

Themenfelder der Titel bei den *Drei Fragezeichen* (zu Kapitel 3.2.1)

- **Metaphysik (68):**
 - **Phänomene (12):** Fluch (5), Spuk (2), Bann (2), Voodoo, Jenseits, Zauber
 - **Hölle (12):** Teufel (7), höllisch, Hölle, Unterwelt, teuflisch, Satan
 - **Mystische Wesen (44):** Geist (11), Drache (5), Phantom (3), Dämon (3), Vampir (2), Hexe (2), Gespenst, Mumie, Monster, Werwolf, Poltergeist, Götter, Monster, Sphinx, Tor, Bestie, Gigant, Biest, Zauberer, Ungeheuer, Kobold, Mottenmann, Kreatur, Medusa
- **Gefahr (58):** Rache (5), gefährlich (3), giftig (2), Gefahr (2), Angriff (2), Fieber (2), riskant, Schuss, Meuterei, Gift, Falle, Biss, Flut, Duell, Sturm, Unheil
 - **Feuer (11):** Feuer (4), brennend (3), flammend (2), feurig (2)
 - **Tod (20):** Tote:r (4), Grab (4), tödlich (3), Sarg (2), Tod (2), Tote(ninsel), tot, Untoter, Totenkopf, Knochenmann
- **Orte (48):** Pfad (2), Labyrinth, Ranch, Mine, Garten, Hollywood, Kabinett
 - **Geografische Angaben (30):** Berg (4), Insel (3), Stadt (3), See (2), Höhle (2), (die) See, Tal, Park, Schlucht, Moor, Canyon, Fels, Dorf, Bucht, Karpaten, Riff, Meer, Grotte, Klippe, Wald, Straße
 - **Gebäude (10):** Haus (2), Schloss, Hotel, Turm, Villa, Castle, Kammer, Tempel, Bunker
- **Personen (46):** Pirat (3), Gangster (2), Mann (2), Mönch (2), Detektiv (2), Doppelgänger, (Ameisen-)mensch, (Höhlen-)mensch, Hehler, Gegner, Millionär, Dieb, Filmstar, Spieler, Maler, Dopingmixer, (Schatten-)Mann, Seglerin, Rächer, Meisterdieb, Rivale, Meister, Madonna, Diva, Zwilling, Samurai, Gegner, Meister, Pilot, Spieler, (Eisen-)Mann, Goldgräber, Henker, Passagier, Zeitreisende, Bauchredner, Gaukler, Wächter, König, Puppenmacher
- **Unklarheit/Ungewissheit (41):** Geheimnis (3), Täuschung (3), Rätsel (3), Nichts (3), Botschaft (3), Netz (2), rätselhaft (2), unsichtbar (2), Nebel (2), geheim (2), verdeckt, Geheimsache, Ufo, Quiz, Code, Poker, namenlos, Zeichen, magisch, heimlich, geheimnisvoll, Tiefe, Ungewisse, falsch, schweigend, Lüge
- **Dunkelheit (22):** schwarz (5), Nacht (5), Schatten (4), dunkel (2), Dunkel, finster, düster, Finsternis, Schatten(welt), Mond
- **(Potenzielle) Schätze (22):** Schatz (4), Erbe (2), Bild (2), Schwert (2), Rubin, Spiegel, Erbschaft, Perle, Preis, Diamant, Vermächtnis, Kristall, Amulett, Kelch, Kristall(schädel), Manuskript
- **Tiere (22):** Tiger (2), Katze, Papagei, Löwe, Schlange, Hund, Spinne, Hai, Ameise, Wal, Vogel, Marder, Gockel, Rabe, Wolf, Insekt, Cobra, Skorpion, Schlange, Leopard, Krähe
- **Verbrechen und Ermittlung (16):** Spur (6), Mafia, Schmuggel, Deal, Böse, Rufmord, Macht, Verbrechen, gesetzlos, Verrat, Tatort
- **Verlust (14):** verschwunden (4), gestohlen (2), vergessen (2), versunken (2), verschollen, verloren, leer, bedroht
- **Körperteile (14):** Auge (4), Kopf (2), Gesicht (2), Hand (2), Narbe, Blut, Schädel, Knochen

- **Angst (13):** Schrecken (5), Angst (2), Grauen (2), Panik, unheimlich, Grusel, Höhenangst
- **Alltagsgegenstände (10):** Puppe (2), Wecker, Schlüssel, Treppe, Tuch, Comic, Fass, Karte, Drehbuch
- **Sport (10):** Fußball (5), Doping, Piste, Foul, Skateboard, Tauchgang
- **Hörbares (v. a. frühe Bände) (9):** flüsternd (2), sprechend, lachend, singend, weinend, Stimme, schreiend, Ruf
- **Mobilität (8):** Auto (2), Ritt, Schiff (2), Flug, Zug, Yacht
- **Material (8):** silbern (3), Gold (2), Silber, Eisen, Jade
- **Technik (6):** Computer(virus), Internet, Handy, E-Mail, SMS, GPS
- **Weitere Adjektive/Partizipien (20):** super (2), grün (2), rot (2), weiß (2), seltsam, schrullig, rasend, gekauft, verrückt, spät, dreckig, hoch, doppelt, gefiedert, letzter, blau
- **Sonstiges (32):** Musik (2), Wasser (2), Volk (2), Kurs, Tanz, Kreis, Verzug, Zirkus, Stachel, sieben, Name, Campbell, Sonne, Rashura, Wind, Sieg, Welt, Song, Signal, Reich, Legende, Gerechtigkeit, Schicksal, Zeit, Schwinge, Melodie, Tag, Azteken, Wikinger