

Band 18

BASTEI

Neuer Roman

# DARK LAND

Gefangen in der Anderswelt

Candyland

BASTEI ENTERTAINMENT 

# Inhalt

Cover

Impressum

Was bisher geschah

Candyland

Leserseite

Vorschau

# BASTEI ENTERTAINMENT

Vollständige eBook-Ausgabe  
der beim Bastei Verlag erschienenen Romanheftausgabe

Bastei Entertainment in der Bastei Lübbe AG  
© 2017 by Bastei Lübbe AG, Köln

»Geisterjäger«, »John Sinclair« und »Geisterjäger John Sinclair« sind eingetragene Marken der Bastei Lübbe AG. Die dazugehörigen Logos unterliegen urheberrechtlichem Schutz. Die Figur John Sinclair ist eine Schöpfung von Jason Dark.

Programmleiterin Romanhefte: Ute Müller  
Verantwortlich für den Inhalt

Titelbild: Timo Wuerz

Datenkonvertierung eBook:  
Blickpunkt Werbe- und Verlagsgesellschaft mbH,  
Satzstudio Potsdam

ISBN 978-3-7325-5103-3

[www.bastei-entertainment.de](http://www.bastei-entertainment.de)

[www.lesejury.de](http://www.lesejury.de)

[www.bastei.de](http://www.bastei.de)

[www.john-sinclair.de](http://www.john-sinclair.de)

## Was bisher geschah

---

Johnny Conolly hat seine Mutter verloren. Sie wurde von einem Schnabeldämon brutal ermordet. Als dieser Dämon durch ein Dimensionstor flieht, folgt Johnny ihm.

Kurz darauf wird das Tor für immer zerstört, sodass es für Johnny keine Möglichkeit zur Rückkehr gibt. Das Dimensionstor spuckt ihn schließlich wieder aus - in einer anderen Welt. Er ist in Dark Land gelandet, genauer gesagt in Twilight City, einer Stadt voller Geheimnisse.

Menschen und Dämonen leben hier mehr oder weniger friedlich zusammen, und doch ist Twilight City voller Gefahren. Die Stadt ist zudem von einem dichten Nebelring umgeben, den kein Einwohner jemals durchbrochen hat. Niemand weiß, was hinter den Grenzen der Stadt lauert ...

In dieser unheimlichen Umgebung nennt sich Johnny ab sofort Wynn Blakeston - für den Fall, dass irgendjemand in Twilight City mit seinem Namen John Gerald William Conolly etwas anfangen kann und ihm möglicherweise Übles will. Schließlich wimmelt es hier von Dämonen aller Art - und die hat Wynn in seiner Heimat immer bekämpft.

Wynn findet heraus, dass der Schnabeldämon Norek heißt und skrupelloser und gefährlicher ist als alle seine Artgenossen, die sogenannten Kraak.

Noreks Fährte führt ihn in einen Nachtclub, wo er mit der Polizei aneinandergerät. Er wird abgeführt und zu einer Geldstrafe verurteilt - die er allerdings mangels hiesiger Mittel nicht begleichen kann. Daraufhin wird aus dem Bußgeld eine Haftstrafe: Fünfzig Jahre soll er einsitzen!

Doch der geheimnisvolle Sir Roger Baldwin-Fitzroy zahlt das Bußgeld für Wynn und nimmt ihn in bei sich auf -

warum, das weiß Wynn nicht.

Er lernt Sir Rogers Tochter Abby und seinen Diener Esrath kennen, die auch in Sir Rogers Villa leben. Er freundet sich mit Abby an, sie wird schon bald zu seiner engsten Vertrauten in dieser mysteriösen Welt. Abby hilft Wynn bei der Suche nach Norek, und so wird sie immer wieder in Wynns gefährliche Abenteuer mit hineingezogen.

Doch auch Sir Roger und Esrath sind auf der Suche nach Norek, denn Sir Roger hat noch eine Rechnung mit dem Dämon offen.

Als es Sir Roger schließlich gelingt, Norek zu schnappen, verrät er Wynn davon nichts. Er sperrt Norek in eine Zelle tief verborgen in der geheimnisvollen Villa, wo niemand ihn jemals finden soll.

Denn Sir Roger weiß: Wenn Wynn zu seiner Rache an Norek kommt, gibt es keinen Grund mehr für ihn, in Twilight City zu bleiben. Er wird einen Weg zurück in seine Welt suchen, und das will Sir Roger um jeden Preis verhindern. Er braucht Wynn noch ...

Als es Norek jedoch fast gelingt, zu fliehen, weiß Sir Roger, dass er handeln muss. Er liefert den Kraak dem Wissenschaftler Dr. Shelley aus, der gleichzeitig Leiter des Sanatoriums *Dead End Asylum* im Deepmoor ist. Dieser verpflanzt Noreks Gehirn in einen anderen Körper und sperrt Norek in seinem Sanatorium ein.

Sir Roger aber präsentiert Wynn Noreks toten Körper, sodass der glaubt, der Kraak wäre für immer besiegt.

Doch einen Ausweg aus Dark Land scheint immer noch in weiter Ferne, und Wynn muss sich mit dem Gedanken anfreunden, dass sein Aufenthalt in dieser Welt wohl noch länger andauern wird. Mit Abbys Hilfe hat er inzwischen einen Job beim *Twilight Evening Star* ergattert, der größten Zeitung von TC. Als man dort erkennt, dass er für

Größeres bestimmt ist, steigt er vom Archivar zum Reporter auf.

Und schon bald stellt Wynn fest, dass noch ganz andere Aufgaben in TC auf ihn warten ...

Währenddessen ist Abby dem Geheimnis ihrer verstorbenen Mutter ein Stück näher gekommen. Offenbar war diese eine Hexe, und Sir Roger scheint eine düstere Vergangenheit zu haben. Nun fragt Abby sich, ob das Erbe ihrer Mutter auch in ihr schlummert ...

# Candyland

*von Logan Dee*

*Juuuuuuh - und jetzt! Halt den Atem an!*

**Niemand ist glücklicher als Funny Frankie. Denn er ist nun ganz oben. Er ist der König der Welt. Ihr Schöpfer. Gott! Zumindest für diesen winzigen Moment lang, der kaum länger als ein paar Lidschläge dauert, bevor sich das Riesenwirbelrad gleich wieder nach unten in Bewegung setzt. Doch nun erblickt er tief unter sich den Horror-Clown, und Funny Frankie weiß, dass er einen ziemlich miesen König abgibt. Ein König, der noch nicht einmal seine Untertanen beschützen kann ...**

Wenige Sekunden zuvor hatte sich Frankie auf seinen Sitz in der Gondel des Riesenwirbelrads gestellt und hinuntergeschaut. Mit seinen kleinen weißen Porzellanfingern krallte er sich an den Seitenrändern fest. Der Puppenmann lehnte sich weit hinaus und stellte sich vor, zu fliegen.

Als seine Gondel ganz oben war, stoppte das riesige Rad, und für ein paar Momente hatte Frankie die Welt für sich ganz allein. Seine Glasaugen strahlten, während er sich vorstellte, der König von Candyland zu sein. Er würde es nicht mehr nötig haben, auf irgendwelchen Bühnen den Zauberer, Spaßmacher oder – noch schlimmer – den Prügelknaben zu mimen. »Funny« würde ihn keiner mehr nennen. Doch noch während er über einen geeigneteren Namen nachdachte, sah er tief unter sich Alfredo, einen der angestellten Clowns in Candyland.

Die Clowns hatten sprichwörtlich Narrenfreiheit. Einmal auf die Besucher losgelassen, konnten sie tun und lassen, was sie wollten.

Da gab es zum Beispiel Toady. Toady bezeichnete sich selbst als Anarcho-Clown. Er sprang den Besuchern aus zehn Metern Höhe vor die Füße, sodass diese fast einen Herzschlag bekamen. Bevor sie reagieren konnten, hatte er dem Verdutzten meist eine brennende Dynamitstange in die Hand oder Brusttasche gesteckt und war wieder davongehüpft.

Nur selten war ein Besucher dabei zu Schaden gekommen, denn die Zündschnur war lang genug, um sie rechtzeitig auszudrücken. In letzter Zeit waren Toadys Späße allerdings zunehmend rabiater geworden. Vor ein paar Tagen erst hatte es eine Besuchergruppe erwischt. Toady hatte mit Handgranaten jongliert und damit die Zuschauer in die Luft gesprengt. Seitdem war er aus dem Verkehr gezogen worden.

Oder Frosty. Frosty sah nicht nur aus wie ein Schneemann, er *war* ein Schneemann. Seine Spezialität

war es, sich von hinten heranzuschleichen und seinen Opfern mit seinem eiskalten Atem einen Schock zu versetzen. Oder sie mit Schneebällen zu bewerfen, die wie von selbst in seinen riesigen Händen wuchsen und die er zu Bällen formte. Vor allem die Kinder hatten ihren Spaß, sich mit Frosty eine Schneeballschlacht zu liefern. Letztens war einer der Schneebälle noch im Flug zu Eis gefroren und hatte den Kopf einer zufällig daher schlendernden Besucherin getroffen ...

Und nun sah Funny Frankie tief unter sich Alfredo. Er mochte Alfredo nicht besonders. Ein paar Mal war er dem meistens schlecht gelaunten Clown wohl in die Quere gekommen und hatte ein paar üble Tritte einstecken müssen. Als sie sich letztens über den Weg gelaufen waren, hatte Alfredo ihm den linken Fuß zertrümmert. Zum Glück war inzwischen wieder alles nachgewachsen, sodass er nicht mehr humpeln musste.

Also: Alfredo lungerte dort unten herum und hatte ein paar Kinder im Visier. Kinder waren seine Spezialität. Wahrscheinlich, weil er sie ganz besonders hasste. Genau wie Puppen. Meistens begnügte sich Alfredo damit, den Kindern üble Streiche zu spielen. Sie zum Beispiel von ihren Eltern wegzulocken, sodass sie sich in Candyland verirrten. Manchmal tauchten sie erst nach Tagen wieder auf.

Er lockte sie mit seinen Luftballons. Die meisten Kinder *liebten* Luftballons. Heute aber hatte Alfredo ganz besonders begehrenswerte Ballons dabei: Sie glitzerten und gleißten trotz des wolkenverhangenen Mondes wie funkelnde Feuerfontänen. Und obwohl er weit, weit unter Frankie stand, erkannte der Puppenmann das gemeine Grinsen um den grell geschminkten Mund des Clowns. Mehr noch: Er spürte geradezu die Bosheit, die von dem vermeintlichen Spaßmacher heute ausging.

Die Gondel war bereits wieder auf dem Weg nach unten. Das Karussell nahm immer mehr Fahrt auf, Frankie hörte

die Fahrgäste juchzen und schreien. Ihm machte im Moment mehr Angst, was der Horror-Clown unten ausbrütete. Er hatte nicht um die Menschen und Dämonen Angst, die ihm vielleicht zum Opfer fallen würden. Er hatte Angst um seinen Job.

In den letzten Wochen hatte es noch mehr Unfälle gegeben. Nicht nur Toady und Frosty hatten über die Stränge geschlagen. Erst gestern war ein junges Ehepaar aus der *Mördergrotte* nicht wieder aufgetaucht. Der Besucherschwund war bereits jetzt überall spürbar. Selbst in der Boxbude, in der er als Ringrichter und Spaßvogel angestellt war, blieben mehr und mehr Stehplätze unbesetzt, seit der *Twilight Evening Star* darüber berichtet hatte, dass bei einem der Kämpfe ein Zuschauer umgekommen war.

Der Zuschauer hatte sich für eines der beliebten Mensch-gegen-Vampir-Duelle gemeldet. Der Vampir, Grfrey, hatte zu Frankies Truppe gehört und war vertraglich dazu verpflichtet, jedes Mal zu verlieren. Die Menschen zahlten gerne dafür, mit anzusehen, wie ihre Spezies über die Vampire triumphierte. Doch dieses eine letzte Mal war Grfrey vertragsbrüchig geworden – was auch immer der Anlass gewesen war, dass er auf einmal in einem Zustand wilder Raserei sich auf seinen Gegner gestürzt und ihn mit zahlreichen Bissen getötet hatte. Seitdem war Grfrey auf der Flucht, und das Geschäft lief mieser denn je.

Die Gondel gewann wieder an Höhe, aber als Frankie den Horror-Clown das nächste Mal sah, war dieser bereits von einer Horde Kinder umringt. Frankie hielt den Atem an. Irgendetwas heckte Alfredo aus, und nur er, Frankie, schien es zu spüren. Eine Mutter drückte ihrer Tochter ein paar Beads in die Hand, und fröhlich hüpfte das blonde Mädchen auf Alfredo zu.

*Wuschsch!*

Und schon war es wieder vorbei. Die Gondel raste erneut in die Tiefe. Immer schneller und schneller und

schneller drehte sich das Riesenwirbelrad, immer rasanter  
ging es nun

hoch und wieder

r

u

n

t

e

r

und hoch und runter, bis sich vor Frankies Augen die  
Lichter der anderen Buden und Karussells drehten wie  
wirbelnde Feuerkreisel. Wie er das sonst liebte! Doch  
diesmal galten seine Gedanken nur dem Clown. Er  
erhaschte ihn jeweils nur in sekundenkurzen Augenblicken.  
Wie in einem stroboskopischen Lichtblitzgewitter sah er in  
abgehackten Bildern, wie das Mädchen den Clown erreicht  
hatte, ihm die Beads hinhielt ... in der nächsten  
Umdrehung zeigte sie auf einen der glitzernden Ballons  
und

*wuschesch ...*

... wickelte ihr Alfredo mit einem diabolischen Grinsen  
die Ballonschnur um das dünne Ärmchen und

*wuschesch ...*

... blieb das Karussell stehen! Es blieb einfach stehen,  
und Frankies Gondel war noch meterhoch vom Boden  
entfernt! Unten stiegen die ersten Fahrgäste aus, während  
die nächsten bereits einstiegen ...

»Cathy!«

Frankie hörte den entsetzten Ruf, der bis zu ihm hin  
schallte. Er war kein Samariter, aber er hatte plötzlich  
mehr noch als zuvor das Gefühl, eingreifen zu müssen.

Und während er sich noch weiter aus der Gondel lehnte,  
um erkennen zu können, was genau dort unten geschah,  
wusste er mit einem Mal, was ihn *wirklich* antrieb. Weniger  
die Sorge um seine Umsätze, als vielmehr, dass das  
Mädchen ihn aus der Entfernung an jemanden erinnerte: