

Exposé

Das Zeichen – Der Fluch von Grimmwald

Autor

Camillo Anderle

Allgemeine Informationen

Titel: Das Zeichen – Der Fluch von Grimmwald

Genre: Horror-Fantasy / Mystery-Thriller / Dark Fantasy

Zielgruppe: Jugendliche und Erwachsene ab 16 Jahren

Umfang: Roman mit 7 Kapiteln

Ton & Atmosphäre: Düster, psychologisch, beklemmend, atmosphärisch und spannend

Der Roman verbindet klassischen Horror mit psychologischem Mystery, wissenschaftlichen Experimenten und düsterer Fantasy. Die Geschichte vereint Elemente aus Creature Horror, Coming-of-Age, Gothic Horror und Mystery-Thrillern.

Vergleichbar mit Werken wie Stephen Kings „ES“, der Atmosphäre von „Stranger Things“ oder düsteren Creature-Horror-Geschichten.

Kurzbeschreibung

Tief verborgen in den dunklen Wäldern Englands liegt das abgelegene Dorf Grimmwald. Seit Generationen sprechen die Bewohner von einem Fluch, der mit dem sogenannten

„Baum des Lebens“ verbunden ist. Immer wieder verschwinden Menschen spurlos, Kinder hören Stimmen im Wald und mit jedem Blutmond wächst die Angst der Dorfbewohner.

Der 13-jährige Max Graham beginnt gemeinsam mit seinen Freunden, die Geheimnisse des Dorfes zu hinterfragen. Ihre Suche führt sie zur verlassenen Villa Blanca, in der ein mysteriöser Professor lebt – ein Wissenschaftler, der an grausamen Experimenten arbeitet und eine ungewöhnliche Schöpfung erschaffen hat: den mechanischen Drachen Tabby.

Schon bald entdeckt Max, dass hinter den Legenden von Grimmwald eine weitaus grausamere Wahrheit verborgen liegt. Unter dem verfluchten Baum existiert ein geheimes Labor, in dem monströse Kreaturen erschaffen wurden. Wissenschaft, Wahnsinn und Angst verschmelzen zu einem Albtraum, der das gesamte Dorf zu verschlingen droht.

Während die Dunkelheit immer näher rückt und die Kreaturen aus dem Nebel auftauchen, muss Max erkennen, dass das wahre Grauen nicht übernatürlich ist – sondern von Menschen erschaffen wurde.

Inhalt / Handlung

Die Geschichte beginnt im Jahr 1970 im englischen Dorf Grimmwald. Die Bewohner leben in ständiger Angst vor dem Blutmond und den düsteren Wäldern, die das Dorf umgeben. Immer wieder verschwinden Menschen spurlos, doch niemand wagt es, über die Ereignisse zu sprechen.

Als Max Graham und seine Freunde beginnen, die Legenden des Dorfes zu hinterfragen, stoßen sie auf Hinweise, die sie tief in die Geheimnisse von Grimmwald führen. Im Zentrum der Geschichte steht die Villa Blanca – ein verfallenes Anwesen mitten im Wald, in dem ein verrückter Professor lebt.

Dort begegnet Max nicht nur dem Professor, sondern auch Tabby, einem kleinen mechanischen Drachen mit künstlicher Intelligenz. Trotz seines ungewöhnlichen Aussehens entwickelt sich Tabby zu einer zentralen Figur der Geschichte.

Im Verlauf der Handlung erfährt Max, dass die Kreaturen des Waldes das Ergebnis grausamer wissenschaftlicher Experimente sind. Der Professor war einst Teil eines Forschungsprojekts, das ursprünglich dazu gedacht war, die Menschheit weiterzuentwickeln. Doch die Experimente gerieten außer Kontrolle.

Unter dem „Baum des Lebens“ entdecken Max und der Professor ein verborgenes Labor voller verstörender Experimente, dunkler Geheimnisse und monströser Wesen. Gleichzeitig wird klar, dass der Blutmond nicht nur ein Symbol des Fluchs ist, sondern eng mit den Kreaturen und den Ereignissen im Dorf verbunden ist.

Als die Dunkelheit endgültig über Grimmwald hereinbricht, muss Max sich seinen Ängsten stellen und entscheiden, wem er vertrauen kann. Der finale Kampf gegen die Kreaturen und die Wahrheit hinter dem Fluch entscheidet über das Schicksal des gesamten Dorfes.

Hauptfiguren

Max Graham

Max ist ein neugieriger und mutiger 13-jähriger Junge, der beginnt, die Geheimnisse seines Dorfes zu hinterfragen. Trotz seiner Ängste entwickelt er sich im Verlauf der Geschichte zu einer starken Persönlichkeit.

Der Professor

Ein geheimnisvoller Wissenschaftler, der in der Villa Blanca lebt. Hinter seinem wahnsinnigen Verhalten verbirgt sich ein Mann, der von Schuld, Verlust und seinen eigenen Experimenten gezeichnet wurde.

Tabby

Ein kleiner mechanischer Drache mit künstlicher Intelligenz. Tabby wirkt zunächst niedlich, besitzt jedoch eine hohe Intelligenz und spielt eine entscheidende Rolle innerhalb der Geschichte.

Die Kreaturen

Die Kreaturen sind das Ergebnis grausamer Experimente. Sie verkörpern Schmerz, Angst und die Folgen menschlichen Wahnsinns.

Themen des Romans

- Angst und psychologischer Horror
- Verlust und Trauma

- Freundschaft und Zusammenhalt
- Wissenschaft und moralische Grenzen
- Wahnsinn und Schuld
- Die Dunkelheit des Menschen
- Isolation und Geheimnisse
- Der Kampf zwischen Menschlichkeit und Monster

Besonderheiten des Buches

- Atmosphärische Horror-Welt mit starkem Wiedererkennungswert
- Mischung aus Horror, Mystery, Science-Fiction und Dark Fantasy
- Einzigartige Elemente wie der mechanische Drache Tabby
- Düsteres Setting im England der 1970er Jahre
- Psychologische Spannung kombiniert mit Creature Horror
- Geheimnisse, Flüche und wissenschaftliche Experimente

Ziel des Buches

„Das Zeichen“ soll Leserinnen und Leser in eine düstere, beklemmende Welt entführen, in der sich psychologischer Horror mit emotionalen Konflikten und mysteriösen Geheimnissen verbindet. Gleichzeitig behandelt der Roman die Frage, wie weit Menschen gehen würden, um Verlust, Schmerz und Angst zu überwinden.

Status des Projekts

Das Manuskript befindet sich aktuell in Ausarbeitung und Weiterentwicklung. Weitere Überarbeitungen, Lektorat und Ausbau der Welt von Grimmwald sind geplant.

Eine Fortsetzung der Geschichte ist bereits in Planung.

Kontakt

Camillo Anderle

E-Mail: Camillo.Anderle@outlook.com

Website: <https://www.mindful-journey.at/buch-das-zeichen/>