

POINT WHITMARK

Folge 32 - „Hauptrolle: tot“

VÖ: 29.07.11

Point Whitmark, einer der erfolgreichsten Krimi-Hörspielserien für Kinder und Jugendliche in Deutschland, hat sich mit über 2 Mio. verkauften Tonträgern als feste Größe etabliert. Bei Publikum und Kritik ist die Serie gleichermaßen beliebt. Seit 2003 bis heute bekam Point Whitmark gleich 13 Mal den Hörspiel Award in Gold vom Publikum und sieben Mal von der Kritik zugeeignet. Gerade wurden dem erfolgsverwöhnten Macher von Point Whitmark, Volker Sassenberg, eine besondere Ehre zu Teil. Im März dieses Jahres wurde seiner Serie der Hörspiel Award für die beste Hörspielmusik des Jahrzehnts verliehen und er erhielt den Award für die beste Hörspielregie des Jahrzehnts.

Am **29.07.11** wird die Reihe nun endlich fortgesetzt mit der Folge 32 – „Hauptrolle: tot“.

Alle Fälle und Folgen finden ihren Anfang in Point Whitmark, einem fiktiven Städtchen an der nordamerikanischen Atlantikküste New Hampshires. Hier wohnen die drei Helden, Jay Lawrence, Tom Cole und Derek Ashby, die in einem ausrangierten Leuchtturm den Radiosender der Stadt betreiben. Obwohl die drei Jungreporter von dort aus einen großartigen Überblick auf ihre Umgebung genießen, zieht es die Jungs auf der Suche nach spannenden Storys meist mitten ins Geschehen und das heißt fast immer auch in Gefahr.

Ein Filmteam bringt Glanz nach Point Whitmark und wirbelt viel Staub auf. Besonders der Star der Produktion sorgt für Aufregung. Immer wieder werden Anschläge auf das Leben der Hauptdarstellerin Norma D’Arcy verübt, denen die alternde Diva mit knapper Not entgeht. In dieses Mordkomplott scheint auch Mrs Ashby, Dereks Mutter verstrickt zu sein, finden Tom, Jay und Derek heraus. Immer tiefer geraten sie in eine 27 Jahre alte Verschwörung, in der sie es mit einem unheimlichen Mann zu tun bekommen, der von allen nur „der Doktor“ genannt wird.

Auch die Folge 32 ist ein Garant für Nervenkitzel, Gänsehaut und detektivischen Denksport. Der eigens komponierte Soundtrack unterstützt die unheimliche Atmosphäre des spannenden Abenteuers und beschwört gleichzeitig ein Stück

vergangenes Hollywood herauf und erinnert an die Suspense Thriller a la Hitchcock.
Für die Folge 32 - „Hauptrolle: tot“ passt das doppelt gut und ist Kino für die Ohren.

Sprecher:

Erzähler: Jürg Löw
Jay Lawrence: Sven Plate
Tom Cole: Kim Hasper
Derek Ashby: Gerrit Schmidt-Foss
Mr McLaughlin: Horst Lampe
Jimmy Chase: Dominik Freiberger
Norma D'Arcy: Sonja Deutsch
Monica Ashby: Martin Treger
Jonathan Walcott: Olaf Baden
Der alte Fry: Bert Franzke
Rosie Day: Tirzah Haase
Der Doktor: C.-D. Clausnitzer
Mr Crowley: Herr Steiner
Portier: Ernst Meinck

Point Whitmark – Folge 32 – „Hauptrolle: tot“

VÖ: 29.07.11

Empfohlen ab: 6 Jahren

Label: Decision Products / Sony Music

Barcode: 886979467828

Sony-Bestellnr.: 88697946782

unverbindl. Preisempfehlung: 8,99 €

Die Charaktere:

Erzähler (gesprochen von Jürg Löw)

Die Hauptfiguren:

Jay Lawrence (gesprochen von Sven Plate)

...ist zwar nicht der Größte (in Zentimetern gemessen), dafür aber umso mehr davon überzeugt, der geborene Journalist zu sein. Über die notwendige Hartnäckigkeit verfügt er auf jeden Fall. Ist er einmal an einer Sache dran, so lässt er nicht locker. Selbst die Warnungen seiner Freunde können ihn

dann nicht mehr aufhalten. Ungerechtigkeiten und Gemeinheiten bringen Jay schnell zur Weißglut.

Tom Cole (gesprochen von Kim Hasper)

...hingegen ist etwas zurückhaltender. Er gilt als der Fachmann für alle technischen Probleme und davon gibt es in dem hoffnungslos veralteten Sendestudio eine ganze Menge. Wegen ständigen Geldmangels stehen ihm dabei meistens nur Alufolie, Büroklammern und sein Lötkolben zur Verfügung. Als Sohn des hiesigen Rangers bevorzugt Tom – wie er es nennt – zweckmäßige Kleidung und stutzt seine widerspenstigen Haare zu strohblonden Stoppeln.

Derek Ashby (gesprochen von Gerrit Schmidt-Foß)

...trägt seine Lederjacke zu jeder Jahreszeit. Er spielt Bass in einer Punkband, über deren musikalische Fähigkeiten wir uns allerdings besser in Schweigen hüllen. Wenn er nicht gerade „komponiert“, verzehrt er mit großem Genuss riesenhafte Pizzas. Doch wenn es darauf ankommt, legt Derek Bass und Besteck beiseite und setzt alles daran, um seinen Freunden zu helfen. Dabei soll er sich sogar schon von seiner Lederjacke getrennt haben. Kurzzeitig.

Die Nebenfiguren:

Sera Goodwinter (gesprochen von Isabella Lewandowski)

...die Schulfreundin des Point Whitmark Teams hilft nach dem Unterricht im Schnellrestaurant ihrer Mutter. Und dennoch bleibt ihr genügend Zeit beim Radiosender der Jungen mitzuarbeiten. Bei ihrem Auftauchen im Leuchtturm bekommt Derek jedes Mal rote Ohren: Sera ist seine – mehr oder weniger – geheime Liebe.

Vater Callahan (gesprochen von Heinz Ostermann)

...der alte Priester von Point Whitmark hat für jeden stets ein offenes Ohr. Egal ob eifriger Kirchgänger oder nicht. Zu gern plaudert der Weitgereiste über seine Missionszeit bei den Mahasu im Himalaja oder im Herzen des afrikanischen Kontinents. Aber Vorsicht! Vater Callahan beherrscht exotische Kampfsportarten und ist stets bereit, sich dem Bösen entgegenzustellen. („Ha! Das war ein Baitadi-Champawat! Ein Handkantenschlag auf einen ausgesuchten Punkt der Wirbelsäule.“)

Sheriff Baxter (gesprochen von Andreas Becker)

...der unbestechliche und übergewichtige Hüter des Gesetzes. Wehe dem, der den Hünen unterschätzt oder ihn reizt. Wegen Baxters häufiger Wutanfälle sah sich sein Hausarzt dazu gezwungen, ihm den Kaffee zu verbieten. Nun schaut der Sheriff mit einer Tasse Kamillentee durch sein Bürofenster auf „seine“ Stadt hinaus.

Deputy Cassandra Harris (gesprochen von Tania Kuntze)

...weiblicher Hilfssheriff. Ihr hellwacher Verstand löste schon so manchen Fall. Außerdem ist sie hin und wieder bereit – ganz im Gegensatz zu ihrem Vorgesetzten – Jay, Tom und Derek ein paar Tipps zukommen zu lassen.

Wayne Hancock alias Mr Hawk (gesprochen von Leopold von Verschür)

...kleidet sich in blaue Seide und wedelt allzu gern mit Räucherstäbchen. Als selbst ernannter Geisterbeschwörer knüpft er – gegen Vorkasse! – für leichtgläubige Kunden „Kontakte zum Jenseits“. Allerdings scheint Hancock auch noch in wesentlich kriminellere Machenschaften verwickelt zu sein.

Mrs Bushland (gesprochen von Ines Burkhard)

...die Tochter des letzten Leuchtturmwärters von Point Whitmark half Jay, Tom und Derek bei der Suche nach einem neuen Sendestudio. Prompt überließ die studierte Kunsthistorikerin den Jungen den alten Turm. Allerdings nur unter einer Voraussetzung: Sie müssen ihren kratzbürstigen Kater Nixon bei sich aufnehmen.

Die Folgen

01 - Die Bucht der 22 Schreie

Seit über dreißig Jahren liegt das Wrack des geheimnisvollen Frachters Albacore versunken vor der nordamerikanischen Küste. Als Jay, Tom und Derek für ihren Radiosender Point Whitmark Untersuchungen über die fast vergessene Schiffs-Katastrophe starten, scheinen sie damit die Seelen der 22 ertrunkenen Seeleute zur schrecklichen Rückkehr zu beschwören. In den Tiefen des Atlantiks droht den Freunden ein furchtbares Schicksal.

02 - Die rote Hand des Teufels

Seltsame Elfenerscheinungen locken eine Schar Schaulustiger in das friedliche Städtchen Point Whitmark denn alles beginnt zunächst ganz harmlos. Doch als aus dem Dunkel der Nacht der geheimnisvolle Oxman auftaucht, schlägt die Stimmung um: Denn er ist der Herrscher der Schlangen und verbreitet Angst und Schrecken. Als der Oxman Jagd auf Jay, Tom und Derek macht, geraten diese in allerhöchste Gefahr.

03 - Die Insel der letzten Rache

Jay, Tom und Derek haben allen Grund begeistert zu sein. Vierzehn Tage lang können sie alle Attraktionen der gigantischen Freizeitinsel Isle of Joy genießen und werden dafür auch noch bezahlt. Sie müssen dort lediglich ein eigenes Radioprogramm auf die Beine stellen. Doch schon bei der Überfahrt kommt es fast zur Katastrophe. Was wohl dahinter steckt? Den drei Jungs bleibt nur wenig Zeit, um die Antwort zu finden. Schließlich machen sie eine furchtbare Entdeckung.

04 - Das Haus der vergifteten Bilder

Das gespenstische Eigenleben eines Gemäldes führt Jay, Tom und Derek in die Villa der alten Mrs. Floyd am Rande der Stadt. Doch können sie den Erzählungen der verängstigten alten Dame trauen? Und welche Rolle spielt dabei der mysteriöse Geisterbeschwörer Mr. Hawk? Alle Zweifel werden jäh beseitigt, als die drei Jungs auf den finsternen Belonogaster treffen. Die Spur führt sie zum Haus der elf Weisheiten.

05 - Tief in den nördlichen Minen

Es sollte ein friedlicher Schulausflug in die unberührte Wildnis des Nordens werden. Doch schon kurz nach der Ankunft warnt der Ranger von Madison Falls vor der Dunkelheit. Denn bei den alten Minen treibt ein wildes Tier sein Unwesen. Als Jay, Tom und Derek nachts von einem seltsam gekleideten Mann angegriffen werden, bleiben viele Fragen offen. War es Einbildung? Oder hatte der Fremde wirklich rot glühende Augen?

06 - Das kalte Phantom

Hatte der verstorbene Sternforscher Prof. Mooney tatsächlich Kontakt zu Außerirdischen? Vieles spricht dafür denn im Observatorium am Woodman-Hill treffen Jay, Tom und Derek nicht nur auf Mooneys seltsame Erben, sondern auch auf etwas, das nicht von dieser Welt zu stammen scheint. Als ein eisiger Schneesturm, aufzieht, schlägt die Stunde des Fremden.

07 - Das Grab aus Wüstensand

Jahrtausende überdauerte er im Sand der großen Wüsten: En-Nabesh der verschollene König der Syrer. Der Tyrann, dessen Grausamkeit auch im Tode nicht endete. Als sein Leichnam plötzlich spurlos aus dem Museum von Point Whitmark verschwindet, entdecken Jay, Tom und Derek eine rätselhafte Botschaft aus dunkler Vergangenheit: Den Fluch der 5 Tore. Doch zum Entschlüsseln der Nachricht bleibt wenig Zeit.

08 - Am Berg der Nebelspinne

Auf den Spuren des verschollenen General Crawley gelangen Jay, Tom und Derek an die Hänge des Mount Washington. Dort werden sie Gefangene tödlicher Naturgewalt und einer ebenso gefährlichen Bande von Kriminellen. Ihre Flucht führt die drei Freunde schließlich tiefer und tiefer in die schier endlosen Wälder. Aber sicher sind sie dort nicht, denn Murach-Tabor tritt aus dem Nebel, um grausame Rache zu nehmen.

09 - Das Buch des Grauenjägers

Eine Romanfigur erwacht zu heimtückischem Leben. Niemand ist mehr sicher. Vor allem nicht der Gruselautor Sidney Ryder, dessen Gastlesung in Point Whitmark in einem Fiasko endet. Ryders Verfolger kennt jedes Versteck und jeden seiner Gedanken.

10 - Der Schattenadmiral

Es sollte ein spannendes Spiel werden. Die Kandidaten begeben sich zur Schatzsuche auf die Pirateninsel des gefürchteten Admiral Dawn. An ihrer Seite: Jay, Tom und Derek - das Team des Radiosenders von Point Whitmark. Doch als Menschen verschwinden und die Verbindung zur Aussenwelt abbricht, gerät alles außer Kontrolle. Die Gefahr lauert überall. Den Kandidaten wird ein unheimliches Ultimatum gestellt...

11 - Die Nacht der ewigen Fliegen

Der mysteriöse Mordanschlag auf einen Priester schockiert die Einwohner von Point Whitmark und lässt Raum für Spekulationen. Als ausgerechnet Familie Ashby in einen Strudel von Verdächtigungen gerät, ist guter Rat teuer. Doch Jay, Tom und Derek gehen der Sache auf die Spur. Nur eine gefahrvolle Reise verspricht Licht ins Dunkel zu bringen, doch die Jungen nehmen die Herausforderung an. Schließlich werden sie von dem finsternen Olmstedt vor eine letzte Wahl gestellt: Leben oder Tod...

12 - Im Bann der Totenmelodie

Viele hundert Male hat die alte Saratoga die Weltmeere sicher überquert. Und so treten Jay, Tom und Derek gespannt ihren neuen Ferienjob an Bord des Schiffes an. Doch schon bald kommen sie auf dem Weg in die Karibik vom Kurs ab: gelenkt von unsichtbaren Kräften und begleitet von den mysteriösen Phantom-Glocken, die alle Passagiere in Furcht versetzen. Beim Erforschen der stählernen Eingeweide des Schiffes, schrecken sie versehentlich die Gespenster einer grauenvollen Vergangenheit auf...

13 - Die Würfel des Hexenmeisters

Unheimliche Geräusche dringen aus dem Inneren des schwarzen Blissford-Würfels. Verborgene Fächer öffnen sich wie von Geisterhand. Jay, Tom und Derek stehen vor einem Rätsel. Von dem Würfel scheint eine dunkle geheime Macht auszugehen. Doch erst als in Point Whitmark der Riese mit dem Dreizack auftaucht, geraten die Jungen in größte Gefahr! Der Hexenmeister trachtet nach ihrem Leben...

14 - Die Kammer des schweigenden Ritters

Eine Radiosendung über spukhafte Erscheinungen löst eine Kette seltsamer Geschehnisse aus. Eine mechanische Stimme lockt Jay, Tom und Derek zu einem fast vergessenen Haus an der Steilküste. Auf dem Anwesen und seinen seltsamen Bewohnern lastet der Fluch einer vor Jahrtausenden begangenen Bluttat. Als die Jungen dem längst Todgeglaubten begegnen, fordert dieser das Vermächtnis der heiligen zurück...

15 - Das Geheimnis des Scherbendiebes

Ein Fremder ist in der Stadt. Er trägt eine Kette aus Scherben. Ausgerechnet der Milchmann und der Juwelier von Point Whitmark werden zum Opfer mysteriöser Überfälle. Plötzlich stehen auch Jay, Tom und Derek mitten im Visier des Scherbendiebes. Er sprengt gewaltsam die Probe zum Musikwettbewerb an der Highschool, dann wird das Archiv des Radiosenders aufgebrochen. Kurz darauf verschwindet Tom spurlos. Er erwacht über einem tödlichen Abgrund! Derek und Jay stehen vor einem Rätsel, denn die einzigen Zeugen schweigen aus Angst vor Gewalt...

16 - Die Zeit des Knochenfängers

Steckt hinter den Prophezeiungen des verrückten Totengräbers Jack McAllister doch mehr? Und welche dunkle Macht lässt den verzweifelten Vater Callahan nachts über den Friedhof irren? Als Jay, Tom und Derek den Pfad der Hadeskutsche kreuzen, strecken sich die gierigen Klauen des Knochenfängers auch nach ihnen...

17 - Der steinerne Fluch

Ein harmloses Schachturnier im ehrwürdigen Claymore College führt Jay, Tom und Derek auf die Spur furchtbarer Geschehnisse. Hilfeschreie dringen durch das gespenstische Heckenlabyrinth, und der starre Blick eines Toten verwandelt Schüler augenscheinlich zu Stein! Der Geist des Ertrunkenen plant seinen letzten Zug...

18 - Im Sog der Sirenen

Jays Tante Harrietta hat ihr ganzes Leben in Sirene's Call verbracht, doch plötzlich will sie das kleine

Fischerdorf so schnell wie möglich verlassen. Jay, Tom und Derek sollen beim Umzug helfen - doch dann geraten auch die Jungen in den tödlichen Sog der Sirenen. Und von der nebelverhangenen Steilklippe steigt die dreibeinige Mähre herab, auf der Jagd nach frischen Seelen...

19 - Der Weg zur Dunkelmühle

Aus einem Radiobeitrag für das bevorstehende Halloween-Fest entwickelt sich ein nicht enden wollender Albtraum. Jay, Tom und Derek werden Zeugen, wie der alte Jeremiah Fowler unter dem geisterhaften Einfluss der VanDrulen-Feder seinen Verstand verliert. Steckt in den Schauergeschichten über den verstorbenen Besitzer der Feder etwa doch ein Körnchen Wahrheit? Als die Jungen genauer nachforschen, geraten sie in die Klauen der Hexe aus dem Totenland. Dort, im Schatten der Dunkelmühle, fordert das Vermächtnis des Federn seinen schrecklichen Tribut ...

20 - Der Bund des Zorn

Ein Notruf von Deputy Nelson verstrickt Jay, Tom und Derek in ein lebensbedrohliches Abenteuer. Sie folgen der Fährte tief in die Wälder. Hier, auf uraltem Indianerland, entkommen die Jungen nur knapp dem Zorn der rastlosen Geister. Andere aber haben weniger Glück! Als die Tochter des Großgrundbesitzers McLaughlin beinahe skalpiert wird, lebt eine jahrhundertealte Familienfehde wieder auf. Dann erhebt sich der Wampumvogel und verlangt nach seinem letzten Opfer ...

21 - Gefahr am schwarzen Wasser

Ein Wettbewerb unter Erfindern verwickelt Jay, Tom und Derek in ein heimtückisches Mordkomplott. An der Seite von Professor van Hoogen reisen sie zum entlegenen Marquinha-Anwesen. Hier fürchtet nicht nur die Lady des Hauses um ihr Leben! Wer kann der blutrünstigen Bestie Einhalt gebieten, die des Nachts dem schwarzen Wasser entsteigt? Das Versteck in absoluter Finsternis konfrontiert die Jungen schließlich mit der unersättlichen Gier des Chupacabra ...

22 - Die blutenden Schlüssel

In historischer Kostümierung betreten Jay, Tom und Derek den Eternity Express. Begeistert tauchen sie in die Welt des frühen 20. Jahrhunderts ein. Denn die alte Dampflokomotive ist ein fahrendes Theater auf Schienen und jeder Fahrgast spielt seine Rolle in einem inszenierten Kriminalstück. Doch dann beginnen die ersten Schlüssel zu bluten! Die Regeln des Spiels werden außer Kraft gesetzt und Fahrgäste verschwinden!

Unaufhaltsam rast der Zug durch die Nacht und das Verhängnis nimmt seinen Lauf
...

23 - Der Duft der Finsternis

Während einer abendlichen Radiosendung im alten Leuchtturm bricht plötzlich der Kontakt mit einer Anruferin ab. Auf ihrer Suche nach dem vermissten Mädchen betreten Jay, Tom und Derek den Nachtpark und stoßen auf eine Mauer des Schweigens. Einzig das Haus der Apollonia scheint Antworten parat zu halten. Die Fährte verliert sich in den lichtlosen Stunden zwischen Mitternacht und Morgengrauen. In der verschneiten Wildnis lauert das Unbegreifliche.

24 - Am Tag der großen Flut

Über dem Atlantik türmen sich pechscharze Wolkenberge. Ganz Point Whitmark ist mit letzten Sicherheitsvorkehrungen beschäftigt. Doch die Ruhe vor dem Sturm ist trügerisch! Das Haus von Doc Weatherby steht einsam auf einer Landzunge vor der Stadt und erbebt als erstes unter den Naturgewalten. Jay und Tom werden von der einsetzenden Sturmflut überrascht und von der Außenwelt abgeschnitten. Als sie einem Verletzten helfen wollen, öffnet sich der Schlund zur Unterwelt!

25 - Die fiebrigen Tränen

Über dreihundert Jahre ist es her, dass Point Whitmark seine letzte Sonnenfinsternis erlebte. Seltsame Besucher strömen in das Küstenstädtchen. Und nicht alle verfolgen gute Absichten. Das Vermächtnis der Familie Goodwinter verwickelt Jay, Tom und Derek in die unaussprechlichen Gräuelp der Vergangenheit. Bringen die fiebrigen Tränen tatsächlich den Tod? Zu spät begreifen die Jungen, dass der verbotene Fund niemals in die falschen Hände gelangen darf. Als der Himmel sich verdunkelt, ist die Katastrophe unausweichlich ...

26 - Die Diener der Pest

Victoria Thornton ist - in Dereks Augen - das schönste Mädchen der High School. Als sie von einer Gruppe mittelalterlicher Spielleute an ein düsteres Familienkapitel erinnert wird, stehen ihr Jay, Tom und Derek zur Seite. Die Karte des Brandanio führt die Jungen nach Amberville und Jahrhunderte zurück in der Zeit. Gepanzerte Waffenknechte und der unheimliche Pestträger stellen sich ihnen in den Weg. Als das Krächzen der hungrigen Raben ertönt, werden Jay und Tom an den Pranger gestellt. Das Urteil ist verhängnisvoll ...

27 - Eiland der Gespenster

Der dichteste Nebel seit dreißig Jahren sucht die Küste heim. Ausgerechnet jetzt werden Jay, Tom

und Derek auf den Friedhof bestellt.

Furchtbare Heimsuchungen plagten den alten Eldridge Buchanan, und Vater Callahan hat sich

vorgenommen, Licht in das Dunkel zu bringen. Doch die Mächte der Finsternis sind am Werk.

Was verbirgt sich hinter der geisterhaften Erscheinung am Ufer des Lake Erryn? Ist es die Seele der

Toten, die keinen Frieden finden kann? Im Schatten der Staumauer erblicken die Jungen die weiße Frau ...

28 - Der leere Raum

Mit einem raffinierten Schachzug verschaffen sich Jay, Tom und Derek Zugang zur Strafvollzugsanstalt in Hampton, die von einer mysteriösen Ausbruchswelle erschüttert wird. Aber

schon bald bricht auf den streng bewachten Fluren das Chaos aus. Die Jungen sind gezwungen, dem

Gesetz den Rücken zu kehren! Ahnungslos verlieren sie sich im Leeren Raum. Dort, wo jeder Wunsch

in Erfüllung geht ... Doch ihr Gegenspieler verlangt einen unvorstellbaren Preis! In der

Kommandozentrale des Delphi offenbart der Zimmerservice sein wahres Gesicht ...

29 - Der Seelenkünder I/II

Im Rahmen des spanischen Hafenfests in Casa Vargas veranstalten Jay, Tom und Derek eine ganz

besondere Radioshow am Strand. Doch dann lässt Ramiro Luiz del Santo, der dreihundert Jahre alte

Hofastronom des spanischen Königs, Jay Lawrence vor den Augen des Publikums verschwinden. Als

Derek und Tom ihren Freund endlich wiedertreffen, ist dieser nicht mehr derselbe. Besitzt das

Schwarze Okular tatsächlich die Macht, seine Opfer zu beherrschen? Können Derek und Tom ihren

Freund retten? ... bevor zur Mitternacht das Schiff des Seelenkünders in den Hafen einläuft?

30 - Der Seelenkünder II/II

Hat der Fluch des Schwarzen Okulars Derek Ashby das Leben gekostet?

Auf der Suche nach ihrem Freund werden Jay und Tom an Bord der Isidora gefangen gesetzt und weit

hinaus auf den Ozean entführt. Quälende Ungewissheit bringt sie an den Rand der Verzweiflung.

Doch dann wird die dreihundert Jahre alte Karavelle von einer Nebelwand verschlungen. Im Kampf

ums Überleben offenbart sich den Jungen die Wahrheit über das Erbe des Seelenkünders.

31 - Die verbotene Folge

- verboten –

32 - Hauptrolle: tot

Derek Ashby kann es nicht glauben, aber der Brief in der Manteltasche seiner Mutter lässt keine

Zweifel: Mrs Ashby wird erpresst!

Als sie eines Nachts erneut heimlich das Haus verlässt, folgen ihr Jay, Tom und Derek und stoßen auf

den Mann im Nadelstreifenanzug. Ehe die Jungen wissen, wie ihnen geschieht, finden sie sich

inmitten eines siebenundzwanzig Jahre alten Mordkomplotts wieder. Der ehemalige Filmstar Norma

D'Arcy beichtet Ihnen in Todesangst vom bedingungslosen Ultimatum der Bertani-Familie.

Und immer wieder fällt ein und derselbe Name: Der Doktor...

33 - Das Schloss des Blutmalers

Im Zuge einer Reportage über walisische Architektur werden Jay, Tom und Derek von einem Unwetter überrascht und gezwungen, die Nacht auf Glamorgan Castle zu verbringen.

Ist es nur ein Gerücht, oder hat sich der Burgherr wirklich innerhalb des verlassenem Gemäuers

begraben lassen?

Es heißt, die Gemälde in den düsteren Korridoren wurden mit echtem Blut gemalt.

Die Jungen stoßen das Tor zu einem lange vergessenen Geheimnis auf.

Als körperlose Schreie durch die einsamen Flure hallen, gibt es für sie kein Entrinnen?