hiller, die Tochter des Wirts, die andere Elena, die Tochter des Griechen Kiriakis. Zwei Männer müssen John an einen Mühlenflügel binden.

Doch Alma Hiller, die Frau des Wirts, ist nicht einverstanden mit dem, was ihr Mann tut. Zusammen mit dem alten Paddy folgt sie den anderen. Während Paddy John Sinclairs Fesseln aufschneidet, treibt Alma Hiller ihre Tochter Marion mit einem Kreuz auf den Bach zu, in dessen fließendem Wasser die Vampirin vergeht. John Pfählt die Vampirin Elena und erfüllt damit Kiriakis' letzten Wunsch.

Band 7 - Roman 1: Das Horror-Taxi von New York

In New York treffen sich die beiden Reporter-Kollegen Jeff Denver und Tim Morley in einer Bar und nehmen einen zur Brust. Als Denver genug hat, wollen sie ein Taxi nehmen. Auf der Straße rast ein großes schwarzes Taxi mit einem Sarg auf dem Dach auf sie zu. Tim Morley kann noch zur Seite hechten, verliert dabei aber fast das Bewußtsein. Aus dem Taxi steigt eine Gestalt in einem schwarzen langen Umhang mit Kapuze aus. Sie hat kein Gesicht. Sie fordert Jeff Denver auf, ins Taxi zu steigen. Auf die Frage, wer er sei, antwortet der Gestaltlose, Denver solle ihn Spuk nennen. Denver will fliehen, doch der Unheimliche holt

ihn ein. Denver sieht noch den Sarg auf dem Dach, dessen Deckel sich wie von Geisterhand öffnet. Eine schwarze Wolke steigt daraus hervor, hüllt Denver und den Spuk ein und saugt sie förmlich in den Sarg.

Tim Morley, der mit einer Ohnmacht gekämpft hat, beobachtet, wie das Taxi Fahrt aufnimmt und direkt auf die Bar zurast, aus der sie gekommen sind. Doch kurz bevor der Wagen die Hausfront erreicht, löst er sich in Nichts auf. Als die Leute aus der Bar auftauchen, die Lärm gehört haben, erzählt Morley, was er gesehen hat, doch niemand glaubt ihm. Da erinnert sich Morley an einen Kollegen in London, Bill Conolly, der ihm von einem Freund erzählt hat, der Oberinspektor bei Scotland Yard ist und sich beruflich mit Fällen beschäftigt, die ins Übersinnliche gehen. Tim Morley beschließt, Bill Conolly anzurufen und nach London zu fliegen.

John Sinclair fliegt mit Morley nach London. Bill Conolly hätte sie gern begleitet, doch Sheila läßt es nicht zu. In New York steigt John im Plaza Hotel ab.

Als Tim Morley seine Wohnung betritt, sitzt Jeff Denver dort in einem Sessel. Er will Morley überreden, auch in das Horror-Taxi zu steigen und mit in seine neue Welt zu kommen. Als sich Morley weigert, will Denver ihn zwingen, doch in diesem Moment geht die Türklingel. Laurie Ball, eine Kollegin von Morley, steht vor der Tür. Tim kann sie noch aus der Wohnung drängen und ihr sagen, daß sie John Sinclair im Plaza Hotel aufsuchen soll, dann wird er von Jeff Denver angegriffen und erwürgt.

Als Laurie Ball mit John Sinclair zurückkommt, finden sie Morley tot auf. Sie fahren zu Jeff Denvers Wohnung, treffen ihn an und sind erstaunt, als er den Mord an Morley unumwunden zugibt. Denn das Haus ist eine Falle für sie. Als John aus dem Fenster schaut, sieht er das Horror-Taxi mit dem Sarg auf dem Dach vor der Tür stehen. John erfährt von Denver, daß der Spuk, sein Meister, aus einer Dimension kommt, in der es keine Materie gibt. Denver ist ein Untoter, durch den John hindurchfaßt, als er ihn berühren will.

John will noch mit Laurie fliehen, aber der Spuk ist stärker und überwältigt sie. Der Spuk nimmt Laurie mit sich in den Sarg, aus dem sie verändert wieder hervorkommt. Der Spuk hat sie dazu ausersehen, den gefesselten John Sinclair auf einer einsamen Straße, zu der man ihn gebracht hat, mit dem Horror-Taxi zu überfahren und zu töten.

Im letzten Moment kann John fliehen. Er schafft es, seine Fesseln zu lösen, und gelangt in einen Steinbruch, wo er von Jeff Denver gestellt wird. Es gelingt ihm, Denver mit dem Kreuz, das er ihm ins Gesicht drückt, zu vernichten, und nimmt die Beretta wieder an sich, die Denver ihm abgenommen hatte. Bald darauf wird John von Highway-Polizisten aufgegriffen, die ihn zurück nach New York und zu Captain Hamilton von der City Police bringen.

In New York versammeln sich die vom Spuk Besessenen und dringen in Häuser ein, wo sie den Keim des Bösen durch bloße Berührung an andere Menschen weitergeben. John fährt mit einem Streifenwagen hin und versucht, die Besessenen mit seinem Kreuz aufzuhalten. Da taucht der Spuk auf und zeigt sich John in seiner wahren Gestalt: ein Echsenwesen mit schuppigen grünen Pranken, aber ohne Gesicht. Er befiehlt den Besessenen, John zu ergreifen, und wendet sich selbst zur Flucht. John schafft es, sich auf das Horror-Taxi zu schwingen und sich am Gepäckträger festzuhalten. Als er seine Jacke vor die Windschutzscheibe hält, verliert der Fahrer die Übersicht. John wird vom Dach geschleudert, bevor das Taxi in eine Telefonzelle rast. Der Spuk steht plötzlich vor John und verwandelt sich wieder in den Schatten, als John Silberkugeln auf ihn abschießen will. Dann nimmt John das Kreuz, doch ein Blitz zuckt vom Himmel, mit dem der Spuk verschwunden ist.

Die Besessenen und auch Laurie Ball werden wieder normal. New York ist noch einmal davongekommen.

Band 7 - Roman 2: Anruf aus dem Jenseits

Mehrere Frauen hören am Telefon Stimmen aus dem Jenseits von Menschen, die ihnen sehr nahestanden, aber bereits tot sind. Sie wenden sich an Scotland Yard. Dort lan-

den die Fälle auf John Sinclairs Schreibtisch, der an Telefonterror glaubt, bis auch Bill Conolly zu John kommt, nachdem er Sheila in die Privatklinik von Professor Harris gebracht hat, als die Wehen einsetzen. Bill hat am Telefon die Stimme von Sir Gerald Hopkins erkannt, Sheilas Vater, der seit längerer Zeit tot ist. Die Stimme hat vor einem Seelenhändler gewarnt.

John sucht Ellen Wayne auf, eine der Frauen, die sich nach den Anrufen bei Scotland Yard gemeldet haben. Mrs. Wayne hat einen achtjährigen Sohn, der besessen zu sein scheint. Als John ihn mit dem Kreuz berührt, entweicht ihm ein Geist, der sich als Mrs. Waynes verstorbener Mann entpuppt, der mit einem Seelenhändler namens Harris einen Pakt eingegangen und nun zwischen den Dimensionen gefangen ist. Er sagt, daß der Seelenhändler unter ihnen ist. Dann verschwindet der Geist, und der Junge ist wieder normal. Von Ellen Wayne erfährt John noch, daß sich ihr Mann früher mit Freunden einmal im Monat auf einem alten Hausboot namens Dark Cloud getroffen hat.

Inzwischen erhält Sheila in der Klinik von Professor Harris einen weiteren Anruf ihres verstorbenen Vaters. Er beschwört sie, die Klinik sofort zu verlassen, da sie und ihr ungeborenes Kind dort in großer Gefahr seien. Sheila kann die koreanische Krankenschwester überreden, ihr zur Flucht zu verhelfen. Sie müssen sich verstecken, als Pfleger mit einer Trage auftauchen. Entsetzt muß Sheila erkennen, daß der Mann auf der Trage niemand anderer als ihr Mann Bill ist, der auf das Gebiet der Klinik eingedrungen ist, um Sheila herauszuholen, und dabei von den Pflegern und Wächtern überrascht wurde.

Sheila und Clou werden von den Pflegern gesucht und fliehen in ein Nebengebäude, in das auch der bewußtlose Bill Conolly gebracht wurde. Professor Harris, der der Seelenhändler ist, will ihn hier in einem bis zur Decke reichenden Ofen verbrennen.

John und Suko haben inzwischen herausgefunden, wo die Dark Cloud liegt. Als sie das Schiff betreten, geraten sie in

eine magische Falle. Suko verschwindet spurlos, und John begegnet den Seelen der Verstorbenen, bevor er in einem Raum landet, dessen Wände sich zusammenschieben und ihn zu zerquetschen drohen. John wird durch sein Kreuz gerettet und landet im Wasser der Themse, als das Hausboot in einem grellen Blitz vergeht.

Von Jane Collins erfährt John, daß der Professor von Sheilas Entbindungsklinik Harris heißt. Er fährt sofort mit Jane dorthin, sieht dort Bills Porsche stehen und dringt auf das Klinikgelände mit Jane ein. Sie landen schließlich in dem Nebengebäude mit dem großen Verbrennungsofen, wo sich Professor Harris Sheila Conolly in seiner wirklichen Gestalt zeigt, nachdem sie Bill bewußtlos und gefesselt vor dem Ofen gefunden hat. Harris ist ein Diener des Schwarzen Tods, der Seelen für ihn sammelt. Harris ist ein häßlicher Zwerg mit einem übergroßen Kopf. Aus dem Oberkiefer ragen zahlreiche spitze Zähne hervor, die wie kleine Dolche wirken.

Auch Suko ist durch eine magische Reise im Nebengebäude der Klinik, das ein Stützpunkt des Schwarzen Tods ist, gelandet. Er muß gegen Schlangen kämpfen, bis John auftaucht und ihn rettet.

Gemeinsam gelingt es ihnen, den Dämon Harris zu stellen. Als er keinen Ausweg mehr sieht, wirft er sich durch die offene Klappe des Verbrennungsofens und stirbt in den Flammen.

Sie bringen Sheila in eine andere Klinik, wo sie ihren Sohn Johnny zur Welt bringt.

Band 7 - Roman 3: Maringo, der Höllenreiter

In Arizona erweckt der Schwarze Tod Maringo, den Höllenreiter. Myxin, der kleine Magier aus Atlantis, erfährt davon und informiert John Sinclair, da er nicht will, daß der Schwarze Tod seine Macht weiter ausbaut.

In Arizona, in der Nähe der Kleinstadt Hickory, warnt der Oldtimer Herby das Ehepaar Remmick vor dem Höllenreiter, doch die hören nicht auf ihn und kommen um, als der Höllenreiter auftaucht und sie mit einer feuri-

gen Lanze angreift, die ihren Wagen zum Explodieren bringt.

John und Suko sind nach Arizona geflogen und fahren mit einem Mietwagen nach Hickory. Auf dem Weg dorthin sehen sie das ausgebrannte Autowrack der Remmicks und sprechen mit dem Oldtimer Herby, den sie mit Geld dazu überreden, sie zu dem Ort zu bringen, wo Maringo, der Höllenreiter, erweckt worden sein soll. Dort steht ihnen plötzlich der Schwarze Tod gegenüber. Er schleudert Suko in das Grab des Höllenreiters und John Sinclair in eine andere Dimension: das Reich des Spuks. Hier begegnet er dem Spuk und den vier Horror-Reitern. Der Spuk läßt eine riesige Leinwand entstehen, auf der John Sinclair verfolgen kann, was in Hickory geschieht.

Herby sieht, wie sich das Skelett des Schwarzen Tods mit-samt dem Leihwagen auflöst. Dann hilft er Suko, aus Maringos Grab zu klettern und kehrt mit ihm nach Hickory zurück, wo gerade ein Rodeo stattfindet. Suko sucht den Medizinmann Tanzender Bär auf, um mehr über Maringo, den Höllenreiter, zu erfahren. Tanzender Bär übergibt Suko einen Totem und verrät ihm einen Bannspruch, mit dem er Maringo bekämpfen kann. Außerdem würde Manitou demjenigen beistehen, der sich dem Höllenreiter entgegen-stellt.

Maringo hat es auf den Großbrancher Big Josh Cannighan und seine Tochter Jill abgesehen, weil deren Vorfahren für Maringos frühere Niederlage verantwortlich waren. Suko kann nicht verhindern, daß Maringo Big Josh mit seiner Lanze tötet, doch er stellt sich vor Jill. Aus dem Totem in seiner Hand werden feurige Lassos, die Maringo fesseln, und Suko verlangt für Maringos Leben das von John Sinclair.

Das alles beobachtet John im Reich des Spuks auf der Leinwand. Als der Schwarze Tod nicht auf Sukos Forderung eingeht, setzt John alles auf eine Karte und hechtet in die Leinwand hinein. Er landet in Hickory, wo er Maringo, den Höllenreiter, mit dessen eigener Lanze tötet.

Der Schwarze Tod wird von Manitou, dessen Gesicht am Himmel erscheint, vertrieben.

Band 8 - Roman 1: Der Pfähler

In Petrila (Karpaten/Transsylvanien) glaubt der alte Frantisek Marek, daß der Schwarze Graf, D. Kalurac, ein Vampir und Neffe Vlad Draculas, seine Rückkehr vorbereitet. Marek trägt den Beinamen »Der Pfähler«. Ein Eichenpfahl, mit dem Kalurac getötet wurde, wird bei den Mareks von Generation zu Generation weitervererbt. Dazu gehörte ein Kreuz, das aber verschwunden ist. Es ist im Besitz John Sinclairs, und dieser erinnert sich, daß er es vor Jahren, noch bevor er seinen Job bei Scotland Yard antrat, von einer sterbenden Frau namens Vera Morössy erhielt, die die Zeichen darauf aber auch nicht zu deuten wußte.

D. Kaluracs Asche, die in einem Sarkophag im Verlies der Schloßruine in der Nähe von Petrila liegt, wird von Mareks Gehilfen Petroc Jure mit dem Blut einer Hyäne vermischt, so daß Kalurac aufersteht. Er beißt Jure, dieser wird zum Vampir und von Marek gepfählt.

Kalurac macht noch die Varescu-Familie zu Vampiren, dann verläßt er das Land, um ein neues Vampirreich aufzubauen. Er holt die uralte Vampirfamilie Ceprac aus Wien, fliegt mit ihnen nach London, wo er sich mit englischen Vampiren zusammentun und John Sinclair und seinen Freunden an den Kragen will.

John und Suko reisen nach Petrila. Mit Marek bringen sie den alten Varescu zur Strecke, Marie Marek vernichtet die alte Varescu mit ihrem geweihten Kreuz. Bleiben noch die beiden Söhne ...

Band 8 - Roman 2: Dracula gibt sich die Ehre

John Sinclair, Suko und Frantisek Marek, der Pfähler, sind hinter den letzten beiden Vampiren der Varescu-Sippe her. Doch sie finden nur einen Ghoul, der die beiden Vampire schon getötet hat. Sie vernichten den Ghoul und suchen die Burg des Schwarzen Grafen auf. Sie finden nur noch den

leeren Sarkophag mit Tierblutresten vor.

D. Kalurac, Neffe von Vlad Dracula, befindet sich schon in England. Er will mit Hilfe der Vampirfamilien Ceprac aus Wien und Mortimer aus England eine »Allianz des Blutes« gründen, um die Vorherrschaft der Vampire wiederherzustellen. Vorher will er seine Todfeinde, vor allem John Sinclair, ausschalten. Deshalb hat er Sheila und Johnny Conolly entführen lassen.

John und Suko erhalten in Petrila, Rumänien, ein Telegramm von Powell und machen sich sofort auf den Rückweg nach London. Frantisek Marek begleitet sie, da er es als seine Aufgabe betrachtet, Kalurac zu vernichten. Um den Vampirkeim zu verbreiten, hat Kalurac seine Braut, die rote Rebecca, auf den Wirtschaftssekretär Dom de Louise angesetzt. Sie macht ihn zum Vampir, de Louise wiederum beißt seinen Assistenten Harold Farmer. Gemeinsam wollen sie auf einer Konferenz sämtliche Anwesenden zu Vampiren machen. De Louises Sekretärin Wanda Pernel ahnt, was vorgeht, und alarmiert Scotland Yard. John und Suko, die gerade in London eingetroffen sind, können den Plan der Vampire im letzten Moment vereiteln. Suko tötet Harold Farmer mit einem Eichenbolzen, und Dom de Louise läuft auf seiner Flucht Frantisek Marek in die Arme. John will noch verhindern, daß Marek de Louise tötet, weil er hofft, von dem Vampir etwas über Sheila und Johnny Conollys Verbleib zu erfahren, doch da hat Marek schon mit seinem Eichenpflock zugestoßen und den Vampir getötet.

Zurück im Yard, erhält John ein Schreiben, daß er sich waffenlos stellen soll, wenn er Sheilas und Johnnys Leben retten will. John entschließt sich, es zu tun.

Band 8 - Roman 3: Die Vampirfalle

Sheila Conolly wird mit ihrem Sohn Johnny von den Vampiren um D. Kalurac in der alten Leichenhalle eines verlassenen Friedhofs gefangengehalten. Sie hat kaum noch Hoffnung, daß es ihrem Mann Bill und seinen Freunden gelingen kann, sie zu befreien.

John Sinclair hat sich bereit erklärt, sich gegen Sheila Conolly und ihren Sohn austauschen zu lassen. Er soll auf einer einsamen Landstraße in einen wartenden Leichenwagen einsteigen, der ihn dann zu Kalurac bringt. John verabredet mit seinen Freunden, daß sie ihm später folgen und versuchen, ihn herauszuhauen, wenn sie wissen, wohin er verschleppt wurde.

Vier junge Touristen, die durch England reisen und unheimliche Stätten besuchen, erfahren von ihrem Wirt, bei dem sie übernachteten, von einer alten Leichenhalle, in der es spuken soll. Sie machen sich auf den Weg und werden von den Vampiren um Kalurac überrascht. Sie werden in die Leichenhalle verschleppt, wo auch Sheila Conolly in einem unterirdischen Gewölbe gefangengehalten wird. John wird von den Ceparac-Zwillingen Gorum und Vlado mit dem Leichenwagen zur Leichenhalle gebracht. Dort hält sich Kalurac nicht an sein Versprechen, Sheila und Johnny freizulassen, nachdem sich John in seine Gewalt begeben hat. Er läßt Sheila zwar mit ihrem Sohn gehen, doch draußen warten schon die Vampire der Mortimer-Sippe, die Sheila aussaugen wollen.

Superintendent James Powell begleitet Bill Conolly, Suko, Jane Collins und den Pfähler Marek persönlich mit dem Flugzeug in die Nähe der Leichenhalle. Dort werden die Freunde mit Einmannhubschraubern ausgerüstet. Sie fliegen damit zur Leichenhalle, retten Sheila und Johnny im letzten Moment vor den Mortimer-Vampiren und dringen dann in die Leichenhalle ein, wo John den Vampir Kalurac mit Mareks Eichenpflock pfählt. Auch alle anderen Vampire werden vernichtet, und die vier jungen Touristen kommen mit dem Leben davon.

Band 9 - Roman 1: Die Horror-Reiter

John Sinclair fährt nach Torrens, einen kleinen Ort nordwestlich von London. Der Pfarrer des Ortes, Father Hackmann, hat ihn angerufen und gebeten, ihn aufzusuchen. Im Pfarrhaus in Torrens führt Father Hackmann John zu einem spanischen Mönch. Ein junger Mann namens

Júan Ortega hat Pater Emilio Zagallo aus den Pyrenäen, wo er im Kloster Monte Terrano gelebt hat, nach England gebracht.

Pater Emilio sieht fürchterlich aus. Während seine linke Gesichtshälfte normal ist, sieht die rechte aus, als wäre sie mit Säure übergossen worden. Sie besteht nur noch aus einer verschrumpelten Masse. Auch das Auge ist in Mitleidenschaft gezogen. Es hat keine Pupille mehr und wirkt wie eine gläserne Murre. Pater Emilio bäumt sich auf und ruft immer wieder den Namen AEBÄ. John kann ihn mit dem Kreuz beruhigen.

Als John in einem anderen Zimmer Father Hackmann nach dem Kloster ausfragt, in dem Pater Emilio lebt, hören sie Krach aus Pater Emilios Zimmer. Der Mönch ist aufgestanden, und John gelingt es nicht, den Besessenen aufzuhalten. Draußen vor dem Pfarrhaus erscheint ein unheimlicher Reiter in einer lederartigen schwarzen Rüstung, einem Kopfschutz und einer roten Halbmaske, die den oberen Teil seines Gesichtes bedeckt. Auf der Brust trägt er ein großes A. Der Reiter greift Pater Emilio mit einem Schwert an. Flammen zucken aus dem Boden und hüllen ihn ein. So plötzlich der Reiter erschienen ist, so schnell verschwindet er auch wieder - und mit ihm Pater Emilio. Der Reiter hat John an einen der apokalyptischen Reiter erinnert, denen er im Reich des Spuks begegnet ist, als er in Arizona gegen den Höllenreiter Maringo gekämpft hat. John beschließt in diesem Moment, in die Pyrenäen zu reisen, um sich das unheimliche Kloster Monte Terrano einmal anzusehen.

Das Kloster Monte Terrano in den Pyrenäen steht nach Art der griechischen Vorbilder auf einem steil aufragenden Felsen. Es war im elften Jahrhundert als letzter Schutz gegen die muslimischen Eroberer gebaut worden. Die Mönche schlafen in Kammern, die in Fels gehauenen Höhlen gleichen, auf dem Boden. Sie leben sehr zurückgezogen, denn sie fürchten sich davor, daß jemand hinter ihr Geheimnis kommen könnte. Und das Geheimnis des Klosters liegt in dem Gewölbe unter dem Kloster, daß niemand außer dem Abt betreten darf. Denn dort,

wo nie ein anderer Mensch hinkommt, befindet sich das Tor zu einer anderen Welt - zum Reich der Schatten. Der Abt des Klosters, Don Alvarez, hat durch dieses Tor Verbindung zu einem fürchterlichen Dämon, dem Spuk. Dessen Diener sind die Horror-Reiter, denen er den Verräter Gulio Ortega, den Kalfaktor des Klosters bringt, denn dieser hat Pater Emilio die Flucht aus dem Kloster ermöglicht. Die Horror-Reiter tragen jeder einen Buchstaben auf der Brust, die in der Reihenfolge das Wort AEBA bilden. Es sind die Anfangsbuchstaben der Erzdämonen Astaroth, Eurynome, Bael und Amducias, deren Leibwächter die Horror-Reiter sind. Die Reiter nehmen Gulio Ortega mit ins Reich der Schatten. John und Suko reisen nach Los Albas, dem kleinen Pyrenäendorf in der Nähe des Klosters Monte Terrano. Dort treffen sie auf Juan Ortega, den jungen Mann, der Pater Emilio nach England gebracht hat. Als dessen Verlobte Carmen berichtet, daß sie einen Horror-Reiter mit Júans Vater Gulio quer vor sich im Sattel gesehen hat, werden sie auch schon von einem anderen Horror-Reiter angegriffen. Er reißt Carmen an sich, doch John kann sich an den Zügeln seines Pferdes klammern und wird vom Horror-Reiter in das Kloster gebracht. Don Alvarez, der Abt, bringt John und Carmen in das Gewölbe vor das Dimensionstor. Die vier Horror-Reiter erscheinen. Don Alvarez erklärt John noch triumphierend, was AEBA bedeutet, dann gelingt es Carmen, das Kreuz auf Johns Brust freizulegen, das sofort seine ungeheuren Kräfte entfaltet. Die Horror-Reiter werden von einer gleißenden Lichtwolke eingehüllt, und eine Lichtspirale schleudert sie zurück ins Reich der Schatten. Suko, der auf einem Esel den Weg zum Kloster zurückgelegt hat, erscheint im letzten Moment, um zu verhindern, daß der dämonische Abt John ersticht. Don Alvarez landet in einem Irrenhaus.

Band 9 - Roman 2: Der Totenbeschwörer

In Gatway, einem kleinen Ort in Wales, geht das junge Mädchen Jill Hanson immer wieder zum Grab ihres Großvaters, der vor drei Wochen verstarb. Sie weiß nicht, daß dieser ein Nachzehrer ist, der sie zu sich ans Grab lockt. Doch eines Tages bricht das Grab auf, und vermordete Hände ziehen Jill ins Grab unter die Erde. Es gibt einen Beobachter dieser Szene, den atlantischen Magier Myxin. Er hat lange nach den Nachzehrern gesucht und sie hier gefunden. Sein Plan ist es, sich eine Armee von Untoten zu schaffen und mit ihr den Schwarzen Tod anzugreifen.

John Sinclair und Bill Conolly nehmen in Gatway an der Beerdigung des Londoner Polizisten Hank Thorner teil, der in seinem Heimatort begraben wird. Als die Trauergäste den Friedhof verlassen, vernimmt John aus einem Grab, auf dem der Name Hanson steht, ein seltsames Schmatzen und ist alarmiert. Er spricht auf der Totenfeier mit Lester Hanson, von dem er erfährt, daß dessen Tochter Jill spurlos verschwunden ist. John will mit Hanson das Grab aufsuchen, doch da kommt ihnen einer von Hansons beiden Söhnen entgegen und sagt, daß ihre Schwester Jill zurückgekommen ist. John und Bill folgen Hanson in dessen Haus, das gleich neben dem Friedhof liegt, und treffen Jill an. Sie ist besessen, und zu Johns großer Überraschung erfährt er von ihr, daß ihr Meister Myxin ist, der die Toten aus den Gräbern holen will. Sie fesseln Jill, ebenso wie ihren Großvater, der plötzlich auftaucht und Jill holen will. Der Untote ist ein Nachzehrer, eine Mischung zwischen einem Toten, Scheintoten und einem Vampir. Sie sperren ihn in den Keller. Dann begeben sich John und Bill zum Friedhof, während Lester Hanson zurückbleibt.

Hansons Frau Elisa wird von Myxin beeinflusst und zum Friedhof gelockt. Sie soll ihm helfen, die Toten aus den Gräbern zu holen. Er gibt ihr die Dämonenpeitsche, mit der sie sich wehren soll, wenn sie jemand davon abhalten will, ihre Aufgabe zu erfüllen. Zurück im Haus, befreit Elisa Hanson den Untoten im Keller und sperrt ihren Mann, der

sie überrascht, dafür ein. Dann begibt sie sich mit dem Untoten zum Friedhof.

Dort sind John und Bill inzwischen auf Myxin gestoßen, der die ersten Nachzehrer und Zombies aus den Gräbern geholt hat. Es kommt zum Kampf. Gegen den atlantischen Magier haben John und Bill kaum Chancen, weil ihre Silberkugeln an einem unsichtbaren Schutzschild abprallen, der um den Magier liegt. Doch als Myxin einen Blitz auf John schleudert, wird dieser von Johns Kreuz reflektiert, trifft Myxin, der sich daraufhin in Luft auflöst. John nimmt der eintreffenden Elisa Hanson die Dämonenpeitsche ab und vernichtet damit die letzten Zombies. Elisa Hanson wird wieder normal. John beschließt, die Dämonenpeitsche zu behalten und seinem Waffenarsenal einzuverleiben.

Band 9 - Roman 3: Das Trio des Teufels

In einem kleinen Ort in Schleswig-Holstein, in dessen Nähe ein Mädcheninternat liegt, geschehen grausige Morde. Die Opfer sind regelrecht zerfleischt. Die örtliche Polizei bildet eine Sonderkommission, um die Morde aufzuklären.

Davon hört Kommissar Will Mallmann vom BKA und erhält Vollmachten, sich um den Fall zu kümmern.

Mallmann ruft in London an und alarmiert John Sinclair.

Dieser nimmt gerade an einer außergewöhnlichen Feier zu Ehren von James Powell teil, denn der Superintendent ist von der Queen in den Adelsstand erhoben worden und darf sich in Zukunft Sir James nennen. Der Anruf von Will Mallmann holt John von der Feier. Er beschließt, zusammen mit Jane Collins und Suko nach Deutschland zu fliegen und Will Mallmann zu unterstützen. Jane und John wollen auf dem Mädcheninternat als Lehrer auftreten, während Suko mit Will Mallmann von außen ermittelt.

Sie finden gemeinsam heraus, daß die Mörder die Hexen-Drillings sind, die in der Nähe des Internats in einem alten Haus wohnen. Es sind drei alte Damen, die im Rollstuhl sitzen und harmlos wirken. Doch sie können sich in

Werwolf, Werpanther und Wertiger verwandeln, in deren Gestalt sie die Morde begehen.

Suko und Will Mallmann geraten in die Falle der Hexen-Drillinge, doch sie werden von John und Jane befreit. Den Werwolf tötet John mit der Dämonenpeitsche, der Wertiger stirbt durch Silberkugeln aus Janes Pistole, und den Werpanther kann Suko mit Silberkugeln erledigen.

Band 10 - Roman 1: Todeszone London

In einem Trinkwasserreservoir wird der Nachtwächter Ronald Webster von einem Monster getötet, weil er dem verbrecherischen Plan eines Verrückten im Weg steht. Der Botaniker Quintus Peters wurde von Kollegen verlacht, als er davon sprach, ein Wesen zwischen Mensch und Pflanze zu züchten. Um sich an den Menschen zu rächen, verbündet er sich mit dem Dämon Mandragore, vergiftet das Trinkwasser Londons und will mit mörderischen Pflanzenwesen ganz London in seine Gewalt bringen.

John und Suko wollen einem Vortrag des Parapsychologen und Dämonenjägers Professor Zamorra beiwohnen, den dieser in London hält. Zamorra verhält sich eigenartig, als John ihm begegnet. Es liegt an Zamorras silbernem Amulett, das von Merlin stammen soll und die Kraft einer entarteten Sonne enthält. Es signalisiert Zamorra, daß London eine starke dämonische Gefahr droht.

Nicole Duval, die hübsche Assistentin, ist im Hilton-Hotel geblieben und wird von Pflanzen im Bad angegriffen. Sie rettet sich und muß erkennen, daß das gesamte Hotel von diesen Monsterpflanzen überschwemmt zu sein scheint.

Mit mehreren anderen Personen kann sie sich schließlich in den Keller retten, bis sie auch dort von den Pflanzen angegriffen werden, die sich einen Weg durch das Rohrsystem des Hotels gesucht haben. Wenn die Horrorpflanzen die Menschen berührt haben und unter die Haut gedrungen sind, verwandeln sich diese ebenfalls in Pflanzen.

Inzwischen ist Professor Zamorra durch sein Amulett mit Merlin in Verbindung getreten. Der Magier verrät Zamorra

den Namen des Dämons, der über die Monsterpflanzen herrscht. Es ist Mandragore, der Herr der Pflanzenwelt. Er hat einen Diener in London, aber den Namen kann Merlin Zamorra nicht nennen.

Während sich Zamorra und Suko mit einem Hubschrauber auf den Weg zum Hilton-Hotel machen, von dem sie wissen, daß es von den Pflanzen übernommen wurde, erfährt John Sinclair den Namen des Mannes, der dies alles in die Wege geleitet hat. Er sucht den Botaniker Quintus Peters und findet ihn in einem Treibhaus in der Lancaster Road. Peters hat schon auf ihn gewartet und will ihn an seine Krokodile verfüttern. Er verwandelt sich in ein Pflanzenmonster und wird nach einem harten Kampf mit John selbst Opfer der Krokodile.

Suko und Zamorra dringen in das von den Pflanzen verseuchte Hilton-Hotel ein, und Zamorra gelingt es mit seinem Amulett, die Pflanzen zu vernichten. Nicole Duval, die auch schon auf dem Weg war, eine Pflanze zu werden, wird durch das Amulett gerettet.

Band 10 - Roman 2: Horror-Disco

Mike Prentiss und Cindy Mallory, zwei junge Leute, die die Diskothek Disco Hell besucht haben, die sich in einem Schloß in der Nähe eines alten Friedhofs befindet, haben sich auf diesen Friedhof begeben, um allein zu sein. Doch da taucht die geisterhafte Erscheinung der Weißen Frau auf und bedroht sie. Sie will die beiden mit einem Messer ermorden. John Sinclair und Jane Collins, die von einem Wochenende in den Grampian Mountains zurückkehren, hören die Schreie des Mädchens und retten die jungen Leute vor der Weißen Frau, die sich absetzt, als John eine Silberkugel durch ihre Geisterscheinung schießt. Jane, die sich auf dem Friedhof umsieht, sackt plötzlich in einem Grab ein und ist spurlos verschwunden. Mike Prentiss bietet sich an, zur Diskothek zurückzulaufen und einen Spaten zu holen, mit dem sie das Grab aufschaukeln können.

In der Disco fällt Mike dem Rausschmeißer Todd in die Hände, der ihn zwar in die Disco hinein aber nicht wieder

hinaus läßt. Mike will durch ein Toilettenfenster fliehen, doch das verhindert die Weiße Frau, die plötzlich davor erscheint. Mike dringt zum Besitzer der Disco, einem Mr. Grimes, vor und erzählt ihm von der Weißen Frau. Da verwandeln sich Grimes' Leibwächter in Ghouls und töten Mike.

Als John und Cindy vergeblich auf Mikes Rückkehr warten, beschließen sie, selbst zur Diskothek zu gehen. Sie erzwingen sich den Einlaß, und John sieht Mr. Grimes, der ihm sofort unsympathisch ist. Plötzlich tauchen Skelette in der Disco auf, die mit den in Trance geraten Gästen zu tanzen beginnen.

Jane Collins ist in einem unterirdischen Gang gelandet, und sie riecht sofort, daß hier unten Ghouls hausen. Sie flieht vor ihnen durch den Gang und gelangt an eine Tür, die in den Keller des Schlosses führt, in den sich die Diskothek befindet. Im Keller entdeckt Jane Skelette, die sich zu bewegen beginnen und die Treppe hinaufgehen.

Jane folgt ihnen.

John nimmt sich inzwischen Mr. Grimes vor. Als er dessen Leibwächtern sein silbernes Kreuz zeigt, ist die Wirkung verblüffend. Sie verwandeln sich in Ghouls und werden von John vernichtet. Er bekämpft die auftauchenden Skelette mit einer Maschinenpistole, die er dem Discjockey abnimmt, nachdem Jane Collins, die plötzlich erscheint, diesen niedergeschossen hat.

Dann müssen sie vor den Skeletten in Grimes' Büro flüchten, wo sie einen Fahrstuhl finden, der sie in den Keller bringt. Dort steht plötzlich der Spuk vor ihnen, dem Grimes Menschenseelen zuführen sollte.

Es entsteht eine Pattsituation, in der die beiden einen Kompromiß schließen. Der Spuk behält die Seelen der Toten auf dem Friedhof, dafür gibt er die Menschen frei, die Grimes in seiner Diskothek in seine magische Gewalt gebracht hat.

Plötzlich taucht die Weiße Frau auf, die Anspruch auf die Seelen der Toten auf dem Friedhof erhebt. John erlöst sie mit seinem Kreuz.

Der Spuk und Mr. Grimes sind verschwunden.

Band 10 - Roman 3: Knochensaat

In der Nähe von Waldeck im Bayerischen Wald gibt es einen Felsstein, um den sich böse Legenden ranken. Im Mittelalter sollen um ihn herum Hexen ihre gräßlichen Feste gefeiert haben. Keiner in Waldeck weiß, daß er ein Stützpunkt des Teufels ist.

Der Totengräber und Küster Fred Spatzek hat die Aufgabe, wenn jemand in der Gemeinde stirbt, das älteste Grab auf dem kleinen Friedhof aufzulösen, die Gebeine in ein Beinhaus zu schaffen und das Grab für den neuen Toten herzurichten. Als die Mutter des Bauers Otto Hirmer stirbt, schaufelt Spatzek wieder ein Grab auf. Doch diesmal findet er die Gebeine in einer eigenartigen Haltung. Es sieht fast so aus, als hätte der Mensch noch gelebt, als man ihn beerdigt hat. Spatzek schafft die Gebeine ins Beinhaus und sieht entsetzt, wie sie über den anderen Gebeinen schweben und sich zu einem Skelett zusammenfügen, das das Beinhaus verläßt. Spatzek rennt vor Entsetzen davon und sieht nicht mehr, daß das Skelett den Weg zu dem unheimlichen Felsstein einschlägt.

Im Gasthof »Zur Eiche« in Waldeck macht Kommissar Will Mallmann vom BKA Urlaub. Er hat eine Lehrerin aus Köln kennengelernt und sich in sie verliebt, so daß er entschlossen ist, sie noch in diesem Urlaub zu fragen, ob sie seine Frau werden will, denn er hat das Gefühl, daß auch Karin Becker ihn sehr mag. Am Abend machen sie noch einen Spaziergang zu dem Teufelsstein und sehen, wie ein Skelett auftaucht und in dem Stein verschwindet.

Als sie zurück zum Ort kommen, herrscht dort große Aufregung. Spatzek hat von der Auferstehung des Skeletts berichtet. Mallmann redet mit Spatzek und dem Pfarrer und gibt sein Inkognito preis. Danach ruft er John Sinclair in London an, der verspricht, nach Waldeck zu kommen und zusammen mit Mallmann das Geheimnis des Skeletts zu lüften.

Mit dem Pfarrer geht Mallmann zum Beinhaus. Sie finden nichts Besonderes, aber als sie wieder gehen, hört

Mallmann plötzlich eine Stimme, die aus dem Beinhaus kommt und um Hilfe fleht. Mallmann fragt den Unsichtbaren, wer er ist, und der nennt seinen Namen: Albertus Krogmann.

Der Pfarrer kennt den Namen und auch die Geschichte des Mannes. Krogmann war im 30jährigen Krieg Magister der Inquisition und hat in der ganzen Gegend furchtbar gewütet. Unter seinen Händen starben Hunderte von Frauen, Männern und auch Kindern. Die Schweden haben ihn schließlich umgebracht. Nachdem sie ihn gefoltert hatten, warfen sie ihn kurzerhand ins Kirchengewölbe. Er war noch nicht tot, konnte aber sein Gefängnis nicht verlassen und verhungerte.

Der Legende nach soll Krogmanns Seele keine Ruhe finden und für alle Zeiten herumgeistern. Sie ist in den Gemäuern des Beinhauses gefangen. Nun ist Krogmann befreit worden und will ein neues Schreckensregiment errichten.

John Sinclair trifft in Waldeck ein und läßt sich von Will Mallmann berichten. Dann will er sich ausruhen, wird jedoch von einem explosionsartigen Krach wach und sieht durch das Fenster ein rotes Leuchten am Himmel. Als er sein Zimmer verläßt, findet er alle Menschen des Dorfes bewußtlos vor, auch Will Mallmann.

Die Gebeine aus dem Beinhaus werden zu wandelnden Skeletten, die Will Mallmann und Karin Becker zum Teufelsstein schaffen.

Dort gelingt es John, Albertus Krogmann, in den ein außerirdischer Dämon gefahren ist, mit dem Silberdolch, den er ihm ins Herz stößt, zu vernichten.

Als der Dämon im Stein verschwinden will, explodiert dieser. Will Mallmann, Karin Becker und die anderen Bewohner von Waldeck werden wieder normal, die Skelette sind zu Aschehaufen zusammengefallen.

Band 11 - Roman 1: Der Sensenmann als Hochzeitstag

Im Odenwald, in der Nähe von Blankenstein, wo es eine hübsche Burgkapelle gibt, betreibt der Wirt Erich Gehrmann das Gasthaus »Schloß-Eck«, in dem Kommissar

Will Mallmann seine Hochzeit mit Karin Becker feiern will. Dazu hat Will seine Freunde aus England eingeladen, und John Sinclair, Jane Collins, die Conollys und auch Suko und seine Freundin Shao haben zugesagt.

Erich Gehrman, der einen Spaziergang macht, sieht eine fürchterliche Gestalt. Ein schwarzes Skelett mit einem weißen schwarzen Umhang und einer riesigen Sense. Es ist der Schwarze Tod, was Gehrman nicht ahnt. Und der Dämon hat vor, zu einem höllischen Schlag gegen das Sinclair-Team auszuholen.

Aus Köln sind von Karin Beckers Seite aus Kollegen mit einer Schulklasse unterwegs, um an der Hochzeit teilzunehmen. Hier schlägt der Schwarze Tod zuerst zu. Er tötet den Busfahrer mit seiner Sense und entführt dann den ganzen Bus.

Will Mallmann ist überglücklich. Seit er Karin Becker im Bayerischen Wald kennengelernt hat, fiebert er darauf, daß sie seine Frau wird. In der Kapelle von Burg Blankenstein wollen sie sich trauen lassen. Will erwartet die Freunde aus London vor dem Gasthaus »Schloß-Eck« und begrüßt sie. Dann geht es in die Burgkapelle, wo Will Mallmann und Karin Becker getraut werden. Als das vermählte Paar aus der Kapelle ins Freie tritt, ist plötzlich der Schwarze Tod da. Mit seiner Sense schlägt er unbarmherzig zu und tötet Karin Mallmann. Will ist völlig verzweifelt.

Der Schwarze Tod hat inzwischen den entführten Bus mit den Kindern vor dem Gasthaus wieder abgesetzt. Als der Wirt Erich Gehrman die Tür öffnen will, erhält er einen heftigen Schlag, und sein Arm beginnt abzufallen. Dann taucht der Schwarze Tod auf, und Erich Gehrman erleidet einen Herzschlag.

Der Schwarze Tod ist wenig später wieder bei John Sinclair und stellt ihm eine Falle mit einem magischen Sumpf, so daß er seinen Wagen nicht verlassen kann. Der Schwarze Tod will nur Sinclair, deshalb läßt er die anderen gehen. Doch als der Dämon mit seiner Sense ausholt, um John zu vernichten, holt dieser sein Kreuz hervor. Die ungeheure Magie des Kreuzes vertreibt den

Schwarzen Tod vorerst. Die Freunde fahren mit Will Mallmann zum Gasthaus zurück, nachdem sie die tote Karin Mallmann in der Burgkapelle aufgebahrt haben. Dort finden sie den Bus mit den Schulkindern und dem toten Erich Gehrman vor.

Der Schwarze Tod hockt als riesige Gestalt auf dem Dach des Busses und erpreßt John Sinclair mit den Kindern. Wenn er nicht das Kreuz wegwirft und sich ihm stellt, wird er die Kinder töten. John tut ihm den Gefallen und schleudert sein Kreuz weit weg - dorthin, wo Bill Conolly steht. Der Schwarze Tod greift John mit der Sende an. John kann ihm ausweichen, dann hat Bill Conolly das Kreuz erreicht und schleudert es auf den Schwarzen Tod zu. Das Kreuz entfaltet seine Kräfte, der Schwarze Tod schrumpft zu seiner normalen Größe und zischt wie eine Rakete ab. Die Kinder sind gerettet. Doch Will Mallmann scheint ein gebrochener Mann zu sein.

Band 11 - Roman 2: Das Buch der grausamen Träume

Ein Mann namens Leo Genn, der sich mit Schwarzer Magie beschäftigt, hat bei einer Beschwörung des Magiers Myxin erfahren, daß es ein »Buch der grausamen Träume« gibt, in dem die Geheimnisse der Hölle offenbart werden und auch steht, wie man mächtige Dämonen vernichten kann. Genn weiß, wo er dieses Buch finden kann. Er ruft John an und teilt es ihm mit, um durch ihn Rückendeckung zu haben, wenn sich bei seiner Suche Schwierigkeiten ergeben sollten.

Genn hat von einem alten Mann Gerald McKenzie gehört, der in einer einsamen Gegend in der Grafschaft Dorset in der Nähe des kleinen Ortes Horlin in einer Sumpfgegend leben und das Buch der grausamen Träume besitzen soll. Er schafft es auch, McKenzies einsame Hütte aufzuspuern, nachdem er gegen ein Monster kämpfen mußte und es abschütteln konnte. In der Hütte sieht er ein Skelett hinter einem Tisch sitzen, auf dem das Buch der grausamen Träume liegt. Als McKenzie es an sich nehmen will, verwandelt sich das Skelett in einen alten Mann. Es ist McKenzie,

und er sagt, daß Genn den Sumpf nicht lebend verlassen wird. Genn wird gefesselt auf ein Floß gesetzt, das ihn zu der Hexe Ziita bringen soll, die von McKenzie sieben Opfer fordert, die sie davon abhalten sollen, sich diese unter den Bewohnern von Horlin zu suchen. Ziita ist eine Steinfigur. Sie benötigt sieben Menschenköpfe, um ihre alte Kraft zurückzuerlangen. Genn ist das siebte Opfer. McKenzie erscheint, als Genn vor Ziita steht, und es stellt sich heraus, daß sie ebenfalls hinter dem Buch der grausamen Träume her ist, das Gerald McKenzie für den Schwarzen Tod seit dreihundert Jahren in Verwahrung hat. Der kleine atlantische Magier Myxin hat ihr verraten, daß Gerald McKenzie das Buch für den Schwarzen Tod in Verwahrung hat. Sie will es haben, um den Schwarzen Tod zu vernichten und somit ihre Stellung im Dämonenreich zu stärken.

Um die Einwohner von Horlin vor der Vernichtung durch die Hexe Ziita zu bewahren, willigt McKenzie ein, es ihr auszuhändigen, obwohl ihm klar ist, daß es auch seinen Tod bedeutet, denn er verliert dadurch den Schutz des Schwarzen Tods. Bevor er das Buch holt und Ziita bringt, muß er ihr noch Leo Genn opfern. Er schlägt ihm mit einem langen Messer den Kopf ab.

McKenzie holt das Buch der grausamen Träume aus seiner Hütte und überreicht es Ziita. Als er die Hütte verläßt, wird er von den Monstern, die ihn bisher beschützt haben, getötet, weil er seinen Herrn, den Schwarzen Tod, verraten hat. John Sinclair hat auf den Tip Leo Genns hin tatsächlich angebissen und ist mit Suko nach Horlin gefahren, um das Buch der grausamen Träume zu suchen. In Horlin werden er und Suko von den Einwohnern, die sich vor der Hexe Ziita fürchten, gefangengenommen und in ein dunkles Loch geworfen, in dem sich bereits ein Mädchen befindet, das eine Hexe sein und noch in dieser Nacht die Hexenprobe bestehen soll. Das Mädchen heißt Julia de Fries und ist eine holländische Tramperin, die von den Weibern des Dorfes als Hexe denunziert wurde, weil sie mit den Männern des Dorfes gesprochen hat. John schafft es zu fliehen und seinen Häschern zu entkommen. Er muß

sich im Fluß verbergen, damit die Bluthunde der Einwohner ihn nicht wittern.

Inzwischen wird Julia de Fries für die Hexenprobe auf ein Holzbrett gefesselt und in den Fluß geschoben. John Sinclair und Suko gelingt es, sie im letzten Moment zu befreien. Sie fliehen in den Sumpf. Sie müssen noch gegen Monster kämpfen, dann finden sie Gerald McKenzie, in dem noch soviel Leben ist, daß er ihnen von sich und davon berichten kann, daß auf den letzten Seiten des Buchs der grausamen Träume beschrieben steht, wie der Schwarze Tod vernichtet werden kann. Dann stirbt er und wird zum Skelett. Es ist die Rache des Schwarzen Tods. Sie finden die Hütte, in der sich die Hexe Ziita aufhält. Sie hat sich verändert. Die sieben Köpfe ihrer Opfer sind jetzt mit ihr verbunden. John will ihr das Buch abnehmen und vernichtet sie, indem er ihr das Silberkreuz aufdrückt, doch plötzlich erscheint mit einem Sturm der Schwarze Tod und nimmt das Buch an sich. Der magische Einfluß der Hexe auf die Bewohner von Horlin ist verschwunden.

Band 11 - Roman 3: Der unheimliche Richter

Vor 200 Jahren lebte der verbrecherische Richter Sir James Maddox. Fast jeden Angeklagten, der vor seinem Richterstuhl stand, hat er zum Tode verurteilt, und er hat sich jede Hinrichtung angeschaut. Dann nahm man ihm vorzeitig sein Amt. Doch Maddox machte weiter. Heimlich holte er sich die Menschen, die er für Verbrecher hielt, und hängte sie eigenhändig auf. Über 20 Jahre dauerte es, bis man ihm auf die Schliche kam. Er kam selbst vor den Richter, der ihm zum Tode durch den Strang verurteilte. Maddox verfluchte unter dem Galgen seinen Richter sowie den Gefängnisdirektor Lionel Parker und die Henker. Wenig später fand man Lionel Parker erhängt auf. Doch als in der nächsten Zeit keine weiteren Greuelthaten mehr gemeldet wurden, vergaß man Maddox. Und doch lebte er weiter, denn Asmodis persönlich hat ihn für eine besondere Aufgabe vorgesehen ...

In der Gegenwart hat James Maddox seinen Posten zurückerhalten. Aber nicht auf der Erde, sondern in der Dimension des Schreckens. Wie auf der Erde, gibt es auch im Dämonenreich Strafen. Verbannung und Tod. Wer Fehler begeht, über den wird Gericht gehalten. Nachdem Maddox über ihn sein Urteil gefällt hat, wird dem Dämon entweder noch eine letzte Chance gegeben, oder er landet im Reich des Spuks, damit seine schwarze Seele für alle Ewigkeiten umherirrt, ohne eine Chance zu erhalten, wieder in einen anderen Körper zu gelangen. Verhandlungen finden in einem riesigen Gewölbe statt, das von Giftschwaden durchzogen wird. Am Eingang stehen mehrere schrecklich anzusehende Gestalten und halten Wache, damit niemand ungebeten den »Gerichtssaal« betreten kann. Nur ranghohe Dämonen haben jederzeit Zutritt. Dazu gehören neben Asmodis als Herrscher der Hölle der Spuk, andere hohe Dämonenfürsten wie der Schwarze Tod und Asmodina, die Tochter des Teufels. Maddox sitzt auf einem hochlehnigen Stuhl, der von zwei Totenschädeln auf Stangen eingerahmt wird. Sein breitflächiges Gesicht ist übersät mit Pusteln, die Haut wirkt lappig und ist faltig, die Haare wirken wie verschimmeltes Stroh. In der Rechten hält er seinen Holzhammer, mit dem er seine Urteile bekräftigt. Asmodina, die Tochter des Teufels, hat den Ghoul Mr. Grimes angeklagt, weil der die Gelegenheit, John Sinclair zu töten, nicht genutzt hat und vor ihm geflohen ist. Maddox verurteilt ihn zu ewiger Verdammnis im Reich des Spuks, doch Asmodina scheint damit nicht ganz einverstanden. John Sinclair hat sich inzwischen bei Sir James Powell eine Rüge abgeholt, weil er den Ghoul Mr. Grimes immer noch nicht zur Strecke gebracht hat. Dann erhält er einen Anruf von dem Kollegen an der Anmeldung, daß ihn ein Mr. Grimes sprechen wolle. John ist wie elektrisiert, schickt seine Sekretärin Glenda Perkins fort, damit sie nicht in Gefahr gerät, und wartet, bis der Ghoul Mr. Grimes sein Büro betritt. Grimes versucht ihn zu töten, aber John erledigt ihn mit Silberkugeln. Sofort hat er jedoch den Gedanken, daß es viel zu einfach gewesen ist, diesen

gefährlichen Dämon auszuschalten.

Und er hat recht. Als er mit Jane Collins eine Sauna aufsucht, werden sie dort von Ghouls angegriffen, unter ihnen Mr. Grimes. Der Ghoul, den John in seinem Büro getötet hat, ist der falsche gewesen. John kann zwei Ghouls töten, aber Grimes kann sich abermals absetzen. Er dringt in Jane Collins' Wohnung ein und wartet dort auf sie.

John hat einen dringenden Anruf von seinem Chef erhalten. Es geht um den Konservenfabrikanten Ezra Parker, dessen Chauffeur die Polizei alarmiert hat, weil sein Chef von Monstern überfallen worden ist. Diese Monster sind Maddox und zwei Diener des Spuks. Maddox will sich an den Nachkommen des Gefängnisdirektors Lionel Parker rächen. Er hängt Ezra Parker auf und will auch dessen Kinder Harold und Maud richten, doch John Sinclair taucht rechtzeitig auf, rettet Harold vor dem Erhängen, vernichtet die Diener des Spuks mit Silberkugeln und kann auch Maud aus den Klauen des Dämonenrichters befreien, allerdings nicht dessen Flucht verhindern.

Als Jane Collins ihr Apartment betritt, wird sie von Mr. Grimes erwartet, der sie töten will. Aber Jane Collins ist eine kampferprobte Frau und dreht den Spieß um. Mr. Grimes stirbt unter ihren Silberkugeln und ist endgültig vernichtet.

Band 12 - Roman 1: Die Drohung

Der Norweger Sven Jansson und der Engländer Art Cornwall sind als Wissenschaftler in der Antarktis tätig. Auf einer Expedition zum Südpol geraten sie in einen Eisspalt und schließen schon mit dem Leben ab, als sie in einer Urwelt landen. Sie fühlen sich von der Vegetation her in die Kreidezeit versetzt. Auf dem Weg durch dieses unter der Antarktis liegende Land geraten sie auf ein Feld, auf dem riesige schwarze Grabsteine stehen, die sie an Stonehenge erinnern. Es ist eine Art Friedhof. Ein übergroßer Rabe beobachtet sie und greift sie an, als sie den Friedhof verlassen wollen. Dann taucht der Schwarze Tod

auf, der ihnen befiehlt, ein Grab für einen gewissen John Sinclair auszuheben.

John erhält unterdessen einen Anruf von einem Geheimdienstler, der etwas über das Buch der grausamen Träume erfahren hat. John trifft sich mit ihm. Hexen greifen an und töten den Mann, doch er kann John noch verraten, daß sich das Buch bei den Hexen auf dem Brocken im Harz befindet. Dazu hat der Mann ein Bild von Karin Mallmann in der Tasche, die vom Schwarzen Tod ermordet wurde. Gleichzeitig erhält Will Mallmann durch das Foto seiner Frau eine Nachricht von ihr aus dem Totenreich, daß Gefahr droht. John, Suko und Will Mallmann gehen durch einen Tunnel unter der Grenze in die DDR und auf den Brocken, wo sie von Raben angegriffen werden, die den Hexenberg bewachen. Sie wollen nach Gramlage, wo ein Mann namens Hans Bauer ihnen weitere Informationen geben soll. Ein Bauer nimmt sie auf seinem Trecker mit, und es stellt sich heraus, daß dessen Knecht Hans Bauer ist. Die Höhle im Brocken, in der das Buch der grausamen Träume liegt, kennen nur wenige Eingeweihte. Sie ist gut getarnt und wird nicht nur von den Hexen bewacht, sondern auch von einem Ring Schwarzer Magie abgesichert. Deshalb hat der Schwarze Tod das Buch der grausamen Träume den Hexen anvertraut. Hans Bauer und der Bauer Kroger bringen John, Suko und Will Mallmann zur alten Seilbahn, die John in Gang setzt, so daß sie zum Brocken hinauffahren. Doch während der Fahrt werden sie von Hexen angegriffen. Die Hexen trennen die Seile der Bahn durch, und Johns, Sukos und Will Mallmanns Leben hängen nur noch an einem seidenen Faden. Superintendent Sir James Powell will sich in seinem Club mit Sir Andrew treffen, doch der ruft von außerhalb an und bittet Sir James, zu ihm zu kommen. Sir James nimmt ein Taxi. Er merkt bald, daß etwas nicht stimmt, und als sich der Fahrer umdreht, erkennt er den Schwarzen Tod. Dieser bringt ihn zu einer alten Spinnerei, betritt zusammen mit ihm einen aus Tierblut gezeichneten Kreis und ist mit ihm von einer Sekunde zur anderen verschwunden ...

Band 12 - Roman 2: Ein Friedhof am Ende der Welt

Die Hexen am Brocken schaffen es, das Seil der Seilbahn zu kappen, mit der John Sinclair, Suko und Will Mallmann zum Brocken hinauffahren wollten. John verliert beim Absturz seine Beretta, prallt mit dem Kopf auf und verliert das Bewußtsein. Suko geht es nicht viel besser. Auch er wird ohnmächtig, als er in eine Baumkrone stürzt. Will Mallmann überlebt den Seilbahnabsturz ebenfalls und macht sich auf die Suche nach Suko. Da steht der Schwarze Tod vor ihm und sagt, daß er etwas anderes mit ihm vorhat, als ihn zu töten. Für ihn und die anderen Mitglieder des Sinclair-Teams seien bereits Plätze auf dem Friedhof am Ende der Welt reserviert. Dann wird Will Mallmann vom Schwarzen Tod zum Friedhof am Ende der Welt geschafft.

In London sind Bill Conolly und Jane Collins in die Ermittlungen um die Entführung von Sir James eingeschaltet. Der Entführer ist erkannt worden, so daß Jane und Bill wissen, daß der Schwarze Tod für die Entführung verantwortlich ist. Sie fahren zu Bill nach Hause, um dort zu beratschlagen, was zu tun ist. Auf einmal hält der kleine Johnny Conolly einen kleinen schwarzen Totenschädel auf den Händen. Der greift Bill und Jane an. Bevor sie ihn mit Silberkugeln vernichten können, erfahren sie noch von ihm, daß der Schwarze Tod ihn geschickt hat und das Sinclair-Team am Ende sei. Auf dem Friedhof am Ende der Welt seien bereits Mallmann und James Powell in seiner Gewalt, und die Falle für John Sinclair sei auch schon gestellt. Sie wissen jetzt, daß der Schwarze Tod zum großen Schlag gegen das Sinclair-Team ausgeholt hat und daß sie dagegen etwas unternehmen müssen. Dieser Meinung ist auch der kleine atlantische Magier Myxin, der plötzlich bei ihnen auftaucht.

Will Mallmann stößt auf dem Friedhof am Ende der Welt auf die Wissenschaftler Art Cornwall und Sven Jansson. Dann taucht auch Sir James Powell auf. Von den Wissenschaftlern erfahren sie, daß es unmöglich ist, den

Friedhof zu verlassen, weil der riesige Rabe sie davon abhält. Alle bemerken, daß der Rabe nur Will Mallmann anstarrt, und als dieser genauer hinschaut, erkennt er, daß der Rabe die Augen seiner vom Schwarzen Tod ermordeten Frau Karin hat. Als Mallmann auf den Raben zugeht, wird er nicht angegriffen, doch der Rabe weicht ihm aus und krächzt, daß sie alle getötet werden.

Als John aufwacht und angreifende Hexen und Fledermäuse abgeschlagen hat, gelangt er in eine Höhle unter dem Gipfel des Brocken und entdeckt auf einer Art Altar das Buch der grausamen Träume unter dem Würfel des Unheils. Er kann den Würfel nicht bewegen und das Buch nicht an sich nehmen. Im Würfel sieht er Will Mallmann und seinen Chef Sir James Powell in einer Art Urwelt auf einem düsteren Friedhof. Der Seher erscheint und nimmt Buch und Würfel an sich, damit das Gleichgewicht der Kräfte nicht zerstört wird, denn mit dem Buch wäre John zu mächtig geworden. Der Seher überläßt ihm aber die letzten Seiten, auf denen steht, wie der Schwarze Tod vernichtet werden kann: durch einen Bumerang. Aus den letzten Seiten des Buches bildet sich ein silberner Bumerang. Mit ihm vernichtet John die restlichen Hexen. Doch bevor er die Höhle verlassen kann, tritt ihm eine Frau entgegen: Karin Mallmann.

Myxin holt Suko, der nach seiner Bewußtlosigkeit durch den Fluchttunnel in den Westen zurückkehrt, per Teleportation herbei. Suko soll von ihm zurück zum Brocken teleportiert werden, um nach John zu suchen, während sich Myxin, Bill und Jane auf den Weg ins Reich des Schwarzen Tods unter der Antarktis machen. Sie landen in einer Militärstation in der Antarktis, versorgen sich mit Waffen und nehmen einen Hubschrauber, mit dem sie durch einen breiten Eisspalt hinein ins Reich des Schwarzen Tods fliegen, wo sie von Urzeitvögeln angegriffen werden und abstürzen.

Band 12 - Roman 3: Das letzte Duell

Myxin, Bill Conolly und Jane Collins stoßen auf dem Friedhof am Ende der Welt auf Will Mallmann und Sir James Powell. Suko ist von Myxin zurück in den Harz teleportiert worden, aber auf die falsche Seite der Grenze. Hexen wollen ihn vernichten. Er tötet sie und zwingt die letzte, ihn ins Reich des Schwarzen Tods zu bringen. So ist auch er bei den anderen. John erscheint als letzter mit Karin Mallmann, die voll auf der Seite des Schwarzen Tods steht, inmitten von schwarzen Skeletten, Helfern des Schwarzen Tods, die aus ihren Gräbern auferstanden sind. Der Schwarze Tod erscheint, lähmt Johns Freunde und schleppt John auf einen Berg, wo er ihn töten will. Dazu erscheinen die vier Horror-Reiter, die John in Schach halten sollen, während der Schwarze Tod ihn töten will. Myxin ist nicht gebannt, wie der Schwarze Tod angenommen hat. Er kann sich mit seinen Schwarzen Vampiren in Verbindung setzen. Sie erscheinen und greifen die Skelettdiener des Schwarzen Tods an. Will Mallmann tötet seine untote Frau Karin endgültig mit Silberkugeln. John wird von der Lanze eines Horror-Reiters verwundet. Dann kann er sein Kreuz aktivieren, das die Horror-Reiter vertreibt. Der Schwarze Tod wütet unterdessen unter den Schwarzen Vampiren und erwischt fast auch Myxin, doch der wird von zwei Todesengeln entführt. Dann kann John den Schwarzen Tod endlich mit dem Bumerang aus den letzten Seiten des Buchs der grausamen Träume töten. Mit dem Schwarzen Tod vergeht auch sein Reich. Sie finden sich in der Antarktis wieder, werden vom Militär gefunden und kehren nach England zurück. Myxin ist von Asmodina und ihren Todesengeln, die noch in den Kampf eingegriffen haben, entführt worden.

Band 13 - Roman 1: Asmodinas Todesengel

Myxin und Goran sind von Asmodinas Todesengeln entführt worden. Goran, der Anführer der von den Skelettdienern des Schwarzen Tods vernichteten Schwarzen Vampire, findet sich angekettet in einem Verlies wieder. Er weiß, daß er sterben wird. Asmodina selbst will

ihn pfählen. Dann tauchen Todesengel auf und befreien ihn. Er soll einen Mann auf der Erde aufsuchen, und Goran ist bereit, selbst seinen Meister Myxin zu verraten, wenn er dafür die Freiheit zurückerhält.

Goran fliegt nach London. Auf dem Weg dorthin überfällt er den Piloten einer Cessna in der Luft, dringt ins Cockpit ein und saugt ihn aus. Der Pilot stürzt ab und verbrennt mit seiner explodierenden Maschine.

John Sinclair liegt mit einer Schulterwunde, die er sich bei den Kämpfen auf dem Friedhof am Ende der Welt gegen den Schwarzen Tod zugezogen hat, im Krankenhaus.

Goran erscheint in Johns Krankenzimmer und überbringt Asmodinas Botschaft, daß Myxin stirbt, wenn John sich nicht Asmodina stellt. Goran überreicht John einen roten Kristall, der die Form einer Raute hat. Er soll als Katalysator dienen, durch den John in die Dimension Asmodinas gelangt. John weiß nicht, daß dieser Stein bewirkt, daß Johns Geist von seinem Körper getrennt wird und daß er gleichzeitig die Wirkung des Kreuzes aufhebt. Da tauchen zwei Todesengeln auf und töten Goran mit Eichenbolzen, nachdem sie gesehen haben, daß er John Sinclair Asmodinas Botschaft überbracht hat. Von Goran bleibt nur ein Häuflein Asche zurück.

Als John den Kristall mit seinem Kreuz in Berührung bringt, strömen plötzlich fremde Gedanken in sein Gehirn. Er kämpft dagegen an, doch der Kristall hebt die Kräfte des Kreuzes auf, und Johns Geist wird in Asmodinas Dimension geschleudert. Zurück bleibt der leblose Körper John Sinclairs.

Damona King, eine Weiße Hexe und Erbe eines Konzerns, ist auf Einkaufsbummel in London, als sich ihr Talisman, ein schwarzer Stein, meldet und sie auf John Sinclairs Spur führt.

Im Krankenhaus kann Professor Higgins kein Lebenszeichen mehr bei John Sinclair feststellen und alarmiert Scotland Yard. Sir James Powell, Suko und Jane Collins erscheinen sofort und müssen mit ansehen, wie sich Johns Körper von den Füßen an aufzulösen beginnt.

Auch das Kreuz, das Suko John auf die Brust legt, kann den Vorgang nicht aufhalten, so daß Johns Körper verschwindet. Da taucht Damona King in Johns Krankenzimmer auf. Sie beschwört Dämonen, um etwas über John zu erfahren. John ist in Asmodinas Dimension gelandet und findet den angeketteten Myxin, auf dessen Kopf ein stetiger Wassertropfen fällt, die schon sein halbes Gesicht zerstört haben. Myxin sieht aus, als hätte er aufgegeben. Todesengel tauchen auf und bringen die beiden zu Asmodina, die die beiden in eine Arena bringt, wo sie gegen Pantherfrauen und Todesengel um ihr Leben kämpfen sollen.

Als einer der Ärzte, die an Damona Kings Beschwörung teilnehmen, den Ring sprengt, tauchen zwei monsterhafte Pantherfrauen auf. Eine tötet den jungen Arzt Dr. Fryley, dann packen sie Damona King und verschwinden mit ihr. Inzwischen kämpfen John und Myxin in einer Arena in Asmodinas Reich gegen Pantherfrauen und Todesengel. Als sie hoffnungslos in die Enge getrieben werden, taucht Damona King auf. Johns roter Kristall wird zerstört, und durch die freigewordene Kraft des Kreuzes kehren John und Damona King ins Krankenhaus zurück. Myxin dagegen scheint in Raum und Zeit verschollen zu sein.

Band 13 - Roman 2: Das Eisgefängnis

Um John Sinclair zu vernichten, will Asmodina ihm einen ebenbürtigen Gegner entgegenstellen. Sie sucht den Spuk in seinem Reich auf, um ihn zu überreden, die Seele Dr. Tods freizugeben. Der Spuk sträubt sich zunächst, eine Ausnahme zu machen, denn die Seelen in seinem Reich der Schatten sind ein für allemal verloren. Dr. Tod soll sich mit dem Körper des Mafioso und verbrecherischen Wissenschaftlers Solo Morasso vereinen, so daß eine ideale Mischung Mensch-Dämon entsteht, die Sinclair gewachsen ist. Das klingt für den Spuk verlockend, und er willigt schließlich ein.

In Palermo/Sizilien ist Solo Morasso an einem Herzschlag gestorben. Während sein Sarg aus der Kirche getragen

wird, huscht ein Nebelstreif unbemerkt von den Menschen in den Sarg. Es ist die Seele Dr. Tod's, die durch die Nasenlöcher des Toten in den Körper eindringt. Der tote Körper erwacht wieder zum Leben, und Dr. Tod, der wieder einen Körper hat, hört die Stimme seiner Herrin Asmodina, die ihm einhämmert, daß es seine einzige Aufgabe sein wird, mit allen Mitteln John Sinclair zu verfolgen und ihn zur Strecke zu bringen.

Als der Tote aus dem Sarg steigt und den Menschen zuruft, daß Dr. Tod in Solo Morasso wieder zurückgekehrt ist, entsteht eine Panik. Die Mafiosi, die zur Beerdigung gekommen sind, schießen auf ihren ehemaligen Boß, doch dem können die Kugeln nichts anhaben, da er ein Untoter ist. Solo Morasso alias Dr. Tod flieht in Morassos Haus, von wo aus er sein Imperium regierte. Dort gibt es einen Eiskeller, in dem er Experimente mit lebenden Menschen machte, die er jetzt fortsetzen will.

In London liest John Sinclair in der Zeitung von der Auferstehung Solo Morassos. Die Nennung des Namens Dr. Tod elektrisiert ihn. Auch Superintendent Sir James Powell hat den Artikel gelesen und gibt John und Suko den Auftrag, nach Palermo zu fliegen und den Fall zu untersuchen.

In Palermo werden John und Suko von Commissario Bartholo abgeholt. Auf der Fahrt in die Stadt werden sie in einen Unfall verwickelt und entdecken im Unfallauto eine Kiste, in der sich ein Eisblock befindet, in dem ein Mensch eingefroren ist. Es ist der Mafia-Boß Dino Lara, ein Todfeind Solo Morassos, und sie wissen sofort, wer dafür verantwortlich ist.

Morasso erfährt, daß John Sinclair und ein Chinese in Palermo eingetroffen sind und den eingefrorenen Dino Lara entdeckt haben. Er befiehlt seinen Leuten, Sinclair zu ihm zu bringen. Im Keller gibt es auch einzelne Verlieskammern, in denen Morasso tiefgefrorene Menschen aufbewahrt. Eine dieser leeren Kammern ist für John Sinclair bestimmt.

John Sinclair wird im Hotel überfallen und verschleppt. Man bringt ihn in Solo Morassos Eisgefängnis. John sieht die eingefrorenen Menschen in den Kammern und die letzte Kammer, an der sein Name angebracht ist. Dann steht er Solo Morasso alias Dr. Tod gegenüber, der seinen Männern befiehlt, ihn in einen Bottich zu werfen, in dem er eingefroren werden soll. John wehrt sich erfolgreich, er vernichtet noch ein Eismonster, das aus dem Bottich steigt, doch dann wird es im Keller immer kälter, und John weiß, daß er selbst bald auch eingefroren sein wird.

Suko, der Johns Entführung nicht verhindern konnte, alarmiert Commissario Bartholo. Sie dringen in die Villa Solo Morassos ein und können John im letzten Moment retten. Dr. Tod aber ist es gelungen, sich unbemerkt abzusetzen.

Band 13 - Roman 3: Verlies der Angst

Jahrhunderte lang lagen sie in den Hünengräbern friedlich nebeneinander. Germanen und Wikinger. Sie bekämpften sich, und die Wikinger wurden geschlagen. Kurz vor der Niederlage sprach Sadin, ein Diener des großen Gottes Thor, einen schlimmen Fluch aus, der ich irgendwann erfüllen soll.

Die beiden Ganoven Karl Wilden und Bodo Blau haben den Auftrag, aus einem Hünengrab in der Lüneburger Heide die dort versteckten Waffen zu holen. Dabei stürzt Wilden durch ein Loch ins Grab hinein und entdeckt dort mumifizierte Gestalten. Plötzlich hört er eine Stimme, die sagt, daß er die Ruhe der Toten gestört habe und dafür büßen müsse. Er schießt noch auf die lebendig werdenden Toten, doch die Kugeln können ihnen nichts anhaben, und sie erwürgen ihn.

Bodo Blau, der auf seinen Kumpel wartet, sieht eine fürchterliche Gestalt aus dem Grab steigen. Es ist der untote Wikinger Sadin. Blau flüchtet, doch der Flammenspeer Sadins trifft ihn in den Rücken und tötet ihn.

Will Mallmann ist in der Lüneburger Heide hinter Gangstern aus Hamburg her. Es geht um Waffenhandel.

Das BKA hat einen Tip erhalten, daß hier Waffen versteckt sind, die abgeholt werden sollen. Mit Ronald Hansen, einem Wachtmeister aus Lüneburg, legt er sich auf die Lauer. Doch sie bemerken erst etwas, als Sadin seinen Flammenspeer auf den flüchtenden Bodo Blau schleudert. Mallmann findet den Ganoven Bodo Blau. Er ist tot, und seine Leiche sieht mumifiziert aus. Mallmann packt sie in den Kofferraum seines Wagens und ruft in London an, um John Sinclair zu alarmieren. Der befindet sich noch mit Suko in Palermo, wo John fast von Solo Morasso alias Dr. Tod bei lebendigem Leib eingefroren worden wäre.

Mallmann erreicht ihn dort, und John fliegt mit Suko direkt von Palermo nach Hannover, wo ihn Mallmann abholt.

Mallmann hat immer noch den Toten im Kofferraum, weil er ihn John zeigen will. Doch der Tote wurde durch den Speer des Wikingers Sadin zum Untoten. Er bricht während der Fahrt den Kofferraum auf und attackiert Suko. John kann ihn mit dem Kreuz vernichten.

In der Lüneburger Heide macht inzwischen eine Schulklasse mit dem Lehrer Rolf Hartmann und demältlichen Fräulein Haupt einen Ausflug zu den Hünengräbern. Die Lehrerin wird von einem Untoten ins Grab gezogen. Niemand von den Kindern und auch Rolf Hartmann hat etwas bemerkt. Sie suchen die Lehrerin, und als der junge Lehrer in dem aufgebrochenen Hünengrab nachschaut, wird plötzlich ein Stein über das Loch gewälzt, und er ist gefangen.

Von dem Heimatforscher Matthias Maurer erfahren John, Suko und Mallmann vom Kampf der Germanen und Wikinger, die in dem Hünengrab bestattet sind, und dem Fluch, den Sadin, der Wikinger, ausgesprochen haben soll. Sie machen sich auf den Weg zum Hünengrab, um dem Spuk der Untoten ein Ende zu bereiten. Sie treffen auf die Schulkinder, von denen sie erfahren, daß ihre beiden Lehrer spurlos verschwunden sind. Will Mallmann bringt die Kinder in Sicherheit. John macht sich daran, das Hünengrab zu untersuchen. Suko bleibt zurück, um eingreifen zu können, wenn John in eine Falle gerät. John wird

tatsächlich von den untoten Wikingern überrascht und ausgeschaltet. Sadin will ihn mit den Flammenspeeren der Wikinger töten lassen.

Suko wartet eine Weile, dann sieht er plötzlich die Lehrerin und den Lehrer, die nicht bei Verstand zu sein scheinen, und folgt ihnen ins Hünengrab, bis er vor den untoten Wikingern steht. Er muß gegen sie kämpfen, und auch die beiden Lehrer, die von den Untoten beeinflusst sind, greifen Suko an.

Sadin will jetzt eine Entscheidungsschlacht zwischen den untoten Wikingern und den untoten Germanen. Da spürt John, wie sein Kreuz zu reagieren beginnt. Er kann sich und Suko befreien, und zusammen mit dem zurückgekehrten Will Mallmann vernichten sie die Untoten. Sadin wird von Thor als Versager bestraft und mit dem Hammer erschlagen.

Band 14 - Roman 1: Die grausamen Ritter

In Schottland überfallen Skelette in Ritterrüstungen einsame Farmen und töten alles Lebende. Die Brüder Ben und Tom Dwyer stellen sich ihnen entgegen, können aber mit normalen Kugeln nichts gegen sie ausrichten und werden mit Schwert und Lanze von ihnen getötet.

In Johns Apartment hört Mrs. Petterson, Johns Raumpflegerin, Stimmen und stellt fest, daß sie aus dem Schrank kommen, in dem der Kelch des Feuers steht. Sie öffnet ihn, und als sie in den Kelch hineinschaut, sieht sie dort in einem durcheinanderquirlenden Nebel einen kleinen Mann mit grünlicher Hautfarbe, der an Händen und Füßen angekettet ist. Entsetzt geht sie nach nebenan und alarmiert Suko. Suko schaut ebenfalls in den Kelch und erkennt Myxin, den kleinen atlantischen Magier. Myxin kann Suko nicht hören, er warnt nur immer wieder vor einem Rufus und den grausamen Rittern, die Asmodina erweckt hat und die das Grauen bringen würden.

Suko informiert John, der in seinem Büro im Yard ist. Gleichzeitig hat auch Superintendent Powell Berichte aus Schottland erhalten, in denen es um mordende Ritter geht,

die einsame Farmen und Gehöfte überfallen.

Sir James schickt John und Suko nach Schottland. Sukos Freundin Shao fährt ebenfalls mit. Dicht vor ihrem Ziel geraten sie in einen Überfall der Ritter auf einem Motorway, und John kann eines der Monster töten, das zu Staub zerfällt, nachdem es vom silbernen Bumerang geköpft wurde.

Die grausamen Ritter kehren mit ihrem Anführer Rufus auf die Burg zurück, in der sie hausen. Sie haben einen Gefangenen, den kleinen atlantischen Magier Myxin. Myxin ist von Asmodina gedemütigt worden. Er hat sie angefleht, ihn zu töten, doch sie wollte ihn leiden sehen, indem er den Lakai für untergeordnete Dämonen wie den mordenden Rittern spielen mußte. Myxin sieht bei der Rückkehr der Ritter, daß einer von ihnen fehlt. Die Ritter leben in Särgen, die in Nischen stehen, in denen man sie vor Hunderten vor Jahren einmauerte, bis sie von Asmodina befreit wurden.

John, Suko und Shao erreichen den Ort Gulbine, in dem sich die Menschen seltsam benehmen. Sie sehen auch keine Kinder. John sucht den Schäfer Rocco auf, der einen Angriff der Ritter überlebt hat. Von Rocco erfährt John, daß die Einwohner von Gulbine unter dem Bann des Drachen Barrabas stehen, und er erzählt ihm auch die Geschichte der grausamen Ritter.

Als die Zeit der Kreuzzüge begann, sammelte man auch in Schottland die besten Ritter, um das Heilige Grab zu verteidigen. Viele folgten dem Ruf, nur wenige weigerten sich. Zu den letzteren gehörten die Ritter um Rufus, ihren Anführer. Sie hatten schon immer ein ausschweifendes Leben geführt, überhaupt nicht nach dem Ehrenkodex der Ritter. Sie raubten, mordeten und brandschatzten. Schon bald waren sie verschrien. Die Menschen im Land hatten Angst vor ihnen, und als die meisten Ritter zu den Kreuzzügen aufbrachen, war kaum jemand da, der die Zurückgebliebenen gegen den Terror von Rufus' Rittern verteidigte. Es wurde eine schlimme Zeit, die Ritter um Rufus trieben es ärger und ärger. Sie lästerten Gott und ver-

bündeten sich mit dem Teufel. In ihrer Burg fanden schlimme Dinge statt. Man sprach nur hinter vorgehaltener Hand davon, denn Zeugen gab es kaum. Viele starben einen schrecklichen Tod. Sie stellten Kreuze verkehrt herum auf und zündeten sie an. Wenn das Fanal des Satans leuchtete, dann wußten die Menschen Bescheid, daß die Ritter wieder ihre schlimmen Feste feierten. Als die anderen Ritter vom Kreuzzug zurückkehrten, fanden sie ein Chaos vor. Niedergebrannte Dörfer, verwüstete Felder und getötete Menschen. Nach einem Dankgottesdienst brachen die zurückgekehrten Kreuzritter zu einer Strafexpedition auf. Als sie die Burg erreichten, waren Rufus und seine Ritter so gut wie kampfunfähig. Berauscht vom Wein, konnten sie kein Schwert mehr halten. Die Angreifer hatten leichtes Spiel. Widerstand wurde sofort gebrochen, und dann erhielten die Ritter ihre Strafen. Sie wurden bei lebendigem Leibe in Sarkophage gelegt diese stellte man in Nischen und mauerte sie zu. Die Ritter haben bis zum letzten Atemzug geschrien und geflucht. Gnade kannte man nicht. Die Mordbrenner starben, die Burg wurde zerstört. Dann war eines Nachts alles anders. Irgendwie klappte plötzlich am Himmel ein Riß, etwas fiel auf die Erde und landete nahe dem Ort Gulbine. Was es war, darüber kann man nur Vermutungen anstellen, auf jeden Fall kamen die Einwohner des Ortes mit dem Fremden in Berührung, und sie veränderten sich. Sie wurden anders und sprachen vom großen Drachen, der bald erscheinen würde. Eines Tages rissen sie die Kirche ab. Nachdem sie die Kirche dem Erdboden gleichgemacht hatten, zogen sämtliche Dorfbewohner hoch zur Burg der Ritter. Sie waren mit Hacken und Schaufeln bewaffnet. Die Leute hämmerten die Nischen auf, in denen die grausamen Ritter zur letzten Ruhe gebettet lagen, und befreiten diese Teufel. Als Rocco mit seinem Bericht fertig ist, sehen sie, daß vom Dorf herauf eine Menschenmenge zur Hütte kommt. John und Rocco fliehen vor der Übermacht, doch Rocco wird von ihnen erschossen. John flieht weiter auf die Burg, dringt in sie ein und wird fast von einem Ritter getötet.

Myxin taucht plötzlich auf und lenkt den Ritter ab, so daß John ihn mit einer Silberkugel erledigen kann. Dann tauchen die restlichen fünf Ritter auf und kreisen John ein. Suko und Shao, die im Dorf geblieben sind, werden von den Bewohnern angegriffen. Shao kann fliehen. Eine Frau namens Diana Redford versteckt sie bei sich, wird aber selbst gefangengenommen und zu Suko, der den Einwohnern in die Hände gefallen ist, in eine Scheune gesteckt, in der der Drache Barrabas gerade erwacht.

Band 14 - Roman 2: Die Drachensaat

Shao, die im Haus der Redfords von einem Mädchen namens Diana versteckt wurde, wird von deren Mutter mit dem Messer angegriffen, da sie glaubt, daß Shao eine Dienerin des Drachen Barrabas ist. Doch Shao gelingt es, sie vom Gegenteil zu überzeugen. Von Mrs. Redford erfährt Shao, daß die Kinder des Dorfes dem Drachen Barrabas geopfert werden sollen, wenn er erwacht. Barrabas wird ihnen die Lebenskraft aussaugen und sie zu Mumien machen. Dann hören sie draußen ein lautes Krachen, und als Shao vor die Tür läuft, sieht sie, wie die Menschen des Dorfes mit verklärten Gesichtern auf eine Scheune zulaufen, aus der Feuer schlägt und der riesenhafte Kopf eines Drachen ragt.

Suko und Diana Redford erleben in der Scheune das Erwachen des Drachen Barrabas mit. Sie können fliehen, während Barrabas die Scheune sprengt und davonfliegt. Sie stoßen auf Shao und laufen zurück ins Haus der Redfords.

John ist auf der Burg von fünf grausamen Ritter eingekreist und wehrt sich mit Beretta und Bumerang, mit denen er die grausamen Ritter schließlich besiegt, auch Rufus, ihren Anführer, der vom silbernen Bumerang geköpft wird. John zerstört den mächtigen Bann, mit dem Asmodina den atlantischen Magier belegt hat, mit seinem Kreuz. Danach kann Myxin sogar das Kreuz berühren, was beweist, daß er kein Schwarzblüter mehr ist, denn dann hätte das Kreuz ihn vernichtet.

Suko hat sich inzwischen in das Haus des Bürgermeisters Cutler geschlichen und beobachtet im Keller des Hauses, wie ein paar Männer aus Gulbine um ein Steinbassin stehen und warten. Dann steigt jemand daraus hervor. Ein Mensch mit dem Schädel eines Drachen. Suko überlegt, ob er den Drachensmenschen, der niemand anderer als der Bürgermeister King Cutler ist, töten soll, dann denkt er an die verschwundenen Kinder, die er zuerst befreien will. Doch er hat nicht mit Asmodina gerechnet, die plötzlich auftaucht und ihn gefangen nimmt.

John und Myxin kehren ins Dorf zurück, wo sich die Lage zugespitzt hat. Die Drachendiener wollen ihre eigenen Kinder dem Drachen Barrabas opfern, Suko und Shao, die den Drachendienern ebenfalls in die Hände gefallen ist, als sie versucht hat, die Kinder zu befreien, sollen auf einem Scheiterhaufen verbrannt werden. Dann erscheint auch noch Asmodina auf dem Rücken von Barrabas, doch John kann rechtzeitig eingreifen. Mit dem Bumerang vernichtet er den Drachen, Asmodina setzt sich ab, die Drachendiener werden - bis auf ihren Anführer King Cutler, der Drachensmensch, den Shao mit einer Silberkugel tötet - wieder normal.

John, Suko und Shao fahren nach London zurück. Myxin bleibt allein, er muß mit der Tatsache fertig werden, daß er keine magische Kräfte mehr besitzt.

Band 14 - Roman 3: Der Würfel des Unheils

Grenzsoldaten, die am Brocken im Harz auf DDR-Seite stationiert sind, vernehmen ein Grollen im Berg und sehen dann eine Rauchwolke aufsteigen, in der sich das Gesicht Asmodinas zeigt. Das BKA in der Bundesrepublik hört davon, und Will Mallmann informiert John Sinclair, der jedoch deswegen nicht nach Deutschland fahren will. Bill Conolly sucht John auf, bei dem Jane Collins übernachtet hat, und berichtet von einem Ritualmord eines Japaners in London, von dem ihm ein Freund, der Gerichtsmediziner Art Murdock, erzählt hat. Sie suchen Murdock auf, doch der ist bereits ermordet, und John, Bill

und Jane werden von einem untoten Samurai angegriffen, der nicht einmal mit Silberkugeln zu vernichten ist und flieht. Bill befürchtet, daß etwas Schlimmes auf sie zukommen wird und daß Dr. Tod hinter dieser Sache stecken könnte.

Inzwischen hat sich Asmodina in London im Keller einer alten Brauerei mit Dr. Tod getroffen. Sie beschließen, die Mordliga zu gründen, um noch mehr Druck auf ihren großen Gegner John Sinclair ausüben zu können. Um herauszufinden, wo sie die Mitglieder der Mordliga zu suchen haben, hat Asmodina aus dem Brocken den Würfel des Unheils geholt, der dort noch unbeachtet lag, seit John Sinclair das Buch der grausamen Träume unter ihm liegend fand, aus dessen letzten Seiten sich der silberne Bumerang bildete und das der Seher dann an sich nahm. In dem Würfel sehen sie eine gräßliche Gestalt - den Samurai des Satans, der den Namen Tokata trägt. Er ist in Japan unter einem Vulkan gefangen. Er besitzt ein Schwert, das in der Hölle geschmiedet ist.

John Sinclair und Bill Conolly suchen zusammen mit Suko eine Kendo-Schule in Soho auf, um mehr über den untoten Samurai zu erfahren, der ihnen entkommen ist. Ein alter Mann erzählt ihnen vom Samurai des Satans Tokata, der von den Göttergeschwistern Izanagi und Izanami abstammt. Die Geschwister selbst waren Nachkommen von über 700 Göttergenerationen. Die beiden betrieben Unzucht. Sie gebaren ebenfalls zahlreiche Gottheiten. Diese entstanden aus den Augen, den Nasen und den Ohren. Tokata stammt aus den Augen des Geschwisterpaares. Im Gegensatz zu den meisten von den Göttergeschwistern Geborenen wandelte er nicht auf den Pfaden des Guten, sondern schlug den des Bösen ein. Er verbündete sich sehr schnell mit Emma-Hoo, der im Westen Teufel oder Satan genannt wird. Emma-Hoo herrscht über die Jigoku, die Hölle. Er nahm Tokatas Dienste freudig an. Als Dank dafür schmiedete ihm Emma-Hoo im Höllenfeuer ein Samurai-Schwert, das seinen Besitzer unbesiegbar machte. Er und vier andere Samurais, die man die Grausamen Fünf nann-

te, fegten wie der Sturmwind über das Land. Sie töteten wahllos, schändeten und brandschatzten und wurden zur Geißel Japans. Selbst die Götter wollten eines Tages ihrem Treiben nicht mehr tatenlos zusehen. Sie wiesen die Grausamen Fünf in Schranken, aber sie schafften es nicht, sie zu töten, denn Emma-Hoo ließ es nicht zu. So wurden sie nur in unheiliger Erde in einem erloschenen Vulkan vergraben.

Jane Collins gerät unterdessen in den Keller der Brauerei, in dem sich Dr. Tod und Asmodina getroffen haben, und findet den Würfel des Unheils. Bevor sie ihn jedoch an sich nehmen kann, steht sie Dr. Tod und einem untoten Samurai gegenüber, der von Dr. Tod den Befehl erhält, Jane zu töten. Beim Kampf trifft der Samurai mit seinem Schwert den Würfel des Unheils, woraufhin der Samurai zu Asche zerfällt.

John und Suko müssen in der Kendo-Schule ebenfalls gegen zwei untote Samurais kämpfen, die von Suko mit der Dämonenpeitsche vernichtet werden. Dann treffen sie in der verlassenen Brauerei auf Jane Collins und sehen den Würfel des Unheils auf einem Bierfaß stehen. Sie erfahren von Jane, daß Dr. Tod hier ist, als der Würfel plötzlich aufleuchtet, sich auflöst und dann spurlos verschwunden ist. John, Suko und Jane sind gefangen. Sie setzen die Tür des Verlieses in Brand, und als sie die Tür sprengen, steht der vierte Samurai vor ihnen. Diesmal ist es John, der ihn mit Sukos Dämonenpeitsche vernichtet. Sie sehen noch, wie Dr. Tod flieht und können es nicht verhindern.

In Japan bricht der Vulkan auf, und Tokata, der Samurai des Satans, steigt aus seinem Grab.

Band 15 - Roman 1: Dr. Tod's Monsterhöhle

Die Terroristin Pamela Scott, die von der Presse den Namen Lady X erhalten hat, und ihr Kumpan Rudy haben sich in London mit einem Mann Namens Solo Morasso, der sich Dr. Tod nennt, verabredet. Lady X hat ein gefährliches Giftgas gestohlen, das sie auf der Insel Abbey's Island versteckt hat. Hinter diesem Gas ist Dr. Tod her. Als ihr

Kumpan Rudy unvorsichtig ist und den Hafenschuppen zum Rauchen verläßt, wird er von einem Polizisten erkannt, der sofort Scotland Yard benachrichtigt.

Als John Sinclair, der aus Personalmangel Notdienst machen muß, von Chiefinspektor Dennis Hartley angerufen wird, daß man Lady X gesichtet hat, fährt er in den Hafen, wo es zur Auseinandersetzung mit der Terroristin und ihrem Kumpan kommt. Rudy wird erschossen, doch als es auch Lady X an den Kragen gehen soll, taucht plötzlich die unheimliche Gestalt Tokatas, des Samurais des Satans, auf und rettet die Terroristin. John verfolgt sie, kann aber nicht verhindern, daß Lady X mit Tokata und Dr. Tod flieht.

Lady X erfährt von Dr. Tod, daß er vorhat, die Welt in ein Chaos zu stürzen. Als er erzählt, daß er eine Mordliga aus Dämonen schaffen will, glaubt sie ihm nicht, denn sie denkt, daß das Monster, das sie rettete, ein Roboter ist. Erst als Tokata seine Maske abnimmt und Lady X sein verwesenes Gesicht sieht, weiß sie, daß Dr. Tod nicht lügt. Dr. Tod will von ihr wissen, wo sie das gefährliche Giftgas versteckt hat. Sie verrät ihm, daß es auf der kleinen unbewohnten Insel Abbey's Island in der Themsemündung liegt.

Derek Summer und Herby Holl sind Wassersportler, die durch einen Notfall auf Abbey's Island landen. Sie werden von mutierten riesigen Echsen angegriffen und können sich im letzten Moment in eine Hütte retten, in dem ein alter Mann haust. Doch der Mann, der behauptet, erst vor 14 Tagen von seinen Kollegen auf einem Müllschiff auf der Insel abgesetzt worden zu sein, ist erst 31 und in diesen 14 Tagen durch das Giftgas in der Hütte rapide gealtert. Die Männer wollen fliehen, doch Derek Summer wird von einer Echse getötet.

Durch eine gezeichnete Landkarte, die der Terrorist Rudy bei sich getragen hat, findet die Polizei heraus, daß es sich um Abbey's Island dreht. Superintendent Powell schickt John und Suko hin. Sie fliegen mit einem Hubschrauber und sehen das Boot der beiden Wassersportler, als sie auf

der Insel landen. Sie werden sofort mit einer Riesenechse konfrontiert, die John, Suko und den Hubschrauberpiloten angreift und weder mit Silberkugeln noch mit dem silbernen Bumerang auszuschalten ist. Erst, als Suko sich auf ihren Rücken schwingt und ihr die Augen mit dem Messer aussticht, verschwindet das Monster im Meer.

Sie finden die Hütte und sind überrascht, hier auf der Insel auf Menschen zu stoßen. John erfährt von dem Giftgas und ahnt, daß Dr. Tod es darauf abgesehen hat.

Dr. Tod ist mit Tokata und Lady X tatsächlich zu Abbey's Island unterwegs. Im Meer entdecken sie die blinde Riesenechse. Tokata tötet sie, dann gehen sie an Land, um das Giftgas zu holen, das Dr. Tod dazu benutzen will, Scotland Yard anzugreifen. Als Dr. Tod John Sinclair sieht, befiehlt er Tokata, ihn zu töten. John schleudert den Bumerang auf Tokata. Die magische Waffe rasiert den linken Arm des untoten Samurais ab. Dabei fällt der Bumerang jedoch vor Dr. Tods Füße. Er hebt ihn auf und tritt mit Tokata und Lady X den Rückzug an, und John ist entschlossen, sich den Bumerang von Dr. Tod zurückzuholen.

Band 15 - Roman 2: Mr. Mondos Monster

Lady Sarah Goldwyn ist eine dreifache Witwe und wohnt in einem Haus in Mayfair mit ihrem Butler Edgar, der ein ehemaliger Zuchthäusler ist, dem sie eine Chance gegeben hat, ein anständiges Leben zu führen. Lady Sarah liebt alles, was mit Horror zu tun hat, und besitzt eine große Bibliothek mit allem, was von Horror handelt. Als sie an diesem Abend einen Werwolf-Roman liest, hört sie polternde Geräusche in ihrem Haus. Zuerst denkt sie, daß Edgar gestürzt ist, doch als sie nachsieht, findet sie Edgar tot. Jemand hat ihm die Kehle durchgebissen. Sie denkt sofort an einen Werwolf und ruft das zuständige Polizeirevier an. Der Beamte will ihr erst nicht glauben, doch dann fällt ihm ein, daß es bei Scotland Yard eine Spezialabteilung gibt, die er umgehend informiert. John Sinclair fährt zu Sarah Goldwyn und stellt den

Werwolf in ihrem Haus. Bei einem Kampf fallen beide auf der Rückseite des Hauses vom Dach, bevor John den Werwolf mit Silberkugeln töten kann. Der Werwolf verwandelt sich im Tod zu einem Menschen zurück, den John vom Ansehen kennt. Es ist einer der meistgesuchten Verbrecher Englands.

Währenddessen dringen zwei seltsame Männer in Sarah Goldwyns Haus ein. Sie suchen den Werwolf. Mrs. Goldwyn kann es nicht verhindern, daß sie den ahnungslos ins Haus zurückkehrenden John Sinclair niederschlagen und mit ihm davonfahren. Als einzigen Hinweis findet sie ein ovales Schild, auf dem der Name Mr. Mondo steht. Dann erst trifft die Polizei mit Oberinspektor York ein, der sofort Superintendent James Powell informiert, der wiederum Suko und Bill Conolly alarmiert, die sich zu Sarah Goldwyn begeben. Lady Sarah hat schon in Erfahrung gebracht, daß ein Marvin Mondo eine Klinik für psychisch Kranke betreibt, in die John Sinclair wahrscheinlich verschleppt wurde.

John ist tatsächlich von einer Art Robotermenschen in diese Klinik verschleppt worden. Der verrückte Wissenschaftler Marvin Mondo hat ein Serum entwickelt, mit dem er Menschen in Werwölfe verwandeln kann. Die Hölle hat ihm dabei geholfen, und zwar Asmodina, die Tochter des Teufels, die ihn auch mit Dr. Tod zusammenbringt, damit er die dritte Person für seine Mordliga wird. John versucht, sich den Weg aus der Klinik freizukämpfen, doch da taucht der einarmige Tokata und später Lady X auf, die seine Flucht verhindern, und Mr. Mondo setzt John die Werwolfspritze.

Lady Sarah Goldwyn denkt nicht daran, es Bill Conolly und Suko zu überlassen, John Sinclair aus der Klinik zu befreien. Sie fährt mit dem Taxi hin und dringt sogar bis zu Mr. Mondo vor, der zugibt, daß sich John Sinclair in der Klinik befindet. Aber auch Lady Sarah würde die Klinik nicht lebend verlassen, so sagt er.

Doch als eine Alarmlampe in Mondos Büro aufleuchtet,

kann sich Lady Sarah absetzen und heimlich mit der Polizei telefonieren. Der Captain im Polizeirevier aber hält die Anruferin für eine Verrückte und unternimmt nichts. Bill Conolly und Suko haben Superintendent Powell informiert. Dann fahren auch sie zur Klinik, wo sie plötzlich Tokata, den Samurai des Satans sehen ...

Band 15 - Roman 3: Königin der Wölfe

Bill Conolly und Suko, die auf das Gelände der Klinik von Mr. Mondo vorgedrungen sind und Tokata gesehen haben, alarmieren die Polizei, die bald darauf erscheint. Der Captain sagt, er habe schon Minuten vorher von einer Frau namens Sarah Goldwyn aus der Klinik einen Anruf erhalten. Dann sehen sie, wie ein Hubschrauber in die Luft steigt und wegfiegt. Lady Sarah taucht auf, und mit ihr zusammen und der Polizei dringen sie in den Keller der Klinik ein, wo Suko Johns Kreuz findet. Von einem Wärter erfahren sie, daß die Klinik in die Luft gesprengt werden soll. Sie können es im letzten Moment verhindern. Die Fahndung nach dem Hubschrauber erbringt nichts.

In dem Hubschrauber haben Dr. Tod, Mr. Mondo, Lady X und Tokata gesessen. Der durch das Serum zum Werwolf gewordene John Sinclair konnte in den nahen Wald fliehen, bevor sie den Hubschrauber erreichten.

John hört ein Rufen und folgt ihm. Er trifft auf Lupina, die Königin der Wölfe, und muß mit vier anderen Werwölfen darum kämpfen, wer ihr König werden soll. John kann die anderen besiegen und giert danach, an Lupinas Seite als Werwolf zu herrschen.

Johns Freunde sind verzweifelt. Myxin taucht auf und erzählt Jane Collins, daß John zum Werwolf geworden ist. Er hat es durch die Beschwörung eines Dämons erfahren. Jane Collins, die das von Suko in der Klinik gefundene Kreuz mitnimmt, und Myxin machen sich auf die Suche nach John. Bill Conolly und Suko folgen ihnen heimlich. Jane Collins und Myxin treffen auf John und Lupina. Jane kämpft mit dem Kreuz gegen Lupina, doch bevor sie die Werwölfin vernichten kann, wird sie von einem Werwolf

abgelenkt. Lupina flieht, und bevor sie von Bill Conolly und Suko aufgehalten werden kann, taucht der Hubschrauber mit Dr. Tod, Tokata, Mr. Mondo und Lady X auf und nimmt sie an Bord. Jetzt hat Dr. Tod vier von geplanten sechs Mitgliedern seiner Mordliga zusammen. John wird von den Freunden gefangengenommen und mit Handschellen gefesselt. Er wird nach London geschafft, wo ein Blutaustausch vorgenommen wird, der ihn wieder zum Menschen macht.

Band 16 - Roman 1: Der Todesnebel

John Sinclair wird in der Kantine von Scotland Yard über Lautsprecher ausgerufen, daß er zu Superintendent Powell kommen soll. Der berichtet ihm, daß in Lambeth, einem Londoner Vorort, ein 15jähriger Junge durchgedreht ist, mit einem Gewehr einen Mann erschossen hat und nun seine eigene Mutter mit der Waffe bedroht. Sir James zeigt John auch zwei Fotos, die Bill Conolly durch das Fenster der Wohnung geschossen hat. Bill hat sich zufällig in der Gegend befunden, weil er Fotos von den alten Häusern in der Straße machen wollte, die abgerissen werden sollen. Eines der Fotos zeigt das Gesicht des Jungen. Es ist das eines Greises. John fährt sofort zum Ort des Geschehens und trifft dort auf Bill Conolly. Der Junge bedroht immer noch seine Mutter, und John nimmt an, daß er sofort schießen wird, wenn jemand versucht, in die Wohnung einzudringen. Deshalb geht er über den Balkon. Durch die verglaste Balkontür gibt er der Mutter Zeichen, und als sich der Junge umdreht und ihn entdeckt, zeigt John ihm das Kreuz. Der Junge schreit vor Entsetzen auf und weicht zurück, so daß John es wagen kann, die Balkontür einzutreten und in das Zimmer einzudringen. Der Junge weicht bis zur Wand zurück und läßt das Gewehr fallen. Doch bevor John mit ihm reden kann, geht etwas Entsetzliches vor sich. Das Fleisch auf den Knochen des Jungen beginnt sich aufzulösen. Die Ohren fallen ihm ab, die Augen fallen aus den Höhlen, und in wenigen Sekunden wird er zum Skelett.

Nachdem er die Polizei angewiesen hat, das Skelett des Jungen abzutransportieren und kein Wort gegenüber der Presse verlauten zu lassen, wendet er sich an die hysterisch reagierende Mutter, die sich nur langsam beruhigt. Von ihr erfährt er, daß der Junge eine Woche lang bei seiner Tante in dem walisischen Ort Grynexxa verbracht hat und in der letzten Nacht von einem Nebel geredet hätte, der Angst verbreitet. John beschließt daraufhin, nach Grynexxa zu fahren. Bill Conolly will mit von der Partie sein, und John nimmt auch Suko mit.

Die Einwohner von Grynexxa beobachten seit mehreren Tagen eine Wolke, die nur wenige Meilen vom Land entfernt auf dem Meer liegt und sich nicht bewegt. Die beiden Fischer Gard Layton und Billy Hook entschließen sich, hinauszufahren und den Nebel zu untersuchen. Der 80jährige Zybbak warnt sie noch, doch sie hören nicht auf ihn. Als sie durch den Nebel fahren, verändern sich Gard Layton und Billy Hook. Die anderen Menschen in Grynexxa bemerken es bei ihrer Rückkehr zuerst nicht. John, Suko und Bill Conolly sind in Grynexxa eingetroffen. Die Nebelwolke treibt jetzt langsam auf das Dorf zu. Sie sprechen in einer Gaststätte mit dem Bürgermeister, als der Küster des Ortes blutüberströmt hereintaumelt und berichtet, daß Gard Layton den Pfarrer umbringen und die Kirche zerstören will. John gelingt es, den dämonisch veränderten Mann das Kreuz ins Gesicht zu drücken, so daß der Schädel explodiert.

Als Billy Hook zu Hause ist, greift er seine Frau an, die sich zuerst mit dem Kreuz wehrt, das Billy in ein Monster verwandelt. Das Monster will sie mit dem Messer umbringen, doch sie wird im letzten Moment von Suko gerettet, und Bill Conolly tötet das Monster mit einer Silberkugel.

John spricht mit dem Pfarrer und würde das Dorf am liebsten evakuieren, doch dazu ist es jetzt zu spät, denn der unheimliche Nebel nähert sich immer schneller. Sie rufen alle Menschen zusammen, daß sie sich in der Kirche versammeln sollen.

Auch der alte Zybbak hat sich in die Kirche geflüchtet, und er berichtet John, Suko und Bill von einer alten Geschichte, die sich vor hundertfünfzig Jahren ereignet hat: Als der Ort noch in voller Blüte stand und sehr reich war, strandete draußen vor den Klippen ein Schiff. Die Menschen sahen es wohl, aber niemand half, weil es ein französisches Schiff war. Und die Franzosen waren verhaßt. Die Leute standen am Kai und schauten zu, wie das Schiff sank. Menschen, die sich retten wollten, wurden wieder ins Wasser gestoßen, man wollte keine Franzosen an Land haben. Nun, das Schiff sank, aber bevor es unterging, zeigte sich der Kapitän noch einmal an Deck und stieß einen schaurigen Fluch aus. Irgendwann würden sie zurückkommen und grausame Rache nehmen. Ihre Körper starben zwar, aber ihre Seelen würden sich mit den Geistern des Nebels verbünden, und wenn der Tag reif ist, wenn einer sie aus dem Meer holt, dann sollen die Menschen dieses Ortes fürchterlich bestraft werden.

Der Nebel greift die Kirche an. Die Menschen wehren sich mit Kreuzen, doch plötzlich spricht der alte Zybbak mit der Stimme eines Nebelgeistes, von dem sie erfahren, daß Dr. Tod für diesen Nebel verantwortlich ist. Dann tauchen die untoten Schiffbrüchigen auf. John, Suko und Bill kämpfen verzweifelt gegen sie, und erst, als John den untoten Kapitän mit dem Kreuz vernichtet, zieht sich der Nebel plötzlich zurück, und die Menschen von Grynexxa sind gerettet.

Band 16 - Roman 2: Dr. Tods Horror-Insel

Einer Bohrinsel in der Nordsee, die ihre Bohrungen eingestellt hat und bald zurück an Land geschleppt werden soll, nähert sich plötzlich ein unnatürlicher Nebel. Als Mark Brennan, der Boß der Bohrinsel, sieht, wie der Nebel einem seiner Leute das Fleisch vom Körper löst und ihn zum Skelett macht, stürzt er sich in die See und entgeht so dem gleichen Schicksal. Er sieht vom Wasser aus, wie der Nebel die Bohrinsel einhüllt. Im Wasser stößt er auf ein weiteres Skelett, das allerdings abgetrieben wird. Brennan ahnt

nicht, daß dieser seltsame Nebel der Todesnebel Dr. Todds ist und er der einzige sein wird, der von der Besatzung der Bohrinsel überlebt. Er wird von einem Schiff aufgelesen und sieht sich zwei schönen Frauen gegenüber, von denen die eine den Körper eines Wolfes hat. Mark Brennan ist in die Fänge von Dr. Todds Mordliga geraten. Dr. Todds verlangt von ihm, daß er die Bohrungen fortsetzt. Brennan versteht das nicht, denn an dieser Stelle ist kein Öl mehr vorhanden. Doch wenn er sich weigert, wird ihm Tokata, der Samurai des Satans, den Kopf abschlagen. Dr. Todds erklärt ihm, daß er einen Toten aus seinem Grab unter der Nordsee befreien will, der wieder zum Leben erwachen wird, wenn er ihm den Pflock aus der Brust zieht.

John Sinclair erfährt inzwischen, daß an der Ostküste Englands Menschenknochen an Land getrieben wurden. Er fährt sofort hin, und Dr. Peters, ein Experte für Strömungstheorie, sagt ihm, daß die Knochen nur von einer Bohrinsel hierher getrieben worden sein können. Superintendent Powell setzt eine Aktion der Marine in Gang, und John Sinclair soll mit einem Hubschrauber die Bohrinsel anfliegen, die von einer Nebelwolke umgeben ist. Da nur sein Kreuz Schutz gegen den Todesnebel bietet, nimmt er weder Suko noch Bill Conolly mit. Doch die beiden denken nicht daran, tatenlos in London zurückzubleiben. Sie fahren an die Küste, wo auf einem Flugplatz eine kleine Maschine für sie bereit steht.

Als John die Bohrinsel erreicht, fliegt der Pilot Gordon Granada in den Todesnebel hinein und wird zum Skelett, das John angreift. Er kann es mit dem Kreuz vernichten, muß dann jedoch mit dem Hubschrauber notlanden und kann sich in ein Schlauchboot retten, mit dem er zur Bohrinsel rudert. Doch bevor er sie erreicht, ertönt aus der Tiefe ein mächtiges Grollen wie bei einem See- oder Erdbeben. Wenig später wird das Meer aufgewühlt. John wird zum Spielball der Naturgewalten. Als er schließlich die Bohrinsel erreicht, sieht er, wie Tokata von der Plattform ins Meer hechtet.

Durch die Bohrung ist inzwischen der Sarkophag Vampiro-del-mars, des Kaisers der Vampire, freigelegt worden. Tokata taucht hinab in die See, um den Supervampir aus seinem Grab zu holen. Er bringt ihn auf das unter der Bohrinsel vertäute Schiff, das inzwischen auch von John Sinclair geentert wurde, der nun Augenzeuge wird, wie Dr. Tod den Pflock aus der Brust des Riesenvampirs zieht, so daß Vampiro-del-mar wieder erwacht.

Als der Vampir Mark Brennan als erstes Opfer aussaugen will, greift John Sinclair ein. Doch gegen die Mordliga steht er auf verlorenem Posten und wird auf dem Schiff zum Gejagten, während Vampiro-del-mar Mark Brennan aussaugt und dieser ebenfalls zum Vampir wird. Brennan greift John an, doch dieser wehrt ihn mit Kreuz und Silberdolch ab und erlöst ihn von seinem untoten Dasein. Als John merkt, daß Dr. Tod das Schiff mit einer Zeitbombe in die Luft sprengen will, bleibt ihm keine andere Wahl, als sich ins Meer zu hechten, bevor das Schiff explodiert und untergeht.

Bill Conolly und Suko haben ein Flugzeug mit Schwimmern gemietet, mit dem sie zur Bohrinsel hinausfliegen. Sie treffen rechtzeitig ein, so daß sie John Sinclair aus den Fluten retten können. Die Mordliga setzt sich mit Hilfe des Würfels des Unheils ab, nun um ein weiteres Mitglied stärker.

Band 16 - Roman 3: Der Moloch

Während John, Suko und Bill Conolly im Yard über ihr Vorgehen gegen die Mordliga diskutieren, wollen Jane Collins und Shao Sheila Conolly besuchen. Auf der Fahrt dorthin versperrt ihnen ein Leichenwagen den Weg. Shao wird von dem Fahrer des Leichenwagens niedergeschlagen, und er will sie ermorden, doch er wird von einem Lkw-Fahrer gestört und flüchtet mit Jane Collins, auf die er es wegen ihrer blonden Haare abgesehen hat.

Sheila ruft John im Yard an und alarmiert die Freunde, weil Sheila und Shao immer noch nicht bei ihr eingetroffen sind. John löst eine Fahndung aus, die jedoch nichts ergibt, bis

sich ein Lkw-Fahrer meldet, der die bewußtlose Shao gefunden hat. Von Shao erfahren sie Einzelheiten und stoßen auf den Bestattungsunternehmer Costello, dem der Leichenwagen gehört. Sie kennen den Namen, denn Logan Costello ist der Mafia-Boß von London. Das Bestattungsinstitut wird von seinem Bruder Ennio geführt, den John und Bill aufsuchen. Sie gehen jedoch in eine Falle und werden von Ireus, dem Fahrer Costellos, der auch Jane Collins entführt hat, und Ennio Costello ausgeschaltet. Sie erfahren noch, daß die beiden für einen Dämon arbeiten, der sich der Moloch nennt. Dieser braucht sieben blonde Mädchen, um wieder zu erstarken. Jane Collins war die siebte. Ennio Costello, der sich hinter seinem Bruder Logan zurückgesetzt fühlt, will durch den Moloch an die Macht gelangen. Costello will John und Bill ermorden, doch im letzten Moment taucht Suko auf, der noch bei Shao im Krankenhaus geblieben war, und verhindert es. Nachdem Costello sieht, daß er verloren hat, verrät er ihnen noch den Aufenthalt von Jane Collins und richtet sich dann selbst mit einer Kugel.

Jane findet sich mit sechs anderen Mädchen, blond wie sie, in der Red Light Nachtbar in Soho wieder, wo sie dem Moloch geopfert werden soll. Der Moloch beginnt, seine ersten Opfer mittels eines Stabes auszusaugen, die danach schrumpfen und zu Mumien werden.

John gelingt es, Jane im letzten Moment zu retten. Der Moloch und sein Diener Ireus sterben in den Gasflammen, in denen sie John rösten wollten.

Band 17 - Roman 1: Im Land des Vampirs

Jan Ziegler, ein Privatdetektiv, führt John in das Labor einer Fabrik der Fariac Cosmetics, weil er dort etwas entdeckt hat: Menschenblut in großen Glasbehältern. Ziegler führt John auch noch zu einer Wand, die aus einem riesigen Mosaik besteht. Das Mosaik zeigt vier Menschen. Zwei Frauen mit dunklen Haaren und großen Augen stehen so, daß sie zu zwei Männern hochschauen, von denen nur die Köpfe und Schultern zu sehen sind. Und diese Männer

sind Vampire. Das Mosaik scheint von innen her beleuchtet zu werden. Als John das Mosaik berührt, taucht seine Hand hinein. Er hat das Gefühl, in Quecksilber zu greifen. Er will sich noch zurückwerfen, doch die Wand zieht ihn förmlich in sich hinein. Zu spät hat er gemerkt, daß dieses Mosaik ein Dimensionstor ist.

Als Ziegler merkt, daß John Sinclair spurlos verschwunden ist, bekommt er Angst und will das Labor verlassen. Er merkt nicht, daß er bereits beobachtet wird. Eine Gestalt in einer roten Kutte ermordet ihn mit einem Messer und wirft seine Leiche in die Themse, wo sie später von der Wasserschutzpolizei gefunden wird.

John ist inzwischen in der Vergangenheit am Rhein gelandet. Mitte des 17. Jahrhunderts. Er sieht, wie ein Zigeunerwagen, auf dessen Bock eine junge Frau sitzt, von Reitern bedrängt wird. John Sinclair kann die durchgehenden Pferde aufhalten und erfährt von der jungen Frau, die sich als Ilona vorstellt, daß auf der Burg über dem Rhein der Graf Fariac haust, der ein Vampir sein soll. Er lernt auch Ilonas Vater kennen, der sich als Stephan Marek vorstellt, und John Sinclair ahnt, daß er einen Vorfahr des Pfählers Frantisek Marek vor sich hat. Stephan Marek und seine Tochter Ilona sind auf der Suche nach Mareks Sohn Karel. Noch in der Nacht werden sie von großen Vampirfledermäusen angegriffen, aber John und Stephan Marek können sie zurückschlagen.

In London findet die River Police inzwischen die Leiche Zieglers, und Scotland Yard erfährt davon. Johns Bentley wird im Hafen gefunden, wo die Labors von Fariac Cosmetics liegen. Sir James Powell ruft Suko, Bill Conolly und Jane Collins zusammen, um nach John zu suchen. Sie haben die Fariac Cosmetics als Anhaltspunkt, das ist aber alles.

In der Vergangenheit treffen die Mareks und John in einem Gasthaus Karel Marek, der als fahrender Sänger unterwegs ist.

Dann tauchen die Männer auf, die Ilona schon am vergangenen Tag bedrängt haben. Sie wollen Ilona mitnehmen

und sie auf die Burg zum Vampirgrafen bringen. John versucht das zu verhindern, doch gegen die Übermacht hat er keine Chance und wird zusammengeschlagen. Als er aufwacht, haben die Häscher Ilona mitgenommen.

John und die Mareks beschließen, auf die Burg zu gehen und Ilona zu befreien. Sie lassen sich über den Rhein setzen, werden dabei wieder von Fledermausvampiren angegriffen und können sie zurückschlagen.

Ilona steht inzwischen auf der Burg der Gräfin Katharina Fariac gegenüber. Sie ist eine Vampirin und hat Angst vor Ilonas kleinem Kreuz, das sie an einer Kette um den Hals trägt. Sie verlangt, daß Ilona das Kreuz wegwirft, dann führt sie Ilona zu einem gläsernen Podest in einem großen Raum. Durch das Glas kann Ilona den Vampirgrafen Fariac in seinem Sarg sehen. Noch schläft er. Doch bald soll Ilona ihm als Opfer zugeführt werden. Die Gräfin läßt Ilona baden und für die Begegnung mit Graf Fariac von dem stummen Mädchen Brunhilde herrichten.

John Sinclair und die Mareks dringen in die Burg ein. Dabei werden sie überrascht. Der alte Stephan Marek wird von einem Wächter mit dem Schwert getötet, und dann wird zur Jagd auf John und Karel Marek geblasen ...

Band 17 - Roman 2: Schreie in der Horror-Gruft

Vergangenheit: Kurz nach dem 30jährigen Krieg in einer Burg am Rhein gegenüber dem Loreley-Felsen. John Sinclair und Karel Marek wollen Ilona befreien. Doch nachdem Karels Vater Stephan Marek von einem Schergen mit dem Schwert getötet wurde, sind die Männer des Vampirgrafen hinter ihnen her. Sie flüchten in ein Verlies, in dem die Vampire des Grafen den Tag verbringen. Sie können sie töten und gelangen in den Raum unter dem Glaspodest, wo sich der Sarg des Vampirgrafen befindet, der jedoch leer ist. Sie bauen aus Latten sechs Kreuze, die sie um den Sarg gruppieren, so daß sich der Vampir nicht hierher zurückziehen kann.

Gegenwart: Jane Collins und Bill Conolly suchen Gordon Fariac auf, den Besitzer von Fariac Cosmetics, weil sie ihn

im Verdacht haben, daß er etwas mit Johns Verschwinden zu tun hat. Fariac lädt sie zu einem Betriebsausflug an den Rhein ein, den er mit zehn verdienten Mitarbeitern unternehmen will. Es soll auf eine Burg gegenüber dem Loreley-Felsen gehen, die Fariac gehört.

Vergangenheit: Die Gräfin Fariac will Ilona zu ihrem Mann bringen, doch Ilona hat ihr kleines Kreuz nicht weggeworfen und hält sich die Vampirin damit vom Leib. Erst als die stumme Dienerin Brunhilde ihr das Kreuz wegnimmt, erlähmt Ilonas Widerstand, und sie läßt sich zum Vampir-Grafen bringen, der sie mit fünf seiner Dienerinnen, die ebenfalls Vampire sind, erwartet. Und Fariac gibt ihr den Vampirkuß, saugt sie aus und macht sie zur Vampirin.

Gegenwart: Am Rhein angekommen, treffen Bill Conolly und Jane Collins zufällig auf Will Mallmann, den Kommissar vom BKA, der mit einem Kollegen auf der Jagd nach Bankräubern ist.

Will Mallmann beteiligt sich an der Suche nach John. Er begibt sich noch vor der Fariac-Gruppe auf die Burg, um sich umzusehen. Dabei wird er von einem häßlichen Kerl überrascht, der mit Schlachtmesser und Säge auf ihn losgeht. Mallmann schießt ihn nieder, doch nach einer Weile erhebt sich der Tote wieder.

Suko ist in London geblieben. Er will sich das Labor der Fariac Cosmetics im Hafen ansehen, wo John verschwunden ist. Shao begleitet ihn. Sie bleibt draußen, während Suko ins Labor eindringt, die Gefäße mit Blut entdeckt und auch die Wand mit dem Mosaik, das zwei Vampire zeigt, die sich ähneln wie ein Ei dem anderen. Und er sieht, wie sich das Bild des einen plötzlich auflöst.

Der Wächter des Labors, der auch schon den Privatdetektiv Ziegler umgebracht hat, hat Suko und Shao entdeckt und entschließt sich, zuerst Shao zu töten. Doch Shaos Sturzhelm lenkt den Messerhieb ab. Dennoch verliert sie das Bewußtsein, und der Mörder wendet sich dem Labor zu, um sich Suko vorzunehmen. Die Bewußtlose will er danach töten.

Vergangenheit: John Sinclair und Karel Marek kommen zu spät. Ilona ist schon vom Vampir-Grafen Fariac gebissen

und zur Vampirin geworden. John gelingt es, fünf Vampir-Dienerinnen und die Frau des Grafen Fariac zu töten. Als er auch Ilona mit dem Kreuz vernichten will, hört er einen Schrei. Karel hat Graf Fariac gestellt.

Band 17 - Roman 3: Mein Todesurteil

Vergangenheit: Karel Marek pfählt den Grafen Fariac. John Sinclair hört noch den triumphierenden Schrei Karels, da steht ihm plötzlich Ilona Marek als Vampirin gegenüber. Sie greift John an, berührt dabei jedoch sein Kreuz und stirbt. Vor der Mauer der Burg begräbt Karel Marek seine Schwester, und sie holen auch den Leichnam des ermordeten Stephan Marek und betten ihn neben Ilona. Als sie das Grab zugeschaufelt haben, taucht eine riesige Fledermaus auf und verflucht John: »Dein Todesurteil ist gesprochen ...« John weiß nicht, daß es Gordon Fariac ist, der damalige Vampir-König der Skipetaren. John kehrt zurück ins Verlies, in dem er die Vampirinnen getötet hat. Plötzlich verändert sich die Atmosphäre, und John steht den Fariac-Brüdern gegenüber, von denen der eine eigentlich tot sein muß, da er von Karel Marek gepfählt wurde. John merkt gleichzeitig, daß sich noch zwei weitere Personen in dem Verlies aufhalten: Bill Conolly und Will Mallmann. Dann ist plötzlich ein Brausen in seinem Hirn, die Kette mit dem Kreuz rutscht ihm über den Kopf und fällt in die Tiefe, er selbst stürzt in ein schwarzes Loch zwischen den Dimensionen.

Gegenwart: Suko tötet den Wächter des Fariac-Labors, muß aber einen Messerstich am Arm hinnehmen. Er findet draußen die überfallene Shao, fährt mit ihr zum Yard zurück und berichtet Sir James Powell.

Jane Collins und Bill Conolly treffen mit Fariac und den zehn Mitarbeitern auf der Burg ein.

Bill Conolly sieht sich nach Mallmann um. Die beiden geraten in die Gewalt der Vampire, ebenso wie der gerade zuvor materialisierte John.

Jane Collins soll wie Fariacs zehn Mitarbeiter schweren

Rotwein trinken, merkt aber, daß es Blut ist, und kippt es weg. Die zehn werden zu Vampiren. Fariacs Bruder erscheint. Alle wollen Jane an den Kragen, aber mit den Silberkugeln aus ihrer Astra setzt sie drei der frischen Vampire außer Gefecht und kann fliehen, während die Fariac-Brüder ihren Schwur an John in die Tat umsetzen wollen. John soll Vampir-Blut trinken und damit selbst zum Vampir werden.

Bill Conolly, der sich inzwischen von seinen Fesseln befreien konnte, und Jane Collins, die den Weg ins Verlies gefunden hat, leiten den Endkampf ein. Jane sieht plötzlich Johns Kreuz, das in die Gegenwart zurückgekehrt ist. Sie legt es auf Johns Brust, der damit in Sicherheit ist.

Bill Conolly gelingt es, Will Mallmann und John von ihren Fesseln zu befreien, und währenddessen zündet der geflohene Fariac das Schloß an. John und seine Freunde können ins Freie entkommen, die Vampire vergehen im Feuer.

John sieht Fariac fliehen. Die Arme des Vampirs werden zu riesigen Fledermausflügeln. Ehe er in die Lüfte steigt, kann John ihn packen. Er wird von Fariac über den Rhein zum Felsen Loreley getragen, dort vernichtet John ihn mit dem Kreuz. Damit hat er die Gefahr eines weltweiten Vampirismus vorerst gebannt.

Band 18 - Roman 1: Die Schöne aus dem Totenreich

Myxin, der ehemalige Dämon aus Atlantis, ist auf der Suche nach einem Tor zum versunkenen Kontinent. Er will seine von Asmodina geraubten Kräfte wiederfinden. An einem Felsen findet er das Tor, öffnet es mit magischen Atlantis-Worten und geht hinein. Er findet den auch schon seit 10000 Jahren schlafenden Haro, den Boten der Götter, auf einem gläsernen Tisch. Ihn und Kara, das Mädchen aus dem Totenreich, die Tochter eines Propheten, will Myxin als Mitkämpfer gegen Asmodina, die Tochter des Teufels, gewinnen. Doch noch ehe es Myxin gelingt, Haro zu wecken, erscheinen zwei Todesengel Asmodinas, die Myxin gefolgt sind und den Auftrag haben, ihn zu töten. Bevor sie es jedoch tun, erwacht Haro, der Myxin zunächst

für einen Dämon hält, der er ja damals in Atlantis auch war. Doch dann begreift er, daß seine Feinde die Todesengel sind. Er und Myxin senden Hilferufe mit ihren Gedanken aus, und die erreichen Kara und John.

John und Suko untersuchen gerade die Räume von Fariac Cosmetics, der Firma des Vampirs Gordon Fariac, den John vernichtet hat. Noch stehen die großen Blutbehälter im Labor. Doch das geheimnisvolle Mosaik an der Wand, das ein Tor in die Vergangenheit gewesen war, existiert nicht mehr. John ruft Scotland Yard an, daß jemand die Blutbehälter abholen soll. Dann erscheint Kara im Labor durch das Mosaik an der Wand, das zu flimmern beginnt. Suko ist erstarrt und bemerkt nichts. Kara sagt, daß Myxin Johns Hilfe benötigt, und bringt ihn durch Teleportation in eine Höhle, wo Myxin und Haro von den Todesengeln Asmodinas bedroht werden.

John gelingt es, einen der beiden Todesengel mit einer Silberkugel aus der Beretta zu töten, der andere stirbt unter Karas goldenem Schwert, das sie von ihrem Vater geerbt hat, der es wiederum von dem Seher erhalten hat. Dann erzählt Kara, daß sie zwischen den Dimensionen schwebte, seit Atlantis untergegangen ist. Aus zwei Gründen ist sie zur Erde zurückgekehrt: 1. ist die Macht der Dämonen immer stärker geworden, und 2. ist ihr der Trank des Vergessens abhanden gekommen. Jemand hat ihn ihr gestohlen. Und dieser Jemand soll sich auf der Erde befinden. Allein hat sie sich zu schwach gefühlt, den Kampf aufzunehmen. Erst mußte jemand für sie Haro erwecken, und das hat Myxin nun getan.

Es gibt einen Hinweis auf den Trank des Vergessens: im Haus der jammernden Seelen. Dort soll früher ein gefährlicher Druide gewohnt haben, der mit dem Spuk zusammengearbeitet hat. Der Spuk ist der Herrscher im Reich der Schatten, der Wächter über die Seelen der getöteten Dämonen.

Sie begeben sich durch eine Zeitreise zu dem Haus der jammernden Seelen, landen in einem Apartmentblock, in dessen zwei Untergeschossen sich ein Supermarkt befindet.

Doch Kara ist überzeugt, am richtigen Ort zu sein. Suko hat keine Ahnung, wohin John verschwunden ist. Er wartet auf den Lkw, der die Blutbehälter von Graf Fariac abholen soll. Der trifft ein, gleich darauf jedoch ein zweiter Lkw mit Dr. Tod, Tokata, dem Samurai des Satans, und Lady X. Sie wollen das Blut für Vampiro-del-mar, damit dieser erstarkt. Tokata tötet den Fahrer des ersten Lkw und greift Suko an, der jedoch fliehen und Sir James alarmieren kann, der sofort das Gebiet abriegeln läßt. Doch die Beamten finden nichts, bis Sir James auf einem Silo die Gestalt Vampiro-del-mars entdeckt, der gerade einen der Blutbehälter leert, sich in eine riesige Fledermaus verwandelt und verschwindet.

John, Myxin, Kara und Haro begeben sich in den Keller des Supermarktes, um den Druiden zu beschwören, dessen Stöhnen aus allen Wänden zu kommen scheint. Inzwischen sind wieder vier Todesengel eingetroffen. Sie greifen die Freunde an und töten Haro, werden dann jedoch von John und Myxin vernichtet. Im Keller bilden sich in den Wänden plötzlich Risse, aus denen schwarzes Blut quillt. Der Druide leidet. Er fleht Kara an, ihn zu töten. Kara fragt ihn nach dem Trank des Vergessens. Der Druide hat ihn nicht mehr. Asmodis hat ihn ihm wieder weggenommen, und er vermutet, daß sich der Trank jetzt beim Spuk befindet. Immer mehr Blut dringt aus den Wänden und kreist John ein. Er kann sich auf einen Gabelstapler retten. Kara löst sich auf und verschwindet in eine andere Dimension. Dann tut sich der Boden auf, und Khylon, der Druide, erscheint. Asmodina hat ihm die Freiheit versprochen, wenn er John, Myxin und Kara tötet. Das Kreuz vernichtet Khylon.

Myxin und Kara wollen zusammenbleiben und gemeinsam die Dämonen bekämpfen. Sie verabschieden sich von John, wollen aber jederzeit für ihn da sein. John stellt fest, daß er sich in Leeds befindet, und ruft in London bei Suko an, von dem er erfährt, daß Vampiro-del-mar erstarkt ist.

In einem abgelegenen Kloster in Tibet steht der goldene Buddha. Im Gegensatz zum wahren Buddha ist er dem Bösen zugewandt. Seine dämonischen Diener haben goldene Köpfe. Im Auftrag von Dr. Tod dringen zwei Diebe ins Kloster ein, um die Augen des goldenen Buddha, die aus grünen Edelsteinen bestehen, zu stehlen. Es gelingt ihnen auch, doch nur einer von ihnen kann mit den Steinen nach Katmandu, der Hauptstadt Nepals fliehen, wo er sie einem Mittelmann übergeben will. Dr. Tod hofft, durch die Augen des Buddha seine Macht noch stärken zu können.

Ein tibetanischer Mönch, der bereits seit Jahren in London wohnt, bittet Suko um Hilfe. Seine Brüder in Tibet befürchten, daß der goldene Buddha wieder aktiv wird, wenn seine Augen nicht vernichtet werden.

John Sinclair und Suko fliegen nach Katmandu, um die Steine aufzutreiben und den goldenen Buddha zu vernichten. In einem buddhistischen Tempel in Katmandu erhält Suko für seinen Kampf vom Abt Brahdana den Stab Buddhas. Mit ihm kann er die Zeit für fünf Sekunden anhalten, wenn er das Wort »Topar« ruft. Dann erstarrt alles in seiner Umgebung für fünf Sekunden, und der Träger des Stabs kann sich als einziger bewegen.

John und Suko geraten zwischen die Fronten der Jünger des goldenen Buddha und den drei Mitgliedern der Mordliga Lady X, Mr. Mondo und Tokata. Im Kloster des goldenen Buddha kommt es zum Kampf. Der goldene Buddha, dessen Diener die Edelsteinaugen zurückgeholt und ihm wieder eingesetzt haben, stirbt durch Tokatas Schwert. Doch als Tokata die Edelsteine an sich nehmen will, zerfallen sie zu Staub. Tokata hätte sie an sich nehmen müssen, bevor er den goldenen Buddha tötete.

John und Suko gelingt es danach, die Mordliga in die Flucht zu schlagen. Suko darf seine neue Waffe, den Stab Buddhas, behalten.

Band 18 - Roman 3: Der Gigant von Atlantis

In London tauchen plötzlich Monstermenschen auf. Sie haben statt eines menschlichen Kopfes einen Schädel mit

grünen Schuppen und einem nach oben gebogenen Horn, das an Nashörner erinnert. John spürt einige auf und kann sie mit Silberkugeln töten. Bei ihnen findet er eine kleine metallene Figur, die genau wie die Monster aussieht.

Gleichzeitig erwirbt auch Lady Sarah Goldwyn auf dem Flohmarkt an der Portobello Road eine kleine Figur mit Nashornkopf. Ein Nashornmonster in Menschengröße will ihr die Figur entwenden, doch Lady Sarah kann sich wehren und will die Figur zu John Sinclair nach Scotland Yard bringen. Dort wird sie wieder von einem Mann überfallen, und diesmal gelingt es, ihr die Figur zu entwenden.

John Sinclair hat seine Figur inzwischen im Yard von einem Metallurgen untersuchen lassen und muß erfahren, daß das Metall auf der Erde unbekannt ist. Bei den Monstern hat er einen Artikel in einem New Yorker Magazin über Chiimal, den Giganten aus Atlantis, gelesen. Er ruft bei der Redaktion an und erkundigt sich nach dem Autor. Es ist ein Reporter namens Julio Valdez, und zu Johns Überraschung soll er sich in London aufhalten.

Als John danach Lady Sarah treffen will, läßt er seine Figur im Büro zurück und merkt nicht, wie ein schnauzbärtiger Mann sie an sich bringt. Auch Lady Sarah wird die Figur von dem Schnauzbärtigen gestohlen, der kein anderer als Julio Valdez ist.

John verfolgt ihn, kann ihn auch stellen und erfährt, daß Valdez jetzt alle sechs Figuren zusammen hat, die er benötigt, um Chiimal aus seinem Felsgrab in den Anden zu erwecken. Dann gelingt es Valdez, zu entkommen.

John und Suko fliegen nach Peru und fahren ins Tal der Götter. Dort soll Chiimal, der Gigant aus Atlantis, aus seinem Felsengefängnis befreit werden. Sie können es nicht verhindern. Das Monster tötet Julio Valdez, der es erweckt hat, dann löst es sich auf.

John und Suko fliegen zurück nach London, wo sie Chiimal erwarten. Myxin taucht mit Kara auf, die den Eisernen Engel zu Hilfe ruft, der früher schon Monster in Atlantis gejagt hat. Am Ufer der Themse tötet der Eiserne

Engel Chiimal mit dem Schwert des Lichts. Er, Myxin und Kara verschwinden wieder.

Band 19 - Roman 1: Desteros Rache

Destero, der Dämonenhenker, entführt den kleinen Johnny Conolly und fordert für seine Freilassung, daß Bill John Sinclair tötet. Bill stimmt zu, denn er sieht keine andere Wahl, seinen Sohn zu retten.

Bill und Sheila rufen John an, der sofort zu ihnen fährt. Bill eröffnet John, daß er ihn töten muß, um Johnny lebend zurückzubekommen. Fast tut er es, doch Sheila schlägt ihm im letzten Augenblick den Arm zur Seite. Gemeinsam beschließen sie, Destero zu täuschen. Sie bitten Ron Garrett, den Maskenbildner beim Yard, eine Wachsleiche von John herzustellen, die sie Destero als den echten Sinclair unterschieben wollen. Sie bahnen sie in Bills Arbeitszimmer auf. Es gelingt zwar, Destero hinters Licht zu führen, doch die Hölle hält sich nie an Abmachungen. Destero läßt Johnny nicht frei. Statt dessen holt Asmodina das gesamte Haus der Conollys ins Pandämonium, wo sich auch der entführte Johnny befindet. Da sich John im Haus versteckt hat, ist er ebenfalls da.

Inzwischen treffen Suko und Shao beim Grundstück der Conollys ein und sehen, daß der Bungalow verschwunden ist. Suko nähert sich dem Loch, wo das Haus gestanden hat, spürt noch einen starken Sog, ist dann ebenfalls verschwunden und erscheint im Bungalow, der sich in einer anderen Dimension befindet, genau in dem Augenblick, als John gegen Destero kämpft. Blitzschnell nimmt John Sukos Stab an sich, hält die Zeit an und entreißt Destero sein Schwert.

Im Endkampf können John, Suko und Bill Johnny retten und den Sieg über Asmodina davontragen. Asmodina entgeht der Vernichtung, weil plötzlich der Spuk auftaucht, sich schützend vor sie stellt und mit ihr verschwindet. John zerhackt den Dämonenhenker mit dessen eigenem Schwert. Es stellt sich heraus, daß Destero ein dämonischer Roboter ist. Als Johns Kreuz auf die Teufelsfratze auf dem

Richtstein fällt, auf dem der kleine Johnny Conolly geopfert werden sollte, wird das Conolly-Haus in die Gegenwart zurückgeschleudert und materialisiert an der alten Stelle.

Band 19 - Roman 2: Die Teufelsuhr

Ende des 19. Jahrhunderts geschehen in dem kleinen Ort Miltonburry in Wales schlimme Dinge. Drei kleine Kinder verschwinden spurlos. Als sich die Männer des Ortes zusammensetzen, sind alle der Meinung, daß nur einer für die Schandtat infrage kommt: der Sonderling Rick Holloway, der in Miltonburry einen kleinen Trödlerladen betreibt und noch nie in der Kirche gesehen wurde. Als der Lehrer des Ortes im Stall Holloways einen Karton mit Kinderkleidung entdeckt, beschließen die Männer, gegen Holloway vorzugehen.

Rick Holloway ahnt inzwischen, daß etwas gegen ihn im Gange ist. Er besitzt eine Standuhr, in die der Teufel eingeschlossen ist. Mit ihm hat Holloway einen Pakt geschlossen: Seelen für den Teufel und als Gegenleistung dafür Macht und Reichtum für Holloway. Der Teufel in der Uhr braucht die Seelen junger Menschen, um sich aus der Uhr befreien zu können. Als die Männer des Dorfes in sein Haus eindringen, erwartet Holloway sie mit einem Gewehr. Er verwundet den Pfarrer mit einer Kugel. Daraufhin schießt der Bürgermeister Holloway nieder, der Sekunden später sein Leben aushaucht. Als sie das Haus nach den verschwundenen Kindern durchsuchen, finden sie hinter der Rückwand eines Schrankes eine Kammer, in der drei weiße Kindersärge stehen. Sie Öffnen sie. Die Kinder, die darin liegen, tragen schwarze Kutten. Sie sind nicht verwest und haben statt Gesichtern Teufelsfratzen. Die Männer begraben die Kinder an einem einsamen Ort an der Küste in unheiligem Boden in der Nähe eines alten Hauses, das irgendeinem reichen Mann aus London gehört, der es nur zweimal im Jahr aufsucht und rauschende Feste feiert. Irgendwann im Zweiten Weltkrieg kauft dieser Mann das Haus im Ort, in dem Holloway gewohnt

hat, und nimmt alle Möbel, darunter auch die Standuhr, mit nach London. Später erbt das Haus der Londoner Antiquitätenhändler Don Mitchell, ebenso die alte Standuhr.

Nadine Berger lädt John Sinclair zu ihrem 30. Geburtstag und gleichzeitig zu ihrer Verlobung ein - in das Haus, in dem sich die Standuhr befindet, die früher dem Teufelsdiener Holloway gehörte, der dem Teufel junge Seelen zuführte. Denn der Antiquitätenhändler Don Mitchell ist Nadine Bergers Verlobter. Im Haus an den Klippen leben die drei zu Monstern gewordenen Kinder. Eines tötet auf dem Fest einen Gast.

John schickt die anderen Gäste weg. Nur John, Nadine Berger, ihr zukünftiger Verlobter Don Mitchell, dessen Schwester Marion sowie der Bürgermeister bleiben. Don Mitchell wird von einem Kind getötet, während John mit dem zurückgekehrten Zombie Holloway kämpft und ihn die Klippen hinabstürzt. Dann kehrt John ins Haus zurück, tötet die drei Teufelskinder und zerhackt die Teufelsuhr, von der alles Unheil ausgeht, mit Desteros Schwert.

Sowohl der Dämon in der Uhr als auch Holloway, der zu Staub zerfällt, sterben. John nimmt Nadine Berger mit nach London. Unterwegs in einem kleinen Hotel schlafen sie miteinander.

Band 19 - Roman 3: Alptraum in Atlantis

In der Vergangenheit in Atlantis. Ein Entscheidungskampf zwischen den mächtigen Dämonen Myxin und dem Schwarzen Tod bahnt sich an. Während Myxin Atlantis nur schwächen will, um es besser zu beherrschen, will der Schwarze Tod den Kontinent gänzlich auslöschen.

Der Eiserne Engel erscheint bei Myxin und will ihn davon überzeugen, daß es ihre einzige Chance ist, zusammen gegen den Schwarzen Tod zu kämpfen. Doch Myxin lehnt ab.

In der Gegenwart sucht Myxin mit John Sinclair ein Haus auf, in dem sich drei Weise aus Atlantis aufhalten sollen. Als John in einem Zimmer die drei Weisen entdeckt, verge-

hen diese plötzlich in einem blauen Licht und werden zu Skeletten. An einem vierten im Raum stehenden Stuhl sehen John und Myxin, daß noch ein vierter Mann im Haus gewesen sein muß, ein Verräter, der die anderen drei auf dem Gewissen hat.

Myxin entdeckt ein Dimensionstor, durch das der Verräter verschwunden sein mußte, und sie beschließen, es zu durchschreiten, um nach Atlantis zu gelangen.

John trifft dort Delios und dessen Tochter Kara. Der Schwarze Tod hat zum entscheidenden Angriff auf Atlantis geblasen, und niemand ist in der Lage, ihn und seine Skelettdiener aufzuhalten.

Kara erhält von ihrem sterbenden Vater das goldene Schwert und den Trank des Vergessens als Erbe.

Zusammen mit dem Eisernen Engel kämpft John gegen die Skelettdiener des Schwarzen Tods und erlebt die Stunden des Untergangs von Atlantis mit. Er sieht, wie Myxin in seinem goldenen Sarg im Meer versinkt. Auf der Suche nach dem Spiegel des Wissens gerät er selbst in einen Kampf zwischen den restlichen Schwarzen Vampiren Myxins und den Anhängern des Schwarzen Tods. Durch das Eingreifen des Sehers und mit Hilfe des Spiegels des Wissens gelingt ihm aber die Rückkehr in die Gegenwart.

Band 20 - Roman 1: Die Rache der Horror-Reiter

Nachdem Asmodina den Platz des Schwarzen Tods nach dessen Vernichtung durch John Sinclair eingenommen hat, will sie sich zur Herrscherin im Reich der Dämonen aufschwingen. Sie will die unzähligen Welten übernehmen, sie ihrem Reich angliedern und sich große Dämonenfürsten Untertan machen. Doch längst nicht alle sehen ihrem Treiben untätig zu. Zu ihnen gehören die vier Erzdämonen, deren Namen in dem Begriff AEBA zusammengefaßt sind. Ihnen muß sich Asmodina zum Verhör stellen. Und die vier Erzdämonen wollen Asmodina zeigen, wie einfach es ist, John Sinclair zu töten. Sie schicken ihre Leibwächter, die Horror-Reiter, aus, die mit Hilfe des besessenen Abtes Don

Alvarez, den sie aus einer Irrenanstalt in der Nähe von Madrid befreien, das Kloster St. Patrick übernehmen wollen. Gleichzeitig erfährt John Sinclair durch Kara und Myxin von dem atlantischen Magier Gordon Essex, dem Verräter, dessen atlantischer Name Sarana lautet und der die drei Weisen aus Atlantis ermordete (19-3). Er ist Bankdirektor, und John sucht ihn auf, um ihn für Kara nach dem Verbleib des Tranks des Vergessens zu befragen. Essex spricht von seinen Verbündeten AEBA, die bereits auf dem Weg zum Kloster St. Patrick sind und planen, John Sinclair dort eine Falle zu stellen, bevor Kara ihn mit ihrem goldenen Schwert köpft und er zu Staub wird. John, Suko, Kara und Myxin machen sich auf, das Kloster vor dem Angriff der Horror-Reiter zu bewahren.

Don Alvarez ist inzwischen als Mönch ins Kloster eingedrungen und ermordet den Abt des Klosters und einen weiteren Bruder.

Auf dem Weg zum Kloster begegnen John und Suko den Horror-Reitern. Sie können ihnen entkommen, obwohl Suko von einem Pferdehuf bewußtlos geschlagen wird.

Im Kloster stehen Bruder Ignatius und die anderen Mönche den Horror-Reitern gegenüber, die sich anschicken, sie zu töten. John Sinclair will es verhindern, wird jedoch überwältigt und an einen Baum gefesselt, wo ihn die Horror-Reiter mit ihren Lanzen durchbohren wollen. Suko kann mit letzter Kraft eine Lanze, die schon auf John zeigt, zur Seite stoßen, nachdem er mit seinem Stab die Zeit angehalten hat, dann bricht er zusammen. Doch Ignatius befreit John von seinen Fesseln. John stellt den teuflischen ehemaligen Abt Don Alvarez und tötet ihn mit seinem Silberdolch, nachdem er zusammen mit Kara die Horror-Reiter vernichtet hat - er mit Desteros Schwert und Kara mit ihrem goldenem Schwert.

Band 20 - Roman 2 - Die Vampir-Flotte

Die Tauchercrew Simon Rocks ist vor der Ostküste Floridas auf der Suche nach versunkenen Schiffen der Spanier, auf denen sie viele Schätze zu finden hoffen. Unter Wasser

schwimmt ihnen ein Kopf mit Vampirzähnen entgegen, aber sie mißachten die Warnung. Dann finden sie ein altes spanisches Schiff, das erstaunlich gut erhalten ist, obwohl es schon seit mehreren hundert Jahren unter Wasser liegen muß. Im Laderaum des Schiffes stoßen sie auf sieben Särge, die aussehen wie neu und nicht von Tang, Algen oder Muscheln überwuchert sind. Simon Rock und sein Begleiter Montana wollen einen Sarg öffnen. Sie merken nicht, wie sich hinter ihnen der Deckel eines Sarges hebt und ein Vampir hervorklettert. Er greift die beiden Taucher an, während sich die anderen Särge öffnen und auch aus ihnen Vampire steigen. Sie töten Montana, der selbst zum Vampir wird. Simon Rock kann noch aus dem Schiff fliehen, aber draußen erwischen den blutenden Mann die Haie ...

James Powell erfährt vom FBI, daß vor Floridas Küste Dr. Tod und die Mordliga wieder aktiv geworden sein sollen. Zusammen mit Bill Conolly und Suko fliegt John Sinclair nach Florida. Bevor er in einer Bar die Sängerin Conchita Duarte befragen kann, wird diese ermordet. John Sinclair findet sie blutüberströmt auf ihrem Bett. Als John einen Blick aus dem Fenster wirft, sieht er ihren Mörder, den Supervampir Vampiro-del-mar. Er und Bill Conolly stellen ihn, doch da taucht ein Hubschrauber mit Mr. Mondo und Lady X auf. Sie hauen Vampiro-del-mar heraus.

Während John die zur Vampirin gewordene Conchita Duarte mit einer Silberkugel von ihrem untoten Dasein erlöst, erobert Lady X mit den anderen Mitgliedern der Mordliga das Schiff der Taucher. Dr. Tod ist mit ihnen hier erschienen, um Vampiro-del-mar einen Gefallen zu tun und ein Vampir-Schiff zu heben, mit dem der Vampir El Sargossa jahrelang in der Karibik Grauen verbreitet hat, bis es einigen mutigen Männern gelang, die Vampire in Särge zu stecken und das Schiff vor der Küste Floridas zu versenken.

Der FBI-Agent Jo Barracuda, der John und seine Freunde unterstützen soll, findet heraus, daß eine Frau, deren Beschreibung auf Lady X paßt, eine Yacht gechartert hat.

John, Bill, Suko und Barracuda fahren ebenfalls aufs Meer hinaus, um nach der Yacht zu suchen, auf der sie die Mordliga vermuten.

Dr. Tod ist es inzwischen gelungen, mit Hilfe des Würfels des Unheils das 300 Jahre alte Segelschiff mit dem Vampir-Piraten El Sargossa und weiteren Vampiren vom Meeresgrund zu bergen. Mit diesen Vampiren will er den Schrecken nach Florida bringen und den Vampirkeim verbreiten.

John und Suko entern das Vampirschiff und vernichten El Sargossa und seine Vampire. Im Kampf verwunden sie Tokata und Vampiro-del-mar, aber sämtliche Mitglieder der Mordliga können fliehen.

Band 20 - Roman 3: Die Seelenburg

Der Druide Pykka, der sich in einer einsam in den Graubündener Bergen gelegenen Burg eingenistet hat, die der Spuk als sein Eigentum ansieht, soll für seinen Frevel mit dem Leben bezahlen. Er kann jedoch vor den Dienern des Spuks fliehen und entschließt sich, mit dem größten Feind des Spuks zu paktieren, weil er sich sonst keine Chance ausrechnet, am Leben zu bleiben. In London trifft er sich mit John Sinclair. Er kann den Oberinspektor noch über die Seelenburg des Spuks in den Schweizer Alpen aufklären, dann sind die Diener des Spuks da und töten ihn. Inzwischen hat der Milliardär Gordon Schreiber, ein Vasall des Spuks, die Burg übernommen und feiert dort mit Freunden schwarze Messen, bei denen auch Menschen getötet werden, deren Seelen dem Spuk zufallen. Schreiber will, daß auch seine Sekretärin Celine Wald daran teilnimmt. Als sie sich weigert und flieht, läßt Schreiber sie von Spukdienern ermorden. Doch Celine hat sich an eine Urlaubsbekannntschaft erinnert, die Detektivin Jane Collins in London. Sie hat noch einen Brief an sie verfaßt, und der Mann, der die sterbende Frau findet, schickt diesen Brief nach London.

Getrennt voneinander fliegen Jane Collins sowie John und Suko in die Schweiz. Dort wird Jane Collins, die als Ersatz

für Celine Wald bei Schreiber anheuert, fast ein Opfer des Spuks, als der Dämonenrichter Maddox sie zum Tode verurteilt. John und Suko können sie im letzten Moment vor einer Opferung retten, Gordon Schreiber aber entkommt.

Band 21 - Roman 1: Ghouls in Manhattan

Im New Yorker Stadtteil Bronx tauchen plötzlich Zombies auf und wollen sich Opfer holen. Doch sie geraten an Unterweltstypen, die sich wehren und die Zombies mit Kopfschüssen töten. Diese Zombies kommen aus dem Central Park und sind Vorboten ihres Herrn Xorron, dessen Erweckung kurz bevorsteht.

Dr. Tod hält sich bereits länger in New York auf. Er hat einen Tip von zwei Ghouls erhalten, daß Xorron im Central Park von New York zu finden sei. Mit Tokata und Lady X findet er im Central Park eine Statue und befiehlt Tokata, sie mit seinem Schwert zu attackieren. Es gelingt Tokata, sie zu zerstören, und aus ihr hervor steigt Xorron, der Herr der Zombies und Ghouls. Gleichzeitig öffnet sich die Erde des Central Parks, und Zombies, Ghouls und andere Monster verlassen ihre Gräber. Sie waren damals vor Hunderten von Jahren zusammen mit Xorron der Erde übergeben worden. Die Monster würden am liebsten sofort auf Jagd nach Menschenblut gehen, doch nachdem Lady X einen von ihnen mit ihrer Maschinenpistole erledigt und Xorron Dr. Tod als Herrn anerkennt, gehorchen sie und verbergen sich in der Kanalisation.

Das Auftauchen der Zombies in der Bronx hat den FBI auf den Plan gerufen. Die G-men Abe Douglas und Jo Barracuda werden mit dem Fall betraut. Barracuda kennt John Sinclair von einem Fall in Miami, als es gegen ein Vampir-Geisterschiff ging, und fordert den Geisterjäger an. John ist von der Nachricht aus New York alarmiert. Sofort denkt er bei den Zombies an Xorron, den Dr. Tod immer noch als letztes Mitglied seiner Mordliga sucht. Er fliegt mit Suko nach New York und erfährt, daß im Central Park bei der zerstörten Statue ein schwarzer Cadillac gesehen wurde. Die Fahndung nach dem Wagen bringt sie auf die

Spur von Dr. Tod, der mit Tokata und Lady X in einem Hotel Unterschlupf gefunden hat. Es kommt zu einem Kampf, in dessen Verlauf die Mitglieder der Mordliga in eine U-Bahn-Station flüchten. Doch bevor John und Suko sie stellen können, verschwinden sie mit Hilfe des Würfels des Unheils.

Währenddessen halten Xorron und die Zombies es in ihrem Blutdurst nicht mehr in der Kanalisation aus. Nachdem sie einen Kanalarbeiter getötet haben, entschließen sie sich, an die Oberfläche zu gehen und sich Blut zu beschaffen. Ein zweiter Kanalarbeiter hat sich retten können und alarmiert die Polizei. John, Suko und Jo Barracuda steigen in die Kanalisation hinunter, finden aber nur die Knochen des Kanalarbeiters. Sie folgen den Spuren der Monster und finden den Schacht, durch den sie an die Oberfläche gegangen sind.

Xorron und seine Zombies und Ghouls sind in ein Theater eingedrungen. Sie töten den schwarzen G-man Jo Barracuda, dann werden sie von John und Suko gestellt und vernichtet. Als John Xorron mit Desteros Schwert angreifen will, sind plötzlich Dr. Tod, Tokata und Lady X wieder da. Lady X feuert mit ihrer MPi auf John, doch Xorron gerät zwischen sie und fängt die Kugeln mit seiner unzerstörbaren Dämonenhaut ab. Durch die Kraft des Würfels des Unheils lösen sie sich in einem rasenden Wirbel auf und setzen sich ab.

John Sinclair hat nicht verhindern können, daß sich Dr. Tod Xorron als letztes Mitglied der Mordliga geholt hat.

Band 21 - Roman 2: Mannequins mit Mörderaugen

Sheila Conolly, Jane Collins und Shao sind nach Paris geflogen, um sich eine groß angekündigte Modenschau anzusehen. Dort sollen auch vier geheimnisvolle Mannequins auftreten, die von ihrer Managerin Brenda Jones vor der Öffentlichkeit versteckt gehalten werden. Viele Reporter und Fotografen sind hinter den vieren her. Unter ihnen der Franzose Jacques Deverell. Er findet die tote Brenda Jones, denn sie wurde von Lady X ermordet. Lady X hat mit den

vier Models ihre eigenen Pläne. Sie läßt sie von Mitgliedern der Mordliga töten und macht sie somit zu Untoten.

Violetta Valeri wird von Vampiro-del-mar zur Vampirin gemacht, Corinna Camacho von Lupina zur Werwölfin. Die von Tokata getötete Angie Hall wird zum Zombie und die von Xorron getötete Karin Bergmann zum Ghoul. Deverell, der die Models ausfindig macht, zahlt seine Neugier mit dem Leben.

Suko und John Sinclair, der gerade von einem anderen Fall nach London zurückgekehrt ist, folgen den Frauen nach Paris. Schon auf dem Flughafen geraten sie an Lady X, die ihre untoten Models mit einem Privatflugzeug nach Paris bringt. Doch Lady X und auch Vampiro-del-mar gelingt es, sich mit den Untoten abzusetzen.

Auf der Modenschau schlägt die Mordliga zu. Mit Gas werden die Zuschauer, unter anderen auch Sheila, Jane, Shao, Suko und John, außer Gefecht gesetzt. Suko kann noch Angie Hall, den Zombie, mit einer Silberkugel töten. Lady X, die John vor dem Lauf ihrer MPi hat, wird selbst Opfer des Gases. Die Vampirin Violetta Valeri hat inzwischen den Ansager der Modenschau ausgesaugt und ihn zum Vampir gemacht. In seinem Blutdurst nimmt er sich die bewußtlose Lady X vor und trinkt ihr Blut, so daß auch Lady X zum Vampir wird. Als Alarm ausgelöst wird und die Wirkung des Gases nachläßt, fliehen die Mitglieder der Mordliga. Sie nehmen sechs ältere und sechs jüngere Frauen - unter ihnen Sheila, Jane und Shao - mit.

Band 21 - Roman 3: Horrortrip zur Schönheitsfarm

In der Nähe von Paris in Clichy liegt die Happy Healthy Schönheitsfarm. Ihr Chef ist Francis Drusian, ein ehemaliger Mitarbeiter der Firma Fariac Cosmetics. Er hat aus dem verschwundenen Vampirblut der Fariacs synthetisches Vampirblut in Tablettenform hergestellt. Nach Einnahme der Tabletten werden Menschen zu Vampiren.

Hierher werden Sheila Conolly, Jane Collins und Shao zusammen mit den anderen auf der Modenschau entführ-

ten Frauen gebracht. Sie sollen Drusian als Versuchskaninchen dienen.

John Sinclair und Suko ahnen, wohin die Frauen gebracht wurden. Der Geheimdienstmann Paul Meurisse fährt sie zur Schönheitsfarm, und John und Suko dringen in die Klinik ein. Es kommt zum Kampf mit den Mitgliedern der Mordliga. Am Ende können John und Suko Sheila, Jane und Shao befreien. Lady X, die nun eine Vampirin ist, setzt die Schönheitsfarm in Brand, und es sieht so aus, als ob Francis Drusian und die drei untoten Models Violetta Valeri, Corinna Camacho und Karin Bergmann in den Flammen umgekommen sind. John hofft auch, daß das Feuer die Vampirpillen vernichtet hat.

Band 22 - Roman 1: Die Werwolf-Elite

In London taucht der Geheimagent Clive Denver überraschend wieder auf. Er hatte den Auftrag, in Sibirien zu spionieren und etwas über den neuen Langstreckenbomber der Sowjetunion herauszufinden. Doch als Denver mit seinem Chef, General Britten, zusammentrifft, verwandelt er sich in einen Werwolf. Er tötet General Brittens Adjutanten, doch bevor auch Britten sein Opfer wird, kann der ihn überraschen und aus dem Raum stoßen, so daß er die Tür hinter ihm zuschlagen und sich in seinem Büro verbarrikadieren kann. Er telefoniert mit Scotland Yard, und Sir James Powell schickt John Sinclair, der den Werwolf zur Strecke bringt. Powell und Britten beschließen, John und Suko auf geheime Mission nach Sibirien zu schicken, um herauszufinden, durch wen Denver zum Werwolf wurde.

Wenig später taucht Lupina, die Königin der Wölfe, an der Hudson Bay in Kanada auf und holt sich einen weiteren Verbündeten, den Holzfäller-Vorarbeiter Rock Dale, der ebenfalls ein Werwolf ist. Mit dem Würfel des Unheils, den ihr Dr. Tod geliehen hat, begibt sie sich nach Sibirien, wo sie die Werwolf-Elite ausbauen will, die dort der Werwolf Oleg Brassow gegründet hat. Brassow war auch derjenige, der Denver zum Werwolf machte. Denver ist aus dem allei-

nigen Grund nach England geschickt worden, um John Sinclair nach Sibirien zu locken, wo Lupina ihn in eine Falle locken und töten will. Brassow ist der Boß eines Gefangenenlagers, in dem als Gefangener auch ein Agent der CIA namens Mark Baxter sitzt. Auch er sollte den neuen Langstreckenbomber ausspionieren.

John Sinclair und Suko werden in Sibirien am Jenissej von einem Piloten, der das Radar unterflogen hat, abgesetzt und von dem jungen Mädchen Jovanka erwartet.

Jovanka bringt sie in ihre Hütte und lockt John in der Sauna in eine Falle, wo ein Werwolf ihn anfällt. John kann ihn mit dem Kreuz vernichten und erfährt, daß der Werwolf Jovankas Bruder Boris ist. Derjenige, der Boris zum Werwolf machte, hat ihr gedroht, Boris zu töten, wenn sie nicht tut, was er sagt.

Jetzt steht Jovanka auf Johns und Sukos Seite. Sie dringen ins Gefangenenlager ein und entdecken, daß es schon von den Werwölfen überfallen wurde. Lupina, Rock Dale und Oleg Brassow haben bereits einige der Wächter gebissen und zu Werwölfen gemacht. Sie wollen auch den Gefangenen Mark Baxter beißen, doch der hat die Gabe, sich für zwei Stunden unsichtbar zu machen und entkommt den Werwölfen.

Im anschließenden Kampf rettet der Unsichtbare John das Leben. Gemeinsam gelingt es ihnen, die meisten Werwölfe zu vernichten, unter ihnen Dale und Brassow. Lupina gelingt es, mittels des Würfels des Unheils zu fliehen. Dann müssen sich auch John, Suko und Mark Baxter absetzen, als die Armee eingreift. Doch auch der Pilot, der sie abholen soll, ist bereits ein Werwolf. Suko kann ihn töten, dann fliegt Mark Baxter die Maschine zurück in die Freiheit. Jovanka bleibt in Sibirien.

Band 22 - Roman 2: Ein schwarzer Tag in meinem Leben

Zwei der drei dämonischen Models von der Schönheitsfarm in Clichy, die Vampirin Violetta Valeri und die Werwölfin Corinna Camacho, konnten dem Feuer, das Lady X gelegt hat, entkommen. Nur die zum Ghoul gewor-

dene Karin Bergmann wurde ein Opfer der Flammen. Die Valeri und die Camacho sinnen auf Rache an John Sinclair. Sie fahren per Anhalter nach London, ermorden den Mann, der sie mitnimmt, und rauben ihn aus, so daß sie über genügend Geldmittel verfügen. Sie wissen, an wen sie sich in London wenden müssen. Von Lady X haben sie erfahren, daß der Mafia-Boß Logan Costello mit der Mordliga zusammenarbeitet.

Logan Costello sichert sich bei Dr. Tod ab. Dieser holt mittels seines Würfels des Unheils ein Mordmonster, eine schuppige grüne Bestie, aus der Welt des Grauens und setzt es auf Nadine Berger an, um sie zu ermorden. Damit will Dr. Tod John Sinclair schwer treffen.

Suko hat in den letzten Tagen seinen Dienst als Inspektor bei Scotland Yard angetreten. In John Sinclairs Büro ist ein zweiter Schreibtisch gestellt worden, so daß sich John jetzt das Büro mit Suko teilt. Suko ist dabei, als John ein Schreiben von Nadine Berger erhält. Sie ist zu Filmaufnahmen in London und will sich mit ihm treffen. Kurz darauf erhält John einen Drohanruf, und er und Suko sind überzeugt davon, die Stimme von Violetta Valeri erkannt zu haben. Also sind die Models doch aus der brennenden Schönheitsfarm entkommen.

Trotz der Gefahr will John die Verabredung mit Nadine Berger einhalten. Er fährt zum Studiogelände und beobachtet zwei Gangster, die Logan Costello geschickt hat, um sicherzugehen, daß es mit der Ermordung von Nadine Berger klappt. John wird Zeuge, wie Nadine von dem grünen Mordmonster angegriffen wird, kann es aber nicht verhindern, weil er von einem der Gangster angeschossen wird. Mit einer Kugel im Bein bricht er zusammen und verliert das Bewußtsein. Erst im Krankenhaus wacht er wieder auf.

Dort wollen ihm die beiden untoten Models endgültig an den Kragen. Doch John und Suko gelingt es, sie mit Kreuz, Beretta und Dämonenpeitsche auszuschalten. Auch das grüne, schuppige Mordmonster fällt einer Silberkugel Johns zum Opfer.

Nadine Berger hat den Angriff des Mordmonsters nicht überstanden. Sie ist tot.

Band 22 - Roman 3: Fenris, der Götterwolf

Nadine Berger ist tot. In ihrem Testament hat sie bestimmt, daß sie in Avoca, Irland, begraben werden möchte, weil sie dort ein paar Jahre bei ihrer Tante Emily verbracht und sich dort immer sehr wohl gefühlt hatte. John Sinclair und Suko fahren zur Beerdigung nach Irland. Bei der Beerdigung geschieht etwas Seltsames: Als der Pfarrer Nadines Sarg mit Weihwasser besprengt, dringt Knurren und Fauchen aus dem Sarg. John drängt nach der Feier darauf, nachzusehen. Im Sarg liegt ein Wolf. Wenig später jedoch sehen sie wieder Nadine darin, und der Pfarrer glaubt an eine Halluzination. John weiß es jedoch besser, und nachdem die Trauergemeinde den Friedhof verlassen hat, sieht er einen Wolf aus der Grube springen und davonjagen. Der Sarg ist zertrümmert.

John erfährt von einem Fluch, in dem die Wölfe und das in der Nähe gelegene Kloster Abbey St. Joanna eine Rolle spielen. In frühen Zeiten ist Fenris, der Götterwolf, in das Gebiet der Kelten und Druiden eingedrungen und hat sich eine Insel der Macht geschaffen. Die Wölfe bemächtigen sich der Seelen der Toten.

Die Menschen bauten das Kloster als Trutzburg gegen die Wölfe. Aufgabe der Nonnen ist es, das Böse von den Menschen fernzuhalten, indem sich eine von ihnen opfert und als Geist in einem Wolfkörper lebt. Jedes Mädchen und jede Frau, die in das Kloster aufgenommen wird, ist über die Aufgabe des Ordens informiert.

Als John einen Wolf mit seinem Kreuz tötet, entfährt dem Körper der Geist der längst verstorbenen Äbtissin Barbara. Die Wölfe werden den Ort Avoca auslöschen, doch die Äbtissin Clarissa ist bereit, sich zu opfern und an die Stelle ihrer Vorgängerin zu treten.

Fenris erscheint und verlangt von ihr, John Sinclair zu töten, doch da erscheint Thor und fordert Fenris auf, nicht

länger der Hölle zu dienen, sondern nach Asgard zurück-zukehren.

Im Dorf haben die Wölfe inzwischen ein paar Männer getötet, als sich John und Fenris gegenüberstehen. Bevor es zu einem entscheidenden Kampf kommen kann, greift wieder Thor ein. Seine Klaue zuckt aus den Wolken und holt Fenris zu sich.

Als John und Suko den Ort Avoca verlassen, begegnet ihnen noch ein Wolf. Er hat ein dichtes, seidiges, rotbraunes Fell und grünlich schimmernde Augen - die Augen von Nadine Berger. Dann verschwindet der Wolf.

Band 23 - Roman 1: Hexenwahn

Gordon Schreiber hat sich mit der Oberhexe Wikka zusammengetan. Sie planen eine Hexenhochzeit, zu der sie den Teufelsschrein brauchen. Er befindet sich in einem verlassenen Haus in London. Mit seinem eigenen Blut, das er auf die Türen tropfen läßt, kann er den Schrein öffnen, auf dessen samtener Rückseite sich das Bildnis des Teufels abzeichnet.

Wikka, die draußen auf Schreiber wartet, wird inzwischen von einem Privatdetektiv mit der Pistole bedroht. Clint Cannon soll die Hexe zu seinem Auftraggeber bringen. Doch Wikka tötet ihn mit den aus ihrer Stirn schießenden grünen Schlangen und erfährt anhand eines Briefes, den er bei sich trägt, daß der Hexenjäger Harold Doyle hinter ihr her ist.

Harold Doyle, ein erfolgreicher Grundstücksmakler, führt den Club der Hexenjäger an, der aus fünf Männern besteht. Er ist zum Hexenjäger geworden, seit sich seine Frau Samantha der Hexe Wikka zugewandt hat und durch sie selbst zur Hexe geworden ist. Die fünf Männer wollen auf einer Müllhalde das Mädchen Celia, das sie für eine Hexe halten, auf einem Scheiterhaufen verbrennen. Bill Conolly erfährt durch Zufall davon, und gemeinsam mit John Sinclair und Suko versucht er, den Mord zu verhindern, da das Opfer keine Hexe ist. Sie können Celia retten. Sie hatte ihrer Freundin Judy Gray helfen wollen, die in Wikkas

Fänge geraten ist, und wurde deshalb als Hexe verdächtigt. Vier der Hexenjäger können fliehen. Ein fünfter wird verwundet und ins Krankenhaus gebracht.

Inzwischen bemerkt Jane Collins, daß sie beobachtet wird. Sie erkennt Gordon Schreiber, der sich an ihr rächen will, weil sie mit verantwortlich für seine Niederlage in der Seelenburg ist. Schreiber gelingt es, sie gefangenzunehmen und auf ein Hausboot an der Themse zu bringen. Dort soll sie bei der Hochzeit von Wikka und Gordon Schreiber zum Opfer für den Teufel werden.

John Sinclair und Suko einerseits und Bill Conolly andererseits wollen getrennt marschieren. John und Suko setzen sich auf die Spur der Hexen, während sich Bill um die Hexenjäger kümmert.

Bill gerät im Haus des Hexenjägers Harold Doyle in eine Falle. Zusammen mit DoYLES Frau Samantha, die eine Hexe ist, wird er in ein Bootshaus gebracht, wo er mit ihr auf einem Floß an einen Pfahl gebunden wird. Es gibt noch weitere drei Flöße, auf denen je eine Hexe an einem Pfahl und auf einem Scheiterhaufen steht. Doyle plant, die brennenden Flöße auf das Hausboot der Hexen zutreiben zu lassen, auf dem die Hexenhochzeit stattfinden soll.

John und Suko suchen Judy Gray auf. Die wird gerade von einem Hexenjäger attackiert, der ihre Wohnung in Brand setzt, so daß Judy aus dem Fenster im vierten Stock springen muß. Da sie eine Hexe ist, stirbt sie nicht. Sie flieht vor John und Suko, die sie jedoch stellen können. Bevor sie durch Johns Kreuz stirbt, erfährt John noch von der Hexenhochzeit.

Da Bill sich nicht meldet, verhören sie den verwundeten Hexenjäger. Er ist ein Neffe von Harold Doyle. John und Suko fahren nach Mayfair zu DoYLES Haus, finden Bills Porsche und entdecken im Keller ein Folterverlies. Doch Bill und Samantha Doyle sind nicht mehr da. Sie erfahren etwas von einem Bootshaus und fahren mit der River Police auf die Themse, wo sie vier brennende Flöße sehen, die von einem Motorboot gezogen werden. Suko rettet den gefesselten Bill Conolly, der Verbrennungen davontägt.

Wikka zerstört das Boot, das die Flöße zieht. Auf ihm sterben die vier Hexenjäger. Die vier Hexen auf den Flößen verbrennen. John stürmt das Hausboot und verhindert im letzten Augenblick, daß Wikka Jane Collins mit ihrem Hexenmesser tötet. Doch Wikka und Gordon Schreiber gelingt die Flucht.

Band 23 - Roman 2: Im Jenseits verurteilt

Der Spuk und Asmodina verbünden sich, um Dr. Tod in seine Schranken zu verweisen. Doch sie wissen nicht, wo sich Solo Morasso verbirgt. Er schützt sich mit dem Todesnebel, den selbst Asmodina nicht durchdringen kann. Sie entschließen sich, John Sinclair zu zwingen, für sie den Aufenthaltsort von Dr. Tod herauszufinden. Dafür schalten sie Logan Costello, den Mafia-Boss von London ein, der eigentlich ein Diener Dr. Tods ist.

Glenda Perkins wird von einem Costello-Gangster entführt, dieser wiederum von einem Dämon getötet, der dann mit Glenda Perkins eine Dimensionsreise antritt und sie ins Reich des Spuks schafft, wo sie von Maddox, dem Dämonenrichter, verurteilt wird, für alle Ewigkeiten in den Dimensionen des Wahnsinns zu vegetieren.

John Sinclair gelingt es mit Hilfe von Myxin, dem kleinen Magier aus Atlantis, und Kara, der Schönen aus dem Totenreich, Asmodina zu beschwören. Er bietet ihr den silbernen Nagel an, mit dem sich Dr. Tod damals selbst tötete. Im Austausch dafür verlangt er Glenda Perkins.

Asmodina stimmt zu, doch als es zum Austausch kommt und ein Diener von Asmodina Glenda Perkins in John Sinclairs Arme wirft, merkt John, daß man ihn mit einer Puppe hereingelegt hat. Er will noch verhindern, daß der Diener den silbernen Nagel, der neben seinem Kreuz liegt, an sich nehmen kann. Er packt den Diener auch, doch der reißt ihn mit sich in eine andere Dimension, während das Kreuz zurückbleibt.

Band 23 - Roman 3: Asmodinas Todeslabyrinth

John Sinclair landet im Reich des Spuks und trifft auf einen Dämon, den er zwingen kann, ihn dorthin zu führen, wo Glenda Perkins gefangengehalten wird. Es ist Asmodinas Todeslabyrinth, eine fürchterliche Welt, in der die Horis, menschenfressende Dämonen, herrschen. Glenda begegnet Jane Collins, die ebenfalls in Asmodinas Todeslabyrinth entführt worden sein soll. Sie ahnt nicht, daß Jane genauso ein Duplikat ist wie die Puppe, die Asmodina John Sinclair als Tausch gegen den silbernen Nagel angedreht hat.

John fällt durch einen Schacht in das Todeslabyrinth. Mit Desteros Schwert, das er bei sich trägt, gelingt es ihm, die Horis zu töten und Glenda klarzumachen, daß die inzwischen von den Dämonen zerfetzte Jane Collins eine Doppelgängerin war.

Inzwischen versuchen Kara und Myxin alles, um John und Glenda aus der Jenseitswelt zurückzuholen. Kara baut mittels ihres Schwertes und des Allsehenden Auges auf Johns Kreuz eine magische Brücke auf, auf der John und Glenda Perkins auf diese Welt zurückgerissen werden.

Band 24 - Roman 1: Ich stieß das Tor zur Hölle auf

Dr. Tod und die Mitglieder der Mordliga planen den Aufstand gegen ihre Herrin Asmodina. Dr. Tod gelingt es, den Spuk auf seine Seite zu ziehen, da es Asmodina nicht einmal fertiggebracht hat, John Sinclair und Glenda Perkins in ihrem Todeslabyrinth gefangen zu halten.

Asmodina wendet sich an ihren Vater Asmodis, doch auch der droht, sie fallenzulassen, wenn sie weitere Niederlagen einsteckt.

Logan Costello läßt währenddessen John Sinclair von drei seiner Gangster auflauern, die ihn niederschlagen, ihm das Kreuz abnehmen und es durch eine wirkungslose Kopie ersetzen. Sie liefern das Kreuz bei Costello ab. Als Lohn werden sie erschossen, damit Sinclair die Spur zu Costello nicht findet.

Gleichzeitig beschwört die Astrologin Tanith in Paris durch ihr Medium Lucille fremde Dimensionen und sieht in ihrer

Kugel, wie John aufs Tor zur Hölle zugezerzt wird. Die Kugel hat eine magische Verbindung zum Kelch des Feuers in Johns Wohnung. Er wird aktiviert, und John wird durch ihn in andere Dimensionen geschleudert, aufs Höllentor gezogen und geht hindurch. Asmodina und Asmodis haben sich zusammengetan, um John zu vernichten. Asmodina schickt zwei Todesengel zu Tanith und Lucille, um sie daran zu hindern, mit John in Verbindung zu treten, doch diese können John noch warnen. Lucille wird von einem Todesengel getötet. Bevor auch Tanith dran ist, tauchen Myxin und Kara auf und töten die beiden Todesengel.

Band 24 - Roman 2: Im Zentrum des Schreckens

Myxin und Kara haben Tanith, die Wahrsagerin, vor den Todesengeln Asmodinas bewahren können. Sie erfahren von Tanith, daß ihre Kugel, mit der sie in andere Dimensionen blicken kann, zum Kelch des Feuers gehört. Ihr erster Besitzer war Nostradamus. Mit einem Dimensionssprung kehren Myxin und Kara mit Tanith und ihrer Kugel nach London zurück in Johns Wohnung, wo Suko und Shao warten. Die Kugel paßt genau in den Kelch des Feuers. Tanith will Nostradamus, dessen Geist durch die Dimensionen wandert und dem früher der Kelch des Feuers und die Kugel gehörten, beschwören, um von ihm zu erfahren, wo John ist. Doch nur das tote Medium Lucille erscheint als Geist und Mittler zu Nostradamus. Sie kann ihnen nicht verraten, wo John Sinclair gelandet ist. Dr. Tod ist nun im Besitz des Kreuzes von John Sinclair. Er hat es sich von Logan Costello geholt. Er ist überzeugt, daß er nun in der Lage ist, Asmodina zu vernichten, und er verspricht dem Spuk, ihm Asmodinas Kopf zu bringen. John befindet sich in der Hölle. Asmodina will ihn töten, aber als Asmodis erfährt, daß Dr. Tod im Besitz von Johns Kreuz ist, befiehlt er seiner Tochter, sich zuerst um diesen zu kümmern. Mit ihren Todesengeln und John verläßt sie die Hölle und taucht über Feuerland auf, wo sie noch Dr. Tod und seine Mordliga vermutet. Im Todesnebel sterben vier von Asmodinas Todesengeln. Über ihnen am Himmel

erscheint der Spuk und sagt Asmodina, daß sich Dr. Tod in seinem Reich aufhält. Asmodina begibt sich mit ihren Todesengeln und John in das Reich des Spuks, um sich Dr. Tod zu holen, der bis auf Tokata seine Mordliga bei sich hat.

Band 24 - Roman 3: Bring mir den Kopf von Asmodina

Dr. Tod trifft mit seiner Mordliga im Reich des Spuks ein. Nur Tokata ist nicht dabei. Er hat sich abgesetzt, um zu verhindern, daß der Goldene Samurai den Fächer der Sonnengöttin Amaterasu findet. Maddox, der Dämonenrichter, empfängt Dr. Tod, und auch der Spuk erscheint und überreicht ihm ein Tablett, auf dem Solo Morasso ihm den Kopf Asmodinas präsentieren soll. Er sagt, daß er sich aus dem Kampf heraushalten wird. Auch Asmodina, ihre Todesengel und John Sinclair begeben sich ins Reich des Spuks. Sofort werden sie von den echsenköpfigen Dienern des Spuks angegriffen, die dieser Dr. Tod als Verstärkung überlassen hat. Viele Todesengel sterben. John Sinclair gelingt es, sich aus den Klauen der Todesengel zu befreien und in einer Höhle Schutz zu suchen. Doch hier stürzt er in die Tiefe und landet in einem Schluchtenlabyrinth.

Asmodina hat den Weg zur Mordliga gefunden. Zuerst trifft sie auf Xorron. Sie verwandelt sich in die Riesenschlange Apep und versucht, Xorron zu verschlingen. Doch sie hat die Kraft des Monsters unterschätzt. Xorron reißt der Schlange die Zunge heraus, und sie verwandelt sich zurück in Asmodina. Dr. Tod taucht auf und schleudert John Sinclairs Kreuz auf sie. Es verfehlt sie jedoch und fällt zu Boden. Asmodina entfacht ein Höllenfeuer aus glühenden Lavasäulen, die Marvin Mondo, den Monstermacher, verschlingen und zu Asche verbrennen. Mit Hilfe seines Würfels des Unheils gelingt es Dr. Tod, das Höllenfeuer zu löschen. Dann schleudert er den silbernen Bumerang auf Asmodina. Sie kann ihm ausweichen, doch als sie schon triumphiert, kehrt der Bumerang zurück und köpft sie. Dr. Tod legt ihren Kopf

auf das Tablett und bringt ihn zum Spuk.

John wird von einem Diener des Spuks angegriffen, kann ihn jedoch in seine Gewalt bringen und zwingt ihn, ihn zum Kampfplatz zu bringen, wo sich Dr. Tod und Asmodina gegenüberstehen. Er trifft auf Maddox und nimmt ihn als Geisel. Dann sind Asmodinas Todesengel wieder da. Sie wollen John als Verbündeten gegen Dr. Tod. Zum Schein geht John darauf ein. Die Todesengel fliegen mit ihm und Maddox zum Kampfplatz, wo Asmodina ihr Höllenfeuer entfacht hat. Die Todesengel lassen Maddox fallen. Auch John befreit sich mit einer Silberkugel aus der Beretta und fällt zu Boden. Was mit Maddox geschehen ist, hat er nicht gesehen. Doch er entdeckt sein Kreuz, das auf dem Boden liegt. Er nimmt es an sich. In diesem Moment wird das Feuer durch Wassermassen gelöscht.

John hat durch das Kreuz plötzlich Verbindung zu Nostradamus, der ihn über die Entstehung und Hierarchie der Hölle informiert. Dann findet er den Torso Asmodinas und vernichtet diesen mit dem Kreuz. Er findet den silbernen Nagel, der sich im Besitz der Teufelstochter befunden hat, in der Asche und nimmt ihn an sich.

Der Spuk nimmt den Kopf von Asmodina entgegen und läßt ihn von seinen Dienern mit ihren Lanzen pulverisieren. Dann bläst die Mordliga zur Jagd auf John Sinclair. Auf der Suche nach Dr. Tod trifft John auf Maddox. Er preßt ihm das Kreuz ins Gesicht und tötet den Dämonenhenker. Dann folgt sein Kampf mit der Mordliga. John kann Dr. Tod den Bumerang abnehmen, verliert dabei allerdings den silbernen Nagel. Asmodis taucht auf und schleudert aus Rache für Asmodinas Tod John auf die Erde zurück in seine Wohnung in London, damit er weiter gegen die Mordliga kämpfen kann.

In der Wohnung warten Suko, Shao, Kara, Myxin und die Wahrsagerin Tanith, die John noch nicht kennt, auf ihn.

Band 25 - Roman 1: Tokatas Todesspur

John und Suko werden in die japanische Botschaft in London gebeten. Dort werden sie fast ein Opfer eines mit

Gold überzogenen Angestellten, den sie vernichten können. Sie erfahren, daß es ein Diener des Goldenen Samurai war.

Der Botschafter erklärt ihnen, daß diese goldenen Diener in letzter Zeit verstärkt in Japan aufgetreten sind. Das bedeutet, daß auch der Goldene Samurai nach langer Zeit wieder aktiv geworden ist. Es geht das Gerücht, daß nicht nur der Goldene Samurai, sondern auch Tokata, der Samurai des Satans, auf der Suche nach Amaterasus Fächer ist und es dabei zum letzten Kampf zwischen den beiden kommen könnte. Die beiden sind seit Urzeiten Todfeinde, und es sieht so aus, als ob es in Japan auf der Insel des Schweigens, wo Amaterasus Fächer in einem magisch verschlossenen Versteck liegen soll, zur großen Auseinandersetzung zwischen beiden kommen wird.

John und Suko fliegen nach Japan und begeben sich auf die Insel des Schweigens. Die Insel ist ein Hort des Bösen.

Nachdem die Bewohner die Insel verlassen haben, wurde auf der Insel ein Zuchthaus für die übelsten Verbrecher Japans gebaut. Ein weiterer Teil der Insel wird seitdem als Müllkippe benutzt. Dort haben sich mutierte Tiere ausgebreitet. Angeschwemmte Leichen erwachen wieder zu untotem Leben. Die Mutationen und Zombies greifen das Zuchthaus an, werden jedoch von den Wärtern getötet.

Gleichzeitig tauchen Tokata und der Goldene Samurai auf der Insel auf. Tokata gelingt es mit Hilfe eines Wärters, den Fächer zu finden. Das Blut des Wärters öffnet den Boden, unter dem der Fächer liegt, doch da er nicht würdig ist, den Fächer an sich zu nehmen, wird eine magische Falle ausgelöst, und der Wärter stirbt durch drei Pfeile. Tokata umgeht so die Falle und nimmt den Fächer an sich, wird dabei aber vom Goldenen Samurai überrascht. Es kommt zum Kampf der Giganten, bei dem John und Suko Zeugen sind. Der Goldene Samurai gewinnt den Kampf und zwingt Tokata, sich durch Harakiri mit dem goldenen Dolch des Goldenen Samurai zu töten. Als Tokata den Dolch dann wieder hervorreißt und versucht, ihn auf den

Goldenen Samurai zu schleudern, schlägt dieser ihm mit seinem Schwert den Kopf ab.

John Sinclair hat inzwischen den Fächer der Amaterasu an sich genommen, gibt ihn aber an den Goldenen Samurai heraus, nachdem dieser zugesichert hat, daß seine Diener die Menschen in Ruhe lassen, solange auch er von den Menschen in Ruhe gelassen wird. Der Goldene Samurai verschwindet mit dem Fächer von der Insel, ohne daß John und Suko eingreifen können. Die Knochenreste Tokatas bleiben auf der Insel des Schweigens zurück.

Band 25 - Roman 2: Das Geistergrab

Die beiden CIA-Agenten Errol Boysen und Don Frazer sind durch einen Fluchttunnel unter der deutsch-deutschen Grenze in die DDR gegangen. Sie suchen einen kleinen Kasten, ein elektronisches Steuersystem für Raketen, das den Amerikanern gestohlen und dann zum Rückkauf angeboten worden ist. Man hat ihnen mitgeteilt, daß sie das Gerät auf einem Friedhof nahe der Grenze finden würden. Errol Boysen dringt allein auf den Friedhof vor und entdeckt ein Grab, das er öffnet. Darin befindet sich ein schwarzer Sarg, aus dem ein blaues Licht dringt. Plötzlich steigen drei Skelette daraus hervor, aus deren Augenhöhlen kleine weiße Spinnen kriechen. Boysen wirft noch einen Blick in den Sarg und schaut in die Leichenstadt...

Don Frazer flüchtet zurück in die Bundesrepublik und erstattet der CIA Bericht. Man erinnert sich an einen Mann von Scotland Yard, der mit dem Agenten Mark Baxter in Sibirien Werwölfe jagte, und schaltet Scotland Yard ein. John Sinclair, Suko und auch Will Mallmann vom deutschen BKA begleiten Don Frazer bei seinem zweiten Besuch des Friedhofs. Sie begegnen Errol Boysen, merken jedoch schnell, daß er kein normaler Mensch mehr ist, als sie die Spinnen über seinen Körper kriechen sehen. Suko erlöst ihn mit einer Silberkugel von seinem untoten Dasein. Dann stehen sie vor dem Grab. Es ist ein Dimensionstor,

das in die Leichenstadt von Atlantis führt. John hört die Stimme des Herrn der roten Hölle, nachdem Suko die Dämonenpeitsche, mit der er die Spinnen vernichtete, von einem grellen Lichtblitz aus dem Grab aus den Händen gerissen wird und verschwindet. Der Herr der roten Hölle gehört zu den Großen Alten. Er ist der Dämon, aus dessen Haut die Dämonenpeitsche hergestellt wurde. Er betrachtet die Waffe deshalb als seinen Besitz.

John attackiert das Grab mit seinem Kreuz, und das Dimensionstor zur Leichenstadt schließt sich. Dann sieht John die drei Skelette wieder. Eines kann er mit dem silbernen Bumerang töten, doch die beiden anderen stehen auf der halb zerfallenen Burgmauer und haben Suko in ihre Gewalt gebracht. Er trägt eine Henkerschlinge um den Hals, und das Seil hängt über einem Ast. Die Skelette können ihm jeden Moment einen Stoß versetzen ...

Band 25 - Roman 3: Herr der roten Hölle

Als Suko erwacht, steht er zwischen zwei Skeletten auf der Burgmauer und spürt die Schlinge eines Seils, das über einen Ast läuft, um den Hals. John Sinclair ist verzweifelt, denn er befindet sich zu weit von Suko entfernt, um ihm helfen zu können. Plötzlich jedoch kippen die beiden Skelette ohne ersichtlichen Grund von der Mauer. John rast sofort los und vernichtet ein Skelett mit dem Bumerang und das andere mit dem Kreuz, nachdem er Suko von der Schlinge befreit hat. Dann hören sie Hubschraubegeräusche und müssen verschwinden, um nicht von den DDR-Grenzsoldaten gefangengenommen zu werden. Als sie am Fluchttunnel anlangen, wartet dort schon der CIA-Agent Mark Baxter auf sie. Jetzt weiß John, wer Suko gerettet hat, denn Baxter kann sich unsichtbar machen. Er hat die Skelette von der Burgmauer gestoßen.

John und Suko kehren nach London zurück, wo in Johns Büro ein Angriff Nyranas, des Herrn der roten Hölle, durch eine materialisierte Kopie der Dämonenpeitsche auf Sir James erfolgt, der durch die Striemen schwere Verletzungen im Gesicht davontreibt. John kann die Kopie

der Dämonenpeitsche mit dem Kreuz vernichten. Durch Tanith erfährt John von einem Einsiedler namens Olaf Sörskind, der auf Island lebt und etwas über das Blutland des Dämons Nyranas, einem Vorboden der Großen Alten, erfahren hat. John und Suko fliegen nach Island, geraten in einen Blutregen und dann zwischen die heißen Blutgeysire Nyranas. Myxin und Kara tauchen auf. Nyranas tötet Sörskind mit einer Art Lanze und will dann Myxin mit der Dämonenpeitsche töten. Myxin schafft es, Nyranas mit dessen eigener Lanze zu vernichten. Suko hat seine Dämonenpeitsche wieder, und Myxin behält Nyranas Lanze als Waffe.

Band 26 - Roman I - Blutige Rosen

Jane Collins erhält einen großen Strauß gelber Rosen, der ihr von einem Boten gebracht wird. Sie findet auch eine Karte, auf der steht, daß die Blumen von einem heimlichen Verehrer sind. Doch plötzlich fangen die Rosenblüten an zu bluten. Als das Blut auf die Karte tropft, bildet sich dort der Name Gordon Schreiber.

Jane alarmiert John Sinclair, der sofort zu ihr fährt und die Blumen abholt, um sie beim Yard untersuchen zu lassen. Auf dem Weg zum Yard hört John leise Schreie und erkennt, daß die Rosen sie ausstoßen. Die blutenden Blüten haben sich in kleine Menschenköpfe verwandelt. Bevor John mit ihnen Scotland Yard erreicht, wird er von einem Motorradfahrer überholt, der ihm eine gelbe Rose auf die Kühlerhaube wirft. John kann noch die Aufschrift »White Angels« auf seiner weißen Lederjacke entziffern. Im Labor des Yard wird festgestellt, daß das Blut der Rosen unterschiedlich alt ist - bis zu mehreren hundert Jahren.

John ruft Suko an und bittet ihn, auf Jane Collins zu achten, da John annimmt, daß sie auf eigene Faust nach Gordon Schreiber forschen will. Er selbst sucht Jack Adrian, den Anführer der White Angels auf, einer Gruppe von elf jungen Menschen, die sich um Rauschgiftsüchtige kümmern und ihnen helfen. Von Adrian erfährt John, daß einer der White Angels Harry Goring ist, der Sohn eines wohlhaben-

den Gärtnereibesitzers und Rosenzüchters, der seinen Betrieb in Henley-on-Thames an der Themse hat. Das Gelände hatte Goring vor Jahren günstig gekauft. Auf ihm steht ein uralter Turm, der im Volksmund Hexenturm genannt wird, weil dort zur Zeit der Hexenverfolgung Hexen gefoltert und getötet wurden.

Als Suko bei Jane Collins' Hochhaus eintrifft, muß er feststellen, daß sie ihre Wohnung bereits verlassen hat. Er alarmiert John, und sie beschließen, der Gärtnerei Gorings in Henley-on-Thames einen Besuch abzustatten.

Jane hat durch John von den White Angels gehört, als er sie über die Untersuchung der Rosen informierte. Da sie Jack Adrian von früher kennt, sucht sie ihn auf und kann ihn überreden, mit ihr zu Gorings Gärtnerei zu fahren. Sie dringen in das Rosen-Gewächshaus ein und finden die blutenden gelben Rosen. Doch plötzlich ist Gordon Schreiber da. Er tötet Jack Adrian mit dem Messer und will Jane von den Rosenköpfen beißen lassen, damit sie selbst zu einer Rose wird.

John und Suko erfahren in Henley-on-Thames vom Geheimnis des Hexenturms. Auf dem Weg dorthin werden sie von Motorradfahrern überholt, die die Lederjacken der White Angels tragen. Diese werden von Harry Goring, der der Oberhexe Wikka verfallen ist, in den Hexenturm gelockt, in dessen Mauern die Geister der ermordeten Hexen gefangen sind und von Wikka befreit werden sollen. Fast gelingt es. Die Geister der Hexen dringen in die jungen Leute ein. Doch John und Suko erscheinen im letzten Augenblick, als schon Asmodis aufgetaucht ist. John vertreibt ihn mit dem Kreuz. Er kann drei junge Männer und ein Mädchen von den in sie gefahrenen Hexengeistern befreien, nur für Harry Goring gibt es keine Rettung. Er verbrennt im Teufelsfeuer, das Asmodis bei seiner Flucht entfacht hat. Die Geister der Hexen sind durch das Kreuz vernichtet. Der alte Fluch des Hexenturms ist damit gelöscht.

Jane Collins kämpft inzwischen im Treibhaus gegen Gordon Schreiber. Es gelingt ihr, ihm die Rosen aus der

Hand zu schlagen und Schreiber mit dessen Messer, das sie aus dem toten Jack Adrian gezogen hat, zu verwunden. Dann nimmt sie die Rosen und drückt sie Schreiber ins Gesicht. Schreiber verwandelt sich selbst in eine Rose. Auf dem Weg ins Gewächshaus begegnen John und Suko noch Wikka, die ihnen Rache für die Niederlage androht. Dann stehen sie neben Jane Collins und sehen den Kopf Schreibers auf dem Rosenstengel. Suko vernichtet ihn endgültig mit der Dämonenpeitsche.

Band 26 - Roman 2: Der Ripper kehrt zurück

Im Fantasiepark HORRORLAND in der Nähe von London wird ein junges Mädchen ermordet. Der Mörder schneidet ihr die Haare ab und läßt sie liegen. Die Polizei findet die Leiche und erinnert sich an ähnliche Morde, als der Reporter Ernie Shane in Soho Mädchen nach Art Jack the Rippers umbrachte und ihnen die Haare abschnitt. Damals wurde Ernie Shane von John Sinclair gestellt und nahm sich selbst das Leben. Er wurde auf dem Brompton Cemetery begraben.

John Sinclair wird informiert und übernimmt mit Suko den Fall. Sie denken sofort an Jane Collins, die damals den Lockvogel spielte und Ernie Shane eine Falle stellte. Sie wollen Jane warnen, erreichen sie aber nicht.

Jane Collins hat eine Einladung von einem Klienten zum Abendessen angenommen. Im Restaurant hört sie die Stimme Ernie Shanes, und plötzlich taucht sein Geist auf, das ermordete Mädchen mit den abgeschnittenen Haaren auf der Schulter. Jane schießt mit ihrer Astra-Pistole eine Silberkugel auf ihn ab, doch sie geht durch den Geist des Rippers hindurch. Als er verschindet, verläßt Jane das Restaurant. Doch Shane lauert in Janes VW und zwingt sie, zum HORRORLAND zu fahren.

Dort sind die heroinsüchtigen Mädchen Jill und Muriel in das Gespensterschloß eingedrungen, denn sie wissen, daß ihr Dealer Freddy sein Heroin dort in einem Sarg versteckt hat. Sie geraten dem Ripper in die Quere. Der tötet Muriel. Jill kann fliehen.

John und Suko haben inzwischen den Brompton Cemetery aufgesucht und öffnen das Grab Ernie Shanes. Der Leichnam liegt noch im Sarg. Da sie Jane Collins immer noch nicht gefunden haben, fahren sie zum HORRORLAND und tauchen rechtzeitig auf, um zu verhindern, daß der Ripper auch Jill und Jane Collins tötet. Der Ripper löst sich auf. Als John und Suko mit Jane Collins HORRORLAND verlassen wollen, spricht sie plötzlich mit der Stimme des Rippers. Sein Geist ist in sie gefahren.

Band 26 - Roman 3: Die Hexeninsel

John schafft es, Jane Collins, in die der Geist des Rippers gefahren ist, zu überwältigen. Er will sie mit einem Krankenwagen in die psychiatrische Klinik bringen. Doch der Krankenwagen wird von Wikka und drei Hexen gestoppt. John kann nicht verhindern, daß Wikka Jane Collins mitnimmt. Von einer sterbenden Hexe erfährt John den Aufenthaltsort Wikkas: die Hexeninsel.

Sarah Goldwyn hilft John anhand ihrer Bibliothek, die Lage der Hexeninsel herauszufinden. Sie liegt am südlichen Ende des Ärmelkanals. Es ist eine Gruppe von kleinen, öden Felsinseln. Ihren Namen hat sie im Mittelalter erhalten, weil man auf ihr Frauen ausgesetzt hat, die man für Hexen hielt. Man sagte, daß der Teufel ihnen helfen würde, auf der vegetationslosen Insel zu überleben.

John und Suko fliegen mit dem Hubschrauber hin. Sie finden eine Höhle voller zerfallener Skelette. Als John die Höhle wieder verläßt, wird er von drei Hexen gepackt und in die Lüfte gerissen. Eine von ihnen ist Jane Collins, die jetzt wie die anderen Hexen fliegen kann.

Suko steht inzwischen Wikka gegenüber. Als er mit seiner Beretta auf sie schießt, gibt Wikka ihren Hexen den Befehl, John Sinclair fallen zu lassen. Suko sieht nur eine Chance, John vor dem sicheren Tod zu bewahren: seinen Stab. Er setzt ihn in dem Augenblick ein, als sich John nur noch wenige Yards über dem Boden befindet. Während alles um ihn herum erstarrt ist, läuft Suko zu John und fängt ihn auf,

als die Wirkung des Stabs vorbei ist.

Sie können noch die beiden anderen Hexen töten, doch sie schaffen es nicht, Jane zu befreien. Sie fliegt mit Wikka davon. Jane Collins scheint für immer für John verloren zu sein.

Band 27 ist dieses Lexikon

Band 28 - Roman 1: Der Monster-Club

Im Bunkerversteck der Mordliga kommt es zum Streit zwischen Dr. Tod und Lupina. Die Werwölfin wirft ihrem Anführer vor, auf ganzer Linie versagt zu haben. Bevor jedoch einer den anderen töten kann, greift Lady X ein. Sie verhindert auch, daß Dr. Tod die Werwölfin auf der Stelle bestraft, indem er sie dem Todesnebel aussetzt oder sie in sein Piranha-Becken wirft. Sie schlägt Dr. Tod vor, Lupina gehen zu lassen, um ihren Sohn zu suchen, damit sie später mit diesem zu ihnen zurückkehrt und sie ein neues Mitglied haben. Doch Dr. Tod bleibt unerbittlich. Als fünf Zombies von Xorron Lupina töten wollen, hilft Lady X der Werwölfin abermals, doch auch das kann Dr. Tod nicht umstimmen.

Lupina sieht nur eine Chance, das Mordliga-Versteck zu verlassen. Sie muß den Würfel des Unheils an sich bringen und sich mit seiner Hilfe nach London teleportieren, wo sich ihr Sohn aufhält. Sie dringt in Dr. Tods Zimmer ein und nimmt den Würfel des Unheils an sich. Xorron taucht noch auf und entreißt ihr im letzten Moment den Würfel. Doch es ist zu spät, um Lupina aufzuhalten. Die Macht des Würfels hat sie wegbefördert.

Lady X weiß von der Werwölfin, daß sich deren Sohn wahrscheinlich in London aufhält, und Dr. Tod beschließt, den Mafia-Boß Logan Costello einzuschalten, der für sie herausfinden soll, ob Lupina in London aufgetaucht ist und ob sie ihren Sohn gefunden hat.

Inzwischen stoßen John Sinclair und Suko auf der Suche nach Hexenclubs, durch die sie etwas über die von Wikka entführte Jane Collins erfahren könnten, auf einen

Monster-Club in London. Dessen Leiter soll ein gewisser Ernest Orapul sein. Suko fällt an dem Namen sofort auf, daß er umgekehrt gelesen Luparo ergibt, was ihn an die Königin der Werwölfe Lupina erinnert. Sie beschließen, sich den Monster-Club einmal anzusehen.

Sie finden in Stanmore, wo sich eine der nördlichsten U-Bahn-Stationen Londons befindet, ein schloßartiges Haus mit einem sechseckigen Turm, in dem Ernest Orapul wohnen soll. Sie werden nur widerwillig von einem Hausmeisterehepaar eingelassen, das sich dann zurückzieht. John und Suko durchsuchen das Haus. Oben im Turm finden sie fünf schwarze Türen, und auf der einen steht auf einem Messingschild »Lupinas Sohn«. Sie dringen in das Zimmer ein, finden Blutflecken an der Wand und dann den von einer Bestie zerfetzten Leichnam eines Menschen.

Als sie sich die anderen vier Zimmer ansehen wollen, ertönt im Haus ein Gong. Die vier Türen fliegen auf, und John und Suko sehen sich acht Werwölfen gegenüber, die sofort angreifen. John kann einen mit dem Silberdolch erledigen, ein zweiter vergeht unter Sukos Dämonenpeitsche, doch dann müssen sie in das Zimmer von Lupinas Sohn flüchten und sich dort verbarrikadieren. Das Hausmeister-ehepaar taucht auf und schließt sie im Turmzimmer ein. Dann verschwinden sie und die Werwölfe.

John und Suko gelingt es, mit einem Dietrich die Tür wieder zu öffnen. Auf der Suche nach den Werwölfen gelangen sie in den Keller des Hauses, töten zwei weitere Werwölfe mit Silberkugeln aus ihren Berettas und finden zwei ermordete Menschen, die offensichtlich nicht auf das Konto der Werwölfe gehen, sondern auf das des Hausmeisterehepaars. In der Halle des großen Hauses kommt es zu einem weiteren Kampf. Der Hausmeister schießt auf sie, doch John kann ihn ausschalten, indem er ihn niederschlägt. Suko hört draußen den Motor eines Jeeps, läuft hinaus und sieht, daß die Hausmeisterfrau Clara mit drei Werwölfen fliehen will. Einen von ihnen, der Suko aufhalten will, stirbt unter Sukos Silberkugel, die anderen beiden können mit Clara

fliehen, nachdem diese noch versucht hat, Suko mit dem Jeep zu überfahren.

John wird im Haus vom letzten Werwolf angegriffen und erledigt ihn mit dem Silberdolch. Dann nehmen sie mit dem Bentley die Verfolgung der restlichen Werwölfe auf. Clara überholt mit dem Jeep einen Bus, verliert dabei die Kontrolle über den Wagen, der mit hoher Geschwindigkeit gegen einen Baum kracht. Der Busfahrer und ein Mädchen laufen zum Wrack. Sie sehen die leblose Clara, dann wird der Busfahrer von einer Pranke in die Dunkelheit gezerrt, und auch das Mädchen erleidet das gleiche Schicksal.

Doch John und Suko sind mit dem Bentley noch rechtzeitig zur Stelle. Sie töten die letzten beiden Bestien und retten das Mädchen und den Busfahrer. Aber das Geheimnis von Lupinas Sohn haben sie nicht gelöst.

Band 28 - Roman 2: Lupinas Sohn

Der Förster Barry Mason sucht mit seinem Hund Rex während eines schlimmen Unwetters Schutz in einer alten Burgruine. Plötzlich wird Rex unruhig. Mason sieht etwas Grelles vom Himmel stürzen. Er denkt an ein Ufo. Als sich Rex losreißt, folgt er ihm, hört ein schauriges Heulen und findet nur noch die zerfetzten Reste seines Hundes.

John Sinclair und Suko ver hören unterdessen Jo McIntire, den Hausmeister des Monster-Clubs von Ernest Orapul. Sie erfahren von ihm, daß er und seine verunglückte Frau Clara Orapul aufgezogen haben. Dieser hat in dem schloßähnlichen Haus in Stanmore seine Werwölfe um sich gesammelt, weil er zusammen mit ihnen auf seine Mutter Lupina warten wollte.

Lady X befindet sich inzwischen in London bei Logan Costello, um Lupina aufzuspüren. Zusammen mit dem Mafiakiller Tonio Trent will sie die Königin der Wölfe töten. Costello hat Trent aus Chicago kommen lassen und ihn mit einer tschechischen MPi ausgerüstet, die Silberkugeln verschießt. Als Trent sich weigert, mit Lady X zusammenzuarbeiten, beißt die Vampirin ihn, saugt ihm das Blut aus und macht ihn so ebenfalls zum Vampir.

Der Förster Barry Mason hat sich an seinen Freund, den Revierleiter von Stanmore, Sam Braddock gewandt, der wiederum Scotland Yard benachrichtigt. John und Suko fahren hin und lassen sich von Mason die Stelle zeigen, wo sein Hund zerrissen wurde. Sie werden aus dem Hinterhalt mit einer MPi beschossen. Mason wird schwer verwundet und von Suko in Sicherheit gebracht. John findet eine Kugel und stellt erstaunt fest, daß sie aus Silber besteht. Er versucht, den Schützen aufzuspüren, und steht plötzlich dem Killer Tonio Trent gegenüber, der ein Vampir ist. Dann klingt die Stimme von Lady X hinter ihm auf. John reagiert sofort und wirft sich zur Seite. Es kommt zu einem verbissenen Kampf, in den auch Suko noch eingreift, nachdem er den verwundeten Förster in den Bentley geschleppt hat. Lady X und Tonio Trent fliehen. Bevor John und Suko mit dem Verwundeten davonfahren, hören sie noch das Heulen eines Wolfes. Sie bringen den Förster zu einem Arzt und rufen dann Bill Conolly an, damit dieser Nadine Berger, die Wölfin, zu ihnen bringt. Mit ihrer Hilfe wollen sie Luparo aufspüren.

Lupina trifft auf ihren Sohn Luparo. Von ihr erfährt er, daß seine Diener von John Sinclair vernichtet wurden. Sie spüren die Gefahr, die ihnen droht, denn Lady X und der Killer Tonio Trent sind bereits zu ihnen unterwegs, um sie zu töten. Lady X hat ihrem Kumpan inzwischen die MPi mit den Silberkugeln abgenommen und ist entschlossen, damit Lupina zu töten. Sie spüren die Werwölfe auf, doch es gelingt ihnen nicht, sie zu erschießen. Sie hören, wie sich ihnen ein Auto nähert. Lady X hält ihren Kumpan nicht zurück, als der Menschenblut wittert.

Trent wird von der Wölfin Nadine aufgespürt und schließlich von Bill Conolly mit einer Silberkugel ausgeschaltet. John Sinclair ist in einem Steinbruch gelandet, wo er plötzlich dem Schwarzwolf Luparo gegenübersteht. Die Wölfin Nadine kämpft gegen Lupinas Sohn und wird schwer verwundet. Als John ihn mit der Beretta auslöschen will, taucht Lupina auf und lenkt ihn ab. Doch das kostet

Lupina das Leben, denn Lady X mäht sie mit einer Garbe Silberkugeln aus ihrer MPI nieder.

Band 28 - Roman 3: Satan mit vier Armen

Im Dschungel von Sri Lanka, dem ehemaligen Ceylon, hat der Abenteurer Stan Willard von einem Mediziner eine Statue des Affenteufels Sogg-Ra gekauft. Als die Eingeborenen mit ihrem Mediziner zu ihm kommen und die Statue zurückverlangen, muß er einen von ihnen erschießen, um sie zu verjagen. Den Mediziner behält er als Geisel zurück. Willard will diese Statue mit nach England nehmen, um mit ihr in seinem Club, dem Industry Club, Aufsehen zu erregen. Willard wartet nur noch auf den Tag, um mit ihr abreisen zu können. Als er nach einem kurzen Schlaf wieder aufwacht, ist der Mediziner verschwunden. Willard denkt schon, daß er sich aus dem Staub gemacht hat, doch da sieht er die Hand des Mediziners aus dem breiten Maul des Affenteufels ragen. Wenig später ist sie verschwunden. Trotzdem nimmt er Sogg-Ra mit nach England.

Bill Conolly gehört ebenfalls dem Industry Club an. Als er von dem Import eines Dämons hört, der in seinem Club gezeigt werden soll, alarmiert er John Sinclair, und der sagt Bill Conolly zu, die Veranstaltung Stan Willards im Industry Club zusammen mit Glenda Perkins, Bill und dessen Frau Sheila beizuwohnen.

Der Affenteufel Sogg-Ra steht inzwischen im Keller des Industry Club in London. Der Hausmeister Pete Dryer gerät in die Klauen des Dämons mit dem Krokodilmaul, der ihn verschlingt.

John, Bill, Glenda und Sheila sind im Club eingetroffen. Als John die Waschräume betritt, um sich ein bißchen frisch zu machen, wird er von einer abgeschlagenen Hand angegriffen, die er auch mit dem Kreuz nicht vernichten kann.

Plötzlich taucht ein Mediziner auf, an dessen rechtem Arm die Hand fehlt. Bevor John ihn aufhalten kann, ist er hinter einer Tür verschwunden. John begegnet dem Hausmeister des Clubs, der ihn in den Keller führen will,

wohin der Mediziner verschwinden sein muß. Als sie in einen Fahrstuhl treten, klappt der Boden auf, und der Hausmeister stürzt in den Keller. John kann sich gerade noch am Griff der Fahrstuhltür festhalten, aber es ist nur eine Frage der Zeit, wann er ebenfalls abstürzt. Daß der Hausmeister nicht mehr normal ist, merkt John, als er aus seiner Hosentasche die Hand holt, die John im Waschraum angegriffen hat.

Der Hausmeister ist durch den Affenteufel Sogg-Ra, der ihn verschlungen hat, zum Untoten geworden. John erfährt von ihm, daß Stan Willard die Statue in diesem Moment oben im Club den anderen Mitgliedern vorführt.

Bill Conolly, der John schon seit einiger Zeit vermißt, ruft Suko an, der als Rückendeckung in den Club kommen soll. Dann kümmert sich Bill wieder um die Frauen. Als Willard den Affenteufel vorführt, soll Glenda Perkins ihn enthüllen. Sie zieht das Tuch fort, und alle Zuschauer sehen den Kopf des Mediziners, der aus dem Maul des Affenteufels ragt. Es kommt zur Panik, und Sogg-Ra, der Dämon, verschlingt Stan Willard.

Suko trifft im Club ein. Mit Bill macht er sich auf die Suche nach John Sinclair und kommt gerade rechtzeitig, denn der Körper des Hausmeisters hat sich in Einzelteile aufgelöst, die John von allen Seiten attackieren. Mit Silberdolch und Desteros Schwert vernichten Suko und Bill die Einzelteile des Untoten.

Sogg-Ra ist verschwunden. Sie vermuten ihn in Willards Haus. Als sie es aufsuchen, müssen sie gegen den Affenteufel, den untoten Mediziner und den zum Zombie gewordenen Stan Willard kämpfen. Dabei fällt der von John Sinclair geschleuderte silberne Bumerang Sogg-Ra in die Hände. Er schleudert ihn auf Bill Conolly, der im letzten Moment die Hände mit Desteros Schwert hochreißen kann. Der Bumerang wirbelt um die Klinge und vernichtet Desteros Schwert. Es gelingt ihnen, die Zombies zu töten, und Suko schafft es schließlich, auch den Affenteufel mit seiner Dämonenpeitsche zu vernichten.

Band 29 - Roman 1: Herrin der Dunkelwelt

Mitten im Regent's Park begegnet der Rocker Jerry Shane einer wunderschönen nackten Frau, deren Blößen nur von knielangem schwarzen Haar bedeckt wird. Shane will sich an die Frau heranhängen, doch sie besitzt magische Kräfte und läßt ihn durch die Luft wirbeln. Als sie weitergeht und auf Shanes Kumpane trifft, versucht Shane einen zweiten Angriff, doch diesmal entsteht um die Frau eine schwarze Wolke, die Shane aufsaugt und verschwinden läßt. Das einzige, was von dem Rockerboß übrigbleibt, ist schwarzer Staub, der aus dem Himmel regnet.

Kara hat bei den Flammenden Steinen einen Traum, in dem ihr Alassia, die Herrin der Dunkelwelt erscheint. Sie spricht mit Myxin darüber. Zwischen Kara und Alassia besteht eine natürliche Feindschaft, da Kara vermutet, daß Alassia im Besitz des Tranks des Vergessens ist, den Kara von ihrem Vater erhalten hat und ihr jedoch abhanden gekommen ist. Da Kara und Myxin fürchten, daß der Traum eine schlimme Bedeutung für die Erde hat, suchen sie John Sinclair auf. Dieser hat bereits den Bericht über das Verschwinden des Rockers Jerry Shane im Regent's Park gelesen und bringt die beiden Geschehnisse sofort in einen Zusammenhang.

Nachdem Kara bei den Flammenden Steinen vergeblich versucht hat, Alassia zu beschwören, sucht John mit Suko einen der Rocker auf, die ihre Aussage bei der Polizei gemacht haben. Doch Fred Ashley weiß auch nicht viel. Als John und Suko wieder gehen wollen, ist plötzlich Jerry Shane wieder da. John sieht ihn in der Garage, in der Shane eins mit der Wand geworden ist. Als John ihn mit dem Kreuz berührt, wird Shane zu einem schwarzen Wirbel, der vom Kreuz absorbiert wird.

An der Südspitze Feuerlands, wo die Mordliga ihr Bunkerversteck hat, taucht plötzlich Alassia auf und vernichtet einen von Xorrans Zombies, der sie angreift. Alassia hat gehört, daß Dr. Tod ihre Feindin Asmodina vernichtet hat, und will die Mordliga nun als Diener anwerben. Doch Dr. Tod und Lady X weigern sich. Als Alassia sie mit ihrer

schwarzen Wolke angreift, produziert Dr. Tod mit dem Würfel des Unheils den Todesnebel, der letztendlich stärker ist. Alassia muß den Rückzug antreten.

Plötzlich sind auch Kara und Myxin da. Um Alassia den Trank des Vergessens abzunehmen, sind sie sogar bereit, mit der Mordliga zu paktieren. Aber Dr. Tod weigert sich und will sie nicht lebend entkommen lassen. Es kommt zum Kampf mit den Mitgliedern der Mordliga, bei dem es Lady X gelingt, Kara niederzuschlagen. Myxin kann im letzten Moment entkommen und will John Sinclair alarmieren, um Kara zu retten. Kara wird von Dr. Tod an einem Flaschenzug über das Piranhabecken im Bunker der Mordliga gehängt.

John Sinclair und Suko werden inzwischen in London mit dem Phänomen der schwarzen Wolke Alassias konfrontiert. Mit seinem Kreuz hofft John, die Wolke vernichten zu können, doch Alassia entschlüpft der Wolke. John will sie abermals angreifen, als Myxin plötzlich da ist und ihn zurückhält. Myxin teleportiert sich mit John in den Bunker der Mordliga an der Spitze Feuerlands. Doch die Mitglieder der Mordliga erwarten sie schon. Über dem Piranhabecken sehen sie Kara an einem Flaschenzug hängen, den Dr. Tod mit einem Hebel ins Becken hinablassen kann.

Myxin und John nehmen den Kampf gegen die Mordliga auf. Dabei stürzt Dr. Tod in sein eigenes Piranhabecken und wird von den kleinen Raubfischen zerfetzt. Xorron holt seine Überreste heraus. Lady X hat einen Selbstzerstörungs-Mechanismus in Gang gesetzt, bevor sie, Xorron und Vampiro-del-mar fliehen. Myxin teleportiert sich, John und Kara zurück nach London, bevor das Bunkerversteck der Mordliga unter gewaltigen Explosionen vergeht.

Band 29 - Roman 2: Dr. Tod's Rache

Lady X und Vampiro-del-mar haben sich rechtzeitig absetzen können, bevor der Bunker der Mordliga in Feuerland in die Luft flog. Sie wissen nicht, ob John Sinclair, Myxin und Kara den Tod gefunden haben, und auch von Xorron

sehen sie nichts. Als sie die Explosionsloch des Bunkers aufsuchen, bahnt sich gerade Xorron einen Weg aus den Trümmern. Hinter sich her schleppt er den Leichnam Dr. Tods, den die Piranhas zur Hälfte abgenagt haben. Im Arm hält der Tote noch den Würfel des Unheils, den Lady X an sich nimmt. Sie bestimmt sich selbst zum Nachfolger Dr. Tods als Führer der Mordliga, denn weder Xorron noch Vampiro-del-mar können sich mit ihrer Gestalt in der Öffentlichkeit zeigen.

John Sinclair und Myxin, die sich vor der Explosion des Bunkers nach London zurückteleportieren konnten, kehren mit Suko nach Feuerland zurück, um sich von Dr. Tods Ende zu überzeugen. Sie müssen gegen Zombies und die roten Vampire Vampiro-del-mars kämpfen und vernichten sie. Dann sehen sie Lady X, Xorron und Vampiro-del-mar in der Nähe der Bunkerruine. Doch bevor sie sie erreichen, haben sich die letzten Mitglieder der Mordliga mit Hilfe des Würfels des Unheils abgesetzt. Myxin durchsucht noch die Trümmer des Bunkers, findet jedoch keine Spur von Dr. Tods Leichnam. Sie kehren nach London zurück.

Lady X taucht bei Logan Costello, dem Mafia-Boss von London auf, und schleppt ihn in einen Bunker auf einem ehemaligen Militärlager in Sandhurst, wohin sie Dr. Tods Leichnam gebracht hat. Lady X hat einen teuflischen Plan. John Sinclair wird ein Sarg vor die Apartmenttür geliefert. Aus einem Zettel, der daran befestigt ist, steht: »Dr. Tod schickt seine Leiche.« Als Suko und John den Sarg öffnen, liegt tatsächlich Dr. Tods von den Piranhas halb zerfleischter Leichnam vor ihnen. Den Grund des Sargs bedeckt eine grünliche Schleimschicht. Suko vernagelt den Sarg, und John ruft im Yard an und fordert zwei Männer an, die den Sarg abholen.

Auf dem Weg zum Yard hören die beiden Männer Geräusche von der Ladefläche. Als sie nachsehen, fliegt der Sargdeckel hoch. Durch den grünen Schleim sind fünf schleimige Zwergmonster entstanden, die alle das Gesicht Dr. Tods tragen. Sie ermorden den einen Fahrer, der ande-

re wird im letzten Moment gerettet. Die fünf kleinen Monster tauchen unter.

John und Suko fahren sofort zum Tatort und sind entsetzt, als sie von den fünf kleinen Monstern mit Solo Morassos Gesicht hören. Eines der Monster hat sich unter dem Wagen versteckt, und John und Suko stellen es. Es sagt ihnen, daß Lady X mit dem grünen Schleim, den der Würfel des Unheils produziert hat, jederzeit neue Monster entstehen lassen kann. John und Suko vernichten den Zwerg, doch noch laufen weitere vier von ihnen in London herum.

Zwei werden im Yard Building von John getötet, nachdem einer versucht hat, John mit dem Fahrstuhl abstürzen zu lassen, und der andere Sir James schwer an den Beinen verwundete. Die letzten beiden erledigt Bill Conolly in seinem Haus mit Silberkugeln und mit Hilfe des Wolfes Nadine Berger.

Band 29 - Roman 3: Meer der weißen Särge

In Venedig dringen die jungen Leute Carlo und Franca in eine Grabkammer im alten Dogenpalast ein, weil sie dort einen Schatz vermuten. Doch damit befreien sie riesige Vampirfledermäuse, die sie zu jagen beginnen. Die beiden fliehen durch die schmalen Gassen und tauchen sogar in die schmutzigen Kanäle, um den Vampiren zu entgehen, aber schließlich erwischt es den jungen Mann, der von einer Fledermaus ausgesaugt wird. Das Mädchen flieht weiter und stürzt von einer Brücke ins Wasser. Dabei stößt sie einen gellenden Schrei aus, der von John Sinclair und Suko gehört wird.

John und Suko sind nach Venedig geflogen, weil dort die roten Vampire, die Diener Vampiro-del-mars, aufgetaucht und Hunderte von toten, blutleeren Tauben auf den Markusplatz niedergeregnet sein sollten. Mit Commissario Tolini durchstreifen sie die Stadt, haben bisher jedoch nichts entdeckt. Bis sie einen weißen Gegenstand auf einem Kanal schwimmen sehen, der sich als Kindersarg entpuppt. Sie öffnen den Sarg und finden darin eine Strige,

eine Horror-Eule, auf deren Hals ein Skelettkopf sitzt. Die Strige lebt. Als sie den Sarg verläßt, tauchen plötzlich zwei riesige rote Vampirfledermäuse auf und zerreißen die Strige. Suko und John wollen die Vampire abschießen, doch in diesem Moment vernehmen sie den Schrei des Mädchens, das von der Brücke in den Kanal stürzt. Suko hechtet hinterher und holt sie heraus. Von ihr erfahren sie von der Grabkammer im Dogenpalast. Am nächsten Morgen erhalten sie eine Meldung, daß weiße Särge auf Venedig zuschwimmen, die bald den Canal Grande erreichen. Zwei Polizisten öffnen einen der Särge, werden von der Strige angegriffen und getötet. Als Untote tauchen sie wieder auf und werden von Suko zur Strecke gebracht. Dann finden sie ein Kellergewölbe, in dem eine Statue des Strigus steht. Es kommt zum Kampf. Strigus selbst erscheint, flieht aber mit seinen Strigen, als er sieht, daß er den Kampf nicht gewinnen kann. John und Suko vernichten die roten Vampire, die in den Kampf eingreifen wollen.

Band 30 - Roman 1: Sieben Siegel der Magie

John hat einen Anruf von Lupina erhalten. Er kann es nicht glauben, daß es wirklich Lupina ist, denn er ist dabei gewesen, als Lady X die Werwölfin mit Silberkugeln getötet hat. Lupina will, daß er sich mit ihr außerhalb Londons an einem einsamen Kreuzweg trifft. Suko warnt John vor einer Falle, doch Johns Neugier ist größer. Er möchte unbedingt wissen, wieso Lupina noch lebt und was sie von ihm will. Es ist tatsächlich die Königin der Werwölfe, die an dem Kreuzweg auf ihn wartet. Sie hat vier Werwölfe mitgebracht, um sich abzusichern. Wieso sie noch lebt, verriet sie John nicht. Sie erzählt John, daß Lady X etwas gegen ihn vor hat, was im Zusammenhang mit seinem Kreuz steht. Lady X will verhindern, daß John mehr über die Kräfte des Kreuzes erfährt. Lupina sagt ihm noch, daß es etwas gibt, das die Rätsel des Kreuzes lösen kann. Doch was es ist, verriet sie ihm nicht. John ahnt, weshalb Lupina ihn warnt. Offenbar hofft sie, daß er und Lady X aneinandergeraten und einer von ihnen auf der Strecke bleibt.

Mr. Hubert Peterson, ein Antiquitätenhändler in London, bei dem Sarah Goldwyn Stammkunde ist, informiert sie, daß er ein sehr interessantes Buch für sie hat. Lady Sarah sucht ihn auf. Doch zu ihrem Unwillen sagt Peterson, daß das Buch unverkäuflich sei. Es ist ein in altes Leder gebundenes schwarzes Buch in einer unbekannten Sprache mit stilisierten Teufelsfratzen auf dem Einband. Lady Sarah überredet den Antiquitätenhändler, ihr das Buch wenigstens für eine Woche zu leihen, und Mr. Peterson willigt ein. Er will das Buch in einem Nebenraum einpacken, doch Lady Sarah sieht plötzlich grünlichen Brodem aus dem Türspalt quellen, dann taumelt ihr Mr. Peterson auch schon mit blutüberströmter Brust entgegen. Er hält das Buch noch in Händen. Lady Sarah nimmt es ihm ab und sieht, daß eine Lanze in Mr. Petersons Rücken steckt. Sie entgeht selbst nur mit Glück einem Mordanschlag eines Schattendieners des Spuks mit einer Lanze und alarmiert Suko, der mit der Polizei erscheint. Dann fährt Lady Sarah mit dem Taxi zu sich nach Hause, Suko folgt ihr mit seiner Harley. Zu Hause blättert sie in dem Buch, das den Titel »Sieben Siegel der Magie« trägt, und weiß, daß sie etwas ganz Besonderes in den Händen hält, als sie die Abbildung von Johns Kreuz darin entdeckt.

Inzwischen trifft sich Lady X mit dem Spuk. Sie wollen beide unbedingt verhindern, daß das Buch der sieben Siegel in John Sinclairs Hände fällt, und gehen deshalb einen Pakt ein. Sie wissen, daß es sich zur Zeit in Lady Sarahs Besitz befindet, und mit Hilfe von einigen Schattendienern des Spuks will Lady X es an sich bringen. John Sinclair trifft in seinem Apartmenthaus ein und wird von Shao informiert, daß Suko zu Lady Sarah Goldwyn gefahren ist. Es ging um ein Buch und einen ermordeten Antiquitätenhändler.

John ruft sofort bei Lady Sarah an, doch die Leitung ist gestört. Er macht sich umgehend auf den Weg zu ihr. Lupina dringt durch ein geschlossenes Fenster in Lady Sarahs Haus ein, um ihr das Buch abzunehmen. Suko trifft

ein, sieht das zerstörte Fenster und weiß sofort, daß etwas nicht in Ordnung ist. Er sieht sich plötzlich vier Werwölfen gegenüber und wundert sich, denn gerechnet hat er mit den Schattendienern des Spuks. Suko kann einen der Werwölfe töten, doch dann droht Lupina damit, Lady Sarah zu töten, und Suko wirft seine Beretta weg. Suko wird von Lupina niedergeschlagen und von ihren Werwölfen weggeschleppt. Als sie jedoch das Buch der sieben Siegel an sich nehmen will, ist plötzlich John Sinclair da.

Lupina stellt John vor die Wahl, sich für das Buch oder das Leben Sukos zu entscheiden. Doch plötzlich fallen Schüsse im Haus. In dem Durcheinander flieht Lady Sarah mit dem Buch der sieben Siegel. John schießt mit Silberkugeln auf Lupina, doch sie stirbt nicht, was John nicht begreift.

Dann ist Lady X mit den Dienern des Spuks da. Sie vernichtet Lupinas Werwölfe, bevor sie Suko zerfetzen können. Suko kann sich mit Hilfe seines Stabes in den Hof des Hauses in Sicherheit bringen, bevor Lady X auch ihn erschießt. Lady X ist überrascht, Lupina neben John Sinclair in diesem Haus vorzufinden. Sie will das Buch und befiehlt den Spukdienern, John zu töten.

Lady Sarah ist mit dem Buch in eine Kirche geflohen. Der Spuk erscheint und trägt mit Schwarzer Magie das Dach und die Mauern ab. Nur der Altar und das Kreuz darauf bleiben unversehrt. Lady Sarah klammert sich an das Kreuz auf dem Altar, als sich der Spuk ihr nähert...

Band 30 - Roman 2: Allein in der Drachenhöhle

John Sinclair und Suko müssen in Lady Sarah Goldwyns Haus noch gegen Lady X und Lupina kämpfen, doch beide setzen sich rechtzeitig ab. John hat noch von den beiden erfahren, daß das 4. Kapitel im Buch der sieben Siegel sowohl für Lupina als auch für Lady X tödlich sein kann, wenn John es liest. Und wenn sie es sich geholt haben, wollen sie es an einen Ort bringen, den John Sinclair nicht kennt. In ein Land, das nicht sein darf, in das Land der Drachen.

Auf der Suche nach Lady Sarah Goldwyn sehen sie, daß die Kirche in der Nähe nicht mehr existiert. Der Spuk hat sie einstürzen lassen und will Sarah Goldwyn, die sich an das unversehrte Kreuz klammert, töten und ihr das Buch abnehmen. Als der Spuk danach greifen will, läßt John sein Kreuz darauf fallen. Der Spuk zieht sich zurück. John nimmt das Buch an sich. Er will es im Büro lesen.

Lupina und Lady X stehen sich gegenüber. Lady X erfährt, daß Lupinas Geist bei ihrem Tod in den Körper ihres Sohnes Orapul gefahren ist. Jetzt befinden sich zwei Personen in einem Körper, der sich jederzeit verwandeln kann in Lupina oder Orapul. Sie wollen sich zusammenschließen, um das Buch der sieben Siegel der Magie an sich zu bringen.

John ruft Kara und Myxin zu Hilfe. Kara soll das 4. Siegel des Buches, das von Johns Kreuz handelt, übersetzen. Doch anscheinend steht darin nichts über das Kreuz, sondern über ein Land der Drachen. Um alles zu lesen, braucht Kara Ruhe. Sie wollen zu Johns Wohnung. Auf dem Parkplatz wird John von schwarzen Wirbeln des Spuks aufgesogen und wacht gefesselt im Land der Drachen in der Höhle des Drachen Nepreno auf.

Während Kara versuchen will, die Drachen zu beschwören, um Verbindung mit dem entführten John aufzunehmen, steht dem gefesselten John ein mörderischer Kampf gegen Nepreno, dem Herrn der Drachen, bevor. Johns einzige Chance ist sein Kreuz, das neben dem Buch der sieben Siegel auf Neprenos Altar in der Höhle liegt.

Band 30 - Roman 3: Macht und Mythos

Kara beschwört im Garten der Conollys das Drachenland. Mit Hilfe eines Bildes vom Kampf des Erzengels Michael mit dem Drachen, dem Blut eines Gerechten und Karas goldenem Schwert gelingt es ihr, eine kleine dreieckige Pyramide zu projizieren, die Pyramide des Wissens, die in den Himmel steigt und zu John ins Land der Drachen vordringt. Die Pyramide umhüllt John, so daß dieser für den Drachen Nepreno unangreifbar wird. Neprenos gefährli-

che Zunge zerfällt, als diese die Pyramide berührt. Er flieht. John, immer noch in der Pyramide, kann das Kreuz und das Buch der sieben Siegel an sich nehmen.

Inzwischen taucht die Hexe Jane Collins bei den Conollys auf und zwingt Sheila, ihr Karas Schwert zu besorgen, weil sie verhindern will, daß John aus den Dimensionen zurückkehrt.

John wird von der Pyramide in die Vergangenheit befördert (ca. 500 n. Chr.). Er trifft dort auf einen sterbenden Makkabäer, der ihm die Herkunft und Bedeutung des Kreuzes erklärt.

Da Jane Collins inzwischen im Besitz von Karas Schwert ist, kann John nicht zur Erde zurückkehren, sondern nur in Neprenos Drachenhöhle. Mit dem Spruch »Terra pestem teneto - Salus hie maneto« aktiviert er sein Kreuz, das Nepreno vernichtet.

Der Spuk taucht auf. Er will das Buch der sieben Siegel an sich nehmen. John berührt es mit dem Kreuz, und dieses vernichtet das Buch. Der Spuk hat nichts anderes gewollt und verschwindet.

Kara schafft es, das Schwert durch Magie wieder an sich zu bringen, bevor Jane Collins alle im Bungalow der Conollys damit töten kann. Jane Collins setzt sich ab, dann kehrt John mittels Karas Schwert als Katalysator zur Erde zurück.

TITELLISTE **NACH NUMMERN**

Zeichenerklärung:

1-GK1 bedeutet: dies ist der erste JOHN SINCLAIR Roman, der als GESPENSTER-KRIMI Band 1 erschienen ist.

IV 58-8 bedeutet: dieser Roman erschien in der 4. Auflage JOHN SINCLAIR als Band 58 und als Ersatz für JOHN SINCLAIR Band 8 der ersten Auflage.

Tbl bedeutet: dieser Roman ist das erste JOHN SINCLAIR Taschenbuch.

Die fett gedruckten Titel sind die in der WELTBILD-Ausgabe erschienenen Romane.

- 1-GK1 Die Nacht des Hexers
- 2-GK10 Mörder aus dem Totenreich
- 3-GK17 Dr. Satanos
- 4-GK25 Leichenhaus der Lady L
- 5-GK31 Sakuro, der Dämon (1-2)**
- 6-GK34 Friedhof der Vampire
- 7-GK38 Die Töchter der Hölle
- 8-GK42 Das Rätsel der gläsernen Särge
- 9-GK49 Dämonos
- 10-GK57 Die Bräute des Vampirs
- 11-GK61 Der Gnom mit den Krallenhänden
- 12-GK66 Die teuflischen Schädel
- 13-GK70 Die Armee der Unsichtbaren
- 14-GK74 Die Insel der Skelette
- 15-GK77 Der Blutgraf
- 16-GK80 Das Höllenheer (1-3)**
- 17-GK85 Amoklauf der Mumie
- 18-GK89 Horrorfest am Galgenhügel
- 19-GK94 Doktor Tod (2-1)**
- 20-GK98 Bruderschaft des Satans (2-2)**
- 21-GK100 Der See des Schreckens
- 22-GK105 In Satans Diensten (2-3)**
- 23-GK110 Hochzeit der Vampire (3-1)**
- 24-GK113 Doktor Tods Höllenfahrt (3-2)**
- 25-GK117 Wenn der Werwolf heult (3-3)**
- 26-GK120 Die Geisterhöhle
- 27-GK122 Der Fluch aus dem Dschungel
- 28-GK125 Der Hexenclub
- 29-GK129 Das Phantom von Soho
- 30-GK134 Die Drachenburg
- 31-GK137 Das Todeskabinett
- 32-GK141 Irrfahrt ins Jenseits
- 33-GK144 Die Todesgondel
- 34-GK148 Der Voodoo-Mörder (4-1)**
- 35-GK153 Die Rache der roten Hexe
- 36-GK157 Zirkus Luzifer
- 37-GK160 Die Totenkopf-Gang
- 38-GK163 Der Unheimliche von Dartmoor

39-GK168 Die Nacht des Schwarzen Drachen (4-2)

40-GK172 Die Killerpuppen

41-GK176 Der Alptraum-Friedhof

42-GK180 Der schwarze Würger

43-GK183 Das Hochhaus der Dämonen

44-GK188 Der Hexer mit der Flammenpeitsche (4-3)

45-GK196 Die Spinnen-Königin

46-GK200 Das Todeskarussell

47-GK202 Der Fluch der schwarzen Hand

48-GK205 Flugvampire greifen an

49-GK208 Im Haus des Schreckens

50-GK215 Die Rache des Kreuzritters

1 Im Nachtclub der Vampire

2 Die Totenkopf-Insel

3 Achterbahn ins Jenseits

4 Damona, Dienerin des Satans

5 Der Mörder mit dem Januskopf

6 Schach mit dem Dämon (5-1)

7 Das Horror-Schloß im Spessart

8 Der Vulkanteufel von Hawaii

9 Im Würgegriff der roten Masken

10 Der endlose Tod

11 Der Irre mit der Teufelsgeige (1. Teil) (5-2)

12 Lebendig begraben (2. Teil)(5-3)

13 Geister-Roulett

14 Der schwarze Henker

15 Der siebenarmige Tod

16 Das Mädchen von Atlantis (1. Teil) (6-1)

17 Das Dämonenauge (2. Teil) (6-2)

18 Die Hexenmühle (3. Teil) (6-3)

19 Das Horror-Taxi von New York (7-1)

20 Im Landhaus der Schrecken

21 Anruf aus dem Jenseits (7-2)

22 Die Hexe von Java

23 Die Geistervögel

24 Der unheimliche Mönch

25 Das Geheimnis des Spiegels

26 Maringo, der Höllenreiter (7-3)

- 27 Das Leuchtturm-Monster
- 28 Insel der Seelenlosen
- 29 Die Rückkehr des Rächers
- 30 Hexentanz
- 31 Teufelstrank um Mitternacht
- 32 Der Turm der 1000 Schrecken
- 33 Der Pfähler (1. Teil)(8-1)**
- 34 Dracula gibt sich die Ehre (2. Teil)(8-2)**
- 35 Die Vampirfalle (3. Teil)(8-3)**
- 36 Die Nacht des Feuergottes
- 37 Panik in Tokio
- 38 Die Horror-Reiter (9-1)**
- 39 Das Todesmoor
- 40 Die Ameisen greifen an
- 41 Das Amulett des Sonnengottes
- 42 Der Totenbeschwörer (9-2)**
- 43 Der Vampir von Manhattan
- 44 Das Trio des Teufels (9-3)**
- 45 Die Werwölfe von Wien
- 46 Die Dämonenschmiede
- 47 Der Alptraum-Garten
- 48 Ausflug ins Jenseits
- 49 Das Grauen an der Themse
- 50 Der gelbe Satan (1. Teil)
- 51 Horror-Kreuzfahrt (2. Teil)
- 52 Der doppelte Dämon
- 53 Die Geisterhand
- 54 Die grüne Hölle von Florida
- 55 Todeszone London (10-1)**
- 56 Das Ungeheuer von Loch Morar (1. Teil)
- 57 Die Zombies (2. Teil)
- 58 Horror-Disco (10-2)**
- 59 Hexenverbrennung
- 60 Der Geisterfahrer
- 61 Kino des Schreckens
- 62 Guru der Toten
- 63 Sandra und ihr zweites Ich
- 64 Hexer von Paris, Der (1. Teil)

65 Gefangen in der Mikrowelt (2. Teil)

66 Todesgeister der Sahara

67 Die Teufelssekte

68 Todeswalzer

69 Der unheimliche Bogenschütze

70 Die Teufelsbraut

71 Knochensaat (10-3)

72 Das Höllentor

73 Der Satansfjord

74 Die Geister-Braut

75 Die Horror-Cops (1. Teil)

76 Bills Hinrichtung (2. Teil)

77 Die teuflischen Puppen (3. Teil)

78 Der Todeszug

79 Der Tyrann von Venedig

80 Augen des Grauens

81 Der Sennenmann als Hochzeitsgast (11-1)

82 Die Horror-Nacht

83 Der Spinnen-Dämon

84 Das Buch der Grausamen Träume (11-2)

85 Tigerfrauen greifen an!

86 Kreuzfahrt der Skelette

87 Schrei, wenn dich die Schatten fressen!

88 Der Friedhof des Schreckens

89 Die Werwolf-Insel (1. Teil)

90 Jagd auf die Dämonenwölfe (2. Teil)

91 Satans Schloß

92 Einsatz der Todesrocker

93 Mord in der Mumiengruft

94 Schreie im Schreckenshaus

95 Die Höllenkutsche (1. Teil)

96 Asmodinas Reich (2. Teil)

97 Der unheimliche Richter (11-3)

98 Der Joker des Teufels

99 Die Lava-Falle

100 Die Drohung (1. Teil)(12-1)

101 Ein Friedhof am Ende der Welt (2. Teil)(12-2)

102 Das letzte Duell (3. Teil)(12-3)

103 Asmodinas Todesengel (13-1)

104 Portaguerra

105 Die Bestie von Soho

106 Hügel der Gehenkten

107 Die Geier und der Wertiger

108 Das Eisgefängnis (13-2)

109 Verlies der Angst (13-3)

110 Zargos, der Dämon

111 Die grausamen Ritter (1. Teil)(14-1)

112 Die Drachensaat (2. Teil)(14-2)

113 Armaras Rückkehr

114 Der Würfel des Unheils (14-3)

115 Invasion der Riesenkäfer

116 Der Traum-Dämon

117 Der Rattenkönig

118 Der Dämonenwolf

119 Der weiße Magier (1. Teil)

120 Zombies im Bermuda-Dreieck (2. Teil)

121 Asmodinas Höllenschlange

122 Der Knochenthron

123 Dr. Tods Monsterhöhle (15-1)

124 Die Mörder-Blumen

125 Der Leichenbrunnen

126 Satans Razzia

127 Die Eisvampire

128 Der Seelenwald

129 Der Zyklop aus der Hölle

130 Mr. Mondos Monster (1. Teil) (15-2)

131 Königin der Wölfe (2. Teil)(15-3)

132 Der Todesnebel (16-1)

133 Dr. Tods Horror-Insel (16-2)

134 Das Grauen kam aus Grönland

135 Der Moloch (16-3)

136 Die Feuerhexe

137 Die Bestien der Madame

138 Flucht in die Schädelwelt

139 Im Land des Vampirs (1. Teil)(17-1)

140 Schreie in der Horror-Gruft (2. Teil)(17-2)

141 Mein Todesurteil (3. Teil)(17-3)

142 Zombie-Rache

143 Die Schöne aus dem Totenreich (18-1)

144 Alptraum in der Geisterbahn

145 Die fliegenden Särge

146 Höllenfahrt im Todesstollen

147 Ich flog in die Todeswolke (1. Teil)

148 Das Elixier des Teufels (2. Teil)

149 Die Nacht der flammenden Augen

150 Wo der Scheiterhaufen leuchtet

151 Die Gruft der Leichenräuber

152 Der Gigant von Atlantis (18-3)

153 Ich gegen den Höllenritter

154 Desteros Rache (19-1)

155 Teufelsuhr (19-2)

156 Myxins Entführung

157 Wer mit Gedanken töten kann

158 Der Spiegel-Dämon

159 Der Engel, der ein Teufel war

160 Der Sammler (1. Teil)

161 Medusas Rache (2. Teil)

162 Die Menschenfalle

163 Der Zombie-Bus

164 Flieh, wenn der Würger kommt

165 Die Bestien aus dem Geistersumpf

166 Die Dämonenkatz

167 Kampf der Schwarzen Engel

168 Die Teufels-Dschunke

169 Museum der Monster

170 Ich gegen die Riesenkrake

171 Die Hexe vom Hyde Park

172 Ghouls in der U-Bahn

173 Die Werwolf-Sippe (1. Teil)

174 Lupinas Todfeind (2. Teil)

175 Der unheimliche Totengräber

176 Der Pestvogel

177 Melinas Mordgespenster

178 Der grüne Dschinn

- 179 Spuk im Leichenschloß (1. Teil)
- 180 Die Grabstein-Bande (2. Teil)
- 181 Totenchor der Ghouls
- 182 Ich jagte »Jack the Ripper«
- 183 Das Knochenschiff
- 184 Schlimmer als der Satan
- 185 Die Totenpriester
- 186 Die Blutorgel
- 187 Mannequins mit Mörderaugen (1. Teil) (21-2)**
- 188 Horrortrip zur Schönheitsfarm (2. Teil) (21-3)**
- 189 Die Rattenhexe
- 190 Ein schwarzer Tag in meinem Leben (22-2)**
- 191 Fenris, der Götterwolf (22-3)**
- 192 Hotel zur dritten Hölle
- 193 Der Mitternachts-Vampir
- 194 Wenn Hexenhände töten
- 195 Eine schaurige Warnung
- 196 Die Mörderklaue
- 197 Im Jenseits verurteilt (1. Teil) (23-2)**
- 198 Asmodinas Todeslabyrinth (2. Teil)(23-3)**
- 199 Das Erbe des Schwarzen Todes
- 200 Ich stieß das Tor zur Hölle auf (I.Teil) (24-1)**
- 201 Im Zentrum des Schreckens (2. Teil)(24-2)**
- 202 Bring mir den Kopf von Asmodina (3.Teil)(24-3)**
- 203 Um Mitternacht am Galgenberg
- 204 Horror-Rock
- 205 Die goldene Krallen
- 206 Das Vampirnest
- 207 Der Mann, der nicht sterben konnte
- 208 Die Killerfische
- 209 Die Gruft mit dem Höllenaugen
- 210 Drei Leichen im Garten
- 211 Das Geistergrab (1. Teil)(25-2)**
- 212 Herr der Roten Hölle (2. Teil)(25-3)**
- 213 Colette und ihr Fallbeil
- 214 Die Leichenkutsche von London
- 215 Das Ölmonster
- 216 Der Ripper kehrt zurück (1. Teil)(26-2)**

217 Die Hexeninsel (2. Teil) (26-3)
218 Der Monster-Club (1. Teil) (28-1)
219 Lupinas Sohn (2. Teil)(28-2)
220 Kampf mit der Mumie
221 Der Todessee (1. Teil)
222 Schlucht der Stummen Götter (2. Teil)
223 In den Krallen der Roten Vampire
224 Satan mit vier Armen (28-3)
225 Mord-Insekten
226 Tokatas Erbe
227 Stellas Rattenkeller
228 Der Leichenpfad
229 Herrin der Dunkelwelt (1. Teil)(29-1)
230 Dr. Tods Rache (2. Teil)(29-2)
231 Meer der weißen Särge(29-3)
232 Sieben Siegel der Magie (1. Teil) (30-1)
233 Allein in der Drachenhöhle (2. Teil) (30-2)
234 Macht und Mythos (3. Teil) (30-3)
235 Hexenabend mit Jane Collins
236 Voodoo-Samba
237 Mit Mörderblick und Todeslächeln
238 Belphegors Rückkehr (1. Teil)
239 Der Höllenvurm (2. Teil)
240 Vampir-Kosmetik
241 Der Pesthügel von Shanghai
242 Werwolf-Terror in Soho
243 Die Schädelkette
244 Der Seelen-Vampir (1. Teil)
245 Verdammt und begraben (2. Teil)
246 Spielhöllen-Dämon
247 Der Schädelthron
248 Gatanos Galgenhand
249 Mein Grab in der Teufelsschlucht
250 Pandoras Botschaft (1. Teil)
251 Xorron - mein Lebensretter (2. Teil)
252 Die Tochter des Totengräbers
253 Judys Spinnenfluch
254 Treffpunkt Leichenhaus (1. Teil)

255 Gefangene der Teufelsinsel (2. Teil)
256 Zombie aus dem Kerkerschloß
257 Der Schädel des Hexers (1. Teil)
258 Die Totenkopf-Brigade (2. Teil)
259 Ich stürmte den rollenden Sarg
260 Ein Totenopfer für Clarissa
261 Vom Teufel besessen
262 Belphegors Höllentunnel
263 Das gläserne Grauen (1. Teil)
264 Nachts, wenn der Wahnsinn kommt (2. Teil)
265 Des Satans Tötowierer
266 Grachten-Teufel
267 Der Hexenwürger von Blackmoor (1. Teil)
268 Wikkas Rache (2. Teil)
269 Killer-Bienen
270 Geistertanz der Teufelsmönche
271 Ghoul-Parasiten
272 Der Dämonenjäger
273 Im Terrornetz der Monster-Lady (1. Teil)
274 Nadine Bergers Geheimnis (2. Teil)
275 Die Frau mit dem Dämonendolch
276 Die Phantome vom Gespenster-Kreuz
277 Im Penthouse der Angst
278 Amoklauf des Messerstechers
279 Hexenkraft und Druidenzauber
280 Turm der Weißen Vampire
281 Shimadas Mordaugen (1. Teil)
282 Zombies stürmen New York (2. Teil)
283 Xorrns Totenheer (1. Teil)
284 Gegen Gangster und Ghouls (2. Teil)
285 Der Kampf mit den Giganten (3. Teil)
286 Briefe aus der Hölle
287 Wenn Satan sich die Hände reibt
288 Die Katzen-Göttin
289 In der Hölle verschollen (1. Teil)
290 Der tödliche Golem (2. Teil)
291 Killer-Hunde
292 Satans Knochenuhr

293 Zombies, die vom Himmel fallen
294 Der Feuer-Bumerang
295 Tal der vergessenen Toten
296 Mandraka, der Schwarzblut-Vampir (1. Teil)
297 Der Verräter (2. Teil)
298 Der Dämonenpakt (1. Teil)
299 In diesem Zimmer haust die Angst (2. Teil)
300 Sieben Dolche für den Teufel (1. Teil)
301 Druiden-Rache (2. Teil)
302 Der Unhold (1. Teil)
303 Die Satans-Zwerge von Sylt (2. Teil)
304 Maskenball der Monster
305 Im Rattentempel
306 Die Träne des Teufels (1. Teil)
307 Abrechnung mit Jane Collins (2. Teil)
308 Im Bann der Höllensteine
309 Die Eismeer-Hexe
310 Planet der Magier (1. Teil)
311 Arkonadas Mord-Zykloben (2. Teil)
312 Die Totenmaske aus Atlantis (3. Teil)
313 Die Mumien kommen
314 Elektronische Hölle
315 Wenn der Totenvogel schreit
316 Dämonen-Bingo
317 Okastras Grusel-Keller (1. Teil)
318 Im Reich der Monster-Spinnen (2. Teil)
319 Götzenbrut (3. Teil)
320 Der Fluch von Babylon (4. Teil)
321 Freitag - Mordtag
322 Das Fratzengesicht (1. Teil)
323 Gefangen am Todesfelsen (2. Teil)
324 Die Geliebte des Dämon
325 Zerberus, der Höllenhund
326 Dämonen-Paradies
327 Vampir-Witwen
328 Die Werwolf-Schlucht
329 Der Ghoul, der meinen Tod bestellte
330 Die lebende Legende (1. Teil)

331 Ninja, Zombies und Shimada (2. Teil)
332 Besuch beim Geisterhenker
333 Drei Herzen aus Eis (1. Teil)
334 Grauen in den Katakomben (2. Teil)
335 Die goldenen Skelette (1. Teil)
336 Geburt des Schwarzen Tods (2. Teil)
337 Höllen-Detektiv (3. Teil)
338 Inferno in der Alptraum-Schlucht (4. Teil)
339 Die Stunde des eisernen Engels (S. Teil)
340 Alvas Feuerkuß
341 Die Nadel der Cleopatra
342 Vampire in Petrila (1. Teil)
343 Kampf um Lady X (2. Teil)
344 Vampir-Schlangen (3. Teil)
345 Villa Frankenstein
346 Medusas Horrorblick
347 Satans Mädchenfänger (1. Teil)
348 Zombies aus dem Höllenfeuer (2. Teil)
349 Brücke der knöchernen Wächter
350 Die Rache der Großen Alten (1. Teil)
351 Zwei Schwerter gegen die Hölle (2. Teil)
352 Hemators tödliche Welt (3. Teil)
353 Flucht vor dem Grauen (4. Teil)
354 Gruft der wimmernden Seelen
355 Die Bande der Nachzehrer
356 Die Frau, die zweimal starb (1. Teil)
357 Die Treppe der Qualen (2. Teil)
358 Das Gespenst aus dem Hexenforst
359 Meine Henkersmahlzeit
360 Die Rache des Kopfloren
361 Satans Trucker (1. Teil)
362 Der Zombie-Apache (2. Teil)
363 Der Gnom mit den sieben Leben (3. Teil)
364 Shimadas Höllenschloß
365 Die Grotte der Saurier
366 Zigeunerliebe - Zigeunertod
367 Schreckenstag (1. Teil)
368 Samarans Todeswasser (2. Teil)

369 Das Grauen aus dem Bleisarg
370 Alptraum-Comic
371 Karawane der Dschinns
372 Werwolf-Omen (1. Teil)
373 Das Schiff der Bestien (2. Teil)
374 Der Inka-Henker
375 Bluthand aus dem Jenseits
376 Der Spiegel des Spuks
377 General Zombie
378 Masken-Terror (1. Teil)
379 Todesfalle unter Wasser (2. Teil)
380 Ich und der Poltergeist
381 Die schwebenden Leichen von Prag (1. Teil)
382 Höllen-Friedhof (2. Teil)
383 Londons Gruselkammer Nr. 1
384 Skylla, die Menschenschlange
385 Horrornacht im Himmelbett
386 Götzentanz im Märchenpark
387 Satans Killerhai
388 Der Dämonensarg
389 Der Ghoul und seine Gheishas
390 Ich folgte der Teufelsspur (1. Teil)
391 Flüsternde Tod (2. Teil)
392 Phantom-Kommando
393 Diablitas Mörder-Gnome
394 Die Unheimliche vom Schandturm
395 Ich liebte eine Voodoo-Queen
396 Mord-Marionetten
397 Ein Duft von Tod und Grauen (1. Teil)
398 Die Töchter von Atlantis (2. Teil)
399 Totentanz im Urnengrab
400 Jenseits-Melodie
401 Das Vampir-Internat
402 Der Feuerkult (1. Teil)
403 Baals Opferdolch (2. Teil)
404 Karten des Unheils (3. Teil)
405 Mit Blut geschrieben
406 Finale in der Knochengrube

407 Am Tisch des Henkers
408 Der Drachenblut-Vampir
409 Raissas Raubtier-Horror
410 Tödliche Perücken
411 Der Herold des Satans (1. Teil)
412 Ein Grab aus der Vergangenheit (2. Teil)
413 Ich stellte die Killer-Mumien
414 Zweikampf um die Ninja-Krone (I. Teil)
415 Roboter-Grauen (2. Teil)
416 Im Namen der Hölle
417 Die Straße der Gräber
418 Das Richtschwert der Templer
419 Der Grusel-Star
420 Aibons Schlangenzauber
421 Willkommen im Fegefeuer
422 Der Werwolf-Jäger
423 Rallye des Schreckens
424 Das lebende Bild (1. Teil)
425 Der Kampf mit dem Höllendrachen (2. Teil)
426 Palast der Schattenwürger
427 Die Knochen-Küste
428 Jiri, der Flammenteufel
429 Höllenfahrt der Templerkutsche
430 Vampir-Geschwister
431 Kathedrale der Angst
432 Magico (1. Teil)
433 Zeitbombe London (2. Teil)
434 Die Rache der Menschegeier
435 Das Hexentor (1. Teil)
436 Tanz auf dem Scheiterhaufen (2. Teil)
437 Serenas teuflische Horde
438 Schlangenhaut
439 Das Folterbett
440 Mein letzter Fall? (1. Teil)
441 Die Beerdigung (2. Teil)
442 Der Blick ins Jenseits (3. Teil)
443 Lady Panthera
444 Die Nonne mit der Teufelsklaue

445 Horror-Quiz
446 Der Fluch aus dem Grab
447 Totenschiff der Templer
448 Salomos Omen
449 Das Schreckgespenst
450 Sukos Totenfeier (1. Teil)
451 Drei Gräber bis Soho (2. Teil)
452 Udexa kommt
453 Im Bann des Pegasus
454 Der blutrote Zauberteppich
455 Der Lord und die Geister-Lady
456 Shao - Phantom aus dem Jenseits
457 Jagd nach dem Templer-Gold
458 Der Zombie-Zug
459 Geheimwaffe Ghoul
460 Der grausame Wald (1. Teil)
461 Lupina gegen Mandragore (2. Teil)
462 Wo der Orlock haust (1. Teil)
463 In den Fängen eines Teufels (2. Teil)
464 Gemälde des Grauens
465 Heute Engel - morgen Hexe
466 Die Königin von Saba
467 Der Nebelmörder
468 Grab-Phantome greifen an
469 Tödlicher Flammengruß
470 Baphomets Totenwächter (1. Teil)
471 Schandturm der Templer (2. Teil)
472 Monsterrache
473 Drogenteufel von Stonehenge
474 Der Hexenstein
475 Meine Totenbraut
476 Kalis tödlicher Spiegel
477 Tanzplatz der Verfluchten
478 Der Horror-Kalender
479 Die Nacht der bösen Angela
480 Der Doppel-Zombie
481 Im Schlund des Dreitöters
482 Die mörderischen City-Gnome

483 Der Yeti ist da
484 Die Rächerin aus Aibon
485 Whisper - der Staubgeist
486 Der unheimliche Shaolin (1. Teil)
487 Im Tempel des Drachen (2. Teil)
488 Die Mumie und der Totengott
489 Der Rächer des Schwarzen Tods
490 Höllen-See
491 Der Blutjäger
492 Die Wölfin von Rom
493 Janes Umkehr (1. Teil)
494 Hexen-Polterabend (2. Teil)
495 Teufelsspuk und Küler-Strigen
496 Das Knochenhaus
497 Söldner aus Atlantis
498 Die Totentänzerin
499 Garingas Fluch (1. Teil)
500 Der Dunkle Gral (2. Teil)
501 Die Mord-Clique
502 Die Disco-Hexe Tessy
503 Adelige Blutsauger
504 Lorna, die Löwenfrau
505 Der japanische Geist
506 Das unheimliche Grab
507 Die Lady mit dem Schädeltick
508 Morganas wilde Meute
509 Ein Gehängter kehrt zurück
510 Der Leichenzug
511 Fenster der Angst
512 Hard-Rock-Zombie
513 Sandra und die Mördermaske
514 Macumbas Totenhöhle
515 Schreie aus dem Werwolfbrunnen
516 Monster-Kirmes
517 Mr. Todds Killerspiele
518 Höllenparadies (1. Teil)
519 Das Auge von Atlantis (2. Teil)
520 Ich jagte das Hexen-Trio (1. Teil)

521 Teufels-Pferde (2. Teil)
522 Er kam aus dem Todesschloß
523 Julies schöne Zombie-Schwester
524 Er raubte die mordende Göttin
525 Tödliche Fotos
526 Der unheimliche Templer (1. Teil)
527 Der Grausame (2. Teil)
528 Auftritt eines Toten (3. Teil)
529 Der Würgeadler
530 Das Magus von Zypern
531 Das Grauen von Zagreb
532 Der Blutschwur
533 Die Drachen-Lady
534 Hexen des Spuks
535 Die Verdammte (1. Teil)
536 Mambo-Hölle (2. Teil)
537 Karas grausame Träume
538 Die drei aus dem Totenhaus
539 Der Alptraum-Schädel
540 Der Vampir, die Mörderin und ich
541 Buddhas schreckliche Botschaft (1. Teil)
542 Himalaya-Grauen (2. Teil)
543 Die Fliegen-Königin
544 Der Bleiche
545 Der teuflische Engel (1. Teil)
546 Ihr Traum vom Reich des Schreckens (2. Teil)
547 Der Vampir-Gnom
548 Knochen-Cowboy
549 Amors Teufelspfeile
550 Der Heimkehrer
551 Mörderische Drillinge
552 Einer kam wieder
553 Totenlade mit dem Satan
554 Sie kam von den Sternen (1. Teil)
555 Consuelas bitteres Sterben (2. Teil)
556 Milenas Opferstätte (1. Teil)
557 Gehetzt, gejagt, getötet (2. Teil)
558 Aus dem Jenseits entlassen

559 Kapitän Sensenmann
560 Der Rattenmensch
561 Leichenwagen zur Hölle
562 Mordnacht in Paris (1. Teil)
563 Totensturm der Geisterfrau (2. Teil)
564 Die Gräber seiner Ahnen
565 Der Tod in seinen Augen
566 Hexenreich (1. Teil)
567 Barbaren in London (2. Teil)
568 Die Braut des Wahnsinns
569 Teufel im Leib (1. Teil)
570 Vampirpest (2. Teil)
571 Die Legende vom grauen Riesen
572 Terror der Vogelmenschen
573 Der uralte Henker
574 Der chinesische Tod
575 Vampir-Gespenster (1. Teil)
576 Brennendes Blut (2. Teil)
577 Die Krakenfalle
578 Die Geisel
579 Das magische Mobile
580 Ginas Mörderschloß (1. Teil)
581 Der Blutstein (2. Teil)
582 Das Monstrum
583 Schädeltanz am Hudson
584 Vampir-Katzen
585 Unterwelt
586 Gasthaus zur Hölle
587 Mumien in Moskau
588 Das Ding im Koffer (1. Teil)
589 Die Kugelköpfe (2. Teil)
590 Ritter Tod (1. Teil)
591 Engel der Geister (2. Teil)
592 Computer-Monster
593 Das Zeichen
594 Maniac und Marylin
595 Radio-Grauen
596 Feuer-Furie (1. Teil)

597 Leichen-Ladies (2. Teil)
598 Der Weg in den Schrecken
599 Die Kralle
600 Die Fee und die Horror-Reiter (1. Teil)
601 Aibons Monster-Troll (2. Teil)
602 Brutstätte des Bösen
603 Die Pestklaue von Wien
604 Stunden der Angst
605 Das Gespenst vom Tower
606 Gwenola - Grausam und geächtet
607 U-Bahn ins Jenseits
608 Das Böse kommt
609 Tiefsee-Mystik (1. Teil)
610 Totenfee der Templer (2. Teil)
611 Wir gegen das Einhorn-Trio
612 Eine Nacht im Hexenschloß
613 Mandragoros grausamer Garten
614 Werwolf-Begräbnis
615 Die Satans-Vision
616 Der König des Schreckens
617 Das Blut der Mumie
618 Der Mondschein-Mörder
619 Killer-Blasen (1. Teil)
620 Die Götzenhöhle (2. Teil)
621 Die Vergessene aus Avalen (1. Teil)
622 Das Monstrum von der Nebelinsel (2. Teil)
623 Ein Tropfen Ewigkeit (3. Teil)
624 Der Schädel des Riesen
625 Die Schrumpfkopf-Königin
626 Dracula II ist wieder da
627 Nadine und die Mörderwölfe
628 Die Geister vom Leichenbaum (1. Teil)
629 Der Racheengel (2. Teil)
630 Das Tengu-Phantom
631 Die Bluteulen
632 Syndikat der toten Augen
633 Wenn Druidenseelen trauern
634 Ein Höllenjob für Bill (1. Teil)

635 Das Grab der Sinclairs (2. Teil)
636 Das Blut der schwarzen Priester
637 Nackt in die Hölle
638 Das Palazzo-Gespenst
639 So freundlich wie der Teufel
640 Das Blut-Rätsel
641 Geisterbahn
642 Horror im Harem (1. Teil)
643 Das fliegende Grauen (2. Teil)
644 Der Leichenfürst von Leipzig (1. Teil)
645 Teufelsdenkmal (2. Teil)
646 Der Templer-Jäger
647 Hexenzauber
648 Der Tod, der Ninja und ich
649 Der Junge von Stonehenge
650 Bestien in New York (1. Teil)
651 Die Rache der Wölfin (2. Teil)
652 Der Bogie-Mann
653 Alfreds kleiner Horror-Laden
654 Wo Deborah den Teufel trifft
655 Der Fund
656 Labyrinth der 1000 Tode
657 Angst vor dem Roten Phantom
658 Was Turro mit den Mädchen machte
659 Die indische Rache
660 Totenstadt
661 Dämonische Kreuzfahrt (1. Teil)
662 Sturm auf den Todestempel (2. Teil)
663 Das Unheil erwacht (1. Teil)
664 Satan in Weiß (2. Teil)
665 Vampirstadt Berlin (3. Teil)
666 Das Lächern einer Teufelin (4. Teil)
667 Das Horrorhaus von Pratau (5. Teil)
668 Suva auf dem Höllenthron
669 Blackwood, der Geistermann
670 Der Sarg-Designer
671 Killer-Kobolde
672 Das teuflische Ultimatum (1. Teil)

673 Die Jagd (2. Teil)
674 Im Höllenloch (1. Teil)
675 Der falsche Buddha (2. Teil)
676 Tanz der Totenfeuer
677 Das Haus der Hyänen
678 Der Zauberschädel
679 Der Blutbrunnen
680 Todeskuß der Schattenhexe
681 Leichenschiff der Druiden
682 Das Geisterkind
683 Die Verdammten der Nacht (1. Teil)
684 Wald der toten Geister (2. Teil)
685 Monster-Town (1. Teil)
686 Horror am Himmel (2. Teil)
687 Sie sind wieder da (3. Teil)
688 Der Kult
689 Draculas Blutuhr
690 Leilas Totenzauber
691 Die Werwölfe aus Atlantis (1. Teil)
692 Herr der Schattenburg (2. Teil)
693 Voodoo in Dortmund
694 Lavalles Todesspur
695 Blut an bleichen Lippen
696 Im Bann des Verfluchten (1. Teil)
697 Der Leichenholer (2. Teil)
698 Der Ghoul aus dem Gully
699 Das Erwachen der Hexe
700 Assungas Zaubermantel (1. Teil)
701 Draculas Blutgemach (2. Teil)
702 Die Nacht der bösen Frauen (3. Teil)
703 Die Insel des Kopfbjägers
704 Der Pestbringer (1. Teil)
705 Schrei nach dem Satan (2. Teil)
706 Das Galgen-Trio
707 Geheimbund Dunkler Gral
708 Verliebt in eine Tote (1. Teil)
709 Das Seelenschwert (2. Teil)
710 Der Freund des Satans (3. Teil)

711 Die Psycho-Bombe
712 Der Mumienfluch
713 Das Monster Suko?
714 Die Totenfrau ist da
715 Tanz der Messer
716 Der Flammen-Friedhof
717 Das Treibhaus des Schreckens
718 Tango Fatal
719 Myxins Henker
720 Zwei Verdammte aus Aibon
721 Stärker als der Teufel? (1. Teil)
722 Böser Zauber in Montmartre (2. Teil)
723 Der Teufels-Autor
724 Der Stasi-Vampir (1. Teil)
725 Der Satan von Sachsen (2. Teil)
726 Krematorium der Angst
727 Mystic, der Maniac
728 Angst in den Alpen (1. Teil)
729 Laurins finsternes Reich (2. Teil)
730 Der unheimliche Todesengel
731 Die Blüten-Bestie
732 Schattenreiter
733 Ort des Schreckens (1. Teil)
734 Dem Wahnsinn nahe (2. Teil)
735 Der Teleporter (3. Teil)
736 Jäger der Nacht
737 Kreaturen der Finsternis (1. Teil)
738 Luzifers furchtbares Erbe (2. Teil)
739 Teufelsträume
740 Todesgruß der Templer
741 Im Haus der Ghouls
742 Der Junge mit dem Jenseitsblick (1. Teil)
743 Finsternis (2. Teil)
744 Die Verwandlung
745 Angst über Altenberg
746 Das ägyptische Grauen
747 Jessicas Rächer
748 Horror im Hexenhaus (1. Teil)

749 Drei Schöne für die Hölle (2. Teil)
750 Ich bin dein Henker, Sinclair!
751 Gespenster der Nacht
752 Lauras Leichenhemd
753 Die Blutbuche
754 Als Carmen sich die Köpfe holte (1. Teil)
755 Blutnacht für Assunga (2. Teil)
756 Der Kopffäger des Spuks
757 Das Monster-Spiel
758 Die Katzenfrau
759 Werwolf-Wahnsinn
760 Die Geisterfee
761 Nefrets Todesvogel
762 Die Prinzessin aus der Urzeit
763 Strigen-Grauen
764 Zeit der Grausamen
765 Todesangst und Leichenmoder
766 Das Grauen von Grainau (1. Teil)
767 Zeit der Wachsleichen (2. Teil)
768 Lady Bluthaar
769 Das Rätsel der Schwarzen Madonna (1. Teil)
770 Die andere Seite der Hölle (2. Teil)
771 Der Knochen-Sessel
772 Das Gericht der Toten (1. Teil)
773 Die Macht der Templer (2. Teil)
774 Baphomets böse Brut
775 Lady Luzifer
776 Racheengel Lisa
777 Phantom aus der Vergangenheit
778 Draculas blutige Braumacht
779 Der Nebelwolf (1. Teil)
780 Der Geist des Baphomet (2. Teil)
781 Die Hexe von Hilversum
782 Knochenbrut der alten Templer
783 Der Tunnel
784 Avalons Geisterjäger
785 Der Kinderschreck (1. Teil)
786 Angst vor der Hexe (2. Teil)

787 Das Medium
788 Schreckensnacht der Weißen Nonne
789 Der Zombie-Teich
790 Der Satanskopf
791 Diondra, einfach mörderisch (1. Teil)
792 Gruß aus der Gruft (2. Teil)
793 Als der Engel Trauer trug
794 Das Zauber-Zimmer (1. Teil)
795 Vater, Mutter, Satanskind (2. Teil)
796 Larissas blutiger Weg
797 Rasputins Tochter
798 Der Hausmeister
799 Zum Nachtschisch kam der Teufel
800 Das Orakel (1. Teil)
801 Ruine des Schreckens (2. Teil)
802 Der Wächter
803 Meliniks Mordnacht
804 Die Frau mit den Toten Augen (1. Teil)
805 Krallenhand (2. Teil)
806 Der Voodoo-Club
807 Das Gespenst von Angus Castle
808 Das unheimliche Herz (1. Teil)
809 Das Schlangenkreuz (2. Teil)
810 Der Geist des Hexers (3. Teil)
811 Die Aibon-Amazone (1. Teil)
812 Blutzoll einer Druidin (2. Teil)
813 Warten auf den Todesstoß
814 Mister Amok (1. Teil)
815 Die Höllenbestie (2. Teil)
816 Die Schattenfrau
817 Luzifers Tränenbecher (1. Teil)
818 Lilith, der Teufel und ich (2. Teil)
819 Der Tod des Heiligen
820 Horror-Baby
821 Wo die Totenlichter leuchten
822 Flüstern, schreien, töten (1. Teil)
823 Monster-Engel (2. Teil)
824 Liebestanz der Totenbräute

825 Böse kleine Elena
826 Der knöcherne Hexer
827 Der Fluch der Rosen
828 Der Henker des Herzogs
829 Der Alpen-Teufel
830 Das Vampirloch
831 Leichen frei Haus (1. Teil)
832 Die Brut ist los (2. Teil)
833 Hexenliebe (1. Teil)
834 Shaos Ende? (2. Teil)
835 Im Kreisel der Angst
836 Das Puppenmonster
837 Aibon-Blut
838 Wo die Angst zu Hause ist (1. Teil)
839 Ruhe sanft und komm nie wieder (2. Teil)
840 Das Drachenmädchen
841 Erst lieb ich dich, dann beiß ich dich!
842 Teufels-Schönheit
843 Tunnel der hungrigen Leichen (1. Teil)
844 Tödliches Amsterdam (2. Teil)
845 Das Höllenhaus
846 Im Namen des Leibhaftigen (1. Teil)
847 Shango (2. Teil)
848 Der alte Mann verfluchte mich (1. Teil)
849 Schattengesicht (2. Teil)
850 Rache aus der Totenkammer (1. Teil)
851 Wir jagten das bleiche Gesicht (2. Teil)
852 Feuer, Asche, altes Blut
853 Die vier aus der Totenwelt (1. Teil)
854 Jäger der verbotenen Seelen (2. Teil)
855 Kalis Würgertruppe
856 Leas Hexenladen
857 Die Schnitterin
858 Horror-Teenie
859 Höllenliebe (1. Teil)
860 Dämonische Zwillinge (2. Teil)
861 Gefangene der Namenlosen (3. Teil)
862 Der Leichenmantel

863 Die Sirene von Atlantis (1. Teil)
864 Karas grausame Schwester (2. Teil)
865 Auf ewig verflucht?
866 Rattennacht
867 Emily (1. Teil)
868 Die Toten-Krypta (2. Teil)
869 Leichengift
870 Tabitas Trauerhalle
871 Der silberne Tod (1. Teil)
872 Der Templer-Friedhof (2. Teil)
873 Gabentisch des Grauens (1. Teil)
874 Das Tier (2. Teil)
875 Medusas Tochter
876 Die unheimliche Macht (1. Teil)
877 UFO-Gespenster (2. Teil)
878 Raniel und die Gerechten (3. Teil)
879 Das Erdmonster
880 Ich will dein Blut, Sinclair!
881 Das Kind der Mumie (1. Teil)
882 Der Sonnen-Dämon (2. Teil)
883 Mörderisch
884 Mondwölfe (1. Teil)
885 Kampfplatz der Bestien (2. Teil)
886 Der U-Bahn-Schreck
887 Das Horror-Pendel (1. Teil)
888 Bis die Würmer dich zerfressen (2. Teil)
889 Der Robot-Vampir
890 Die Vergessenen
891 Knochenklaue (1. Teil)
892 Der Höllenclub (2. Teil)
893 Der Rachegeist (3. Teil)
894 Im Würgegriff der Wachsfiguren
895 Schattenkiller
896 Das Psychonauten-Kind (1. Teil)
897 Zwei wie die Hölle (2. Teil)
898 Todesruf der alten Göttin (3. Teil)
899 Gejagt von Lucy, dem Ghoul
900 Für Teufel, Gold und Templer

901 Aibons Hexenfalle
902 Zurück zu den Toten
903 Nächte der Angst (1. Teil)
904 Ein teuflischer Verführer (2. Teil)
905 Puppenterror (1. Teil)
906 Ein Monster aus der Märchenwelt (2. Teil)
907 Die blutenden Bäume
908 Das Golem-Trio
909 Das Opfer (1. Teil)
910 Blutliebe (2. Teil)
911 In der Knochengruft
912 Der Hypno-Hund
913 Das Gespenst (1. Teil)
914 Der Fluch der Sinclairs (2. Teil)
915 Macht des Schicksals (3. Teil)
916 Feuerengel
917 Das Totenfest
918 Höllen-Engel
919 Die Rache (1. Teil)
920 Mandragoros Alptraum (2. Teil)
921 Totengrinsen (1. Teil)
922 Mein Trip ins Jenseits (2. Teil)
923 Die Henkerin
924 Das Totenbuch (1. Teil)
925 Blutzoll (2. Teil)
926 Mörderische Lockung
927 Monster-Zoo
928 Der Fliegenmann
929 Engelsblut
930 Das Stigma
931 Bauchtanz mit dem Tod
932 Grausame Zeit (1. Teil)
933 Die Horror-Mühle (2. Teil)
934 Der Arm des Monsters
935 Aibons klagende Felsen
936 Belials Abrechnung (1. Teil)
937 Belials Mordhaus (2. Teil)
938 Die Blutgasse

939 Wer für den Satan tötet...
940 Die Zombie-Zeche
941 Echsenauge
942 Die blutige Lucy (1. Teil)
943 Das Vampir-Phantom (2. Teil)
944 Blutgespenster (3. Teil)
945 Verdamnte Totenbrut
946 Angst um Lucy
947 Das Voodoo-Weib (1. Teil)
948 Leonoras Alptraumwelt (2. Teil)
949 Das Kind, das mit den Toten sprach (I. Teil)
950 Ein Gruß aus der Hölle (2. Teil)
951 Die Exorzistin
952 Dr. Sensenmann
953 Der Vampirwolf (1. Teil)
954 Stunde des Pfählers (2. Teil)
955 Der Gruftie
956 Die Schlangenfrau (1. Teil)
957 Das Aibon-Gezücht (2. Teil)
958 Der Keller
959 Der Fallbeil-Mann
960 Aibons böse Diener (1. Teil)
961 Der Fluch des Kobolds (2. Teil)
962 Der Leichenflur
963 Der Verfluchte aus Atlantis (1. Teil)
964 Königin der Toten (2. Teil)
965 Der Killerbaum
966 Die Angst der Psychonautin (1. Teil)
967 Geister aus der Zukunft (2. Teil)
968 Ritter, Blut und Teufel
969 Mandragoros Geschöpf (1. Teil)
970 Der Werwolf, die Hexe und wir (2. Teil)
971 Ein Galgen für Morgana
972 Die Prinzessin von Atlantis
973 Der verhexte Blutwald (1. Teil)
974 Monster-Zeit (2. Teil)
975 Hier wohnt der Tod
976 Leichen der schönen Charlotte (1. Teil)

977 Liliths grausame Falle (2. Teil)
978 So jagten wir Shimada
979 Der Totenhügel
980 Die Rächerin
981 Der Fluch des alten Kriegers
982 Der UFO-Bastard
983 Die Schamanin (1. Teil)
984 Griff aus dem Dunkel (2. Teil)
985 Luzifers Gesandte (1. Teil)
986 In den Fängen der Nacht (2. Teil)
987 Das Seelenloch
988 Die Magnet-Frau (1. Teil)
989 Das Erbe der Fremden (2. Teil)
990 Der Killer-Clown
991 Der Kopf des Vaters
992 Der Judasbaum
993 Das Rätsel der Schattenfrau
994 Unheil über Shortgate (1. Teil)
995 Die Rache der Toten (2. Teil)
996 Die Grabkriecherin
997 Blut für den Götzen
998 Die Welt der verlorenen Kinder (1. Teil)
999 Der Mitternachtsfluch (2. Teil)
1000 Das Schwert des Salomo (1. Teil)
1001 Der Alptraum beginnt (2. Teil)
1002 Höllenqualen (3. Teil)
1003 Die Templer-Säule (4. Teil)
1004 Das Phantom in der Fremde (5. Teil)
1005 Im Bann des alten Königs (6. Teil)
1006 Das Palladium (7. Teil)
1007 Totenwache
1008 Endloser Schrecken
1009 Kometen-Geister
1010 Das Geheimnis der blutigen Hände (1. Teil)
1011 Laurins Totenwelt (2. Teil)
1012 Schick sie in die Hölle, Marek!
1013 Der Blut-Abt
1014 Der Seelenkompaß

1015 Henkeraugen
1016 Der Narr aus Venedig
1017 Die Sonne Satans (1. Teil)
1018 Die Spur der irren Luna (2. Teil)
1019 Das Vampirfenster
1020 Doriel (1. Teil)
1021 Ich jagte den untoten Engel (2. Teil)
1022 Der Lockvogel
1023 Monster-Queen
1024 Bestien aus Satans Garten
1025 Ich töte jeden Sinclair! (1. Teil)
1026 Blutige Vergangenheit (2. Teil)
1027 Der Traum vom Schwarzen Tod (1. Teil)
1028 Entführt nach Atlantis (2. Teil)
1029 Evitas Folterkammer
1030 Das Ende einer Hexe
1031 Donnas zweites Leben
1032 Baphomets Monster
1033 Schlangenfluch
1034 Kitas Kettenhund
1035 Die Totenkammer
1036 Die Psychonauten-Hexe (1. Teil)
1037 Zurück aus dem Jenseits (2. Teil)
1038 Der Seelen-Kerker
1039 Die Heroin-Zombies
1040 Madonna auf dem Höllenthron
1041 Der Rächer (1. Teil)
1042 Das Feuer-Monster (2. Teil)
1043 Engelkinder (1. Teil)
1044 Die Braut des Engels (2. Teil)
1045 Zombie-Eulen (1. Teil)
1046 Der Hexenturm (2. Teil)
1047 Madame Medusa
1048 Blutende Schatten (1. Teil)
1049 Der Geist des Vaters (2. Teil)
1050 Die Nymphe und das Monster
1051 Als Verfluchte grüßen... (1. Teil)
1052 Die Nekropole (2. Teil)

- 1053 Die Rache des Geköpften
- 1054 Die Leibwächterin (1. Teil)
- 1055 Vampire, Karina und wir (2. Teil)
- 1056 Blutsauger Costello (3. Teil)
- 1057 Vampirhöhle London (4. Teil)
- 1058 Vampir-Chaos (5. Teil)
- 1059 Der Scharfrichter
- 1060 Die Mystikerin (1. Teil)
- 1061 Die Macht der Rhein-Sirenen (2. Teil)
- 1062 Und abends kommt der böse Mann
- 1063 Die Nacht vor Walpurgis
- 1064 Horror-Line
- 1065 Die Blutquellen (1. Teil)
- 1066 Avalons Riesen (2. Teil)
- 1067 Er killte für den Satan (1. Teil)
- 1068 Der Höllenstar (2. Teil)
- 1069 Die teuflischen Drei
- 1070 Marens kleiner Horror-Laden
- 1071 Die Urnen-Gang (1. Teil)
- 1072 ... dann bete in der Hölle, Sinclair! (2. Teil)
- 1073 Liebling der Toten
- 1074 Das Templerkreuz (1. Teil)
- 1075 Horror auf Mallorca (2. Teil)
- 1076 El Toros Totentanz
- 1077 Die Voodoo-Frau (1. Teil)
- 1078 Im Bett mit einem Monster (2. Teil)
- 1079 Dämonen-Domina
- 1080 Hexenwald
- 1081 Die Mutprobe
- 1082 Wer im Höllenfeuer schmort
- 1083 Das Mondschein-Monster
- 1084 Stätte der Verdammnis
- 1085 Rattenliebe
- 1086 Der Vampir und der Engel (1. Teil)
- 1087 Blutjagd (2. Teil)
- 1088 Killer in der Nacht
- 1089 Horrorland
- 1090 Für immer und ewig

- 1091 Das Geschöpf
- 1092 Der Vampirengel (1. Teil)
- 1093 Blutkult um Angela (2. Teil)
- 1094 Der Aibon-Drache
- 1095 Der Hexentrank
- 1096 Baphomets Henker
- 1097 Der Tod aus dem Tunnel
- 1098 Das brennende Gesicht
- 1099 Der Werwolf und die Tänzerin
- 1100 Die Hölle von Sodom (1. Teil)
- 1101 Die Rache des Griechen (2. Teil)
- 1102 Assungas Blutfalle
- 1103 Das Azteken-Ritual
- 1104 Die Spur des irren Köpfers
- 1105 Glendas Totenhemd (1. Teil)
- 1106 Zombie-Engel (2. Teil)
- 1107 Die Mutation
- 1108 Leichengasse 13
- 1109 Hexenspiele
- 1110 Killer-Katzen
- 1111 Der Maskenmann
- 1112 Elfenrache
- 1113 Die Fratzen der Fresser (1. Teil)
- 1114 Der Pestmönch (2. Teil)
- 1115 Die Tränen der Toten
- 1116 Der Hexenkelch
- 1117 Herr über Leben und Tod (1. Teil)
- 1118 Zwischen Himmel und Hölle (2. Teil)
- 1119 Das Satansgrab
- 1120 Grauen hinter Gittern
- 1121 Wenn Totenmasken leben ...
- 1122 Der Prophet des Teufels
- 1123 Der Terror beginnt (1. Teil)
- 1124 Aus dem Reich der Toten (2. Teil)
- 1125 Ein Feuergruß vom Teufel (1. Teil)
- 1126 Duell in der Hölle (2. Teil)
- 1127 Der Gothic-Vampir (1. Teil)
- 1128 Erbe des Fluchs (2. Teil)

1129 Das Blutmesser
1130 Zombieville (1. Teil)
1131 Terror in der Totenstadt (2. Teil)
1132 Hexenfalle Bamberg
1133 Der Mönch mit den Toten Augen (1. Teil)
1134 Alissas Vater (2. Teil)
1135 Cathys Friedhof
1136 Das Blut der Bernadette
1137 Madame Tarock (1. Teil)
1138 Zurück aus der Hölle (2. Teil)
1139 Das Herz der Jungfrau (1. Teil)
1140 Der Rächer des Engels (2. Teil)
1141 Die Königin von Avalon (3. Teil)
1142 Piraten-Terror
1143 Grabmal des Grauens
1144 Der Rächer aus dem Morgenland
1145 Das Haus der Selbstmörder
1146 Zombie 2000 (1. Teil)
1147 Zirkel der Untoten (2. Teil)
1148 Der Butler
1149 Begraben, aber nicht vergessen (1. Teil)
1150 Die Dunklen Apostel (2. Teil)
1151 Mandragoros Monsterwelt (3. Teil)
1152 Prinzessin Blutleer
1153 Die Gruftie-Girls
1154 Dämonen-Trauer (1. Teil)
1155 Luzifers große Stunde (2. Teil)
1156 Albtraum Elektra
1157 Der PS-Teufel
1158 Kalt wie der Tod (1. Teil)
1159 Mörderische Nixenwelt (2. Teil)
1160 Das Gespenst von Dartmoor
1161 Der Keim des Bösen (1. Teil)
1162 Lukretias Horror-Welt (2. Teil)
1163 Der Blut-Galan (1. Teil)
1164 Die Wolfsfrau (2. Teil)
1165 Von Angst gepeitscht
1166 Der Erschrecker

1167 Die Tochter des Dämons (1. Teil)
1168 Nach den Regeln der Hölle (2. Teil)
1169 Satans Kind? (1. Teil)
1170 Baphomets Beute (2. Teil)
73 500 Hexenküsse (Paperback)
73 500 Mein erster Fall (im Paperback)(I-I)
73 501 Voodoo-Land (Paperback)
IV58-08 Das Drachenpaar
IV60-10 Die Skelett-Vampire
IV65-15 Grauen in vier Wänden
IV70-20 Voodoo-Liebe
IV72-22 Das Horror-Spielzeug
IV75-25 Der Satanist
IV78-28 Das Gas-Gespent
Tb1 Angst über London
Tb2 Der goldene Buddha (18-2)
Tb3 Das Grab in der Hölle
Tb4 Luzifers Festung
Tb5 Alptraum in Atlantis (19-3)
Tb6 Die Rache der Horror-Reiter (20-1)
Tb7 Die Vampir-Flotte (20-2)
Tb8 Die Seelenburg (20-3)
Tb9 Ghouls in Manhattan (21-1)
Tb10 Disco-Dracula
Tb11 Die Werwolf-Elite (22-1)
Tb12 Die Todesgöttin
Tb13 Hexenwahn (23-1)
Tb14 Tokatas Todesspur (25-1)
Tb15 Der Dämonenparasit
Tb16 Blutige Rosen (26-1)
Tb17 Satans Eliten
Tb18 Der Höllenbote
Tb19 Ewige Schreie
Tb20 In dieser Straße wohnt die Angst
Tb21 Das Triumph-As der Hölle
Tb22 Die Jenseits-Falle
Tb23 Friedhof der Verfluchten
Tb24 Der lächelnde Henker

Tb25 Die Leichenstadt
Tb26 Kalis Schlangengrube
Tb27 Dämonenfalle Rom
Tb28 Das Teufelskind
Tb29 Geheimbund der Vampire
Tb30 Das Orakel von Atlantis
Tb31 Liebe, die der Teufel schenkt
Tb32 Ein Leben unter Toten
Tb33 Das Henkerrätsel
Tb34 Blutiger Halloween
Tb35 Die magische Bombe
Tb36 Anubis - Wächter im Toten-Reich
Tb37 Voodoo in London
Tb38 Vampir-Expreß
Tb39 Horror-Hochzeit
Tb40 Zombies auf dem Roten Platz
Tb41 Die Grabräuber
Tb42 Das Hexenschiff
Tb43 Julias kleine Sargmusik
Tb44 Hände, die der Satan schuf
Tb45 Der Druiden-Schatz
Tb46 Die Kreuzweg-Legende
Tb47 Mein Blut für den Teufel
Tb48 Wen das Grab ruft
Tb49 Der Flammenengel
Tb50 Todesglocken für John Sinclair
Tb51 Totenkopf-TV
Tb52 Höllischer Vatertag
Tb53 Das Duell der Henker
Tb54 Aibon - Land der Druiden
Tb55 Drei Gräber bis Atlantis
Tb56 Arkonadas Totenbuch
Tb57 Das andere Ufer der Nacht
Tb58 Mirandas Monsterwelt
Tb59 Horror-Horoskop
Tb60 Geisterdämmerung
Tb61 Ihr Freund, der Ghoul
Tb62 Das Erbe der Templer

Tb63 Terror der Tongs
Tb64 Zombie-Ballade
Tb65 Die Vampir-Polizei
Tb66 Harry's Höllen-Cocktail
Tb67 Der Jet-Set-Dämon
Tb68 Broadway-Grusical
Tb69 Carinas Todesparty
Tb70 Der Friedhofs-Wächter
Tb71 Das U-Boot-Phantom
Tb72 Deadwood - Stadt der Särge
Tb73 Mörderische Weihnachten
Tb74 Tödliche Märchen
Tb75 Verliebt, verlobt und eingesargt
Tb76 Geisterstunde in Los Angeles
Tb77 Der Doge, sein Henker und ich
Tb78 Knochen-Poker
Tb79 Wenn Werwolf-Pranken streicheln
Tb80 Todesküsse
Tb81 Die Mordaugen von Brüssel
Tb82 Grauen im Pentagon
Tb83 Das Blut der Medusa
Tb84 Ein Hauch von Moder
Tb85 Lady Ghoul
Tb86 Der Zauberer von Stonehenge
Tb87 Horror-Helikopter
Tb88 Mein Flirt mit der Blutfrau
Tb89 Das Voodoo-Syndikat
Tb90 Der Angstmacher
Tb91 Der rollende Galgen
Tb92 Blutmond der Templer
Tb93 Dekan Diavolo
Tb94 Die Psychonauten
Tb95 Kuscheltier-Grauen
Tb96 Das Grab der Königin
Tb97 Das Horror-Restaurant
Tb98 Tödlicher Puppenzauber
Tb99 Hüte dich vor Dracula
Tb100 Luzifer

Tb101 Die Schwert-Legende
Tb102 Killer-Camping
Tb103 Die Brut hinter der Mauer
Tb104 Geheimauftrag Phantom
Tb105 Zaduks Schädel
Tb106 Babylon in Hongkong
Tb107 Kassandras Fluch
Tb108 Die Toten vom Klan
Tb108 Teufels-Friedhof
Tb110 Dracula II
Tb111 Der Tod aus dem Norden
Tb112 Das Fünf-Minuten-Grauen
Tb113 Geboren in Atlantis
Tb114 Yakuza-Rache
Tb115 Die Maske
Tb116 Jericho
Tb117 Das Bluthaus
Tb118 Knochenmond
Tb119 Siras Totenzauber
Tb120 Der Zombie-Pharao
Tb121 Ninja-Rache
Tb122 Der Entertainer
Tb123 Die Braut des Spuks
Tb124 Atlantis in London
Tb125 Das Fest der Köpfe
Tb126 Draculas Eisleichen
Tb127 Der Azteken-Goetze
Tb128 Die Grabstein-Clique
Tb129 Hütet euch vor Harry
Tb130 Die Voodoo-Witwe
Tb131 Grauen im Grand Hotel
Tb132 Miss Monster
Tb133 Die Hexenmeister
Tb134 Flucht nach Avalon
Tb135 Gassen der Angst
Tb136 Der Gerechte
Tb137 Karas Reich
Tb138 Alptraum-Sommer

Tb139 Das Horror-Telefon
Tb140 Die Gespenster-Gruft
Tb141 Der Blut-Pirat
Tb142 Das Stonehenge-Monstrum
Tb143 Friedhof New York
Tb144 Das unheimliche Medium
Tb145 Der Schlitzer
Tb146 Die Leichenuhr
Tb147 Der kopflose Rächer
Tb148 Die Totenfalle
Tb149 Undines Rache
Tb150 Höllenzeit
Tb151 Cigams Sündenfall
Tb152 Avalons böse Schwestern
Tb153 Vampirwelt
Tb154 Leichentanz
Tb155 Die Weiße Macht
Tb156 Töte, Bajazzo!
Tb157 Der Dämonen-Gnom
Tb158 Bis das der Pfähler euch holt!
Tb159 Der Knochenmönch
Tb160 Deborahs Totenacker
Tb161 Alraunes Todeskuß
Tb162 Gier nach Blut
Tb163 Das Pest-Gewölbe
Tb164 Totenplatz
Tb165 Höllensog
Tb166 Angst vor dem Blutbiß
Tb167 SheriffTod
Tb168 DerLächler
Tb169 Morganas Wölfe
Tb170 Vampir-Legende
Tb171 Blutspuk in Venedig
Tb172 Belial
Tb173 Weg in die Verdammnis
Tb174 Henkerbeichte
Tb175 Geistersturm
Tb176 Das Vampir-Pendel

Tb177 Killer im Kopf
Tb178 Die Monster-Strige
Tb179 Er trank das ewige Leben
Tb180 Showman
Tb181 Liliths Hexentanz
Tb182 Bettys Horrortrip
Tb183 Das Urzeit-Monstrum
Tb184 Das Höllenbild
Tb185 Kismet in Kairo
Tb186 Jezebel
Tb187 Edelmann und Satansfreund
Tb188 Höllenscript
Tb189 Dämonen im Raketencamp
Tb190 Verflucht, gehängt und doch lebendig
Tb191 Süße Sehnsucht Tod
Tb192 Das Keltenkreuz
Tb193 Köpfe für Carlita
Tb194 Geliebtes Monster
Tb195 Die Krankenschwester
Tb196 Necroman
Tb197 Die Hyäne
Tb198 Der Puppengalgen
Tb199 Mondnacht - Mordnacht
Tb200 Satanica
Tb201 Shaos Totenwelt
Tb202 Höllenstadt
Tb203 Der Blut-Mythos
Tb204 Das Engelsgrab
Tb205 Nachtgespenster
Tb206 Mister Mirakel
Tb207 Willkommen im Totenhaus
Tb208 Höllenbote Angela
Tb209 Blutgesicht
Tb210 Das Janus-Monster
Tb211 Die Alptraum-Frau
Tb212 Mr. Postman
Tb213 Satans-Krone
Tb214 Der Vergessene

Tb215 Keltenfluch
Tb216 Fluchtpunkt Atlantis
Tb217 Blut und Sünde
Tb218 Fürchte deinen Nächsten!
Tb219 Das Götter-Opfer
Tb220 Die Vollstrecker
Tb221 Leonardos Liebesbiß
Tb222 Sarg-Legenden
Tb223 Der Sensenmann
Tb224 Bennys Blutgericht
Tb225 Geboren in der Hölle
Tb226 Die Macht der Medusa
Tb227 Urlaub im Höllenclub
Tb228 Schrecken der Nacht
Tb229 DieZombie-Jäger
Tb230 Das Blut-Skelett II
Tb231 Das Legat der Toten
Tb232 Assungas Liebesnest
Tb233 Werwolf-Hölle
Tb234 Arams Sündenbabel
Tb235 Das Horror-Hirn
Tb236 Engelsgesicht
Tb237 Bis das Blut gefriert
Tb238 Ihr Job in Atlantis
Tb239 Liliths Hexenhöhle
Tb240 Belials Braut
Tb241 Das Rattenloch
Tb242 Die Vampir-Brüder
Tb243 Bestie Belinda
Tb244 Die Kanal-Zombies
Tb245 Draculas Darling
Tb246 Verschlussache Satan

TITELLISTE NACH NAMEN

Zeichenerklärung: siehe Titelliste nach Nummern.

...dann bete in der Hölle, Sinclair! (2. Teil)	1072
Abrechnung mit Jane Collins (2. Teil)	307
Achterbahn ins Jenseits	3
Adelige Blutsauger	503
Ägyptische Grauen, Das	746
Aibon - Land der Druiden	Tb54
Aibon-Amazone, Die (1. Teil)	811
Aibon-Blut	837
Aibon-Drache, Der	1094
Aibon-Gezücht, Das (2. Teil)	957
Aibons böse Diener (1. Teil)	960
Aibons Hexenfalle	901
Aibons klagende Felsen	935
Aibons Monster-Troll (2. Teil)	601
Aibons Schlangenzauber	420
Albtraum Elektra	1156
Alfreds kleiner Horror-Laden	653
Alissas Vater (2. Teil)	1134
Allein in der Drachenhöhle (2. Teil)(30-2)	233
Alpen-Teufel, Der	829
Alptraum beginnt, Der (2. Teil)	1001
Alptraum in Atlantis (19-3)	Tb5
Alptraum in der Geisterbahn	144
Alptraum-Comic	370
Alptraum-Frau, Die	Tb211
Alptraum-Friedhof, Der	41-GK176
Alptraum-Garten, Der	47
Alptraum-Schädel, Der	539
Alptraum-Sommer	Tb138

Alraunes Todeskuß	Tb101
Als Carmen sich die Köpfe holte (1. Teil)	754
Als der Engel Trauer trug	793
Als Verfluchte grüßen... (1. Teil)	1051
Alte Mann verfluchte mich, Der (1. Teil)	848
Alvas Feuerkuß	340
Am Tisch des Henkers	407
Ameisen greifen an, Die	40
Amoklauf der Mumie	17-GK85
Amoklauf des Messerstechers	278
Amors Teufelspfeile	549
Amulett des Sonnengottes, Das	41
Andere Seite der Hölle, Die (2. Teil)	770
Andere Ufer der Nacht, Das	Tb57
Angst der Psychonautin, Die (1. Teil)	966
Angst in den Alpen (1. Teil)	728
Angst über Altenberg	745
Angst über London	Tb1
Angst um Lucy	946
Angst vor dem Blutbiß	Tbl66
Angst vor dem Roten Phantom	657
Angst vor der Hexe (2. Teil)	786
Angstmacher, Der	Tb90
Anruf aus dem Jenseits (7-2)	21
Anubis - Wächter im Toten-Reich	Tb36
Arams Sündenbabel	Tb234
Arkonadas Mord-Zykloben (2. Teil)	311
Arkonadas Totenbuch	Tb56
Arm des Monsters, Der	934
Armaras Rückkehr	113
Armee der Unsichtbaren, Die	13-GK70
Asmodinas Höllenschlange	121
Asmodinas Reich (2. Teil)	96
Asmodinas Todesengel (13-1)	103
Asmodinas Todeslabyrinth (2. Teil)(23-3)	198
Assungas Blutfalle	1102
Assungas Liebesnest	Tb232
Assungas Zaubermantel (1. Teil)	700

Atlantis in London	Tbl24
Auf ewig verflucht?	865
Auftritt eines Toten (3. Teil)	528
Auge von Atlantis, Das (2. Teil)	519
Augen des Grauens	80
Aus dem Jenseits entlassen	558
Aus dem Reich der Toten (2. Teil)	1124
Ausflug ins Jenseits	48
Avalons böse Schwestern	Tbl52
Avalons Geisterjäger	784
Avalons Riesen (2. Teil)	1066
Azteken-Goetze, Der	Tbl27
Azteken-Ritual, Das	1103
Baals Opferdolch (2. Teil)	403
Babylon in Hongkong	Tb100
Bande der Nachzehrer, Die	355
Baphomets Beute (2. Teil)	1170
Baphomets böse Brut	774
Baphomets Henker	1096
Baphomets Monster	1032
Baphomets Totenwächter (1. Teil)	470
Barbaren in London (2. Teil)	567
Bauchtanz mit dem Tod	931
Beerdigung, Die (2. Teil)	441
Begraben, aber nicht vergessen (1. Teil)	1149
Belial	Tbl72
Belials Abrechnung (1. Teil)	936
Belials Braut	Tb240
Belials Mordhaus (2. Teil)	937
Belphegors Höllentunnel	262
Belphegors Rückkehr (1. Teil)	238
Bennys Blutgericht	Tb224
Bestie Belinda	Tb243
Bestie von Soho, Die	105
Bestien aus dem Geistersumpf, Die	165
Bestien aus Satans Garten	1024
Bestien der Madame, Die	137
Bestien in New York (1. Teil)	650

Besuch beim Geisterhenker	332
Bettys Horrortrip	Tbl82
Bills Hinrichtung (2. Teil)	76
Bis das Blut gefriert	Tb237
Bis das der Pfähler euch holt!	Tbl58
Bis die Würmer dich zerfressen (2. Teil)	888
Blackwood, der Geistermann	669
Bleiche, Der	544
Blick ins Jenseits, Der (3. Teil)	442
Blut an bleichen Lippen	695
Blut der Bernadette, Das	1136
Blut der Medusa, Das	Tb83
Blut der Mumie, Das	617
Blut der schwarzen Priester, Das	636
Blut für den Götzen	997
Blut und Sünde	Tb217
Blut-Abt/Der	1013
Blutbrunnen, Der	679
Blutbuche, Die	753
Blüten-Bestie, Die	731
Blutende Schatten (1. Teil)	1048
Blutenden Bäume, Die	907
Bluteulen, Die	631
Blut-Galan, Der (1. Teil)	1163
Blutgasse, Die	938
Blutgesicht	Tb209
Blutgespenster (3. Teil)	944
Blutgraf, Der	15-GK77
Bluthand aus dem Jenseits	375
Bluthaus, Das	Tb117
Blutige Lucy, Die (1. Teil)	942
Blutige Rosen (26-1)	Tbl6
Blutige Vergangenheit (2. Teil)	1026
Blutiger Halloween	Tb34
Blutjagd (2. Teil)	1087
Blutjäger, Der	491
Blutkult um Angela (2. Teil)	1093
Blutliebe (2. Teil)	910

Blutmesser, Das	1129
Blutmond der Templer	Tb92
Blut-Mythos, Der	Tb203
Blutnacht für Assunga (2. Teil)	755
Blutorgel, Die	186
Blut-Pirat, Der	Tbl41
Blutquellen, Die (1. Teil)	1065
Blut-Rätsel, Das	640
Blutrote Zauberteppich, Der	454
Blutsauger Costello (3. Teil)	1056
Blutschwur, Der	532
Blut-Skelett, Das	Tb230
Blutspuk in Venedig	Tbl71
Blutstein, Der (2. Teil)	581
Blutzoll (2. Teil)	925
Blutzoll einer Druidin (2. Teil)	812
Bogie-Mann, Der	652
Böse kleine Elena	825
Böse kommt, Das	608
Böser Zauber in Montmartre (2. Teil)	722
Braut des Engels, Die (2. Teil)	1044
Braut des Spuks, Die	Tbl23
Braut des Wahnsinns, Die	568
Bräute des Vampirs, Die	10-GK57
Brennende Gesicht, Das	1098
Brennendes Blut (2. Teil)	576
Briefe aus der Hölle	286
Bring mir den Kopf von Asmodina (3.Teil)(24-3)	202
Broadway-Grusical	Tb68
Brücke der knöchernen Wächter	349
Bruderschaft des Satans (2-2)	20-GK98
Brut hinter der Mauer, Die	Tbl05
Brut ist los, Die (2. Teil)	832
Brutstätte des Bösen	602
Buch der Grausamen Träume, Das (11-2)	84
Buddhas schreckliche Botschaft (I.Teil)	541
Butler, Der	1148
Carinas Todesparty	Tb69

Cathys Friedhof	1135
Chinesische Tod, Der	574
Cigams Sündenfall	Tb151
Colette und ihr Fallbeil	213
Computer-Monster	592
Consuelas bitteres Sterben (2. Teil)	555
Damona, Dienerin des Satans	4
Dämonen im Raketencamp	Tb189
Dämonenauge, Das (2. Teil)(6-2)	17
Dämonen-Bingo	316
Dämonen-Domina	1079
Dämonenfalle Rom	Tb27
Dämonen-Gnom, Der	Tb157
Dämonenjäger, Der	272
Dämonenkat/e, Die	166
Dämonenpakt, Der (1. Teil)	298
Dämonen-Paradies	326
Dämonenparasit, Der	Tb15
Dämonensarg, Der	388
Dämonenschmiede, Die	46
Dämonen-Trauer (1. Teil)	1154
Dämonenwolf, Der	118
Dämonische Kreuzfahrt (1. Teil)	661
Dämonische Zwillinge (2. Teil)	860
Dämonos	9-GK49
Deadwood - Stadt der Särge	Tb72
Deborahs Totenacker	Tb160
Dekan Diavolo	Tb93
Dem Wahnsinn nahe (2. Teil)	734
Desteros Rache (19-1)	154
Diablitas Mörder-Gnome	393
Ding im Koffer, Das (1. Teil)	588
Diondra, einfach mörderisch (1. Teil)	791
Disco-Dracula	Tb10
Disco-Hexe Tessy, Die	502
Doge, sein Henker und ich, Der	Tb77
Doktor Tod (2-1)	19-GK94
Doktor Tod's Höllenfahrt (3-2)	24-GK113

Donnas zweites Leben	1031
Doppelte Dämon, Der	52
Doppel-Zombie, Der	480
Doriel (1. Teil)	1020
Dr. Satanos	3-GK17
Dr. Sensenmann	952
Dr. Todds Horror-Insel (16-2)	133
Dr. Todds Monsterhöhle (15-1)	123
Dr. Todds Rache (2. Teil)(29-2)	230
Drachenblut-Vampir, Der	408
Drachenburg, Die	30-GK134
Drachen-Lady, Die	533
Drachenmädchen, Das	840
Drachenpaar, Das	IV58-8
Drachensaat, Die (2. Teil)(14-2)	112
Dracula gibt sich die Ehre (2. Teil)(8-2)	34
Dracula II	Tb110
Dracula II ist wieder da	626
Draculas Blutgemach (2. Teil)	701
Draculas blutige Braumacht	778
Draculas Blutuhr	689
Draculas Darling	Tb245
Draculas Eisleichen	Tb126
Drei aus dem Totenhaus, Die	538
Drei Gräber bis Atlantis	Tb55
Drei Gräber bis Soho (2. Teil)	451
Drei Herzen aus Eis (1. Teil)	333
Drei Leichen im Garten	210
Drei Schöne für die Hölle (2. Teil)	749
Drogenteufel von Stonehenge	473
Drohung, Die (1. Teil)(12-1)	100
Druiden-Rache (2. Teil)	301
Druiden-Schatz, Der	Tb45
Duell der Henker, Das	Tb53
Duell in der Hölle (2. Teil)	1126
Dunkle Gral, Der (2. Teil)	500
Dunklen Apostel, Die (2. Teil)	1150
Echsenauge	941

Edelmann und Satansfreund	Tbl87
Ein Duft von Tod und Grauen (1. Teil)	397
Ein Feuergruß vom Teufel (1. Teil)	1125
Ein Friedhof am Ende der Welt (2. Teil)(12-2)	101
Ein Galgen für Morgana	971
Ein Gehängter kehrt zurück	509
Ein Grab aus der Vergangenheit (2.Teil)	412
Ein Gruß aus der Hölle (2. Teil)	950
Ein Hauch von Moder	Tb84
Ein Höllenjob für Bill (1. Teil)	634
Ein Leben unter Toten	Tb32
Ein Monster aus der Märchenwelt(2.Teil)	906
Ein schwarzer Tag in meinem Leben (22-2)	190
Ein teuflischer Verführer (2. Teil)	904
Ein Totenopfer für Clarissa	260
Ein Tropfen Ewigkeit (3. Teil)	623
Eine Nacht im Hexenschloß	612
Eine schaurige Warnung	195
Einer kam wieder	552
Einsatz der Todesrocker	92
Eisgefängnis, Das (13-2)	108
Eismeer-Hexe, Die	309
Eisvampire, Die	127
El Toros Totentanz)	1076
Elektronische Hölle	314
Elfenrache	1112
Elixier des Teufels, Das (2. Teil)	148
Emily (1. Teil)	867
Ende einer Hexe, Das	1030
Endlose Tod, Der	10
Endloser Schrecken	1008
Engel der Geister (2. Teil)	591
Engel, der ein Teufel war, Der	159
Engelkinder (1. Teil)	1043
Engelsblut	929
Engelsgesicht	Tb236
Engelsgrab, Das	Tb204
Entertainer, Der	Tbl22

Entführt nach Atlantis (2. Teil)	1028
Er kam aus dem Todesschloß	522
Er killte für den Satan (1. Teil)	1067
Er raubte die mordende Göttin	524
Er trank das ewige Leben Tb	179
Erbe der Fremden, Das (2. Teil)	989
Erbe der Templer, Das	Tb62
Erbe des Fluchs (2. Teil)	1128
Erbe des Schwarzen Todes, Das	199
Erdmonster, Das	879
Erschrecker, Der	1166
Erst lieb ich dich, dann beiß ich dich!	841
Erwachen der Hexe, Das	699
Evitas Folterkammer	1029
Ewige Schreie	Tb19
Exorzistin, Die	951
Fallbeil-Mann, Der	959
Falsche Buddha, Der (2. Teil)	675
Fee und die Horror-Reiter, Die (1. Teil)	600
Fenris, der Götterwolf (22-3)	191
Fenster der Angst	511
Fest der Köpfe, Das	Tb125
Feuer, Asche, altes Blut	852
Feuer-Bumerang, Der	294
Feuerengel	916
Feuer-Furie (1. Teil)	596
Feuerhexe, Die	136
Feuerkult, Der (1. Teil)	402
Feuer-Monster, Das (2. Teil)	1042
Finale in der Knochengrube	406
Finsternis (2. Teil)	743
Flammenengel, Der	Tb49
Flammen-Friedhof, Der	716
Fliegende Grauen, Das (2. Teil)	643
Fliegenden Särge, Die	145
Fliegen-Königin, Die	543
Fliegenmann, Der	928
Flieh, wenn der Würger kommt	164

Fluch aus dem Dschungel, Der	
27-GK122	
Fluch aus dem Grab, Der	446
Fluch der Rosen, Der	827
Fluch der schwarzen Hand, Der	47-GK202
Fluch der Sinclairs, Der (2. Teil)	914
Fluch des alten Kriegers, Der	981
Fluch des Kobolds, Der (2. Teil)	961
Fluch von Babylon, Der (4. Teil)	320
Flucht in die Schädelwelt	138
Flucht nach Avalen	Tb134
Flucht vor dem Grauen (4. Teil)	353
Fluchtpunkt Atlantis	Tb216
Flugvampire greifen an	48-GK205
Flüstern, schreien, töten (1. Teil)	822
Flüsternde Tod (2. Teil)	391
Folterbett, Das	439
Fratzen der Fresser, Die (1. Teil)	1113
Fratzengesicht, Das (1. Teil)	322
Frau mit dem Dämonendolch, Die	275
Frau mit den Toten Augen, Die (1. Teil)	804
Frau, die zweimal starb, Die (1. Teil)	356
Freitag - Mordtag	321
Freund des Satans, Der (3. Teil)	710
Friedhof der Vampire	6-GK34
Friedhof der Verfluchten	Tb23
Friedhof des Schreckens, Der	88
Friedhof New York	Tb143
Friedhofs-Wächter, Der	Tb70
Fund, Der	655
Fünf-Minuten-Grauen, Das	Tb112
Für immer und ewig	1090
Für Teufel, Gold und Templer	900
Fürchte deinen Nächsten!	Tb218
Gabentisch des Grauens (1. Teil)	873
Galgen-Trio, Das	706
Garingas Fluch (1. Teil)	499
Gas-Gespenst, Das	IV78-28

Gassen der Angst	Tb135
Gasthaus zur Hölle	586
Gatanos Galgenhand	248
Geboren in Atlantis	Tb115
Geboren in der Hölle	Tb225
Geburt des Schwarzen Tods, Die (2. Teil)	336
Gefangen am Todesfelsen (2. Teil)	323
Gefangen in der Mikroweit (2. Teil)	65
Gefangene der Namenlosen (3. Teil)	861
Gefangene der Teufelsinsel (2. Teil)	255
Gegen Gangster und Ghouls (2. Teil)	284
Geheimauftrag Phantom	Tb104
Geheimbund der Vampire	Tb29
Geheimbund Dunkler Gral	707
Geheimnis der blutigen Hände, Das(1.Teil)	1010
Geheimnis des Spiegels, Das	25
Geheimwaffe Ghoul	459
Gehetzt, gejagt, getötet (2. Teil)	557
Geier und der Wertiger, Die	107
Geisel, Die	578
Geist des Baphomet, Der (2. Teil)	780
Geist des Hexers, Der (3. Teil)	810
Geist des Vaters, Der (2. Teil)	1049
Geister aus der Zukunft (2. Teil)	967
Geister vom Leichenbaum, Die (1. Teil)	628
Geisterbahn	641
Geister-Braut, Die	74
Geisterdämmerung	Tb60
Geisterfahrer, Der	60
Geisterfee, Die	760
Geistergrab, Das (1. Teil)(25-2)	211
Geisterhand, Die	53
Geisterhöhle, Die	26-GK120
Geisterkind, Das	682
Geister-Roulett	13
Geisterstunde in Los Angeles	Tb76
Geistersturm	Tb175
Geistertanz der Teufelsmönche	270

Geistervögel, Die	23
Gejagt von Lucy, dem Ghoul	899
Gelbe Satan, Der (1. Teil)	50
Geliebte des Dämon, Die	324
Geliebtes Monster	Tbl94
Gemälde des Grauens	464
General Zombie	377
Gerechte, Der	Tbl36
Gericht der Toten, Das (1. Teil)	772
Geschöpf, Das	1091
Gespens aus dem Hexenforst, Das	358
Gespens vom Tower, Das	605
Gespens von Angus Castle, Das	807
Gespens von Dartmoor, Das	1160
Gespens, Das (1. Teil)	913
Gespenster der Nacht	751
Gespenster-Gruft, Die	Tbl40
Ghoul aus dem Gully, Der	698
Ghoul und seine Gheishas, Der	389
Ghoul, der meinen Tod bestellte, Der	329
Ghoul-Parasiten	271
Ghouls in der U-Bahn	172
Ghouls in Manhattan (21-1)	Tb9
Gier nach Blut	Tbl62
Gigant von Atlantis, Der (18-3)	152
Ginas Mörderschloß (1. Teil)	580
Gläserne Grauen, Das (1. Teil)	263
Glendas Totenhemd (1. Teil)	1105
Gnom mit den Krallenhänden, Der	11-GK61
Gnom mit den sieben Leben, Der (5. Teil)	363
Goldene Buddha, Der (18-2)	Tb2
Goldene Kralle, Die	205
Goldenen Skelette, Die (1. Teil)	335
Golem-Trio, Das	908
Gothic-Vampir, der (1. Teil)	1127
Götter-Opfer, Das	Tb219
Götzenbrut (3. Teil)	319
Götzenhöhle, Die (2. Teil)	620

Götzentanz im Märchenpark	386
Grab der Königin, Das	Tb96
Grab der Sinclairs, Das (2. Teil)	635
Grab in der Hölle, Das	Tb3
Gräber seiner Ahnen, Die	564
Grabkriecherin, Die	996
Grabmal des Grauens	1143
Grab-Phantome greifen an	468
Grabräuber, Die	Tb41
Grabstein-Bande, Die (2. Teil)	180
Grabstein-Clique, Die	Tbl28
Grachten-Teufel, Der	266
Grauen an der Themse, Das	49
Grauen aus dem Bleisarg, Das	369
Grauen hinter Gittern	1120
Grauen im Grand Hotel	Tbl31
Grauen im Pentagon	Tb82
Grauen in den Katakomben (2. Teil)	334
Grauen in vier Wänden	VI65-15
Grauen kam aus Grönland, Das	134
Grauen von Grainau, Das (1. Teil)	766
Grauen von Zagreb, Das	531
Grausame Wald, Der (1. Teil)	460
Grausame Zeit (1. Teil)	932
Grausame, Der (2. Teil)	527
Grausamen Ritter, Die (1. Teil)(14-l)	111
Griff aus dem Dunkel (2. Teil)	984
Grotte der Saurier, Die	365
Gruft der Leichenräuber, Die	151
Gruft der wimmernden Seelen	354
Gruft mit dem Höllenaugen, Die	209
Gruftie, Der	955
Gruftie-Girls, Die	1153
Grüne Dschinn, Der	178
Grüne Hölle von Florida, Die	54
Grusel-Star, Der	419
Gruß aus der Gruft (2. Teil)	792
Guru der Toten	62

Gwenola - Grausam und geächtet	606
Hände, die der Satan schuf	Tb44
Hard-Rock-Zombie	512
Harry's Höllen-Cocktail	Tb66
Haus der Hyänen, Das	677
Haus der Selbstmörder, Das	1145
Hausmeister, Der	798
Heimkehrer, Der	550
Hemators tödliche Welt (3. Teil)	352
Henker des Herzogs, Der	828
Henkeraugen	1015
Henkerbeichte	Tbl74
Henkerin, Die	923
Henkerrätsel, Das	Tb33
Heroin-Zombies, Die	1039
Herold des Satans, Der (1. Teil)	411
Herr der Roten Hölle (2. Teil)(25-3)	212
Herr der Schattenburg (2. Teil)	692
Herr über Leben und Tod (1. Teil)	1117
Herrin der Dunkelwelt (1. Teil)(29-1)	229
Herz der Jungfrau, Das (1. Teil)	1139
Heute Engel - morgen Hexe	465
Hexe vom Hyde Park, Die	171
Hexe von Hilversum, Die	781
Hexe von Java, Die	22
Hexen des Spuks	534
Hexenabend mit Jane Collins	235
Hexenclub, Der	28-GK125
Hexenfalle Bamberg	1132
Hexeninsel, Die (2. Teil)(26-3)	217
Hexenkelch, Der	1116
Hexenkraft und Druidenzauber	279
Hexenküsse (Paperback)	73 500
Hexenliebe (1. Teil)	833
Hexenmeister, Die	Tbl33
Hexenmühle, Die (3. Teil)(6-3)	18
Hexen-Polterabend (2. Teil)	494
Hexenreich (1. Teil)	566

Hexenschiff, Das	Tb42
Hexenspiele	1109
Hexenstein, Der	474
Hexentanz	30
Hexentor, Das (1. Teil)	435
Hexentrank, Der	1095
Hexenturm, Der (2. Teil)	1046
Hexenverbrennung	59
Hexenwahn (23-1)	Tbl3
Hexenwald	1080
Hexenwürger von Blackmoor, Der (1. Teil)	267
Hexenzauber	647
Hexer mit der Flammenpeitsche, Der (4-3)	44-GK188
Hexer von Paris, Der (1. Teil)	64
Hier wohnt der Tod	975
Himalaya-Grauen (2. Teil)	542
Hochhaus der Dämonen, Das	43-GK183
Hochzeit der Vampire (3-1)	23-GK110
Hölle von Sodom, Die (1. Teil)	1100
Höllenbestie, Die (2. Teil)	815
Höllenbild, Das	Tbl84
Höllenbote Angela	Tb208
Höllenbote, Der	Tbl8
Höllenclub, Der (2. Teil)	892
Höllen-Detektiv, Der (3. Teil)	337
Höllen-Engel	918
Höllenfahrt der Templerkutsche	429
Höllenfahrt im Todesstollen	146
Höllen-Friedhof (2. Teil)	382
Höllenhaus, Das	845
Höllenheer, Das (1-3)	16-GK80
Höllenkutsche, Die (1. Teil)	95
Höllenliebe (1. Teil)	859
Höllenparadies (1. Teil)	518
Höllenqualen (3. Teil)	1002
Höllenscript	Tbl88
Höllen-See	490
Höllensog	Tbl65

Höllenstadt	Tb202
Höllenstar, Der (2. Teil)	1068
Höllentor, Das	72
Höllenwurm, Der (2. Teil)	239
Höllenzzeit	Tb150
Höllischer Vatertag	Tb52
Horror am Himmel (2. Teil)	686
Horror auf Mallorca (2. Teil)	1075
Horror im Harem (1. Teil)	642
Horror im Hexenhaus (1. Teil)	748
Horror-Baby	820
Horror-Cops, Die (1. Teil)	75
Horror-Disco (10-2)	58
Horrorfest am Galgenhügel	18-GK89
Horrorhaus von Pratau, Das (5. Teil)	667
Horror-Helikopter	Tb87
Horror-Hirn, Das	Tb235
Horror-Hochzeit	Tb39
Horror-Horoskop	Tb59
Horror-Kalender, Der	478
Horror-Kreuzfahrt (2. Teil)	51
Horrorland	1089
Horror-Line	1064
Horror-Mühle, Die (2. Teil)	933
Horrornacht im Himmelbett	385
Horror-Nacht, Die	82
Horror-Pendel, Das (1. Teil)	887
Horror-Quiz	445
Horror-Reiter, Die (9-1)	38
Horror-Restaurant, Das	Tb97
Horror-Rock	204
Horror-Schloß im Spessart, Das	7
Horror-Spielzeug, Das	IV72-22
Horror-Taxi von New York, Das (7-1)	19
Horror-Teerüe	858
Horror-Telefon, Das	Tb139
Horrortrip zur Schönheitsfarm (2. Teil)(21-3)	188
Hotel zur dritten Hölle	192

Hügel der Gehenkten	106
Hüte dich vor Dracula	Tb99
Hütet euch vor Harry	Tb129
Hyäne, Die	Tb197
Hypno-Hund, Der	912
Ich bin dein Henker, Sinclair!	750
Ich flog in die Todeswolke (1. Teil)	147
Ich folgte der Teufelsspur (1. Teil)	390
Ich gegen den Höllenritter	153
Ich gegen die Riesenkrake	170
Ich jagte »Jack the Ripper«	182
Ich jagte das Hexen-Trio (1. Teil)	520
Ich jagte den untoten Engel (2. Teil)	1021
Ich liebte eine Voodoo-Queen	395
Ich stellte die Killer-Mumien	413
Ich stieß das Tor zur Hölle auf (I. Teil) (24-1)	200
Ich stürmte den rollenden Sarg	259
Ich töte jeden Sinclair! (1. Teil)	1025
Ich und der Poltergeist	380
Ich will dein Blut, Sinclair!	880
Ihr Freund, der Ghoul	Tb61
Ihr Job in Atlantis	Tb238
Ihr Traum vom Reich des Schreckens (2. Teil)	546
Im Bann der Höllensteine	308
Im Bann des alten Königs (6. Teil)	1005
Im Bann des Pegasus	453
Im Bann des Verfluchten (1. Teil)	696
Im Bett mit einem Monster (2. Teil)	1078
Im Haus der Ghouls	741
Im Haus des Schreckens	49-GK208
Im Höllenloch (1. Teil)	674
Im Jenseits verurteilt (1. Teil)(23-2)	197
Im Kreisel der Angst	835
Im Land des Vampirs (1. Teil)(17-1)	139
Im Landhaus der Schrecken	20
Im Nachtclub der Vampire	1
Im Namen der Hölle	416
Im Namen des Leibhaftigen (1. Teil)	846

Im Penthouse der Angst	277
Im Rattentempel	305
Im Reich der Monster-Spinnen (2. Teil)	318
Im Schlund des Dreitöters	481
Im Tempel des Drachen (2. Teil)	487
Im Terrornetz der Monster-Lady (1. Teil)	273
Im Würgegriff der roten Masken	9
Im Würgegriff der Wachsfiguren	894
Im Zentrum des Schreckens (2. Teil)(24-2)	201
In den Fängen der Nacht (2. Teil)	986
In den Fängen eines Teufels (2. Teil)	463
In den Krallen der Roten Vampire	223
In der Hölle verschollen (1. Teil)	289
In der Knochengruft	911
In diesem Zimmer haust die Angst (2. Teil)	299
In dieser Straße wohnt die Angst	Tb20
In Satans Diensten (2-3)	22-GK105
Indische Rache, Die	659
Inferno in der Alptraum-Schlucht(4. Teil)	338
Inka-Henker, Der	374
Insel der Seelenlosen	28
Insel der Skelette, Die	14-GK74
Insel des Kopfübers, Die	703
Invasion der Riesenkäfer	115
Irre mit der Teufelsgeige, Der (1. Teil)(5-2)	11
Irrfahrt ins Jenseits	32-GK141
Jagd auf die Dämonenwölfe (2. Teil)	90
Jagd nach dem Tempel-Gold	457
Jagd, Die (2. Teil)	673
Jäger der Nacht	736
Jäger der verbotenen Seelen (2. Teil)	854
Janes Umkehr (1. Teil)	493
Janus-Monster, Das	Tb210
Japanische Geist, Der	505
Jenseits-Falle, Die	Tb22
Jenseits-Melodie	400
Jericho	Tb116
Jessicas Rächer	747

Jet-Set-Dämon, Der	Tb67
Jezebel	Tb186
Jiri, der Flammenteufel	428
Joker des Teufels, Der	98
Judasbaum, Der	992
Judys Spinnenfluch	253
Julias kleine Sargmusik	Tb43
Julies schöne Zombie-Schwester	523
Junge mit dem Jenseitsblick, Der (1. Teil)	742
Junge von Stonehenge, Der	649
Kalis Schlangengrube	Tb26
Kalis tödlicher Spiegel	476
Kalis Würgertruppe	855
Kalt wie der Tod (1. Teil)	1158
Kampf der Schwarzen Engel	167
Kampf mit dem Höllendrachen, Der (2. Teil)	425
Kampf mit den Giganten, Der (3. Teil)	285
Kampf mit der Mumie	220
Kampf um Lady X (2. Teil)	343
Kampfplatz der Bestien (2. Teil)	885
Kanal-Zombies, Die	Tb244
Kapitän Sensenmann	559
Karas grausame Schwester (2. Teil)	864
Karas grausame Träume	537
Karas Reich	Tb137
Karawane der Dschinns	371
Karten des Unheils (3. Teil)	404
Kassandras Fluch	Tb107
Kathedrale der Angst	431
Katzenfrau, Die	758
Katzen-Göttin, Die	288
Keim des Bösen, Der (1. Teil)	1161
Keller, Der	953
Keltenfluch	Tb215
Keltenkreuz, Das	Tb192
Killer im Kopf	Tb177
Killer in der Nacht	1088

Killerbaum, Der	965
Killer-Bienen	269
Killer-Blasen (1. Teil)	619
Killer-Camping	Tb102
Killer-Clown, Der	990
Killerfische, Die	208
Killer-Hunde	291
Killer-Katzen	1110
Killer-Kobolde	671
Killerpuppen, Die	40-GK172
Kind der Mumie, Das (1. Teil)	881
Kind, das mit den Toten sprach, Das(1.Teil)	949
Kinderschreck, Der (1. Teil)	785
Kino des Schreckens	61
Kismet in Kairo	Tb185
Kitas Kettenhund	1034
Knochenbrut der alten Templer	782
Knochen-Cowboy	548
Knochenhaus, Das	496
Knochenklaue (1. Teil)	891
Knochen-Küste, Die	427
Knochenmönch, Der	Tb159
Knochenmond	Tb118
Knochen-Poker	Tb78
Knochensaat (10-3)	71
Knochenschiff, Das	183
Knochen-Sessel, Der	771
Knochenthron, Der	122
Knöcherne Hexer, Der	826
Kometen-Geister	1009
König des Schreckens, Der	616
Königin der Toten (2. Teil)	964
Königin der Wölfe (2. Teil)(15-3)	131
Königin von Avalen, Die (3. Teil)	1141
Königin von Saba, Die	466
Kopf des Vaters, Der	991
Köpfe für Carlita	Tb193
Kopfjäger des Spuks, Der	756

Kopfloose Rächer, Der	Tb147
Krakenfalle, Die	577
Kralle, Die	599
Krallenhand (2. Teil)	805
Krankenschwester, Die	Tb195
Kreaturen der Finsternis (1. Teil)	737
Krematorium der Angst	726
Kreuzfahrt der Skelette	86
Kreuzweg-Legende, Die	Tb46
Kugelhöpfe, Die (2. Teil)	589
Kult, Der	688
Kuscheltier-Grauen	Tb95
Labyrinth der 1000 Tode	656
Lächeln einer Teufelin, Das (4. Teil)	666
Lächelnde Henker, Der	Tb24
Lächler, Der	Tb168
Lady Bluthaar	768
Lady Ghoul	Tb85
Lady Luzifer	775
Lady mit dem Schädeltick, Die	507
Lady Panthera	443
Larissas blutiger Weg	796
Lauras Leichenhemd	752
Laurins finsternes Reich (2. Teil)	729
Laurins Totenwelt (2. Teil)	1011
Lava-Falle, Die	99
Lavalles Todesspur	694
Leas Hexenladen	856
Lebende Bild, Das (1. Teil)	424
Lebende Legende, Die (1. Teil)	330
Lebendig begraben (2. Teil)(5-3)	12
Legat der Toten, Das	Tb231
Legende vom grauen Riesen, Die	571
Leibwächterin, Die (1. Teil)	1054
Leichen der schönen Charlotte (1. Teil)	976
Leichen frei Haus (1. Teil)	831
Leichenbrunnen, Der	125

Leichenflur, Der	962
Leichenfürst von Leipzig, Der (1. Teil)	644
Leichengasse 13	1108
Leichengift	869
Leichenhaus der Lady L	4-GK25
Leichenholer, Der (2. Teil)	697
Leichenkutsche von London, Die	214
Leichen-Ladies (2. Teil)	597
Leichenmantel, Der	862
Leichenpfad, Der	228
Leichenschiff der Druiden	681
Leichenstadt, Die	Tb25
Leichentanz	Tb154
Leichenuhr, Die	Tb146
Leichenwagen zur Hölle	561
Leichenzug, Der	510
Leilas Totenzauber	690
Leonardos Liebesbiß	Tb221
Leonoras Alptraumwelt (2. Teil)	948
Letzte Duell, Das (3. Teil)(12-3)	102
Leuchtturm-Monster, Das	27
Liebe, die der Teufel schenkt	Tb31
Liebestanz der Totenbräute	824
Liebling der Toten	1073
Lilith, der Teufel und ich (2. Teil)	818
Liliths grausame Falle (2. Teil)	977
Liliths Hexenhöhle	Tb239
Lüiths Hexentanz	Tb181
Lockvogel, Der	1022
Londons Gruselkammer Nr. 1	383
Lord und die Geister-Lady, Der	455
Lorna, die Löwenfrau	504
Lukretias Horror-Welt (2. Teil)	1162
Lupina gegen Mandragore (2. Teil)	461
Lupinas Sohn (2. Teil)(28-2)	219
Lupinas Todfeind (2. Teil)	174
Luzifer	Tb100
Luzifers Festung	Tb4

Luzifers furchtbares Erbe (2. Teil)	738
Luzifers Gesandte (1. Teil)	985
Luzifers große Stunde (2. Teil)	1155
Luzifers Tränenbecher (1. Teil)	817
Macht der Medusa, Die	Tb226
Macht der Rhein-Sirenen, Die (2. Teil)	1061
Macht der Templer, Die (2. Teil)	773
Macht des Schicksals (3. Teil)	915
Macht und Mythos (3. Teil)(30-3)	234
Macumbas Totenhöhle	514
Madame Medusa	1047
Madame Tarock (1. Teil)	1137
Mädchen von Atlantis, Das (1.Teil)(6-1)	16
Madonna auf dem Höllenthron	1040
Magico (1. Teil)	432
Magische Bombe, Die	Tb35
Magische Mobile, Das	579
Magnet-Frau, Die (1.Teil)	988
Magus von Zypern, Der	530
Mambo-Hölle (2. Teil)	536
Mandragoros Alptraum (2. Teil)	920
Mandragoros Geschöpf (1. Teil)	969
Mandragoros grausamer Garten	613
Mandragoros Monsterwelt (3. Teil)	1151
Mandraka, der Schwarzblut-Vampir (1.Teil)	296
Maniac und Marylin	594
Mann, der nicht sterben konnte, Der	207
Mannequins mit Mörderaugen (1. Teil) (21-2)	187
Marens kleiner Horror-Laden	1070
Maringo, der Höllenreiter (7-3)	26
Maske, Die	Tb115
Maskenball der Monster	304
Maskenmann, Der	1111
Masken-Terror (1. Teil)	378
Medium, Das	787
Medusas Horrorblick	346
Medusas Rache (2. Teil)	161
Medusas Tochter	875

Meer der weißen Särge (29-3)	231
Mein Blut für den Teufel	Tb47
Mein erster Fall (im Paperback) (1-1)	73 500
Mein Flirt mit der Blutfrau	Tb88
Mein Grab in der Teufelsschlucht	249
Mein letzter Fall? (1. Teil)	440
Mein Todesurteil (3. Teil) (17-3)	141
Mein Trip ins Jenseits (2. Teil)	922
Meine Henkersmahlzeit	359
Meine Totenbraut	475
Melinas Mordgespenster	177
Meliniks Mordnacht	803
Menschenfalle, Die	162
Milenas Opferstätte (1. Teil)	556
Mirandas Monsterwelt	Tb58
Miss Monster	Tbl32
Mister Amok (1. Teil)	814
Mister Mirakel	Tb206
Mit Blut geschrieben	405
Mit Mörderblick und Todeslächeln	237
Mitternachtsfluch, Der (2. Teil)	999
Mitternachts-Vampir, Der	193
Moloch, Der (16-3)	135
Mönch mit den Toten Augen, Der (1. Teil)	1133
Mondnacht - Mordnacht	Tbl99
Mondschein-Monster, Das	1083
Mondschein-Mörder, Der	618
Mondwölfe (1. Teil)	884
Monster Suko, Das	713
Monster-Club, Der (1. Teil)(28-l)	218
Monster-Engel (2. Teil)	823
Monster-Kirmes	516
Monster-Queen	1023
Monsterrache	472
Monster-Spiel, Das	757
Monster-Strige, Die	Tbl78
Monster-Town (1. Teil)	685
Monster-Zeit (2. Teil)	974

Monster-Zoo	927
Monstrum von der Nebelinsel, Das (2. Teil)	622
Monstrum, Das	582
Mord in der Mumiangruft	93
Mordaugen von Brüssel, Die	Tb81
Mord-Clique, Die	501
Mörder aus dem Totenreich	2-GK10
Mörder mit dem Januskopf, Der	5
Mörder-Blumen, Die	124
Mörderisch	883
Mörderische Drillinge	551
Mörderische Lockung	926
Mörderische Nixenwelt (2. Teil)	1159
Mörderische Weihnachten	Tb73
Mörderischen City-Gnome, Die	482
Mörderklaue, Die	196
Mord-Insekten	225
Mord-Marionetten	396
Mordnacht in Paris (1. Teil)	562
Morganas wilde Meute	508
Morganas Wölfe	Tbl69
Mr. Mondos Monster (1. Teil)(15-2)	130
Mr. Postman	Tb212
Mr. Todds Killerspiele	517
Mumie und der Totengott, Die	488
Mumien in Moskau	587
Mumien kommen, Die	313
Mumienfluch, Der	712
Museum der Monster	169
Mutation, Die	1107
Mutprobe, Die	1081
Mystic, der Maniac	727
Mystikerin, Die (1. Teil)	1060
Myxins Entführung	156
Myxins Henker	719
Nach den Regeln der Hölle (2. Teil)	1168
Nacht der bösen Angela, Die	479
Nacht der bösen Frauen, Die (3. Teil)	702

Nacht der flammenden Augen, Die	149
Nacht des Feuergottes, Die	36
Nacht des Hexers, Die	1-GK1
Nacht des Schwarzen Drachen, Die (4-2)	39-GK168
Nacht vor Walpurgis, Die	1063
Nächte der Angst (1. Teil)	903
Nachtgespenster	Tb205
Nachts, wenn der Wahnsinn kommt(2.Teil)	264
Nackt in die Hölle	637
Nadel der Cleopatra, Die	341
Nadine Bergers Geheimnis (2. Teil)	274
Nadine und die Mörderwölfe	627
Narr aus Venedig, Der	1016
Nebelmörder, Der	467
Nebelwolf, Der (1. Teil)	779
Necroman	Tbl96
Nefrets Todesvogel	761
Nekropole, Die (2. Teil)	1052
Ninja, Zombies und Shimada (2. Teil)	331
Ninja-Rache	Tbl21
Nonne mit der Teufelsklaue, Die	444
Nymphe und das Monster, Die	1050
Okastras Grusel-Keller (1. Teil)	317
Ölmonster, Das	215
Opfer, Das (1. Teil)	909
Orakel von Atlantis, Das	Tb30
Orakel, Das (1. Teil)	800
Ort des Schreckens (1. Teil)	733
Palast der Schattenwürger	426
Palazzo-Gespenst, Das	638
Palladium, Das (7. Teil)	1006
Pandoras Botschaft (1. Teil)	250
Panik in Tokio	37
Pestbringer, Der (1. Teil)	704
Pest-Gewölbe, Das	Tbl63
Pesthügel von Shanghai, Der	241
Pestklaue von Wien, Die	603
Pestmönch, Der (2. Teil)	1114

Pestvogel, Der	176
Pfähler, Der (1. Teil)(8-1)	33
Phantom aus der Vergangenheit	777
Phantom in der Fremde, das (5. Teil)	1004
Phantom von Soho, Das	29-GK129
Phantome vom Gespenster-Kreuz, Die	276
Phantom-Kommando	392
Piraten-Terror	1142
Planet der Magier (1. Teil)	310
Portaguerra	104
Prinzessin aus der Urzeit, Die	762
Prinzessin Blutleer	1152
Prinzessin von Atlantis, Die	972
Prophet des Teufels, Der	1122
PS-Teufel, Der	1157
Psycho-Bombe, Die	711
Psychonauten, Die	Tb94
Psychonauten-Hexe, Die (1. Teil)	1036
Psychonauten-Kind, Das (1. Teil)	896
Puppengalgen, Der	Tb198
Puppenmonster, Das	836
Puppenterror (1. Teil)	905
Rache aus der Totenkammer (1. Teil)	850
Rache der Großen Alten, Die (1. Teil)	350
Rache der Horror-Reiter, Die (20-1)	Tb6
Rache der Menschegeier, Die	434
Rache der roten Hexe, Die	35-GK153
Rache der Toten, Die (2. Teil)	995
Rache der Wölfin, Die (2. Teil)	651
Rache des Geköpften, Die	1053
Rache des Griechen, Die (2. Teil)	1101
Rache des Kopflosen, Die	360
Rache des Kreuzritters, Die	50-GK215
Rache, Die (1. Teil)	919
Racheengel Lisa	776
Racheengel, Der (2. Teil)	629
Rachegeist, Der (3. Teil)	893
Rächer aus dem Morgenland, Der	1144

Rächer des Engels, Der (2. Teil)	1140
Rächer des Schwarzen Tods, Der	489
Rächer, Der (1. Teil)	1041
Rächerin aus Aibon, Die	484
Rächerin, Die	980
Radio-Grauen	595
Raissas Raubtier-Horror	409
Rallye des Schreckens	423
Raniel und die Gerechten (3. Teil)	878
Rasputins Tochter	797
Rätsel der gläsernen Särge, Das	8-GK42
Rätsel der Schattenfrau, Das	993
Rätsel der Schwarzen Madonna, Das (1. Teil)	769
Rattenhexe, Die	189
Rattenkönig, Der	117
Rattenliebe	1085
Rattenloch, Das	Tb241
Rattenmensch, Der	560
Rattennacht	866
Richtschwert der Templer, Das	418
Ripper kehrt zurück, Der (1. Teil) (26-2)	216
Ritter Tod (1. Teil)	590
Ritter, Blut und Teufel	968
Roboter-Grauen (2. Teil)	415
Robot-Vampir, Der	889
Rollende Galgen, Der	Tb91
Rückkehr des Rächers, Die	29
Ruhe sanft und komm nie wieder (2. Teil)	839
Ruine des Schreckens (2. Teil)	801
Sakuro, der Dämon (1-2)	5-GK31
Salomos Omen	448
Samarans Todeswasser (2. Teil)	368
Sammler, Der (1. Teil)	160
Sandra und die Mördertaske	513
Sandra und ihr zweites Ich	63
Sarg-Designer, Der	670
Sarg-Legenden	Tb222
Satan in Weiß (2. Teil)	664

Satan mit vier Armen (28-3)	224
Satan von Sachsen, Der (2. Teil)	725
Satanica	Tb200
Satanist, Der	IV75-25
Satans Eliten	Tb17
Satans Killerhai	387
Satans Kind? (1. Teil)	1169
Satans Knochenuhr	292
Satans Mädchenfänger (1. Teil)	347
Satans Razzia	126
Satans Schloß	91
Satans Tötowierer, Des	265
Satans Trucker (1. Teil)	361
Satansfjord, Der	73
Satansgrab, Das	1119
Satanskopf, Der	790
Satans-Krone	Tb213
Satans-Vision, Die	615
Satans-Zwerge von Sylt, Die (2. Teil)	303
Schach mit dem Dämon (5-1)	6
Schädel des Hexers, Der (1. Teil)	257
Schädel des Riesen, Der	624
Schädelkette, Die	243
Schädeltanz am Hudson	583
Schädelthron, Der	247
Schamanin, Die (1. Teil)	983
Schandturm der Templer (2. Teil)	471
Scharfrichter, Der	1059
Schattenfrau, Die	816
Schattengesicht (2. Teil)	849
Schattenkiller	895
Schattenreiter	732
Schick sie in die Hölle, Marek!	1012
Schiff der Bestien, Das (2. Teil)	373
Schlangenfluch	1033
Schlangenfrau, Die (1. Teil)	956
Schlangenhand	438
Schlangenkreuz, Das (2. Teil)	809

Schlimmer als der Satan	184
Schlitzer, Der	Tbl45
Schlucht der Stummen Götter (2. Teil)	222
Schnitterin, Die	857
Schöne aus dem Totenreich, Die (18-1)	143
Schrecken der Nacht	Tb228
Schreckensnacht der Weißen Nonne	788
Schreckenstag (1. Teil)	367
Schreckgespenst, Das	449
Schrei nach dem Satan (2. Teil)	705
Schrei, wenn dich die Schatten fressen!	87
Schreie aus dem Werwolfbrunnen	515
Schreie im Schreckenshaus	94
Schreie in der Horror-Gruft (2. Teil)(17-2)	140
Schrumpfkopf-Königin, Die	625
Schwarze Henker, Der	14
Schwarze Würger, Der	42-GK180
Schwebenden Leichen von Prag,Die (1.Teil)	381
Schwert des Salomo, Das (1. Teil)	1000
Schwert-Legende, Die	Tbl01
See des Schreckens, Der	21-GK100
Seelenburg, Die (20-3)	Tb8
Seelen-Kerker, Der	1038
Seelenkompaß, Der	1014
Seelenloch, Das	987
Seelenschwert, Das (2. Teil)	709
Seelen-Vampir, Der (1. Teil)	244
Seelenwald, Der	128
Sensenmann als Hochzeitgast, Der (11-1)	81
Sensenmann, Der	Tb223
Sernas teuflische Horde	437
Shango (2. Teil)	847
Shao - Phantom aus dem Jenseits	456
Shaos Ende? (2. Teil)	834
Shaos Totenwelt	Tb201
Sheriff Tod	Tbl67
Shimadas Höllenschloß	364
Shimadas Mordaugen (1. Teil)	281

Showman	Tbl50
Sie kam von den Sternen (1. Teil)	554
Sie sind wieder da (3. Teil)	687
Sieben Dolche für den Teufel (1. Teil)	300
Sieben Siegel der Magie (1. Teil)(30-1)	232
Siebenarmige Tod, Der	15
Silberne Tod, Der (1. Teil)	871
Suva auf dem Höllenthron	668
Siras Totenzauber	Tbl119
Sirene von Atlantis, Die (1. Teil)	863
Skelett-Vampire, Die	IV60-10
Skylla, die Menschen Schlange	384
So freundlich wie der Teufel	639
So jagten wir Shimada	978
Söldner aus Atlantis	497
Sonne Satans, Die (1. Teil)	1017
Sonnen-Dämon, Der (2. Teil)	882
Spiegel des Spuks, Der	376
Spiegel-Dämon, Der	158
Spielhöllen-Dämon	246
Spinnen-Dämon, Der	83
Spinnen-Königin, Die	45-GK196
Spuk im Leichenschloß (1. Teil)	179
Spur der irren Luna, Die (2. Teil)	1018
Spur des irren Köpfers, Die	1104
Stärker als der Teufel? (1. Teil)	721
Stasi-Vampir, Der (1. Teil)	724
Stätte der Verdammnis	1084
Stellas Rattenkeller	227
Stigma, Das	930
Stonehenge-Monstrum, Das	Tbl42
Straße der Gräber, Die	417
Strigen-Grauen	763
Stunde des eisernen Engels, Die (5. Teil)	339
Stunde des Pfählers, Die (2. Teil)	954
Stunden der Angst	604
Sturm auf den Todestempel (2. Teil)	662
Sukos Totenfeier (1. Teil)	450

Süße Sehnsucht Tod	Tb191
Syndikat der toten Augen	632
Tabitas Trauerhalle	870
Tal der vergessenen Toten	295
Tango Fatal	718
Tanz auf dem Scheiterhaufen (2. Teil)	436
Tanz der Messer	715
Tanz der Totenfeuer	676
Tanzplatz der Verfluchten	477
Teleporter, Der (3. Teil)	735
Templer-Friedhof, Der (2. Teil)	872
Templer-Jäger, Der	646
Templerkreuz, Das (1. Teil)	1074
Templer-Säule, Die (4. Teil)	1003
Tengu-Phantom, Das	630
Terror beginnt, Der (1. Teil)	1123
Terror der Tongs	Tb63
Terror der Vogelmenschen	572
Terror in der Totenstadt (2. Teil)	1131
Teufel im Leib (1. Teil)	569
Teufels-Autor, Der	723
Teufelsbraut, Die	70
Teufelsdenkmal (2. Teil)	645
Teufels-Dschunke, Die	168
Teufels-Friedhof	Tb109
Teufelskind, Das	Tb28
Teufels-Pferde (2. Teil)	521
Teufels-Schönheit	842
Teufelssekte, Die	67
Teufelsspuk und Killer-Strigen	495
Teufelstrank um Mitternacht	31
Teufelsträume	739
Teufelsuhr, Die (19-2)	155
Teuflische Engel, Der (1. Teil)	545
Teuflische Ultimatum, Das (1. Teil)	672
Teuflischen Drei, Die	1069
Teuflischen Puppen, Die (3. Teil)	77
Teuflischen Schädel, Die	12-GK66

Tiefsee-Mystik (1. Teil)	609
Tier, Das (2. Teil)	874
Tigerfrauen greifen an!	85
Töchter der Hölle, Die	7-GK38
Tochter des Dämons, Die (1. Teil)	1167
Tochter des Totengräbers, Die	252
Töchter von Atlantis, Die (2. Teil)	398
Tod aus dem Norden, Der	Tb111
Tod aus dem Tunnel, Der	1097
Tod des Heiligen, Der	819
Tod in seinen Augen, Der	565
Tod, der Ninja und ich, Der	648
Todesangst und Leichenmoder	765
Todesfalle unter Wasser (2. Teil)	379
Todesgeister der Sahara	66
Todesglocken für John Sinclair	Tb50
Todesgondel, Die	33-GK144
Todesgöttin, Die	Tb12
Todesgruß der Templer	740
Todeskabinett, Das	31-GK137
Todeskarussell, Das	46-GK200
Todeskuß der Schattenhexe	680
Todesküsse	Tb80
Todesmoor, Das	39
Todesnebel, Der (16-1)	132
Todesruf der alten Göttin (3. Teil)	898
Todessee, Der (1. Teil)	221
Todeswalzer	68
Todeszone London (10-1)	55
Todeszug, Der	78
Tödliche Fotos	525
Tödliche Golem, Der (2. Teil)	290
Tödliche Märchen	Tb74
Tödliche Perücken	410
Tödlicher Flammengruß	469
Tödlicher Puppenzauber	Tb98
Tödliches Amsterdam (2. Teil)	844
Tokatas Erbe	226

Tokatas Todesspur (25-1)	Tb14
Töte, Bajazzo!	Tb156
Toten vom Klan, Die	Tb108
Totenbeschwörer, Der (9-2)	42
Totenbuch, Das (1. Teil)	924
Totenchor der Ghouls	181
Totenfalle, Die	Tb148
Totenfee der Templer (2. Teil)	610
Totenfest, Das	917
Totenfrau ist da, Die	714
Totengrinsen (1. Teil)	921
Totenhügel, Der	979
Totenkammer, Die	1035
Totenkopf-Brigade, Die (2. Teil)	258
Totenkopf-Gang, Die	37-GK160
Totenkopf-Insel, Die	2
Totenkopf-TV	Tb51
Toten-Krypta, Die (2. Teil)	868
Totenglade mit dem Satan	553
Totenmaske aus Atlantis, Die (3. Teil)	312
Totenplatz	Tb164
Totenpriester, Die	185
Totenschiff der Templer	447
Totenstadt, Die	660
Totensturm der Geisterfrau (2. Teil)	563
Totentanz im Urnengrab	399
Totentänzerin, Die	498
Totenwache	1007
Träne des Teufels, Die (1. Teil)	306
Tränen der Toten, Die	1115
Traum vom Schwarzen Tod, Der (1. Teil)	1027
Traum-Dämon, Der	116
Treffpunkt Leichenhaus (1. Teil)	254
Treibhaus des Schreckens, Das	717
Treppe der Qualen, Die (2. Teil)	357
Trio des Teufels, Das (9-3)	44
Trumph-As der Hölle, Das	Tb21
Tunnel der hungrigen Leichen (1. Teil)	843

Tunnel, Der	783
Turm der 1000 Schrecken, Der	32
Turm der Weißen Vampire	280
Tyrann von Venedig, Der	79
U-Bahn ins Jenseits	607
U-Bahn-Schreck, Der	886
U-Boot-Phantom, Das	Tb71
Udexa kommt	452
UFO-Bastard, Der	982
UFO-Gespenster (2. Teil)	877
Um Mitternacht am Galgenberg	203
Und abends kommt der böse Mann	1062
Undines Rache	Tb149
Ungeheuer von Loch Morar, Das (1. Teil)	56
Unheil erwacht, Das (1. Teil)	663
Unheil über Shortgate (1. Teil)	994
Unheimliche Bogenschütze, Der	69
Unheimliche Grab, Das	506
Unheimliche Herz, Das (1. Teil)	808
Unheimliche Macht, Die (1. Teil)	876
Unheimliche Medium, Das	Tb144
Unheimliche Mönch, Der	24
Unheimliche Richter, Der (11-3)	97
Unheimliche Shaolin, Der (1. Teil)	486
Unheimliche Templer, Der (1. Teil)	526
Unheimliche Todesengel, Der	730
Unheimliche Totengräber, Der	175
Unheimliche vom Schandturm, Die	394
Unheimliche von Dartmoor, Der	38-GK163
Unhold, Der (1. Teil)	302
Unterwelt	585
Uralte Henker, Der	573
Urlaub im Höllenclub	Tb227
Urnen-Gang, Die (1. Teil)	1071
Urzeit-Monstrum, Das	Tb183
Vampir und der Engel, Der (1. Teil)	1086
Vampir von Manhattan, Der	43
Vampir, die Mörderin und ich, Der	540

Vampir-Brüder, Die	Tb242
Vampir-Chaos (5. Teil)	1058
Vampire in Petrita (1. Teil)	342
Vampire, Karina und wir (2. Teil)	1055
Vampirengel, Der (1. Teil)	1092
Vampir-Expreß	Tb38
Vampirfalle, Die (3. Teil)(8-3)	35
Vampirfenster, Das	1019
Vampir-Flotte, Die (20-2)	Tb7
Vampir-Geschwister	430
Vampir-Gespenster (1. Teil)	575
Vampir-Gnom, Der	547
Vampirhöhle London (4. Teil)	1057
Vampir-Internat, Das	401
Vampir-Katzen	584
Vampir-Kosmetik	240
Vampir-Legende Tb	170
Vampirloch, Das	830
Vampirnest, Das	206
Vampir-Pendel, Das	Tb176
Vampirpest (2. Teil)	570
Vampir-Phantom, Das (2. Teil)	943
Vampir-Polizei, Die	Tb65
Vampir-Schlangen (3. Teil)	344
Vampirstadt Berlin (3. Teil)	665
Vampirwelt	Tb153
Vampir-Witwen	327
Vampirwolf, Der (1. Teil)	953
Vater, Mutter, Satanskind (2. Teil)	795
Verdammt und begraben (2. Teil)	245
Verdammte Totenbrut	945
Verdammte, Die (1. Teil)	535
Verdammten der Nacht, Die (1. Teil)	683
Verflucht, gehängt und doch lebendig	Tb190
Verfluchte aus Atlantis, Der (1. Teil)	963
Vergessene aus Avalon, Die (1. Teil)	621
Vergessene, Der	Tb214
Vergessenen, Die	890

Verhexte Blutwald, Der (1. Teil)	973
Verliebt in eine Tote (1. Teil)	708
Verliebt, verlobt und eingesargt	Tb75
Verlies der Angst (13-3)	109
Verräter, Der (2. Teil)	297
Verschlussache Satan	Tb246
Verwandlung, Die	744
Vier aus der Totenwelt, Die (1. Teil)	853
Villa Frankenstein	345
Vollstrecker, Die	Tb220
Vom Teufel besessen	261
Von Angst gepeitscht	1165
Voodoo in Dortmund	693
Voodoo in London	Tb37
Voodoo-Club, Der	806
Voodoo-Frau, Die (1. Teil)	1077
Voodoo-Land (Paperback)	73 501
Voodoo-Liebe	IV70-20
Voodoo-Mörder, Der (4-1)	34-GK148
Voodoo-Samba	236
Voodoo-Syndikat, Das	Tb89
Voodoo-Weib, Das (1. Teil)	947
Voodoo-Witwe, Die	Tb150
Vulkanteufel von Hawaii, Der	8
Wächter, Der	802
Wald der toten Geister (2. Teil)	684
Warten auf den Todesstoß	813
Was Turro mit den Mädchen machte	658
Weg in den Schrecken, Der	598
Weg in die Verdammnis	Tb173
Weißer Macht, Die	Tb155
Weißer Magier, Der (1. Teil)	119
Welt der verlorenen Kinder, Die (1. Teil)	998
Wen das Grab ruft	Tb48
Wenn der Totenvogel schreit	315
Wenn der Werwolf heult (3-3)	25-GK117
Wenn Druidenseelen trauern	633
Wenn Hexenhände töten	194

Wenn Satan sich die Hände reibt	287
Wenn Totenmasken leben ...	1121
Wenn Werwolf-Pranken streicheln	Tb79
Wer für den Satan tötet...	939
Wer im Höllenfeuer schmort	1082
Wer mit Gedanken töten kann	157
Werwolf und die Tänzerin, Der	1099
Werwolf, die Hexe und wir, Der (2. Teil)	970
Werwolf-Begräbnis	614
Werwölfe aus Atlantis, Die (1. Teil)	691
Werwölfe von Wien, Die	45
Werwolf-Elite, Die (22-1)	Tb11
Werwolf-Hölle	Tb233
Werwolf-Insel, Die (1. Teil)	89
Werwolf-Jäger, Der	422
Werwolf-Omen (1. Teil)	372
Werwolf-Schlucht, Die	328
Werwolf-Sippe, Die (1. Teil)	173
Werwolf-Terror in Soho	242
Werwolf-Wahnsinn	759
Whisper - der Staubgeist	485
Wikkas Rache (2. Teil)	268
Willkommen im Fegefeuer	421
Willkommen im Totenhaus	Tb207
Wir gegen das Einhorn-Trio	611
Wir jagten das bleiche Gesicht (2. Teil)	851
Wo Deborah den Teufel trifft	654
Wo der Orlock haust (1. Teil)	462
Wo der Scheiterhaufen leuchtet	150
Wo die Angst zu Hause ist (1. Teil)	838
Wo die Totenlichter leuchten	821
Wölfin von Rom, Die	492
Wolfsfrau, Die (2. Teil)	1164
Würfel des Unheils, Der (14-3)	114
Würgeadler, Der	529
Xorron - mein Lebensretter (2. Teil)	251
Xorrans Totenheer (1. Teil)	283
Yakuza-Rache	Tb114

Yeti ist da, Der	483
Zaduks Schädel	Tb105
Zargos, der Dämon	110
Zauberer von Stonehenge, Der	Tb86
Zauberschädel, Der	678
Zauber-Zimmer, Das (1. Teil)	794
Zeichen, Das	593
Zeit der Grausamen	764
Zeit der Wachsleichen (2. Teil)	767
Zeitbombe London (2. Teil)	433
Zerberus, der Höllenhund	325
Zigeunerliebe - Zigeunertod	366
Zirkel der Untoten (2. Teil)	1147
Zirkus Luzifer	36-GK157
Zombie 2000 (1. Teil)	1146
Zombie aus dem Kerkerschloß, Der	256
Zombie-Apache, Der (2. Teil)	362
Zombie-Ballade	Tb64
Zombie-Bus, Der	163
Zombie-Engel (2. Teil)	1106
Zombie-Eulen (1. Teil)	1045
Zombie-Jäger, Die	Tb229
Zombie-Pharao, Der	Tb120
Zombie-Rache	142
Zombies auf dem Roten Platz	Tb40
Zombies aus dem Höllenfeuer (2. Teil)	348
Zombies im Bermuda-Dreieck (2. Teil)	120
Zombies stürmen New York (2. Teil)	282
Zombies, Die (2. Teil)	57
Zombies, die vom Himmel fallen	293
Zombie-Teich, Der	789
Zombieville (1. Teil)	1130
Zombie-Zeche, Die	940
Zombie-Zug, Der	458
Zum Nachtschiff kam der Teufel	799
Zurück aus dem Jenseits (2. Teil)	1037
Zurück aus der Hölle (2. Teil)	1138
Zurück zu den Toten	902

Zwei Schwerter gegen die Hölle (2.Teil)	351
Zwei Verdammte aus Aibon	720
Zwei wie die Hölle (2. Teil)	897
Zweikampf um die Ninja-Krone (1.Teil)	414
Zwischen Himmel und Hölle (2. Teil)	1118
Zyklop aus der Hölle, Der	129