

## VAMPIRE ZUM LEBEN ERWECKEN

DER KUSS  
DES DÄMONS

AUTOREN-WERKSTATTBERICHT VON LYNN RAVEN

**E**ines will ich vorab klarstellen: Ich glaube nicht an Vampire oder andere Kreaturen der Dunkelheit - aber ich würde verflixt gerne einmal einen Blutsauger treffen und mich mit ihm über die alten Zeiten unterhalten. Das ist ein Widerspruch in sich, sagen Sie? Klar, aber könnte es etwas Spannenderes geben, als Geschichte aus dem ganz persönlichen Blickwinkel eines solchen Wesens zu erfahren - sozusagen aus erster Hand? Wenn ich dafür mit ein bisschen Blut bezahlen muss, meinestwegen. Der menschliche Körper hat ja ungefähr fünf bis sechs Liter davon. Und - ganz ehrlich - ich wäre bereit, verdammt viel dafür zu tun, um Julien DuCrane einmal persönlich gegenüberzustehen.

**Blutlust**

Die Idee zu einem Vampirroman kam ungefragt während einer einsamen Autobahnfahrt, mitten in der Nacht, mit der Musik von Nightwish in entsprechender Lautstärke. Natürlich kann man sich bei 160 km/h keine Notizen machen, aber das war auch gar nicht nötig. Ein Gedanke ergab den nächsten, und als ich eine halbe Stunde später zu Hause war, stand die Story in groben Zügen.

Es sollte die Geschichte einer verbotenen Liebe werden - an sich nichts Neues, aber meine Protagonisten sollten nicht Vampir und holde Maid sein, sondern Jäger und potentiell vampirisches Opfer. Modern, romantisch, blutrünstig. Ich wollte eine düstere Atmosphäre, die man beim Lesen ebenso spüren konnte, wie ich sie spürte, während der Plot in meinem Kopf immer mehr Gestalt annahm.

Nur ein paar Tage später kam der Anruf: »Wir wollen Dawn« - so der Arbeitstitel von *Der Kuss des Dämons* - »unbedingt machen.« Die Eckdaten wurden festgelegt: Zeichenzahlen, voraussichtlicher Veröffentlichungstermin und so weiter, dann kam der Vertrag. Und ich machte mich an die Arbeit.

**Orte**

Wo *Der Kuss des Dämons* spielen sollte, war recht schnell klar: In den Staaten, in einer kleinen, abgelegenen Stadt, eingebettet in die variantenreiche Landschaft Neuenglands mit ihren sanften Hügeln und schroffen Felsen, wo der Indian Summer die Blätter der Bäume in wunderbare Farbspiele aus Gold und Rot verwandelt - eine Gegend, die wild und zugleich romantisch ist. Leider existierte kein passendes Städtchen auf der realen Landkarte, und nachdem mein PC mich mit unzähligen Systemabstürzen fast in den Wahnsinn getrieben hatte, erschuf ich schließlich Ashland Falls, das ich ein Stück südlich des Baxter State Parks in Maine ansiedelte, in der Nähe meines früheren Zuhauses.

Und dann sollte es da noch einen ganz speziellen Club in der Nähe eines alten Abbruchgeländes geben: das Ruthvens. Sein Name und die entsprechende Innenausstattung waren mit das Erste, was sich auf meinen Notizen wiederfand.

**Er, sie, ich?**

Zuerst versuchte ich es mit einem Ich-Erzähler aus der Sicht der Protagonistin, Dawn. Doch der Stil gefiel mir nicht, war viel zu steif - die ersten dreißig Seiten landeten im virtuellen Papierkorb des Laptops. Der zweite Versuch war im personalen Erzählstil, aber auch der

passte irgendwie nicht - wieder gingen knapp dreißig Seiten in den Papierkorb. Inzwischen schmolz mein Zeitpuffer dahin. Zum Glück hatten meine beiden Protagonisten just in dieser Zeit Erbarmen mit mir und stellten sich mir endlich richtig vor. Julien, der düstere, geheimnisvolle Held; das Enfant terrible in seiner eigenen Familie, der - wenn es sein musste - ziemlich skrupellos sein konnte. Und Dawn, siebzehnjähriger Highschool-Teenager, Vollwaise mit einem Matheproblem und einem Onkel, der sie vor dem Bösen in der Welt um jeden Preis beschützen wollte und deshalb - zumindest bis vor kurzem - mit Leibwächtern umgeben hatte. Etwas, das Dawn selbst aber einfach nur grauenvoll fand.

An einem Montagmorgen in aller Frühe lieferte Dawn mir schließlich ihren ersten Satz: ein bisschen flapsig, ein bisschen ironisch, und der Stil des Romans stand fest - ich hatte doch eine Ich-Erzählerin. Allerdings kombiniert mit kürzeren Sequenzen aus der personalen Sicht des Jägers. Zwei ganz unterschiedliche Stimmen, die hoffentlich die Spannung erzeugen, die ich im Sinn hatte, als ich sie schrieb.

**Zeichen zuviel**

Danach lief es endlich so gut, dass ich irgendwann mit den Worten: »Wien, wir haben ein Problem: ca. 200.000 Zeichen zu viel«, bei meiner Lektorin anrief. Ich glaube, sie war im ersten Augenblick ein wenig geschockt. Mein Kürzungsvorschlag - der uns auf Anhieb ungefähr ein Drittel der nötigen Zeichen gespart, aber mich gleichzeitig einige meiner Lieblingsszenen gekostet hätte - wurde jedoch rundheraus abgelehnt. Stattdessen gab es drei mühsame Kürzungsdurchgänge und ein Wunder von Seiten

Modern, romantisch, blutrünstig. Ich wollte eine düstere Atmosphäre, die man beim Lesen ebenso spüren konnte, wie ich sie spürte, während der Plot in meinem Kopf immer mehr Gestalt annahm.

der Herstellerin, die es schaffte, den Roman, obwohl er noch immer zu lang war, in ein passendes und ansprechendes Layout zu bringen.

## Lamia

Eine ganze Zeit lang sah es so aus, als würde ich einen Vampirroman schreiben - aber ohne vampirischen Protagonisten (abgesehen von dem Bösen im Hintergrund).

Das wäre zwar ein interessanter Ansatz gewesen, war aber letztendlich nicht der Plan. Ich wollte Menschenblut trinkende Vampire. Also suchte ich ein wenig tiefer in den Spielarten des Vampir-Motivs und krempelte letztlich stillschweigend den geplanten Plot ein wenig um. Während meiner Studienzeit hatte ich schon einmal über Vampire gearbeitet und war dabei auf einen mit ihnen eng verwandten Mythos gestoßen: die Lamia.

Meine Spielart, eine moderne Vampir-Variante, war gefunden: In *Der Kuss des Dämons* sind die Lamia diejenigen, die die Vampire schufen, während sie selbst so geboren wurden. Deshalb müssen sie im Gegensatz zu den Vampiren auch die Sonne nicht meiden, obwohl diese sie dennoch schwächt. Zusammen mit den Vampiren sollten sie unerkannt und im Verborgenen unter den Menschen leben, regiert von einem Rat von Fürsten, deren Jäger und Vollstrecker die gefürchteten Vourdranj waren - unbestechliche, gnadenlose Killer.

## Höllmaschine

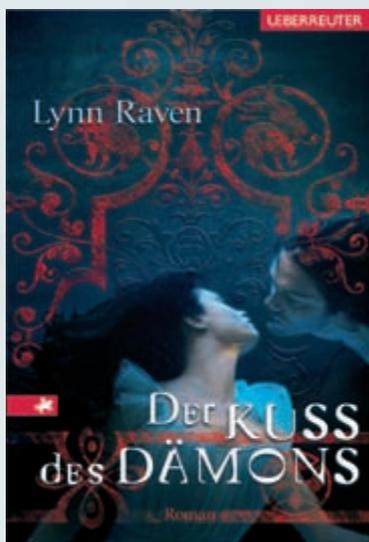
Ein ganz eigenes Problem war Juliens Fireblade. Da sie das Lieblingsspielzeug eines Geschwindigkeitsfreaks sein sollte, für den Tempolimit ein Fremdwort war, musste sie entsprechend getuned sein. Nun habe ich keine Ahnung von Motorrädern, kann weder eines fahren, noch habe ich mich besonders oft auf den Sozius geschwungen - außer in Gedanken. Doch wozu sind Familienmitglieder und Freunde mit Fachwissen da? Zum Glück gab es einen ähnlich Wahnsinnigen in der Familie. Nachdem er etwa eine Stunde versuchte, mich in die hohe Kunst des Tunings einzuführen und mein Gesicht nur noch aus einem einzigen Fragezeichen bestand, endete das Ganze mit: »Schreib einfach, ich seh's mir dann an.« Gesagt, getan - ich verstehe bis heute eigentlich nicht, was an zerkratzten Fußrasten denn so besonders ist und wie genau es fahreri-

ches Können widerspiegelt - aber es sagt exakt das über Julien aus, was ich beabsichtige.

## Juliens Geschichte

Während der ganzen Zeit, die ich an Dawn gesessen hatte, war mir ein Gedanke nicht aus dem Kopf gegangen: Ich hatte zwei Protagonisten, aber nur Dawn erzählte ihre Geschichte ...

Zugegeben, ich hatte die Sequenzen aus der Sicht des Jägers, aber was war mit Juliens Perspektive? Sie noch in den Roman einbauen zu wollen, war unmöglich. Abgesehen davon, dass man mich im Verlag vermutlich erschlagen hätte, wenn ich zu diesem Zeitpunkt noch mit einer solchen Idee angekommen wäre, hätte ich auch niemals ge-



nug Platz gehabt, um Julien gerecht zu werden.

Die überraschende Lösung dieses Problems kam mir, als ich mich an die ersten Entwürfe für meine Homepage im Internet machte: Julien würde seine Version der Geschichte einfach hier erzählen - hier, unter [www.lynn-raven.de](http://www.lynn-raven.de). In einem eigenen Blog würde er seine Sicht der Geschehnisse niederschreiben - aber erst, wenn *Der Kuss des Dämons* erschienen war, um auch niemandem den Spaß an Dawns Version zu verderben.

## Balanceakt

Auch wenn die Geschichte von phantastischen Elementen durchdrungen ist, Vampire Kreaturen der Fantasie sind und selbst Ashland Falls rein fiktiv ist, so ist das Geschehen trotz allem in der Realität verwurzelt, und damit gelten auch weiter bestimmte Gesetzmäßig-

keiten. Mögen sich die Lamia und Vampire auch durch besondere Fähigkeiten von den Menschen unterscheiden, die Naturgesetze auszuhebeln, wie es in der Fantasy mit ihrer Magie möglich gewesen wäre, war für mich ein absolutes no-go. Denn ich wollte beides: die Phantastik der Lamia und Vampire und die Realität von Highschool und Rennmaschinen.

Um meinem eigenen Anspruch gerecht zu werden, stand zusätzliche Rechercharbeit an. Kleinigkeiten des alltäglichen Lebens, wie Hintergründe, die im Roman selbst nur indirekt eine Rolle spielen, wollten geprüft werden. So stellte ich mir beispielsweise irgendwann die Frage, ob es im Bundesstaat Maine eine Helfpflicht gibt - etwas, woran ich noch nie zuvor einen Gedanken verschwendet hatte. (Wen es interessiert: Es gibt sie nicht - zumindest nicht, wenn man über 15 ist.) Oder welche chemischen Versuche man heute in der Highschool macht (die dann noch in meine Pläne passen mussten).

Die Stunden, die ich mich bei meiner Recherche über Hochseilartistik im Internet und diversen Bibliotheken aufgehoben habe, habe ich nicht gezählt. Und dass ich jetzt weiß, wie man Spannseile verankert, was am Arbeiten ohne Balance-Stange die Kunst ist und einen Sturz aus welcher Höhe man gerade noch überleben kann, wird man kaum vermuten, wenn man sieht, wie viel davon letztendlich im Roman zu finden ist ...

Aber das Ergebnis kann man dann im Januar 2008 nachlesen, wenn *Der Kuss des Dämons* endlich in den Buchhandel kommt.

Lynn Raven 

## GEWINNSPIEL

Ueberreuter und NAUTILUS verlosen

**10x** *Der Kuss des Dämons*  
(persönlich signiert von der Autorin Lynn Raven)

Wer teilnehmen will, schickt eine Postkarte an den Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Str. 1, D-20099 Hamburg, Stichwort: »Kuss des Dämons«. Oder per eMail an [nautil@abenteuermedien.de](mailto:nautil@abenteuermedien.de)

Mitarbeiter des Abenteuer Medien Verlags und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Gewinnspiel endet mit Erscheinen von NAUTILUS 47.

Während meiner Studienzeit hatte ich schon einmal über Vampire gearbeitet und war dabei auf einen mit ihnen eng verwandten Mythos gestoßen: die Lamia

