



TERRACOM

das eFanzine der Perry Rhodan Online Community

Ausgabe 12/03 - 01/04 vom 24.12.2003



News aus den Bereichen
- PERRY RHODAN
- PROC
- Astronomie
- Sci-Fi & Fantasy

Kurzgeschichten

Berichte

Grafiken



Marco Scheloske: Mondlandung

IMPRESSUM

Das TERRACOM ist das offizielle Fanzine des **PROC - Perry Rhodan Online Club**. Es erscheint einmal monatlich jeweils am Ersten unter der Adresse <http://www.terracom-online.net>.

Verantwortlicher Chefredakteur:
Rainer Schwippl
Starenweg 14, 71364 Winnenden
<mailto:R.Schwippl@gmx.net>

Rubriken

Perry Rhodan Quiz: Stefan Friedrich
<mailto:quiz@proc.org>

Dorgon: Nils Hirseland
<mailto:Atlan@proc.org>

News, Leserbrief: Rainer Schwippl
<mailto:R.Schwippl@gmx.net>

Bilder-Galerie: Bernd Gemm
<mailto:grafik@proc.org>

Storys: Alexander Nofftz
<mailto:Stories@proc.org>

Das Fanzine darf nur in unveränderter Form, mit allen Dateien, weiterverbreitet werden. Namentlich gekennzeichnete Artikel dürfen nur in vorheriger Absprache mit dem jeweiligen Autor veröffentlicht werden. Alle Rechte von veröffentlichten Stories und sonstigen Beiträgen bleiben beim jeweiligen Autor. Namentlich gekennzeichnete Beiträge spiegeln nicht unbedingt die Meinung des zuständigen Redakteurs oder des Clubs oder deren Vertreter einzeln oder in ihrer Gesamtheit wieder.

Quellangaben der News:

InfoTransmitter - <http://www.perry-rhodan.net/>
HJB-News - <http://www.hjb-shop.de/>
Eins A Medien - <http://www.eins-a-medien.de/>
ESA - <http://www.esa.int/export/esaCP/Germany.html>
Marssociety - <http://www.marssociety.de/>
Wissenschaft Online - <http://www.wissenschaft-online.de/>
SF-News Epilog - <http://www.epilog.de/>
PROC - <http://www.proc.org/>

Perry Rhodan ist ein registriertes Warenzeichen des Verlags Pabel-Moewig KG, Rastatt.

INHALT

- 2 - Impressum
- 3 - Vorwort
- 4 - PROC-News
- 5 - PERRY RHODAN-News
- 12 - Astro-News
- 18 - SF&F-News
- 21 - PR-Kritik
- 26 - SF-Kritik
- 32 - Classics
- 37 - Dorgon
- 42 - Interview
- 46 - Herr der Ringe
- 49 - Stories

Vorwort



Hallo Leute,

willkommen zur Weihnachts-Doppelausgabe des TERRACOM.

Noch beeindruckt vom gestrigen Kinoerlebnis "Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs" sitze ich nun hier und schreibe das Vorwort. Es war ein bombastisches Ereignis, welches sich niemand entgehen lassen sollte. Einen ausführlichen Bericht von Nils Hirsland dazu findet Ihr in dieser Ausgabe.

Auf unserer Homepage läuft ja seit einiger Zeit die Umfrage, welches Buch aus den PROC-Stories ihr als gedruckte Ausgabe kaufen würdet. Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit dem Abstimmungszähler (ein "aufmerksamer" Zeitgenosse wollte uns mit tausenden von Stimmabgaben darauf aufmerksam machen, dass unser Skript nicht hundertprozentig sicher ist), scheint es derzeit so auszusehen, als würde VITHAU den Sieg davon tragen. Dies wird dann sicher eines der Projekte für nächstes Jahr sein, welches angegangen wird.

Apropos VITHAU. Nachdem Ihr nun schon seit einiger Zeit auf die Fortsetzung warten musstet, ist es nun soweit. Band 11, geschrieben von Ullrich Wagner, ist fertig und in der Storie-Rubrik dieser Ausgabe zu finden. Andreas Fischer ist ausserdem fleissig dabei (wie ich hoffe), Band 12 zu schreiben. Es geht also voran.

Hier noch ein paar Rückmeldungen zur letzten Ausgabe:

Lese ich immer gerne (Im Gegensatz zum neuen Zyklus. Dort herrscht Langeweile pur). Super eure Arbeit.

Hallo ihr da draußen.

As PR-Fan finde ich die Einrichtung des Terracom eine faszinierende Gelegenheit mit

Gleichgesinnten in Verbindung zu treten.

Ich schreibe selber und freue mich, hier vielleicht ein Forum gefunden zu haben.

Schöne Grüße aus dem Hofbräuhaus,
euer MYSTERY

erstmal vielen Dank für die neue TC. Wenn ich bedenke, dass ich kaum zum Überfliegen der TC komme, ist die Redaktionelle Leistung so etwas Monat für Monat zu erstellen kaum hoch genug einzustufen.

Ich möchte auch nur zwei Kritikpunkte loswerden:

1. ich finde es gut, dass du in deinem Vorwort eine Lanze

für Mozilla brichst (seit ca. 10 Minuten habe ich Version 1.6 alpha installiert und sie läuft wunderbar). Als jahrelangem überzeugten Mozilla-Anwender kann ich mich deiner Meinung nur anschließen.

2. Bei "Ich wollte nie ein Held sein" ist auf jeder Seite rechts oben der komplette Dateipfad zu bewundern - find ich nicht so toll. Ist nur ein Schönheitsfehler - ich weiss.

(Anm.d.Red.: Dies war nur eine Notlösung, da ich die Datei normalerweise von Alex Nofftz bekomme. Da der aber sein Programm zur Erstellung der PDF-Datei nicht funktioniert hat, bekam ich diesmal nur die HTML-Version und musste die PDF selbst erstellen. Daher die kleinen Schönheitsfehler.)

Es freut uns natürlich immer wieder, wenn wir auch etwas Rückmeldung für unsere Arbeit bekommen. Hauptsächlich, wenn es so positive sind, wie die oben aufgeführten.

So, dass solls für diesmal von mir gewesen sein.

Allen Lesern möchte ich nun noch ein geruhames Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Jahr 2004 wünschen.

Ad Astra

Rainer Schwippl



Liebe Leserinnen und Leser,

herzlich willkommen zur Weihnachtsausgabe der TERRACOM. Ich wünsche allen Leserinnen und Lesern ein frohes Fest und einen guten Rutsch ins Jahr 2004!

Diese Ausgabe ist gespickt mit vielen interessanten Berichten. So zum Beispiel gibt es ein Interview mit Rainer Castor, ein ausführliches Preview zum neuen DORGON-Zyklus, das Quarterium, und auch ein Review zum Film des Jahres, "Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs". Natürlich gibt es noch vieles mehr.

Der Perry Rhodan Online Club ist jetzt ein eingetragener Verein. Die Eintragung ins Vereinsregister wurde am 17. November in München vollzogen. Wir haben bis jetzt 15 Mitglieder. Für die Mitglieder der Community ändert sich natürlich weiterhin nichts. Wer dem PROC e.V beitreten möchte, kann dies gerne tun. Es fällt allerdings eine Jahresgebühr von 20 EUR an, die wir zur Finanzierung des Servers und von Cons verwenden. Also ist das Geld (selbstlos natürlich) gut investiert. Die Mitgliedschaft in der PROC Community ist weiterhin kostenlos. Daran wird sich auch nichts ändern. Mit etwas Glück geht das neue Forum und der komplette interaktive Bereich in Kürze online. Alex Nofftz, unser Webmaster, arbeitet zur Zeit fieberhaft daran. Deshalb ist die Story-Sektion auch etwas verwaist. Wir

suchen also auch in dem Bereich Freiwillige, die redaktionelle Aufgaben übernehmen möchten.

DORGON geht im Januar weiter. Heft 100 "Das Quarterium" wird in den ersten Januartagen erscheinen. In einem zehntägigen Intervall geht es dann weiter. Ein kleinen Vorgeschmack kann man unter www.dorgon.net einen 6 Minuten langen Trailer zum neuen Zyklus herunterladen. Die Animationen stammen von Heiko Popp. Mehr über den neuen Zyklus gibt es auch in dieser TERRACOM-Ausgabe.

Mitte Dezember habe ich das Science-Fiction Seminar für Autoren in Wolfenbüttel besucht. Klaus N. Frick und Uwe Anton haben das Seminar als Dozenten geleitet. Ich kann jedem Hobbyautoren dieses Seminar nahe legen, denn es lohnt sich wirklich. Man lernt viele Feinheiten, den kritischen Umgang mit den eigenen Romanen und vieles mehr.

Ganz exklusiv haben mir die beiden Dozenten auch mitgeteilt, dass zur Zeit an einer neuen **Atlant-Miniserie** gearbeitet wird. Man kann also auch im Jahre 2004 auf viele neue Storys bei Perry Rhodan gespannt sein.

Viel Spaß beim Lesen!

Nils Hirseland***

1. Vorsitzender des PROC e.V

PROC-News



<http://www.proc.org/>

Der traditionelle Perry Rhodan Con in Garching findet auch im Jahre 2005 wieder statt.

Der Termin für den Event ist bereits festgelegt: **27. Mai bis 29. Mai 2005!**

Perry Rhodan Online Club ist ein eingetragener Verein

Seit 17.11 ist es offiziell. Der PROC ist nun eine e.V. Der Registereintrag fand am 17.11 statt. Insgesamt zählt der PROC e.V nun 15 Mitglieder, die sich zum Ziel gesetzt haben, den PROC e.V (und die Community) mit ihrer aktiven Teilnahme zu gestalten und zu finanzieren. Für die Mitglieder der PROC-Community ändert sich nichts. Die Mitgliedschaft bleibt kostenlos. Der PROC e.V ist jetzt quasi der Dachverband der Community.

In den nächsten Tagen wird wahrscheinlich der neue

interaktive Bereich der Community online geschaltet werden.

Wer Mitglied im PROC e.V werden will (20 EUR Mitgliedsbeitrag pro Jahr für Finanzierung des Servers und weiterer Projekte) kann sich gerne bei dem 1. Vorsitzenden Nils Hirseland (unter atlan@proc.org zu erreichen) erkundigen.

Den Vorstand des PROC e.V bilden Nils Hirseland (1. Vorsitzender), Rainer Schwippl (2. Vorsitzender) und Michael Rauter (Kassenwart).



Ralfs Phantastik Ecke

<http://www.phantastik.proc.org/>

Erstarrung im Winterschlaf, so wirkte das auch auf mich, wenn ich ehrlich bin. Aber was lange auf der Festplatte schlummert, landet auch irgendwann im Internet und so können Neuzugänge in der Phantastik-Ecke vermeldet werden.

Die Odyssee ist mittlerweile in vollem Gange und hat schon drei Nummer erreicht. Die erste findet sich jetzt auch auf unseren Seite, die zweite wird wohl bald folgen.

Auch Bad Earth ging munter weiter und bringt unsere Helden immer näher an die neue Erde heran.

Und zu guter Letzt ist unser Freund Raven unfreiwillig auf einer Insel eingeschlossen, auf der er von zwölf ziemlich schlecht gelaunten Schattenreitern angegriffen wird.

Viel Spaß damit ;-)



Ergebnis der Dezember-Quizrunde 2003

<http://www.quiz.proc.org/>

Die Gewinner der Runde 12/03 sind:

1. Preis: Thomas Janssen
Bertelsmann-Edition # 37 "Arsenal der Giganten"
2. Preis: Armand Wendt
Autorenbibliothek "Die Verlorenen von Chearth" von Ernst Vlcek

In der Quizrunde 01/04 gibt es folgende Preise zu gewinnen:

1. Preis: PR-Armbanduhr zum 40. Jubiläum mit Hologramm
2. Preis: Edition Terrania #12 "Neun Stunden zur Ewigkeit"
3. Preis: tschechische PR-Ausgabe # 233 "Utajena Obeznic Troja"

Die Quizrunde 01/04 startet wegen der Feiertage bereits am 22. Dezember.

Alles weitere findet sich unter <http://www.quiz.proc.org/>



<http://www.dorgon.net/>

DORGON Heft 100 "Das Quarterium"

Es geht weiter! In den ersten Januartagen wird Heft 100 "Das Quarterium" erscheinen. Der Roman wurde von Nils Hirseland und Ralf König geschrieben und schildert die Gründung des neuen Imperiums in Cartwheel über einen Zeitraffer von sechs Jahren hinweg.

Heft 100 bildet den Auftakt für den Quarterium-Zyklus, der 50 Hefte umfassen wird. Weitere Erscheinungstermine sind:

Heft 100	"Das Quarterium"	von Nils Hirseland und Ralf König	02. Januar 2004
----------	------------------	-----------------------------------	-----------------

Heft 101	"Das Grüne Universum"	von Björn Habben	10. Januar 2004
----------	-----------------------	------------------	-----------------

Heft 102	"Planet der Insektoiden"	von Jens Hirseland	20. Januar 2004
----------	--------------------------	--------------------	-----------------

Heft 103	"Invasion in Estartu"	von Ralf König	01. Februar 2004
----------	-----------------------	----------------	------------------

Heft 104	"Kampf um Siom-Som"	von Ralf König	10. Februar 2004
----------	---------------------	----------------	------------------

Heft 105	"Der Flug der IVANHOE II"	von Michael Berg	20. Februar 2004
----------	---------------------------	------------------	------------------

Passend zum neuen Zyklus wird über die Weihnachtsfeiertage ein Trailer zum neuen Zyklus präsentiert. Er ist unter www.dorgon.net abzurufen, sobald die entsprechende Nachricht eingestellt worden ist. Ein Besuch über die Weihnachtsfeiertage auf www.dorgon.net lohnt sich also. Die hervorragenden Animationen, die einen kurzen Abriss über die Story des neuen Zyklus geben, stammen von Heiko Popp, der auch zahlreiche Titelbilder zum neuen Zyklus liefern wird. Hochwertige Grafiken von Klaus G. Schimanski, Stefan Lechner, Gerd Schenk und Robert Kopp werden ebenfalls in dem Trailer enthalten sein.

PR-News

Das PERRY RHODAN-Rollenspiel kommt!

Im nächsten Jahr wird die Spieleschmiede "Fantasy- und SF-Spiele" (VFSF) ein im Perryversum angesiedeltes Rollenspiel herausbringen, mit dem ihr die Abenteuer Perry Rhodans & Co. persönlich miterleben könnt.

Das Spiel wird auf der Regelbasis des seit mehr als 20 Jahren erfolgreichen und populären, vom VFSF herausgegebenen Fantasy-Rollenspiels MIDGARD aufbauen. Es wird also ein "klassisches" Pen & Paper-Rollenspiel sein, d.h. es kommt ganz ohne PC aus, man braucht nur Papier, Stifte, Würfel - und Phantasie. Aber daran habt ihr ja keinen Mangel...

Ihr werdet nahezu unbegrenzte Möglichkeiten haben - ob nun im Dienst der Kosmokraten, wider die Chaotarchen, auf Spurensuche durch Zeit und Raum, oder quer durch den Sternenschungel!

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003121202.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Jetzt neu: PERRY RHODAN-Sekt!

Pratton Allgame, einer der Gefährten Perry Rhodans, der derzeit im "Odyssee"-Taschenbuchzyklus um das Überleben kämpft, kam zum Mars, um die alte Weinbautradition des roten Planeten wieder zu beleben. Ein fast unmögliches Unterfangen, aber wer würde nicht gerne von Allgames Tröpfchen probieren?

Nur, ob das je möglich sein wird, ist zweifelhaft - wer allerdings schon jetzt eine gute Flasche aus dem Perryversum genießen will, ist besser dran: Der PERRY RHODAN-Sekt ist da. Dahinter verbirgt sich echt terranischer (genauer gesagt: badischer) Riesling - einfach zum genießen oder als perfektes Weihnachtsgeschenk für den PERRY RHODAN-Fan.

Bestellen könnt ihr den PERRY RHODAN-Sekt exklusiv im SpaceShop der PERRY RHODAN-FanZentrale e.V. unter <http://www.ahavemann.de/shop/sh01.html>

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003121101.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Studienobjekt PERRY RHODAN

Online-Seminar zur größten SF-Serie der Welt

Spätestens mit der wissenschaftlichen Tagung, die diesen Sommer in Berlin stattgefunden hat, ist klar, dass PERRY RHODAN ins Visier der Wissenschaftler geraten ist.

Jetzt gibt es auch ein Online-Seminar zu unserer Serie - als Teil der "German Studies" der Manchester Metropolitan University. Der Dozent Chris Jones fordert in seinem Seminar zur Analyse des PERRY RHODAN-Hefromans "Shaogen-Himmelreich" von Robert Feldhoff auf.

Vorbeischaun lohnt sich!

Weitere Informationen:

<http://www.well.ac.uk/cgol/Chris%20Jones%20WASP/perry%20rhodan%20body.asp>

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003120902.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Glückwunsch an Rainer Castor! von Klaus N. Frick

Ich gestehe, dass ich die Angabe nicht überprüft habe. Aber wenn Rainer Castor mir sagt, der PERRY RHODAN-Kommentar, den er zum Hefroman 2208 geschrieben hat, sei der 250. aus seiner Feder, stimmt diese Angabe garantiert. Sein Kommentar heißt diesmal "Brennpunkt Hayok", eine ideale Ergänzung zu dem PERRY RHODAN-Roman 2208, in dem dieser Beitrag erscheint.

Man muss sich die Zahl einmal vergegenwärtigen: Rainer Castor hat 250 PR-Kommentare geschrieben. Das heißt, Woche für Woche einen Kommentar zu einem Roman zu liefern, der stets informativ sein soll, der jedes Mal neue interessante Dinge aufgreifen soll und der immer wieder die Leser zu neuen Spekulationen anregen soll.

Aus diesem Grund gibt es von mir hier an dieser Stelle einen herzlichen Glückwunsch zu diesem Jubiläum - auf die nächsten 250 PR-Kommentare, die Rainer Castor für die größte SF-Serie der Welt schreibt!

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2003121101.html>

<http://www.perry-rhodan.net/information/team/teamautoren/castor.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Klaus N. Frick zum 5. Todestag von Peter Terrid

Ich lernte Wolfpeter Ritter in den 80er Jahren kennen. Er war ein beliebter Hefroman-Autor, der nicht so gern an die Öffentlichkeit ging, und ich war ein Fanzine-Herausgeber.

Seit 1992 arbeitete ich als Lektor und Redakteur in der PERRY RHODAN-Redaktion, und Wolfpeter Ritter kehrte zu ebenjener Zeit zurück ins Team der PERRY RHODAN-Serie. Wolfpeter war ein hervorragender Erzähler. Seine Fabulierkunst brachte ihn auf faszinierende Ideen, während er es gleichzeitig schaffte, die Figuren seiner Romane besonders lebensecht agieren zu lassen.

Überraschend dann sein Tod am 8. Dezember 1998. Wolfpeter Ritter wurde nicht einmal fünfzig Jahre alt - Autorenteam und Redaktion waren gleichermaßen geschockt. Sein Tod riss ihn mitten aus seiner wohl aktivsten Schaffensphase: Viele Ideen waren in den Monaten zuvor von ihm gekommen.

Peter Terrid war aber nicht "nur ein Autor", er war darüber hinaus auch ein Mensch mit zahlreichen Interessen, über die er trefflich zu berichten wusste. Die Diskussionen mit ihm waren stets befruchtend und spannend. Und während ich diese Zeilen schreibe, stelle ich fest, dass ich ihn immer noch vermisse.

Den kompletten Text von Klaus N. Frick findet Ihr unter:
<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2003120801.html>

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/information/team/altautoren/terrid.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Neue Planetenromane erschienen!

Die Weltbild-Edition geht weiter.

In diesen Tagen sind zwei neue Bände in der Weltbild-Edition der besten PERRY RHODAN-Taschenbücher erschienen. Aus der Feder Hans Kneifels liegt ein Doppelband mit den Romanen "Aufruhr in Terrania" und "Die strahlenden Gletscher von Asgaard" vor, ein zweiter beinhaltet "Der endlose Alptraum" und "Satans Universum" von Ernst Vlcek.

Wie üblich liegen die Bücher als stabile Hardcover vor, ausgestattet mit neuen Titelbildern - und günstig sind sie: Pro Band verlangt Weltbild lediglich Euro 7,95 plus Porto und Verpackung. Den ersten Band erhält man sogar kostenlos!

Weitere Informationen:

<http://www.sammelwerke.de>

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003120801.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PERRY RHODAN in der fränkischen Provinz

Hans Kneifel und Hubert Haensel sind nur zwei einer ganzen Reihe von Perry-Rhodan-Autoren und -Machern, die in Franken beheimatet waren bzw. sind. Gelegentlich kann man die fränkische Provinz sogar direkt in PERRY RHODAN-Romanen wieder erkennen.

Achim Schnurrer, der Autor des Hörfunk-Beitrags im Bayerischen Rundfunk, folgt diesen Spuren. Er versucht aus diesem ungewöhnlichen Blickwinkel dem Phänomen der größten Science-Fiction-Serie der Welt neue Aspekte abzugewinnen. Gleichzeitig soll eine besondere 'Spezies' von Schriftstellern vorgestellt werden, deren Werke - obwohl sie ein Millionenpublikum erreichen - viel zu selten zum Gegenstand der Feuilletons und Kulturredaktionen werden. Der Sendetermin für diesen Beitrag ist der 18. Januar 2004, 12.05 bis 13.00 Uhr auf Bayern 2 Radio.

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Drei Angebote der PERRY RHODAN-FanZentrale

PERRY RHODAN-Versteigerung:

PERRY RHODAN ist mehr als nur der erste Mensch, der den Mond betreten hat. PERRY RHODAN ist mehr als nur der Erbe des Universums, der als (fast) Unsterblicher die Geschicke der Menschheit lenkt. PERRY RHODAN ist auch eine Heftromanserie, die im Laufe der letzten Jahrzehnte alle Erscheinungsformen der Unterhaltung durchdrungen hat.

Es gibt nicht nur PERRY RHODAN-Heftromane und -Taschenbüchern, sondern auch Computerspiele, ein Brettspiel, T-Shirts, CDs etc. pp. Es gibt Sammler, die sich seit der Nr. 1 jedes Heft ordentlich in den Schrank stellen. Und es gibt Fans, die wahrscheinlich von den ATLAN-Socken bis zur PERRY RHODAN-Schirmmütze von Kopf bis Fuß im Rhodanversum stecken.

Einige Sammlerstücke, die man nicht im normalen Handel bekommen kann, werden jetzt über die Homepage versteigert. Es handelt sich dabei um Unikate; Dinge, die nie produziert worden sind, Probeexemplare, Andrucke etc. pp.

Unter <http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003100101.html> wird jeden Monat ein Gegenstand versteigert. Das macht es möglich, dass zwischen Angebot und letztem Gebot genug Zeit vergeht, damit man sich überlegen kann, was einem das Produkt wert ist...

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003100101.html>

Fan-E-Mail-Adresse:

Ab sofort besteht auf der Homepage der PERRY RHODAN-FanZentrale die Möglichkeit, seine höchsteigene PERRY RHODAN-Fan-E-Mail-Adresse zu bestellen. Für Nichtmitglieder kostet die E-Mail-Adresse mit dem Wunschnamen@perry-rhodan-fan.de 6,50 Euro, Mitglieder der FanZentrale zahlen nur 6,00 Euro im Jahr.

Weitere Informationen:

http://www.prfz.de/index_emails.html

Kostenlose Probe-SOL:

Die FanZentrale ist auch Herausgeber des Mitgliedermagazins SOL, das viermal im Jahr über alles Wissenswerte rund um die größte SF-Serie der Welt berichtet. Wer sich das Magazin SOL einmal genauer ansehen möchte, kann via E-Mail an die Adresse sol@prfz.de ein kostenloses Probeexemplar anfordern!

Weitere Informationen zur PERRY RHODAN-FanZentrale:

<http://www.prfz.de>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Die Meister der Insel

Zwei weitere Bände der "Perry Rhodan Gold Edition" sind erschienen.

Band 200 "Die Strasse nach Andromeda" des damaligen Chefautors K. H. Scheer bildet den Auftakt des Zyklus "Die Meister der Insel", der am häufigsten genannt wird, wenn nach dem beliebtesten Zyklus der "Perry Rhodan"-Serie gefragt wird. Mit der CREST II verlassen Perry Rhodan und seine Begleiter die Galaxis - sechs flammende Sonnen weisen ihnen den Weg in die Unendlichkeit ...

Band 299 "Am Ende der Macht" von William Voltz schliesst diesen legendären Handlungsabschnitt ab. Die Stunde der Entscheidung naht - Atlan und der letzte Mdl kämpfen um Sein oder Nichtsein der Menschheit ...

Die Gold Edition gibt es exklusiv nur im HJB Shop.

Weitere Infos:

<http://www.hjb-shop.de/perry-rhodan/gold-edition>

Quelle: HJB-News

Normale und limitierte Ausgaben

"Perry Rhodan Silber Edition" - so heissen die Hörbücher der beliebten Perry Rhodan-Silberbände. Nun ist schon das dritte Hörbuch "Der Unsterbliche" in einer 12-CD-Box erschienen.

Ein geheimnisvolles Volk hat in ferner Vergangenheit die Spur zu dem legendären Planeten des ewigen Lebens ausgelegt. Wer das Ziel erreichen will, muss zahlreiche galaktische Rätsel lösen. Perry Rhodan und seine Freunde brechen mit der STARDUST II auf, um dieser Spur zu folgen. Sie führt u.a. in die tiefe Vergangenheit auf eine Welt mit energiesaugenden Wesen, sowie auf den Planeten der Mausiber und schliesslich zum grössten aller galaktischen Rätsel überhaupt - nach Wanderer, der Heimat des Unsterblichen ...

Gegen Ende dieser Woche erscheint die auf nur 222 Exemplare limitierte Vorzugsausgabe der zweiten CD-Box der "Perry Rhodan Silber Edition".

Mit handsignierter Autogrammkarte und Zinn-Modell eines Topsider-Kampfraumschiffes. Wir haben nur noch wenige Exemplare, die nicht vorgemerkt sind! Schnell zugreifen sollte man auch bei der ersten Vorzugsausgabe. Hier konnten wir noch drei Exemplare organisieren.

Weitere Infos:

<http://www.hjb-shop.de/perry-rhodan/silber-edition.htm>

Quelle: HJB-News

Wir basteln ein Raumschiff

Wer schneiden und kleben kann, der kann sich auch ein eigenes Raumschiff bauen! Die "Perry Rhodan"-Homepage bietet einen Bastelbogen für eine Space Jet zum Download an. Alles was man braucht, ist ein Drucker, vier Bögen etwas stärkeres Papier, Kleber und ... ein geschicktes Händchen. Und wer ein Foto vom Ergebnis seiner Bemühungen mailt, nimmt an einer Verlosung teil.

Hier gibt's die vierseitige PDF-Datei mit dem Bastelbogen und die Teilnahmebedingungen für den Wettbewerb:
<http://perry-rhodan.net/aktuell/news/2003120301.html>

Quelle: HJB-News

Änderung der PERRY RHODAN-Erscheinungstermine

Liebe PERRY RHODAN-Leser,

vermutlich habt ihr schon gespannt auf eure neueste Ausgabe von PERRY RHODAN gewartet! Leider untersagt uns eine durch das Landgericht Hamburg ergangene einstweilige Verfügung, die Abonnenten vor dem offiziellen Erstverkaufstag zu beliefern!

Der Erstverkaufstag (EVT) ist seit jeher dienstags! Den Dienstag mussten wir aus Rücksicht auf den Zeitschriftenhandel wählen, weil Romane und andere kleinformatige Zeitschriften nur einmal wöchentlich über den Großhandel ausgeliefert wurden.

In jüngster Zeit gibt es jedoch immer häufiger auch kleinformatige Frauen- sowie EDV-Zeitschriften. Zeitschriftenhändler werden daher in zunehmendem Maße auch an anderen Wochentagen mit kleinformatigen Titeln beliefert. Dies führt dazu, dass einige Händler PERRY RHODAN schon in der Vorwoche - verbotenerweise(!) - zum Verkauf anbieten. Wir haben Anfang dieses Jahres unseren Versand umgestellt, um unsere Abonnenten gegenüber den Käufern im Handel nicht zu benachteiligen. Durch Gerichtsbeschluss ist uns nun diese Vorgehensweise bis auf weiteres untersagt worden!

Nach Rücksprache mit dem Zeitschriftenhandel sind wir jedoch ab Heftfolge 2207 (Erstaufgabe), 1610/11 (3. Auflage) sowie 1106/07 (5. Auflage) in der Lage, den EVT von derzeit dienstags auf künftig freitags vorzuverlegen.

Wir meinen, dass alle Fans von PERRY RHODAN die gleiche Möglichkeit haben sollen, die schon mit Spannung erwartete Fortsetzung lesen zu dürfen! Solltet ihr daher PERRY RHODAN im Zeitschriftenhandel vor EVT vorfinden, so bitten wir euch, uns die Adresse des betreffenden Händlers (gerne auch anonym) mitzuteilen. Wir werden diesen dann auf seine gesetzliche Pflicht zur Einhaltung des EVTs hinweisen.

Euer PERRY RHODAN-Team

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003112501.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Der neueste Band der Autorenbibliothek ist da!

Mit "Quinto-Center" von Susan Schwartz erschien diese Tage der fünfte Band der PERRY RHODAN-Autorenbibliothek.

Im Mittelpunkt steht - wie der Titel bereits verrät - das legendäre Hauptquartier der alten und Neuen USO. In diesem ausgehöhlten Asteroiden bricht eine Seuche aus, gegen die nur einer immun ist: Michael Rhodan alias Roi Danton. Er bricht auf, um Hilfe aus der Galaxis zu holen. Die Helden des Romans sind - neben Roi Danton - eine Rubinerin und ein Scü, zwei nichtmenschliche Wesen, die aber menschlicher auftreten als mancher Terraner.

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/produkte/buecher/autorenbibliothek/5.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

"Die Welt des Perry Rhodan" - reloaded!

Einsteiger-Broschüre aktualisiert

Auf den neusten Stand gebracht ist unser Einsteigerheft "Die Welt des Perry Rhodan". Auf zwanzig farbigen Seiten erklären wir darin PERRY RHODAN - für Einsteiger, Leser und Fans.

Ihr könnt die Broschüre ganz einfach als PDF-File downloaden, aber natürlich auch in gedruckter Form beziehen. In diesem Fall schreibt ihr an:

Pabel-Moewig Verlag KG
PERRY RHODAN-Kommunikation
Karlsruher Straße 31
76437 Rastatt
Bitte Euro 1,44 Rückporto beifügen!

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003112401.html>
<http://www.perry-rhodan.net/downloads/diverse/basis-einstiegshilfe.pdf>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PERRY RHODAN: Odyssee

Noch rechtzeitig vor Weihnachten erscheint mit "Das Energie-Riff" von Hans Kneifel Mitte Dezember 2003 der dritte Band von PERRY RHODAN: Odyssee.

Als Gefangener der Nodronen wird Perry Rhodan auf die höllische Insel Tapasand verbannt. Niemand, so heißt es, hat die unmenschlichen Bedingungen auf der Insel bisher mehr als einige Wochen überlebt. Doch der Terraner trägt einen Zellaktivator, der ihm hilft, sich schnell zu regenerieren - und er verfügt über die Erfahrung einiger tausend Lebensjahre, die er gegen die Bewacher und die monströse Tierwelt des Planeten einzusetzen weiß...

Die "Odyssee"-Taschenbücher kann man in jeder Buchhandlung kaufen oder aber auch bequem im HJB Shop bestellen:

<http://www.hjb-shop.de/perry-rhodan/odyssee>

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/produkte/buecher/odyssee>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PERRY RHODAN-Silberband 84: Eine Galaxis stirbt...

Im Jahr 3578 haben Perry Rhodan und seine Getreuen nach langer Odyssee endlich den Weg zurück in die Milchstraße gefunden. Aber die SOL, das größte Raumschiff der Menschheit, kann die sterbende Galaxis Balayndagar

nicht mehr verlassen. Sie wird in den Strudel des Untergangs hineingezogen. Es bleibt nur der Hauch einer Überlebenschance: der Sturz in das gewaltige Black Hole, das die Kleingalaxis verschlingt. Auch andernorts kämpfen Menschen ums Überleben, denn noch immer ächzt ihre Heimatgalaxis unter dem Joch der Laren. Lordadmiral Atlan leitet ein geradezu selbstmörderisches Unternehmen ein, um im Kampf gegen die Unterdrücker Freunde zu Hilfe zu rufen...

Der 4. Band des legendären Zyklus "Aphilie" fasst die Hefromane 717, 720-722 und 726-728 der Autoren William Voltz, H.G. Ewers, Ernst Vlcek und H.G. Francis zusammen. "Eine Galaxis stirbt..." ist ab sofort im Handel erhältlich!

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/produkte/buecher/silberbaende/84.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Die PERRY RHODAN-Bücher bei Bertelsmann von Klaus N. Frick

Seit Anfang der 90er Jahre erscheinen die so genannten Silberbände in Lizenz bei Bertelsmann. Allerdings sind die Cover anders gestaltet, sehen also "blau" aus und nicht silbern. Jeden Monat publizierten die "Bertelsmänner" ein Buch, das an Abonnenten ausgeliefert wurde - und kamen so immer schneller an die aktuellen Bände der bei uns erscheinenden PERRY RHODAN-Reihe heran.

Die so genannten Blaubände sind inhaltlich bis Band 67 komplett identisch mit den offiziellen PERRY RHODAN-Silberbänden unseres Verlages. Als Bände 68 bis 71 publizierten wir dann vier Bände mit den Plophos-Abenteuern, die theoretisch zwischen den Silberbänden 19 und 20 anzusiedeln sind. Danach schlossen sich bearbeitete Nachdrucke der PERRY RHODAN-Romane ab Band 2000 an. Somit sind die Bertelsmann-Bücher 72 bis 83 als "Terrania 1" bis "Terrania 12" eine exklusive Sonder-Edition, die den PR-Heften 2000 bis 2047 entspricht.

Danach gingen die "Bertelsmänner" wieder dazu über, die PERRY RHODAN-Silberbände nachzudrucken - allerdings in großen Zeitabständen, damit sie uns nicht erneut einholen. Das Bertelsmann-Buch 84 "Anti-Universum" entspricht somit dem PR-Silberband 68 "Anti-Universum".

Es gibt also derzeit einen Unterschied zwischen den Nummern; die Titel und die Inhalte sind aber jeweils identisch.

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2003120201.html> und <http://www.derclub.de>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PR-Hörbücher

Eine schwierige Geburt...

...wie das eben so ist, wenn ein neuer Stern entsteht...

Aber ab dem 04. Dezember erstrahlt "Der Unsterbliche" als dritter Stern am Firmament unserer Silberband-Reihe:

Perry Rhodan und seine Freunde finden die Spur, die zum legendären Planeten des ewigen Lebens führen soll. Doch der Weg dorthin ist mit tödlichen Gefahren gepflastert und bringt sie schließlich zur Welt der Mausiber und dann zum größten galaktischen Rätsel überhaupt - nach Wanderer, der Heimat des Unsterblichen ...

mehr dazu (u.a. eine Hörprobe) auf unserer Homepage unter <http://www.einsamedien.de>

Achtung: An alle Interessenten

DER UNSTERBLICHE ist aus logistischen Gründen vorerst nur über unseren Online-Shop sowie über die Mailorder-Firmen HJB-Shop, Transgalaxis und im Buchhandel erhältlich. Ab Ende Januar 2004 können Sie die Silber Edition 3 dann aber wie gewohnt auch im Tonträgerhandel erwerben.

... und ab dem 05. Dezember:

Ebenfalls am Horizont erscheint endlich die Fortsetzung der Sammler- und Vorzugsausgaben der Silberbände- Silber Edition 2 "Das Mutanten-Korps" - wieder mit einem eigens hierfür gestalteten Raumschiffmodell, ein Kampfraumer derTopsider.

Wegen der starken Nachfrage bei der Vorzugsausgabe zu "Die DritteMacht" mit dem "Stardust" - Modell haben wir die Auflage auf 222 Stück erhöht - in der Hoffnung, dass wir alle Sammler und interessierten Fans bedienen können. Es steht fest, dass diese Sammler-Edition mit Raumschiffmodellen aus dem Rhodan-Universum fortgesetzt wird.

mehr dazu unter http://www.einsamedien.de/perry_vorzugsausgabe_silber2.html

Die Vorzugsausgabe ist ausschließlich über unseren Online-Shop sowie über die Mailorder-Firmen HJB-Shop und Transgalaxis erhältlich.

Quelle: Eins A Medien

Quinto-Center

Susan Schwartz' letzter Beitrag zur "Perry Rhodan"-Serie ist erschienen. Schauplatz ihres abgeschlossenen Romans innerhalb der "Perry Rhodan Autorenbibliothek" ist "Quinto-Center" (so auch der Titel des Romans). Streng abgeschirmt

zieht der ausgehöhlte Asteroid seine Bahn durch den Leerraum; in strategischer Nähe zu wichtigen Sonnensystemen. In Quinto-Center hat die Neue USO ihr Hauptquartier eingerichtet, die Geheimorganisation, die in einem rechtlichen Graubereich die Freiheit der Milchstrassenbewohner verteidigt.

Als in Quinto-Center eine Seuche ausbricht, gegen die auch die Technik der Liga Freier Terraner keine Hilfsmittel kennt, wird die Sicherheit des Asteroiden zur Falle für die USO-Agenten: Niemand kann Hilfe bringen, niemand kann fliehen. Nur Roi Danton, der als Aktivatorträger gegen Gifte und Seuchen weitestgehend immun ist ...

Weitere Infos:

<http://www.hjb-shop.de/perry-rhodan/autorenbibliothek5.htm>

Quelle: HJB-News

PERRY RHODAN-Odyssee: Leseprobe online

Die Erstaufgabenleser haben mit Heft 2202 schon einen Vorgeschmack auf den ersten Band der Heyne-Lizenzausgabe erhalten. Nun wollen wir auch allen anderen die Möglichkeit bieten, einen Blick in Hubert Haensels "Kolonisten der Zukunft" zu werfen. Deshalb steht ab sofort auf unserer Homepage eine Leseprobe als PDF-File zum Download bereit!

Ansonsten ist nun auch bereits Band 2 von PERRY RHODAN-Odyssee im Handel erhältlich. Leo Lukas führt in seinem Roman "Der geheime Krieg" (Heyne-Verlag 01/19008) das spannende Abenteuer fort: Ausgerechnet die von Amphibien abstammenden Quochten scheinen die einzigen zu sein, die in dieser düsteren Zukunft den Nodronen standhalten können. In den Kavernen ihrer Heimatwelt stößt Rhodan auf die Imperiale Königin dieses Volkes...

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003111201.html>

http://www.perry-rhodan.net/downloads/diverse/pr_odyssee_leseprobe.pdf

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PERRY RHODAN illegal bei eBay

Liebe PERRY RHODAN-Freunde, in den vergangenen Wochen mussten wir etwas veranlassen, was wir nur mit Bauchschmerzen tun: Wir mussten unsere Anwälte einschalten. An zwei Personen ergingen Abmahnungen, jeweils gekoppelt mit Unterlassungserklärungen, die für die Betroffenen sehr teuer sind. Eine dritte Person wird ebenfalls eine Abmahnung erhalten.

Was ist geschehen? Seit einiger Zeit tauchten beim Internet-Auktionshaus ebay Angebote auf, die auf den ersten Blick beinahe unmöglich erscheinen: "Perry Rhodan eBook Heft 1 bis 2190 auf CD" konnte man dort lesen.

Eine größere Anzahl von PERRY RHODAN-Lesern hat daraufhin bei uns angefragt, ob der Verlag eine solche CD-ROM herausgegeben hat. Die Antwort darauf lautet: nein. Was bei ebay angeboten wurde, sind Raubkopien. Nichts anderes als Diebstahl - in einem Ausmaß, bei dem einem beinahe schwindlig werden kann.

Deshalb, liebe PERRY RHODAN-Freunde, bitten wir euch: Greift bei vermeintlichen Schnäppchen wie diesen nicht zu. Damit unsere Reise zu den Sternen weitergeht!

Eure PERRY RHODAN-Redaktion

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003102801.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

ATLAN-eBooks: Erfolgreicher erster Monat

Seit über einem Monat ist unser eBook-Shop nun online. Bereits über 150 Abonnenten haben von dem Angebot bisher Gebrauch gemacht. Jede Woche können sich die Abonnenten auf ein ATLAN-Heft freuen, das ihnen direkt ins virtuelle Bücherregal gestellt wird, und in mehreren Formaten downloadbar ist.

Keine Sorge, ein Einstieg ist jederzeit möglich. Alle die erst jetzt anfangen, haben automatisch die bereits erschienenen Hefte im Bücherregal stehen!

Weitere Informationen:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2003110701.html>

<http://www.perry-rhodan.net/produkte/buecher/ebooks/index.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Wie spricht man Herrn Rhodan eigentlich an? von Klaus N. Frick

Die Frage, wie denn eigentlich die Namen aller Hauptpersonen in der PERRY RHODAN-Serie ausgesprochen werden, beschäftigt Fans, Autoren und Außenstehende schon seit Jahrzehnten. Sagen wir's so: Ich halte mich an die Vorgaben unserer Gründerväter. Schon Walter Ernesting alias Clark Darlton und K.H. Scheer haben Perry Rhodan nämlich deutsch ausgesprochen, nicht amerikanisch.

Richtig wäre im Fall von Perry allerdings eine englische Form. So wird es wohl auch im Film gesprochen: "Perry" mit amerikanisch gerolltem "r" und "Rhouden" mit kurzem "en" am Ende. Darauf haben wir uns beispielsweise schon im großen und ganzen mit den Kollegen von Casascania geeinigt, die den PERRY RHODAN-Film vorbereiten.

Unterm Strich ist das ohnehin nicht so wichtig. Jeder Leser hat sein eigenes Bild von Perry Rhodan, jeder Leser hat seine eigene Vorstellung davon, wie sich die Figuren bewegen und wie sie sprechen. Da Autoren und Redakteure ebenfalls Leser sind, gilt für sie dasselbe.

Ausspracheregeln sind also nicht ernst zu nehmen und allenfalls Anhaltspunkte für Gespräche.

Den kompletten Artikel könnt ihr nachlesen unter:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2003111701.html>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PERRY RHODAN auf dem Dreieicher Rollenspieltreffen

Am 22./23. November 2003 veranstaltet "Between The Stars" in Dreieich bei Frankfurt/M. auf dem Dreieicher Rollenspieltreffen ein offizielles Turnier sowie Einführungsrounds zum PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel.

Beginn ist am Samstag, dem 22. November 2003, um 11:00 Uhr. Sämtliche Kampagnen umfassen die Phasen I - IV, jeder Turnierteilnehmer erhält eine Promokarte. Weltranglistenpunkte: 45 + 3 x Teilnehmerzahl.

Weitere Informationen und Turniermodalitäten unter:

<http://www.prsks.de>

<http://www.dreieichcon.de>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel: Phase V ist fertig!

"Between The Stars" gibt bekannt, dass die Karten der Phase V des PERRY RHODAN -Sammelkartenspiels fertig sind und Ende November 2003 ausgeliefert werden. Sie können nun bis zum 21. November 2003 vorbestellt werden. Auf der Homepage von "Between The Stars" könnt ihr euch auch schon einige der neuen Karten ansehen. Mit der Spielphase V beginnt der 2. Zyklus der PERRY RHODAN-Serie "Atlan & Arkon". Seit den letzten Ereignissen in Phase IV sind 56 Jahre vergangen, wir schreiben das Jahr 2040...

Weitere Informationen:

<http://www.prsks.de>

Quelle: PERRY RHODAN-Infotransmitter

Die besten Planetenromane

Die erste "Perry Rhodan"-Taschenbuchreihe, in der über 400 Romane erschienen sind, hiess offiziell "Perry Rhodan Planetenromane". So lautet auch der Name der aktuellen Reihe, in welcher der Herausgeber Michael Nagula dem Leser eine Auswahl der besten PR-Taschenbücher präsentiert. Jeweils zwei Romane eines Autors werden zu einem Hardcoverband zusammengefasst. In den letzten Tagen erschienen die Bücher 13 und 14 mit Romanen von Ernst Vlcek und Hans Kneifel. Für die nächsten Monate werden neben weiteren Romanen von Vlcek und Kneifel Titel der Autoren Clark Darlton, Kurt Mahr und H.G. Ewers angekündigt.

Weitere Infos und eine Titelliste bis Buch 22:
<http://www.hjb-shop.de/perry-rhodan/planetenromane.htm>

Quelle: HJB-News

Astro-News

Beagle Abtrennung erfolgreich!

Nachdem Mars Express ausgerichtet worden ist, wurde der Beagle 2 erfolgreich von der Sonde getrennt. Durch einer Art einfachen Federmechanismus bekam Beagle einen leichten Schubs in die richtige Richtung, außerdem bekam er einen leichten Spin (Drehung) um die Achse in Flugrichtung mit, dadurch wird er während des Eintritts stabilisiert. Ein Livestream aus dem ESA Kontrollzentrum ist verfügbar. (Ein Bild vom Beagle 2 nach der Abtrennung wird auf unserer Homepage nachgeliefert sobald es von Mars Express zur Erde übertragen worden ist.)

Dieses kritische Manöver wurde bereits um 09:11 Uhr eingeleitet, zu diesem Zeitpunkt ging das Signal vom Kontrollzentrum ESOC in Richtung der Sonde ab. Um 09:31 Uhr erst traf es bei der Sonde ein, trotz Lichtgeschwindigkeit. Der vorgespannte Auslösemechanismus katapultierte die Sonde mit einem leichten Stoß weg, sie driftet mit nur wenigen Zentimetern pro Sekunde von Mars Express weg. Nun ist der Beagle völlig ohne Antrieb, angezogen von der Schwerkraft wird er in die Atmosphäre eintreten. Geschützt durch den Hitzeschild, steigen die Temperaturen im Inneren auf nur ca. 100°C während an der Außenseite bis zu 2000°C toben. Sehr kritisch ist die jetzt erfolgte Ausrichtung, bei nur wenigen Grad Abweichung verpasst Beagle den Roten Planeten oder kommt zu steil rein und verglüht in der Atmosphäre. Deshalb haben normale Sonden Korrekturtriebwerke. Aus Gewichts- und Kostengründen wurden sie bei der Mars Express Mission aber

weggelassen, dieses neue Verfahren der Abtrennung ist in der Praxis noch völlig unerprobt.

Die Landung der Sonde erfolgt am 25. Dezember. Bilder werden davon nicht verfügbar sein. Gegen 06:30 wird die Sonde nach erfolgreicher Landung erstmal versuchen mit der Erde Kontakt aufzunehmen, Mars Odyssee wird dabei als Relaisstation agieren. Dann werden wir erst erfahren, ob die Landung erfolgreich war, seit der Abtrennung von Mars Express besteht kein Kontakt mehr zum Beagle 2. Die ESA überträgt jetzt Live und plant eine Liveübertragung am 1. Weihnachtsfeiertag im Internet auf ihrer Sonderseite: <http://esa.capcave.com/esa/marsexpress/index.html>

Quelle: Mars Society

Weihnachten auf dem Mars - mit der ESA live dabei!

Die am 2. Juni gestartete ESA-Sonde Mars Express wird nach ihrem sechsmonatigen Flug, auf dem sie mit einer Geschwindigkeit von rund 10 km/s knapp 400 Millionen km zurückgelegt hat, am 1. Weihnachtstag beim Mars ankommen. Nach einer Reihe sehr komplizierter und heikler Manöver in der Nacht vom 24. zum 25. Dezember wird der Orbiter in eine polnahe elliptische Umlaufbahn um den Roten Planeten einschwenken, während das Landegerät Beagle 2 - nach seiner Abtrennung von der Muttersonde sechs Tage vorher - auf der Marsoberfläche aufsetzen wird.

Dieses spannende Ereignis kann am Donnerstag, den 25. Dezember von 01.30 bis 14.00 Uhr im Europäischen Raumflugkontrollzentrum (ESOC) der ESA in Darmstadt, Deutschland, im Beisein der Missionsleiter, der Betriebsteams, mehrerer Wissenschaftler und hochrangiger Vertreter der ESA, darunter Generaldirektor Jean-Jacques Dordain, Wissenschaftsdirektor David Southwood und der Direktor für Technische und Betriebliche Unterstützung, Gaelle Winters, live mitverfolgt werden. Unter <http://mars.esa.int> werden die Höhepunkte der Nacht außerdem im Internet zu finden sein, wie auch Live-Streamings der wichtigsten Ereignisse sowie tägliche Nachrichten, Beiträge, Bilder, Videos und vieles mehr.

Der ESA-Fernsehdienst wird das Ereignis aus dem Betriebskontrollzentrum im ESOC live übertragen. Die Sendezeiten und Einzelheiten zum Satellitenempfang sind unter der Adresse <http://television.esa.int> zu finden.

Die Live-Übertragungen sind auch über Astra 2C zu empfangen: 19° Ost, Transponder 57, horizontal, DVB-MPEG2, Frequenz: 10832 MHz, Symbolrate: 22 000 MS/s, FEC: 5/6. Der Dienstname ist ESA.

Quelle: ESA

ESA und EU: Beginn einer neuen Partnerschaft

Die Verhandlungen über ein Rahmenabkommen für eine strukturierte Zusammenarbeit zwischen der ESA und der Europäischen Gemeinschaft sind abgeschlossen. Nachdem der Rat der EU dem Abkommen bereits am 20. Oktober zugestimmt hatte, wurde es heute auch vom Rat der ESA genehmigt.

Den Anstoß hatten im November 2001 die für Raumfahrtangelegenheiten zuständigen Minister gegeben, als sie eindeutige Leitlinien für die weitere Entwicklung und die Politik der Organisation beschlossen haben. Die Übereinkunft zwischen der ESA und der EG stellt einen Meilenstein dar: Sie erkennt an, daß beide Seiten über besondere einander ergänzende und sich gegenseitig verstärkende Fähigkeiten verfügen, und verpflichtet sie, bei ihrer Zusammenarbeit unnötige Doppelarbeit zu vermeiden.

Das Rahmenabkommen verfolgt hauptsächlich zwei Ziele: Zum einen soll schrittweise und kohärent eine umfassende europäische Weltraumpolitik entwickelt werden, um insbesondere die Nachfrage nach Diensten und Anwendungen, die zur Unterstützung der EG-Tätigkeit Raumfahrtssysteme verwenden, und die für die Befriedigung dieser Nachfrage notwendige Bereitstellung von Raumfahrtssystemen und Weltrauminfrastruktur durch die ESA aufeinander abzustimmen. Zum anderen sollen eine gemeinsame Grundlage und geeignete praktische Regelungen für eine effiziente Zusammenarbeit zu gegenseitigem Nutzen zwischen der ESA und der EG unter voller Wahrung der institutionellen Rahmenbedingungen und operationellen Konzepte geschaffen werden.

"Dieses Abkommen wird die Einleitung neuer gemeinsamer Vorhaben erleichtern und die Zusammenarbeit zwischen der ESA und der Gemeinschaft auf eine stabile Grundlage stellen, was den europäischen Bürgern zugute kommen wird", sagte ESA-Generaldirektor Jean-Jacques Dordain. Das Rahmenabkommen eröffnet außerdem neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit, beispielsweise die Teilnahme der EG an fakultativen Programmen der ESA oder die Leitung von Weltraumaktivitäten der EG durch die ESA. "Das Rahmenabkommen wird vor allem danach beurteilt werden, wie erfolgreich es zur Entwicklung wertvoller neuer Programme und Tätigkeiten beitragen kann, die den von den Bürgern über die EG zum Ausdruck gebrachten Bedürfnissen gerecht werden", fügte Dordain hinzu.

Die Europäische Kommission hat gestern ihr mit Unterstützung der ESA fertiggestelltes Weißbuch zur Weltraumpolitik vorgestellt. Dieses Weißbuch bildet den Aktionsplan zur Verwirklichung einer erweiterten europäischen Weltraumpolitik und beinhaltet Vorschläge für gemeinsame Weltraumprogramme der ESA und der EG auf der Grundlage des Rahmenabkommens.

Die offizielle Unterzeichnung des Rahmenabkommens ist für den 27./28. November anlässlich der Sitzung des EU-Rats in Brüssel vorgesehen.

Quelle: ESA

Schmerzhaft Beschlüsse zu "Kosmischer Vision"

Der Ausschuß der ESA für das Wissenschaftliche Programm (SPC) hat in seiner 105. Sitzung am 5./6. November weitreichende Beschlüsse zum Programm "Kosmische Vision" gefaßt. Aufgrund der gegenwärtigen finanziellen Lage und der Tatsache, daß in absehbarer Zeit weder mit einer Aufstockung der Haushaltsmittel noch mit einer andersgearteten Entlastung zu rechnen ist, sah sich der SPC gezwungen, die Mission Eddington zu streichen und die Mission BepiColombo einzuschränken.

Eddington hatte zwei ebenso bemerkenswerte wie für die Astronomie unmittelbar relevante Ziele. Zum einen sollte die Sonde etwaige erdähnliche Planeten außerhalb unseres Sonnensystems aufspüren, eine wesentliche Etappe auf dem Weg zur Lösung des Rätsels, wie Leben entstanden ist, warum wir gerade an dieser Stelle des Universums leben und ob es "dort draußen" andere Himmelskörper gibt, auf denen Leben existieren könnte. Zum anderen sollte Eddington in die Fußstapfen der Sonnenforschungsmission SOHO der ESA und der NASA treten und mit Hilfe der Astroseismologie Sterne "von innen" erkunden. Der Verlust dieser Mission wird indes die ESA langfristig nicht an der Fortsetzung der Forschungsarbeiten hindern, zu denen sie beigetragen hätte.

Auch der unfreiwillige Verzicht auf das Landegerät von BepiColombo ist wissenschaftlich ein schwerer Schlag. Zwar hält die ESA - in Zusammenarbeit mit der japanischen Raumfahrtagentur JAXA - an der Entsendung zweiter Orbiter zum Merkur fest, aber die nun ausbleibenden Daten von dessen Oberfläche sind ein großer Verlust. Andererseits ist eine Landung auf einem so sonnennahen Planeten keine Routineangelegenheit und war unter den jetzigen Umständen "eine Nummer zu groß" - womit Europa die Chance verpaßt haben dürfte, hier Pionierarbeit zu leisten.

Die Ursachen der Probleme wurden bereits auf der Junitagung des Rates festgestellt. Im Frühjahr war in mehreren Fällen ein plötzlicher Mittelbedarf aufgetreten; der eindeutigste und bekannteste Fall war natürlich das unvorhergesehene Startverbot für die Ariane-5 im Januar, wodurch sich die Missionen Rosetta und SMART-1 verzögert haben. Ein kurzfristig gewährtes Darlehen von 100 Millionen Euro muß aus den gegenwärtig verfügbaren Mitteln bis Ende 2006 zurückgezahlt werden.

Der SPC stand unter Zugzwang: Die unmittelbar bevorstehenden Missionen mußten stark eingeschränkt

werden, um den Gesamtfinanzrahmen des Programms nicht zu sprengen. Mit den Entscheidungen, die er in dieser Woche gefällt hat, hat der SPC das Programm "Kosmische Vision" notgedrungen auf ein Maß zurückgestutzt, das eher den finanziellen Bedingungen als den Ambitionen der Wissenschaft gerecht wird.

Eine lange und schwierige Diskussion in der Sitzung des Ausschusses hat zu dem Ergebnis geführt, daß zum jetzigen Zeitpunkt nur eine einzige neue Mission gestartet werden kann, nämlich "LISA Pathfinder", der technische Vorläufer zum weltweit ersten Astronomieteleskop für den Nachweis von Gravitationswellen, LISA. Der Beginn der Mission LISA selbst, ein Gemeinschaftsvorhaben mit den USA, ist für das Jahr 2012 geplant.

Das ESA-Programm "Kosmische Vision", das bis 2012 dauern soll, ist ein dynamisches Programm, das sich ständig den verfügbaren Finanzmitteln einerseits und den Erwartungen der Wissenschaft und den technologischen Entwicklungen andererseits anpassen muß. Die unter diesen Voraussetzungen vom SPC gefaßten Beschlüsse sind darauf ausgerichtet, den Ertrag des Programms fachübergreifend zu maximieren und dafür zu sorgen, daß es sowohl anspruchsvoll als auch finanzierbar bleibt. Leider wird zahlreichen europäischen Wissenschaftlern unter den gegenwärtigen Voraussetzungen nichts anderes übrigbleiben, als ihre Ambitionen zurückzuschrauben.

Quelle: ESA

ESA und Rosaviakosmos vereinbaren zwei weitere Foton-Flüge

Am Dienstag, den 21. Oktober haben der ESA-Direktor für Bemannte Raumfahrt, Jörg Feustel-Büechl, und der Leiter der Rosaviakosmos-Abteilung Automatische Fahrzeuge und Bodenkontrolle, V. I. Kozlov, nach einjährigen Verhandlungen im ESA-Büro in Moskau eine Vereinbarung über den Start zweier unbemannter Foton-Kapseln unterzeichnet. Sie bildet den Rahmen für die Flüge der Kapseln Foton-M2 und Foton-M3, die wissenschaftliche Nutzlast der ESA im Gesamtgewicht von 660 kg ins All befördern sollen.

Die Übereinkunft bindet die ESA, Rosaviakosmos und zwei weitere russische Partner, die Unternehmen KBOM in Moskau und TsSKB-Progress in Samara, für mindestens drei Jahre. Der Start der Foton-M2 soll im Mai 2005, der der Foton-M3 im Herbst 2006 erfolgen.

Die Unterzeichnung der Vereinbarung ermöglicht den Neustart fast aller Bestandteile des Versuchsprogramms der Foton-M1, deren Start am 15. Oktober 2002 fehlgeschlagen war. Auch ein großer Teil der wissenschaftlichen Ziele der ESA im Rahmen der Mission STS-107, die aufgrund des

"Columbia"-Unglücks im Februar 2003, bei dem die Mannschaft ums Leben kam und auch Versuchsproben sowie wissenschaftliche und technische Experimente verloren gingen, nicht erreicht werden konnten, kann nun doch noch weiterverfolgt werden.

Die unbemannten Foton-Kapseln, von denen die erste 1985 flog, beruhen auf der russischen Vostok-Kapsel, in der im Jahr 1961 Juri Gagarin ins All geschickt worden war. Während das Konzept der Vostok für die bemannte Raumfahrt erheblich weiterentwickelt wurde - das Ergebnis ist die heutige Sojus -, wurden die Foton-Kapseln, die vorrangig für biologische, physikalische und materialwissenschaftliche Experimente eingesetzt werden, gegenüber ihrem Vorläufer kaum verändert. Foton-Missionen dauern in der Regel zwei Wochen. Die Kapseln werden mit einem Sojus-U-Träger gestartet und kehren nach Abschluß der Experimente mit Hilfe eines Fallschirmsystems zur Erde zurück.

Zur Nutzlast der Foton-M2 gehören Experimente in den Bereichen Fluidphysik (FluidPac, SCCO) und Exobiologie (Biopan), fünf materialwissenschaftliche Experimente, die in Rußlands automatischem Ofen "Polizon" durchgeführt werden sollen, weitere materialwissenschaftliche Experimente für den vom DLR beigestellten AGAT-Ofen, ein Technologieexperiment (Favorite) und zwei autonome Experimente (Photo-li und Biofilter). Zwei weitere Experimente sollen in den Hitzeschild der Foton-M2 eingebaut werden: das Wiedereintrittstechnologieexperiment Keramik und das Meteoritensimulationsexperiment Stone.

Das Büro der ESA für Bildungsmaßnahmen wird die betrieblichen Aspekte einer Reihe zusätzlicher Experimente koordinieren, die im Rahmen der Mission Foton-M2 durchgeführt werden sollen. Diese Experimente sind das Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen der staatlichen Luft- und Raumfahrtuniversität Samara und zahlreichen westeuropäischen Hochschuleinrichtungen. Die Universität Samara wird außerdem allen wissenschaftlichen und technischen Teams die Möglichkeit bieten, quasi in Echtzeit Informationen über die Fluglage der Foton-M2 in der Umlaufbahn und die Restbeschleunigung zu erhalten.

Die Nutzlast der Foton-M3 soll nach derzeitiger Planung drei biologische Experimente (Biobox, Kubik, Eristo/Osteo), Exobiologieexperimente (Biopan), zwei fluidphysikalische Experimente (SCCO, Gradflex), Proteinkristallisierungsexperimente, materialwissenschaftliche Experimente (Polizon), ein neues Wiedereintrittstechnologieexperiment (YES-2) sowie weitere autonome Experimente umfassen.

Nach der Unterzeichnung der Vereinbarung werden die Foton-Missionen vor ihrem Start mehrere Überprüfungsphasen durchlaufen, an denen auch die ESA

beteiligt sein wird. Diese Überprüfungen wurden ausgeweitet, um den Schutz vor einem Fehlstart, wie er bei der Mission Foton-M1 zu beklagen war, zu verbessern. Sie werden die Bereiche Betrieb und Sicherheit umfassen und sich darüber hinaus auf den dreistufigen Sojus-U-Träger erstrecken.

Quelle: ESA

Mars Express: Erstes Bild des Roten Planeten aus 5,5 Millionen Kilometer

Mars Express, die Raumsonde der ESA, hat ihr erstes scharfes Mars-Foto aus einer Entfernung von 5,5 Millionen Kilometern vom Roten Planeten geschossen. Das Bild entstand am 1. Dezember mit der High Resolution Stereo Camera (HRSC). Das Bild zeigt den Planeten in einer ungewöhnlichen Perspektive, da Mars auf eine Art erhellt wird, die von der Erde aus gesehen nicht möglich ist. Die Sonne scheint in der westlichen Hemisphäre, aber mehr als ein Drittel des Planeten liegt im Dunkeln. Die dunklen Stellen im oberen Bereich des Planeten sind Teil der nördlichen Tiefebenen des Mars, in denen eventuell vor Millionen von Jahren Ozeane existierten.

Zu Weihnachten soll die ESA-Sonde ihr Ziel erreichen. Höhepunkt der Ankunft wird das Aufsetzen des Landegeräts Beagle 2 auf der Oberfläche des Roten Planeten in der Nacht vom 24. zum 25. Dezember. Doch die erste Herausforderung steht bereits ein paar Tage zuvor an, noch ehe der Mars-Express-Orbiter überhaupt in die Umlaufbahn um den Roten Planeten eintritt: Denn zunächst muss Beagle 2 sicher ins Ziel geführt werden. Da das Landegerät über kein eigenes Antriebssystem verfügt, muss es zum genauen Abwurfpunkt getragen werden. Dann jedoch muss der Orbiter abdrehen um nicht selbst abzustürzen. Diese Aufgabe, die am 19. Dezember beginnt, ist nicht ohne Risiko.

Quelle: Wissenschaft-Online

Wega besitzt vermutlich Planetensystem ähnlich dem der Sonne

Wega, einer der hellsten Sterne am Himmel, besitzt möglicherweise ein Planetensystem, das dem Sonnensystem recht ähnlich ist. Zumindest legen das neue Computersimulationen von Astronomen des Royal Observatory in Edinburgh nahe.

Die Forscher um Mark Wyatt stellten ein Modell auf, das die unregelmäßige, zum Teil klumpige Struktur der Staubscheibe um den 25 Lichtjahre entfernten Stern im Sternbild Harfe (Lyra) beschreiben sollte. Demnach lassen sich die örtlichen Gegebenheiten am besten mit der

Anwesenheit eines Neptun-artigen Planeten erklären, der zudem in ähnlichem Abstand um sein Zentralgestirn kreist und die gleiche Masse aufweist wie sein Pendant im Sonnensystem.

Bislang waren unter den gut hundert extrasolaren Planeten vor allem massereiche Riesen ähnlich dem Jupiter, die sich auf einer engen Bahn um ihren Stern bewegen. Der weite Orbit des mutmaßlichen Gasriesen im Wega-System sei nicht nur gut mit heimischen Verhältnissen zu vergleichen, er lasse vor allem genug Platz für kleine, erdähnliche Planeten, auf die es Astronomen vor allem abgesehen haben.

Die Simulationen entstanden zu Aufnahmen mit der SCUBA-Wärmebildkamera des James Clerk Maxwell Telescope auf dem Manua Kea auf Hawaii. Sie deuten ferner an, dass sich der massereiche Planet einst deutlich näher an der Wega befand und erst im Laufe von 56 Millionen Jahren in die äußeren Gefilde des Planetensystems abwanderte.

Eine ganz ähnliche Entstehungsgeschichte nehmen Wissenschaftler auch für unser Sonnensystem an. Unlängst veröffentlichten Astronomen vom französischen Observatorium an der Cote d'Azur bei Nizza und vom US-amerikanischen Southwest Research Institute in Nature ihr Modell von Neptuns Wanderschaft, das auch die spärliche Massenverteilung im Kuiper-Gürtel erklärt.

Quelle: Wissenschaft-Online

Einblick in den hellsten Stern der Galaxis

Astronomen der Europäischen Südsternwarte gelang es mit interferometrischer Technik am Paranal Observatory, ein bislang unerreicht genaues Bild der Vorgänge um den hellsten Stern der Milchstraße zu zeichnen. So ließ sich der 7500 Lichtjahre entfernte Eta Carinae im Südhimmel-Sternbild Schiffskiel (Carina) mit 5 Tausendstel Bogensekunden gerade eben auflösen, was auf dieser Entfernung etwa 11 Astronomischen Einheiten (1650 Million Kilometer) oder ungefähr der Umlaufbahn des Jupiters entspricht. So weit dehnt sich die äußerste Hülle des Sterns aus.

Wie sich zeigte, sind die Sternwinde des Riesen, der hundertmal so viel Masse wie die Sonne besitzt und fünf Millionen Mal so hell strahlt, in zwei entgegengesetzte Richtungen besonders ausgeprägt. Vermutlich sind das die Richtungen, die durch die Rotationsachse bestimmt sind. Aus dieser eher ungewöhnlichen Geometrie der stellaren Winde lässt sich auf eine sehr hohe Rotation des Sterns schließen, die vermutlich 90 Prozent der Maximalgeschwindigkeit erreicht - der Geschwindigkeit also, oberhalb derer es den Himmelskörper auseinander reißen würde.

Die Sternwinde weisen jedenfalls in dieselbe Richtung wie die beiden pilzförmigen Wolken des Homunculus-Nebel, der während eines Ausbruchs im Jahre 1841 entstand. Damals war Eta Carinae nach Sirius der (scheinbar) zweithellste Stern am Himmel. Allein eine Wolke dieses bipolaren Nebels ist heute einige hundertmal so groß wie unser Sonnensystem.

Zu Ausbrüchen wie 1841 kommt es auf Eta Carinae in unregelmäßigen Abständen. Der letzte ereignete sich 1890. Aber auch unter normalen Umständen ist der Masseausstoß mit 500 Erdenmassen pro Jahr so hoch, dass in rund 100 000 Jahren nichts mehr von dem Stern übrig sein dürfte. Vorher wird sich Eta Carinae vermutlich jedoch mit einer Sternexplosion, einer Supernovae, spektakulär verabschieden. Astronomen gehen davon aus, dass dieses Ereignis, das am Taghimmel mit bloßem Auge sichtbar sein wird, schon in 10 000 bis 20 000 Jahren stattfinden könnte.

Quelle: Wissenschaft-Online

NASA plant Weltraumteleskop für Dunkle Energie mit Max-Planck-Know-how

Die amerikanische Weltraumagentur NASA plant einen Satelliten zur Erforschung der "Dunklen Energie", die Astronomen für die erst vor wenigen Jahren entdeckte beschleunigte Expansion des Universums verantwortlich machen. Kernstück des Satelliten ist eine vom Max-Planck-Institut für extraterrestrische Physik (MPE) in Garching entwickelte neuartige Röntgenkamera in Kombination mit einem Spiegelsystem der Firma Carl Zeiss.

Die gemeinsam mit US-amerikanischen Forschungsinstituten unter Leitung von Richard Griffiths von der Carnegie Mellon University vorgeschlagene Mission "Dark Universe Observatory" (DUO) wurde jetzt mit vier anderen Satelliten-Vorschlägen von der NASA aufgegriffen. In einer fünfmonatigen Studienphase soll nun geprüft werden, wie sich DUO im Jahr 2007 in eine Erdumlaufbahn bringen lässt. Von dort aus soll der Satellit, dessen Mission auf zwei Jahre geplant ist, von mehreren zehntausend Galaxienhaufen Daten sammeln, mit deren Hilfe sich neue kosmologische Modelle prüfen und die Natur der Dunklen Energie erkunden lässt.

Die Entwicklungskosten für den Röntgendetektor könnten dabei vergleichsweise gering ausfallen, denn DUO setzt auf das Konzept eines Detektors, der in Garching ursprünglich für ROSITA, den geplanten Nachfolger der im Jahr 1999 fehlgeschlagenen ABRIXAS-Mission entwickelt wurde. Laut MPE ergibt sich so eine kostengünstige Möglichkeit, diese Technik auch anderweitig zu nutzen und bei der Suche nach der Natur der Dunklen Energie einzusetzen. Aus deutscher Sicht würde sich auf diese Weise ein großer Teil der Investitionen in ABRIXAS wissenschaftlich amortisieren.

Quelle: Wissenschaft-Online

Weitest entfernter Röntgenjet gibt Aufschluss über den Urknall

Das Röntgenteleskop Chandra konnte den mit rund 12 Milliarden Lichtjahren bislang weitest entfernten Röntgenjet eines Schwarzen Lochs ausmachen. Der Jet aus hochenergetischen Teilchen reicht von dem supermassereichen Schwarzen Loch in Mitten des Quasars GB1508+5714 bis zu 100 000 Lichtjahre ins All hinaus und gibt durch seine Helligkeit Aufschluss über die Hintergrundstrahlung, das Nachglühen des Urknalls, im jungen Universum. Zwar war der Quasar GB1508+5714 im Sternbild Drache bereits als starke Röntgenquelle bekannt, doch den Jet konnten erst Aneta Siemiginowska und ihre Kollegen vom Harvard-Smithsonian Center for Astrophysics im amerikanischen Cambridge ausmachen.

Das Kunstwort Quasar steht für quasistellares, also sternähnliches Objekt. Es handelt sich dabei um aktive Sternsysteme, deren Kern im sichtbaren Spektralbereich das Restsystem so stark überstrahlt, dass das Gesamtsystem bei einer Abbildung wie ein Stern erscheint. Vermutlich wird jeder Quasar von einem äußerst massereichen Schwarzen Loch in seinem Innern angetrieben. Während sich das Schwarze Loch Materie aus der Umgebung einverleibt, kommt es häufig zur Ausbildung von Jets aus hochenergetischen Teilchen.

Die Elektronen in einem solchen Jet bewegen sich mit annähernd Lichtgeschwindigkeit. Treffen sie auf die Photonen der Hintergrundstrahlung, dann können sie deren Energie bis in den Röntgenbereich verschieben. Demzufolge hängt die Röntgenhelligkeit eines Jets zum einen von der Stärke des Elektronenstrahls und zum anderen von der Intensität der Hintergrundstrahlung ab. So kann die Helligkeit des Jets von GB1508+5714 den Astronomen Aufschluss über das Strahlungsfeld aus der Frühzeit des Universums liefern - rund 1,4 Milliarden Jahre nach dem Urknall.

Quelle: Wissenschaft-Online

Gefahr eines großen Asteroideneinschlags überschätzt

Die Gefahr eines großen Asteroideneinschlags auf der Erde ist einer neuen Studie zufolge etwas kleiner als gedacht. Nach der Untersuchung von Alan Harris vom Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) und Kollegen kollidiert die Erde im Mittel alle 600 000 Jahre mit einem Brocken von mehr als einem Kilometer Durchmesser. Damit ist das Risiko eines solchen verheerenden Treffers etwa 20 bis 30 Prozent geringer als bislang angenommen.

Früheren Abschätzungen seien laut Harris fehlerhaft gewesen. Die Ursache sei, dass erdnahe Asteroiden etwas heller sind als gedacht. Anhand der Helligkeit schätzen

Astronomen gewöhnlich die Größe von Asteroiden ab, da die kosmischen Felsbrocken in der Regel zu klein und zu weit entfernt sind, um sie direkt vermessen zu können. Unterschiedliche Oberflächen beeinflussen jedoch die Helligkeit stark. Das Team um Harris meint nun, über die Beobachtung der absorbierten Sonnenwärme ein besseres Maß für die Größe von Asteroiden gefunden zu haben.

Angewendet auf die bekannten rund 2200 erdnahen kosmischen Felsbrocken sind demnach etwa 1090 größer als einen Kilometer. Zuvor war diese Zahl auf 1200 bis 1300 geschätzt worden. Die neue Analyse mindert nicht generell die Gefahr von Asteroideneinschlägen auf der Erde, wie der Astronom Iwan Williams von der Londoner Queen Mary University erläutert. Aber vorausgesetzt, dass es weniger große Asteroiden gäbe, würde der Schaden kleiner sein.

Quelle: Wissenschaft-Online

Hinweise auf altes Flussdelta auf dem Mars

Neue Aufnahmen des Mars Global Surveyor deuten darauf hin, dass es auf dem Mars lange Zeit flüssiges Wasser gegeben hat und nicht nur kurzzeitige Überschwemmungen. So zeigen die Bilder der Marsoberfläche eine fächerartige Struktur, die stark an ein Flussdelta erinnert mit den dazugehörigen verflochtenen Sedimentablagerungen. Der Fächer überdeckt eine Fläche von 13 Kilometern Länge und 11 Kilometern Breite und mündet in einen bislang unbenannten Krater der südlichen Hemisphäre.

Wissenschaftler wollen in der heute staubtrockenen Marsoberfläche auch regelrechte Meanderstrukturen erkennen. Laut Michael Malin von Malin Space Science Systems seien gerade solche Meander der eindeutige Hinweis für ein beständiges Flusssystem auf dem roten Planeten.

Wenngleich heute auf dem Mars kein flüssiges Wasser mehr zu finden ist, so weisen doch auch andere Bodenstrukturen auf eine feuchte Vergangenheit hin. In gefrorener Form liegt Wasser noch heute vor allem im Bereich der Polkappen vor.

Weiterhin konnte die Sonde Mars Odyssey große Vorkommen von Wassereis in höheren Breiten dicht unter Oberfläche des Planeten nachweisen. Wasser auf dem Planeten könnte in seiner Frühzeit auch zur Entwicklung einfacher Lebensformen geführt haben. Die Suche nach Hinweisen auf solches Leben ist eines der Ziele derzeitiger Marsmissionen.

Quelle: Wissenschaft-Online

Werdender Stern bringt Riesenplaneten hervor

Astronomen konnten mit einer empfindlichen interferometrischen Methode offenbar nicht nur die protoplanetare Scheibe um einen jungen Stern entdecken, sondern auch den Hinweis auf einen im Entstehen befindlichen Riesenplaneten. Die Entdeckung gelang den Forschern der University of Arizona mit dem 6,5-Meter-Magellan-Teleskop in Chile.

Philip Hinz und seine Kollegen nahmen das 330 Lichtjahre entfernte System HD100546 am Südhimmel aufs Korn und nutzten das bislang einzige so genannte Nulling-Interferometer der Welt, BLINC, um damit die Staub- und Gasscheibe des jungen Systems nachzuweisen. Hinweise darauf erbrachte zuvor das europäische Weltraumteleskop Infrared Space Observatory. Mit BLINC ließ sich durch Interferenz das Licht des Sterns ausblenden, sodass lediglich der Schein anderer naher Objekte wie etwa der Staub- und Gasscheibe um die junge Sonne zu sehen war.

Wie sich herausstellte, hat nun diese protoplanetare Scheibe eine Lücke, die eigentlich nur auf den Einfluss der Schwerkraft eines Riesenplaneten zurückzuführen ist. Der Planet müsse ähnlich wie Jupiter, wenngleich deutlich massereicher sein und in einer Entfernung von vielleicht zehn Astronomischen Einheiten (zehnmal die Entfernung Erde-Sonne) seine Bahn ziehen.

Laut Wilson Liu, der ebenfalls an dem Projekt beteiligt ist, wird aus dem 10 Millionen Jahre jungen Stern in HD100546 einmal ein Hauptreihen-Stern werden, der wie unsere Sonne Wasserstoff in einer thermonuklearen Reaktion in seinem Innern verbrennt. Rund 99 Prozent aller Sterne gehören dieser Gruppe an.

Quelle: Wissenschaft-Online

ESA streicht Suche nach extrasolaren Planeten

Auf einer Sitzung des ESA Science Programme Committee wurde entschieden, die für 2008 geplante Eddington-Mission zur Suche nach extrasolaren Planeten aufgrund von Budgetproblemen zu streichen und die BepiColombo-Mission zum Merkur im Jahr 2011 in geringerem Umfang durchzuführen. Der Fehlstart einer Ariane-5-Rakete vom 11. Dezember letzten Jahres und die damit verbundene einjährige Verzögerung der Rosetta-Mission machten die Kürzungen offenbar unabwendbar.

Eddington sollte ursprünglich anhand von Schwankungen in der Helligkeit von Sternen Planeten außerhalb unseres Sonnensystems entdecken. Es ist das erste Mal, dass die ESA eine Mission komplett streichen musste. David Southwood, Chef des ESA Wissenschaftsprogramms, äußerte Verständnis für die an dem Projekt beteiligten

Wissenschaftler, verweist jedoch auf das knappe Budget und die enge Finanzplanung heutiger Raumfahrtprojekte.

Im Rahmen der europäisch-japanischen BepiColombo-Mission soll im Jahr 2011 eine Sonde zum Merkur aufbrechen. Ursprünglich war auch die Landung eines Moduls auf dem sonnennächsten Planeten geplant. Diese muss nun aus Kostengründen ausfallen.

Quelle: Wissenschaft-Online

Bislang nächst gelegene Nachbargalaxie entdeckt

Ein internationales Astronomen-Team hat eine bislang unbekannte Zwerggalaxie entdeckt, die unserer Milchstraße so nahe wie kein anderes System kommt. Das Sternensystem, das die Astronomen nach seiner Position im Sternbild Großer Hund auf Canis-Major-Zwerggalaxie taufen, ist mit lediglich einer Milliarde Sterne eher ein Leichtgewicht und hat den Gravitationskräften der Milchstraße nichts entgegenzusetzen. Die winzige Galaxie wird aus diesem Grund auseinander gerissen; eine Spur entrissener Sterne hat sich bereits um die Milchstraße gelegt.

Laut Geraint Lewis von der University of Sydney könnte die Zwerggalaxie auf diese Weise vielleicht schon für ein Prozent Massenzuwachs der Milchstraße gesorgt haben. Die Entdeckung zeige eindrucksvoll, wie sich große Galaxien kleinere einverleiben, um Masse zu gewinnen. Solche Prozesse hatten Astronomen erwartet, doch Beweise fehlten bislang.

Mit ihrer geringen Entfernung von 42 000 Lichtjahren zum Zentrum unserer Galaxie - zur Sonne sind es sogar nur 25 000 Lichtjahre - entthronte der neu entdeckte Winzling den bisherigen Rekordhalter: die Sagittarius Zwerggalaxie im Sternbild Schütze. Diese Zwerggalaxie, die im Jahr 1994 entdeckte wurde, ist rund 52 000 Lichtjahre vom Milchstraßenzentrum entfernt.

Die Entdeckung der Canis-Major-Zwerggalaxie gelang im Rahmen der 2MASS-Durchmusterung im Bereich infraroter Wellenlängen. Da sich die Galaxie hinter einem dichten Staubschleier verbirgt, ist sie nur in diesem langwelligen Licht auszumachen. Riesensterne der Klasse M, die gerade im Infraroten hell strahlen, verriet den Zwerg.

Quelle: Wissenschaft-Online

SF&F-News

Meister der Materie

Der zweite Band der "Bad Earth"-Buchausgabe ist unter dem Titel "Meister der Materie" erschienen. John Cloud und seine Begleiter werden mit einem Schiff der Invasoren an einen unbekannt Ort weitab des Sonnensystems geschleudert. Wie sich herausstellt, hat der ungewollte Transfer die Menschen nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich versetzt. In eine Zukunft, in der die Menschen Enrinjij genannt werden und sich zur verhassten Geißel der friedliebenden galaktischen Völker entwickelt haben! Das Ziel von John Cloud ist ein Ort, von dem der zwielichtige Ausserirdische Darnok behauptet, er böte ihnen Schutz selbst vor hartnäckigsten Verfolgern. Aber weiss Darnok wirklich, worauf er und die Menschen sich mit Betreten des gigantischen, im All treibenden Würfels voller Wasser einlassen ...?

Die "Bad Earth"-Buchausgabe gibt es exklusiv nur im HJB Shop.

Weitere Infos:

<http://www.hjb-shop.de/sf/badearth>

Quelle: HJB-News

Ein Wiedersehen mit Babylon 5?

Kommt schon bald ein neues "Babylon 5"-Projekt? Im Usenet gibt Serienerfinder J. Michael Straczynski erste Informationen zum Stand der Dinge. Er schreibe gerade unter Hochdruck das Drehbuch, um den engen Zeitplan einzuhalten. Was das geheimnisvolle B5-Projekt genau ist, eine neue TV-Serie, ein Fernsehfilm, oder gar ein Kinofilm, das kann Straczynski noch nicht verraten. Aber er verspricht offizielle und genauere Informationen für wahrscheinlich Ende Januar. Wir bleiben am Ball!

Quelle: HJB-News

Gisol und die unheimliche Welt

Zwei neue "Ren Dhark"-Bücher wurden an die Abonnenten und Vorbesteller ausgeliefert:

"Die Unheimliche Welt" heisst der neueste Band des Drakhon-Zyklus. Auf der Suche nach den Gründen für den eigentlich unmöglichen Sieg der insektoiden Zyzzkt über die einst unschlagbaren Mysterious kommen Ren Dhark und seine Mitstreiter auf die unheimliche Welt. Was existiert hier, das die Insektenkrieger so fürchten?

Der Sonderband "Gisol, der Jäger" ist der erste Teil von Achim Mehnerts Gisol-Trilogie. Gejagt von einer Galaxis

voller Feinde, sucht der junge Worgun Gisol verzweifelt nach einer Möglichkeit, sein geknechtetes Volk aus dem Würgegriff der Zyzzk zu befreien. Sein mutiger Kampf hat erste Erfolge, und aus dem Gejagten wird Gisol, der Jäger.

Weitere Infos:

<http://www.hjb-shop.de/ren-dhark>

Quelle: HJB-News

Atlantis und eine ferne Galaxis

Die Arbeiten an der TV-Serie "Stargate Atlantis" haben offiziell begonnen. Ab Sommer 2004 wird die Spin-Off-Serie in Amerika zusammen mit der achten Staffel von "Stargate SG-1" ausgestrahlt werden.

"Atlantis" startet mit einem zweistündigen Pilotfilm, in dem auch einige Mitglieder des SG-1-Teams auftreten werden. Zwanzig weitere Episoden der ersten Staffel hat der Sci-Fi Channel bereits in Auftrag gegeben.

In "Stargate Atlantis" wird eine geheime Basis der Erbauer des Stargate-Systems an einem besonderen Ort gefunden: auf der Erde, begraben unter den Ruinen des legendären Atlantis. Die Folgen dieser Entdeckung führen die Mitglieder eines neuen Stargate-Teams in eine ferne Galaxis, wo sie eine primitive menschliche Zivilisation finden, die von einem neuen Feind bedroht wird.

Auf deutsch liegen bereits sechs Staffeln von "Stargate SG-1" vor.

Noch sind sie im HJB Shop komplett auf DVD und VHS-Kassetten lieferbar:

<http://www.hjb-shop.de/stargate>

Quelle: HJB-News

Harry Potter und die Regisseure

Im Internet kann man sich schon einen Trailer zum dritten "Harry Potter"-Film herunterladen. Wem die ersten beiden Filme des Regisseurs Chris Columbus ("Kevin allein zu Haus") nicht gefallen haben, der darf bei "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" des Mexikaners Alfonso Cuarón neue Hoffnung schöpfen. Zumindest der Trailer ist frischer und schrärer als bei den früheren Filmen.

Hier findet man den Trailer:

<http://www.movie-list.com/trailers.php?id=harrypotter3>

Alle fünf "Harry Potter"-Romane sind im HJB Shop lieferbar, auch der neueste "Harry Potter und der Orden des Phönix":

<http://www.hjb-magic.de/fantasy/harrypotter.htm>

Quelle: HJB-News

Der Erbe von Atlantis

Das Sachbuch "Sun Koh - der Erbe von Atlantis" ist erschienen. In dem 400 Seiten starken und mit 600 Abbildungen üppig illustrierten Paperback hat Heinz J. Galle, Verwalter des Nachlasses von Paul Alfred Müller, die Editions-geschichte der Serie kurzweilig rekonstruiert. Es wird nicht nur der Werdegang des Autors vom Volksschullehrer zum Schriftsteller nachzeichnet. Das Buch bietet auch eine Fülle von bisher unveröffentlichten Informationen zum Werk des "Sun Koh"-Autors. Zudem enthält es einen kompletten "Sun Koh"-Episodenführer, der auf der Erstausgabe basiert. Alle 150 Bände sind aufgeführt, mit Titelbild, Handlungszusammenfassung und vielen weiteren Hinweisen.

Eine auf 31 Bände angelegte "Sun Koh"-Buchausgabe wird zur Zeit vorbereitet.

Weitere Infos zu Sachbuch und Buchausgabe:

<http://www.hjb-shop.de/classics/sunkoh.htm>

Quelle: HJB-News

Nova Nummer drei

"Nova" ist ein neues deutsches Science Fiction-Magazin und kommt dreimal jährlich als Paperback heraus. Die dritte Ausgabe ist erschienen und wurde an die Abonnenten und Vorbesteller ausgeliefert.

Sie enthält unter anderem Stories von Frank W. Haubold, Florian F. Marzin, Helmuth W. Mommers, Ronald M. Hahn, Michael K. Iwoleit und Thomas Ziegler. Ausserdem gibt es darin die erste Folge eines mehrteiligen Essays über die Parallelwelt-Thematik in der Science Fiction und ein Artikel über Problematik und Eigenarten der aktuellen deutschen SF-Preise.

Weitere Infos:

<http://www.hjb-shop.de/specials/nova.htm>

Quelle: HJB-News

Kehrt Farscape zurück?

Vor einem Jahr verkündete der amerikanische Sci-Fi Channel überraschend die Einstellung SF-Fernsehserie "Farscape". Im März 2003 wurde dann nach vier Staffeln die letzte Folge ausgestrahlt. Für das Ende der beliebten Serie waren wohl weniger die Quoten, als vielmehr grundsätzliche programmpolitische Entscheidungen des Senders verantwortlich. Doch nun verdichten sich die Gerüchte, "Farscape" werde bald wieder auf die Bildschirme zurückkehren. Offizielle Stellungnahmen gibt es noch nicht, aber offenbar haben in Australien bereits die Vorarbeiten an einer wahrscheinlich vierstündigen Miniserie begonnen. Wie

man hört, soll der Mehrteiler wohl auch nicht vom Sci-Fi Channel ausgestrahlt werden. Ob und wie es danach weitergeht, steht noch in den Sternen.

In Deutschland kann man "Farscape" schon bald wieder sehen. Der Kanal "Sci Fi" bei Premiere zeigt ab dem 12. Januar 2004 alle vier Staffeln, die letzte allerdings (vorerst) nur in der englischen Originalfassung.

Quelle: HJB-News

Die Gisol-Trilogie

Die "Ren Dhark"-Sonderbände bieten abgeschlossene Abenteuer und manchmal auch einen Zweiteiler. Doch im Dezember geht der HJB Verlag noch einen Schritt weiter. Mit "Gisol, der Jäger" legt Achim Mehnert den ersten Band der Gisol-Trilogie vor. Die Folgebände werden "Gisol, der Rächer" und "Gisol, der Schlächter" heißen und im Februar und April erscheinen. Die Trilogie berichtet ausführlich über die spannenden Erlebnisse des Rebellen der Mysterious in der Zeit vor seiner ersten Begegnung mit Ren Dhark. Gejagt von einer Galaxis voller Feinde, sucht der junge Worgun verzweifelt nach einer Möglichkeit, sein geknechtetes Volk aus dem Würgegriff der insektoiden Zyzzkt zu befreien. Sein mutiger Kampf hat erste Erfolge, und aus dem Gejagten wird Gisol, der Jäger ...

Weitere Infos:
<http://www.hjb-shop.de/ren-dhark/sonderband-22.htm>

Quelle: HJB-News

Der Phantastische Film

Im nächsten Jahr, vom 2. bis 4. Juli, findet in Passau der "Sechste Kongress der Phantasie" statt. Thema ist der Phantastische Film, und als Ehrengast wurde Rainer Erler eingeladen. Das vorläufige Programm verspricht Beiträge zu einem breiten Spektrum von SF- und Fantasy-Filmen, von "Star Wars" bis "Solaris", von "Conan" bis zur "Herr der Ringe"-Trilogie. Auch Fernsehserien wie "Raumschiff Orion", "Star Trek", "Stargate" und "Babylon 5" werden beleuchtet. Dazu kommen allgemeinere Themen wie "Zeitreise in Literatur und Film" und "Unterschiede zwischen Film und literarischer Vorlage".

Weitere Infos:
<http://www.edfc.de/einkong6.htm>

Quelle: HJB-News

Die Legende des Wüstenplaneten

Zur Zeit wird bei RTL der zweite TV-Dreiteiler zu Frank Herberts grosser "Wüstenplanet"-Saga ausgestrahlt. Verfilmt wurden dieses Mal die Bücher zwei und drei des sechsbändigen Original-Zyklus. Doch es gibt noch mehr Romane zum Wüstenplanet-Universum. Gestützt auf den umfangreichen Nachlass seines Vaters erzählt Brian Herbert zusammen mit dem bekannten SF-Autor Kevin J. Anderson die Vorgeschichte von Frank Herberts Epos. Nach den "Frühen Chroniken" gehen die beiden Autoren in ihrer neuen Trilogie "Der Wüstenplanet - Die Legende" nun noch weiter zurück, zu Butlers Djihad, der Quelle aller Mythen und Legenden, aus denen Frank Herbert sein einzigartiges Universum schuf. Der erste Band ist bereits unter dem Titel "Butlers Djihad" erschienen. Alle Romane zum Wüstenplaneten gibt es im HJB Shop.

Weitere Infos:
<http://www.hjb-shop.de/serien/wuestenplanet.htm>

Quelle: HJB-News

Hal Clement (1922 - 2003)

Der amerikanische SF-Autor Hal Clement starb am 29. Oktober im Alter von 81 Jahren. Clement studierte Astronomie und Chemie und unterrichtete wissenschaftliche Fächer an einer High School. Clement galt als einer der wichtigsten Vertreter der sogenannten "Hard SF". Sein bekanntestes Werk, der Roman "Unternehmen Schwerkraft" (1953), ist ein wahrer Meilenstein der Science Fiction. Clement beschreibt darin das faszinierende ausserirdische Leben auf einem Planeten, dessen Schwerkraft bis zu siebenhundertmal höher ist, als auf der Erde. 1999 wurde Hal Clement von den Science Fiction Writers of America für sein Lebenswerk mit dem "Grand Master Award" geehrt.

Quelle: HJB-News

Prinz Eisenherz

Die ersten beiden Bände der neuen "Prinz Eisenherz"-Werkausgabe sind erschienen. Der Melzer Verlag bringt in den nächsten Monaten und Jahren rund dreissig Comic-Bände heraus, mit sämtlichen Abenteuern des Wikingerprinzen, die je publiziert wurden. Die Werkausgabe ist ein Angebot an die Prinz Eisenherz-Fans und alle, die sich für König Arthurs Tafelrunde, Merlin den Zauberer und die Abenteuer im Mittelalter interessieren. Der weite erzählerische Atem der Abenteuer lässt sich im Buch besser verfolgen als im wöchentlich erscheinenden Zeitungsstrip. Mehrere der Figuren sind historisch, und der Hintergrund

der Legende um die Ritter der Tafelrunde an König Artus' Hof um das Jahr 500 ist in liebevollen Details ausgemalt.

Weitere Infos:

<http://www.hjb-magic.de/fantasy/eisenherz.htm>

Quelle: HJB-News

Ren Dhark im November

Mit den "Wächtern wider Willen" beschäftigt sich Hajo F. Breuer in seiner "Ren Dhark"-Glosse: "Die Wächter der Mysterious - was für ein unglaubliches Konzept! Körper aus lebendem, amorphem Metall, beinahe unzerstörbar und mit Fähigkeiten ausgestattet, die weit über die normaler Kampfroboter hinausgehen. Und diese Körper sind beseelt von den Geistern intelligenter Wesen aus aller Herren Länder und somit auch von der Steuerung her jedem herkömmlichen Roboter überlegen..."

Ausserdem beantwortet der Herausgeber der "Ren Dhark"-Bücher auf der offiziellen Website wieder aktuelle Leserbriefe.

Die Adresse:

<http://www.ren-dhark.de>

Quelle: HJB-News

Ein uralter Feind

Ab Mai 2004 erscheint im HJB Verlag die neue Science Fiction-Serie "Forschungsraumer CHARR". Die sechs Bände sind Paperbacks im Format und im Umfang der "Perry Rhodan Gold Edition". Zum Inhalt wollen wir jetzt nur soviel verraten: Der terranische Colonel und Raumschiffkapitän Frederic Huxley und die Mannschaft des Forschungsraumers CHARR sind auf der Suche nach dem uralten Feind der mit der Erde verbündeten Kriegerrasse der Nogk. Dabei werden sie mit einem Geheimnis konfrontiert, das sich hinter einer Jahrtausende währenden Verfolgung verbirgt ...

"Forschungsraumer CHARR" gibt es exklusiv nur im HJB Shop:

<http://www.hjb-shop.de/serien/charr.htm>

Quelle: HJB-News

PERRY RHODAN-Kritik

von Ralf König



PR Odyssee 1

Die Kolonisten der Zukunft

von Hubert Haensel

Auf dem Mars sollen die ersten neuen Siedler medienwirksam eingeführt werden. Aus diesem Grunde fliegen ausgerechnet Perry und Bully einen Mars-Liner, ein Raumgefährt, mit dem bereits die ersten Marskolonisten vor

langer Zeit ausgewandert sind, und begleiten eine Gruppe von dreißig Personen auf den roten Planeten. Zunächst scheint alles gutzugehen, aber plötzlich ist das Schiff in einem Bereich, der mit dem roten Planeten nichts zu tun zu haben scheint.

Eine gewaltige Stadt ist plötzlich unter ihnen und keiner hat wirklich eine Ahnung, was das für eine Stadt ist. Sie ist so gewaltig, daß nur eines sicher erscheint: Von Menschenhand wurde sie nicht erbaut. Sie muß also weit weg sein. Das erweist sich als vollkommen korrekt, allerdings ist sie räumlich durchaus nahe. Der Planet Balance-B, wie ihn die Bewohner nennen, ist mit dem Mars absolut identisch. Aber mit einem Mars, der eine Milliarde Jahre von der Gegenwart entfernt ist. Anscheinend sind die Zeitgenossen Rhodans da allerdings ziemlich abgehärtet, sie regen sich nicht sonderlich auf. Was auch verständlich erscheint, immerhin kann man sich eine solche Zahl zunächst einmal nicht vorstellen. Und die Menschen sind mehr als beschäftigt.

Unter anderem mit Reportern, die eine schwebende Kamera heimlich in die Zentrale schicken. Perry fängt sie ein und sperrt sie in einen Schrank. Eine erste Orientierung ergibt, daß keiner sich so richtig für sie interessiert. Nur ein Flugzeug mit mehrere vogelähnlichen Lebewesen scheint sich näher für sie zu interessieren. Sie folgen dem Raumschiff in einen gewaltigen Doppelturm, der mehr als zwei Kilometer hoch ist.

Die Wissenschaftler von Cor'Morian, so stellen sie sich vor, gehören dem Volke der Tambu an. Und sie haben ein Problem, und zwar mit den Nodronen. Nähere Informationen bleiben den Terranern aber zunächst erspart. Perry und Bully erhalten ein unsichtbares Plättchen, das sie sich auf die Backe kleben und das beim Übersetzen hilft. Aber die eigentlich wichtigen Infos sollen sie von einem Oberhaupt der Tambu erhalten, dem Proir-Forscher der Tambu.

Bevor es aber dazu kommen kann, wird der Turm der Tambu angegriffen. Die Menschen müssen plötzlich um ihr

Leben kämpfen. Haben die Tambu im einen Augenblick noch ausgesagt, daß es kein Problem wäre, die Menschen wieder in ihre Zeit zurückzuschicken, wenn sie nicht helfen wollten, ist diese Aussage im nächsten Augenblick sehr in Frage gestellt. Die Menschen fliehen, verlaufen sich zum Teil in den gigantischen Türmen und versuchen, wieder zu dem Mars-Liner zu kommen. Ein Hotelzimmer ist für sie reserviert, in dem sie untertauchen können. Aber das müssen sie erst einmal erreichen.

Eine Gruppe um Reginald Bull und eine junge, rothaarige Frau namens Fran Imith schafft es, sich durchzukämpfen und erreicht das Schiff wieder. Eine einzelne Teenagerin wird von einem Tambu gerettet und ebenfalls zu dem Schiff gebracht, ein Ehepaar kann sich im letzten Augenblick vollkommen erschöpft retten und Perry Rhodan kann sich zusammen mit einem weiteren potentiellen Siedler ebenfalls retten. Der Rest versucht, mit einem Gleiter der Tambu einen Ausbruch durchzuführen, einer der Reporter ist ebenfalls dabei. Er überträgt den Versuch live bis zum bitteren Ende, an dem sie von den Gleitern der Angreifer vernichtet werden. Und diese Angreifer entpuppen sich als Nodronen, die ziemlich menschenähnlich aussehen und dem Volk der Terraner durchaus entstammen könnten.

Unglücklicherweise besteht die Gruppe also aus nicht einmal mehr zehn Personen, davon eine tödlich verwundet. Fran macht unmißverständlich klar, daß die Frau sterben wird, wenn ihr niemand hilft. Und wer sollte dies in dem Liner tun? Immerhin, als der Turm zusammenbricht, eine Szene, die an den 11. September und die Zwillingstürme des WTC erinnert (und das vermutlich nicht einmal unbeabsichtigt), kann sich der Liner absetzen, er fliegt einfach in der Staubwolke davon.

So einfach ist es allerdings nicht. Axx Cokroide ist ein mieser, machtgieriger Clanführer, der den Angriff zu verantworten hat, was allerdings niemand weiß und doch alle ahnen. Er erhält Berichte über die Anmessung eines fremden Fahrzeugs, das aus dem Turm der Wissenschaftler von Cor'morian im letzten Augenblick entkommen scheint. Und im nächsten Augenblick suchen sie alle nach dem Liner.

Die Fremden verstecken den Liner mitten auf dem Parkdeck eines Gebäudes und erkunden von dort aus Mantagir, begeben sich dann in ihr Hotel, in dem sie weitere Pläne schmieden. Die tödlich verwundete Frau stirbt aber noch im Gleiter. Die erhoffte Begegnung mit dem Prior-Forscher bleibt allerdings aus. Zuvor wird der Turm angegriffen, als Perry und Bully gerade auf Erkundung sind. Fran bringt die Menschen in Sicherheit, kann aber nicht verhindern, daß das Ehepaar Smertens getötet wird. Sie wird erschossen, er bleibt daraufhin zurück und kämpft gegen die Angreifer. Und auch der überlebende der beiden Reporter schafft es nicht. Mit einer sehr geschrumpften Gruppe, die nur noch aus sieben Personen und einer Ferrol-Katze besteht, können sie

schließlich, verfolgt von den Nodronen, in einen Frachtraum eindringen, in dem sich ihr Mars-Liner befindet. Als das Schiff den Planeten verlässt, bleibt noch jemand in Mantagir zurück. Ron Dyke reizt diese neue Welt und einer muß ohnehin das Schiff wieder versiegeln.

Die Menschen überfallen die Nodronen und schaffen es so, das Schiff zu kapern. Im letzten Augenblick können sie in den Linearraum entkommen, der das modernste Transportmedium dieser Zeit darstellt.

Auch einige Erkenntnisse können sie gewinnen. Anscheinend war der Plan der Kosmokraten erfolgreich, die hyperphysikalischen Konstanten haben sich verändert, und das Leben an sich ist im Schwinden begriffen. Mantagir ist zwar eine pulsierende Metropole, aber sie ist anscheinend der einzige Ort, an dem sich so viele Wesen aufhalten und mehr als die anzutreffenden verschiedenen Völker scheint es nicht mehr zu geben. Die Angehörigen des Ordens der Wissenschaftler von Cor'morian haben wohl die Absicht, einen Schwarm zu erbauen, um das Leben zu fördern. Angesichts nur noch dahinkriechender Linearraumer, ist das allerdings ein schwieriges Unterfangen. Der Mars und die Erde scheinen zwei wichtige Welten in diesem Plan zu sein. Die Erde heißt Balance A und ist nicht mehr an ihrem Platz, sondern irgendwo verschwunden, während der Mars als Balance B wohl so eine Art Gegenpol darstellt. Das Hauptproblem scheinen die Nodronen zu sein, die etwas gegen die Pläne der Wissenschaftler haben und de facto die Macht auf Mantagir übernommen haben. Und natürlich sind sie skrupellos, bösartig und einfach nur widerlich. Mit dem Cliffhanger eine Frachtschiffes, das im letzten Augenblick den Häschern entkam, endet der Roman und wir warten gespannt (oder auch weniger) auf die Fortsetzung im zweiten Roman, der immerhin von Leo Lukas geschrieben wurde.

Fazit

Nett ist der Roman ja nun wirklich geschrieben, ab und zu ist er richtig hochklassig. Aber an Andromeda kommt das Dargebotene nicht heran (zumindest bis jetzt). Irgendwie hat die Geschichte anfangs kaum berührt, zumindest auf den ersten hundert Seiten nicht. Man akzeptiert die Fakten, wartet darauf, daß es endlich losgeht. Und ist von dem Geschehenen kaum gefangen.

Das ändert sich erst, als die Nodronen den Turm der Wissenschaftler angreifen und unsere Helden und Antihelden in Schwierigkeiten geraten. Shim Charatech zum Beispiel, ein verzogenes Gör, ganz Kind ihrer Zeit, die zusammen mit ihrer Katze kurzerhand die Karten der plötzlich Ausreiseunwilligen Eltern übernommen hat und von der Gruppe plötzlich getrennt in Lebensgefahr gerät. Im letzten Augenblick wird sie von den Tambu gerettet und zumindest bis jetzt konnte sie überleben.

Oder Quart Homphé, der Künstler mit seiner eingebildeten Katzenhaarallergie, der Antiheld schlechthin, dickleibig und immer nur im Weg, ständig quengelnd und nörgelnd, vollkommen überzeichnet dargestellt. Er kann zu Anfang nicht im geringsten überzeugen, regt nicht einmal auf, das ändert sich aber später dann, als Hubert ihm endlich mehr Tiefe verleiht. Dann aber weiß auch er zu überzeugen.

Anrührend auch das Schicksal der Planetenformer Ronika und Khirm Smertens. Der Verlust ihrer Tochter auf einer Welt, auf der sie Terraforming betrieben haben, lässt sie am Schicksal zweifeln. Sie wollen nur noch eins, weg von dieser fürchterlichen Welt und landen beinahe im Elend, als sie ohne weitere Mittel auf einer Welt leben, auf der sie nicht einmal Gelegenheitsjobs kriegen. Ein Botschafter kann ihnen einen Job besorgen, als Terraformer auf dem Mars. Mit gemischten Gefühlen nehmen sie an, Ronika, die nur noch mit der Waffe herumläuft und sich an den verantwortungslosen Aufsehern rächen wollte, kann dadurch von einer Dummheit abgehalten werden, aber wirklich leben tut sie hinterher nicht mehr. Letztendlich scheitern sie wohl auch gerade deswegen, als sie vor den Nodronen aus dem Hotel fliehen müssen und sie einen Strahlschuß mit ihrem Körper abfängt. Die Tote ist der Auslöser für Khirm, er bleibt bei seiner Frau und kämpft gegen die Killer. Was auch sein Ende ist.

Ron Dyke ist ein eher uninteressanter Charakter, der so an einem vorbeizieht und ohnehin in Mantagir bleibt. Vermutlich wird er nicht mehr sehr häufig auftreten.

Und Fran ist ein Charakter, der durchaus interessant ist. Kämpferin, Agentin des TLD, Marsnostalgikerin und offensichtlich auf dem besten Weg, sich in Bully zu verlieben, der auch nicht abgeneigt erscheint.

Und zu guter Letzt bleibt noch Pratton Allgame, ein Weinbauer, der gerne den berühmten marsianischen Wein neu erfinden würde. Er ist ein undurchsichtiger Charakter, der sicher noch für Überraschungen gut ist.

Eigentlich eine durchaus interessante, dynamische Gruppe voller Gegensätze. Und trotzdem sprang der Funke am Anfang nicht über. Die zweite Hälfte des Romans war allerdings durchaus spannend geraten. Bleibt zu hoffen, daß sich die Reihe insgesamt steigern kann, sonst bleibt sie im Vergleich zu Andromeda wohl eher Durchschnitt.



PR 2201:
Arkonidenjäger
von Hans Kneifel

Nach dem Anschlag auf seine Mutter ist der Halbarkonide Kantiran auf der Flucht. Er will sich auf einer arkonidischen Freihandelswelt

verstecken, allerdings ist ihm Shallowain dicht auf den Fersen. Kantiran und sein Freund, der Tierbändiger, verschwinden in einem Teilbezirk dieser Welt, in dem sich allerhand zwielichtige Gestalten verstecken, da fallen auch sie nicht weiter auf. In einem heruntergekommenen Hotel finden sie schließlich vorläufige Herberge.

Bei dem Versuch, seine Geldmittel in Galax umzutauschen, bemerkt Kantiran sehr schnell, daß er aufpassen muß. Schließlich landet er bei einem Mitglied der Sentenza, bei dem er gerne die Gelder tauschen würde. Für den nächsten Tag verabreden sie sich in einer Bank, die von den Sentenza kontrolliert wird. Kantiran will inzwischen noch Besorgungen erledigen.

Besorgungen erledigt allerdings auch Shallowain. Er greift sich die Chefin der Sentenza und natürlich auch die Herren vom Geheimdienst und schwört alle miteinander auf die beiden Flüchtlinge ein. Besonders angetan hat es ihm die Chefin der Sentenza, die übermäßig aufregend ist und mit der er alsbald im Bett landet. Ihre beiden Schmusetiger flösen ihm wenig Respekt ein.

Kantiran trifft auf Shallowain und sie liefern sich eine gewaltige Schießerei, aber er kann noch entkommen. In der Bank kommt es dann zum Showdown. Kantiran wird gestellt und betäubt, ein mörderisches Feuergefecht zwischen Sentenza und akronidischem Geheimdienst entspinnt sich vollkommen unmotiviert, so scheint es. Wenn die Sentenachefin ohnehin vorhat, den Flüchtling an den Imperator auszuliefern, kann sie ihn auch gleich an Shallowain übergeben. Das sieht sie aber anders, was dazu führt, daß der betäubte Halbarkonide seine Fähigkeiten einsetzen kann. Er beeinflusst die beiden Schmusetiger und läßt sich betäubt oder nicht von ihnen aus der Bank schleppen. Seinen bewußtlosen Körper kann Mal Detair schließlich aus dem Müllschlucker ziehen, in den er sich werfen ließ.

Ehrlich gesagt springt der Funke bei dieser Geschichte kein bißchen über. Die Welt ist die gleiche, klischeebeladene Freihandelswelt, wie man sie erwartet hat, Shallowain entpuppt sich als Aushilfs - James Bond, dem die Frauen zu Füße liegen, wenn er denn nur will und die Ausbildung an dieser Eliteakademie scheint Kant nicht wirklich was gebracht zu haben. Verständlich ist es jedenfalls nicht, daß er in die Bank stolpert mit einem Ablenkungsmanöver abgesichert und unter Einsatz eines Deflektors, nur um dann an den nächsten Schalter zu marschieren und sich vorzustellen. Wozu der Aufwand, wenn er hinterher doch sagt, wer er ist? Außerdem sind die meisten Figuren genau so klischeehaft überladen dargestellt, wie man es von Hans gewohnt ist. Das passt schon immer mal wieder, aber bei der Geschichte war es irgendwie verschenkt. Sein letzter Beitrag zu Atlans kleinem Ausflug nach Omega Centauri war jedenfalls wesentlich packender.



PR 2202:
Der Hyperschock
 von Susan Schwartz

Der letzte Roman von Susan Schwartz ist in einiger Hinsicht ungewöhnlich. Zum einen schildert er die Abenteuer des Kantiran aus der Ich-Perspektive, zum anderen in der Gegenwart beschrieben, beides nichts, was als

Stilmittel der SF gilt. Der Roman ist gleichzeitig auch durchaus gut lesbar geschrieben und bringt Kantiran an ein Raumschiff, das er sich auf einer terranischen Welt zulegt und mit dem er nach Terra fliegt. Er schlägt sich zu Perry durch und macht ihm klar, mit wem er es zu tun hat. Mehr passiert eigentlich nicht wirklich. Ach doch, Bully versucht zu heiraten und darf irgendwie nicht so recht zur Sache kommen. Jedesmal, wenn er kurz davor ist, wird er gestört. Als er schließlich tatsächlich mit Fran Imith, der TLD-Agentin aus den sechs PR-Odyssee Bänden des Heyne-Verlags, vor dem Traualtar steht, endet die Sache damit, daß Perry persönlich den Notstand ausruft und blitzschnell nach Hayok fliegen will, weil da irgendwas merkwürdiges abgeht.

Sorry, aber die fünf Minuten hätten wir doch noch gehabt. Darf Bully einfach nicht, oder will das Huber Haensel erledigen?

Und daß Kant einfach so vor den Kameras der Öffentlichkeit erscheint, ist ja wohl eher daneben. Klar, er bittet um Asyl und Perry will wohl irgendwie mit offenen Karten spielen. Aber er hätte die Arkoniden ja nicht gleich mit der Nase drauf stoßen müssen. Naja, vielleicht wußte er da schon, daß er für länger verreisen würde ...



PR 2203:
Die neuen Sonnen
 von Michael Nagula

Endlich erreichen wir Hayok und erkunden die ersten sich langsam materialisierenden Himmelskörper, einem Einsatz, an dem auch Kant teilnehmen darf. Er scheint sich mit seinem Vater zu verstehen und

gemeinsam bewältigen sie den Einsatz auf diesem Planeten ohne Atmosphäre. Atlan rät dem Unsterblichen, sich zumindest den anderen Unsterblichen gegenüber zu äußern und Kantiran vorzustellen, damit die nicht immer so verblüfft sind, daß da plötzlich ein unbekannter offensichtlich eine wichtige Rolle spielt. Perry tut dieses und weiht auch seine Ex-Freundin Mondra Diamond ein. Anscheinend hat ausgerechnet Mal einen Narren an ihr gefressen. Unter uns
 wenn das die auf dem Titelbild ist, kann ich ihn sogar verstehen ;-). Sie ist ihm nicht allzu böse.

Beide dürfen ihre Fähigkeiten als Tierheiler beziehungsweise Tierbändiger, wenn man Kantirans Fähigkeiten so nennen darf, unter Beweis stellen, als sie sich um ein Schoßtierchen von Mondra kümmern.

Am Schluß erscheint Lotho Keraethe und will Perry mitnehmen zu den Sonnen. Ihn und noch jemanden. Zwei Begleiter sollen es sein. Kant nimmt als Selbstverständlich an, daß er der zweite sein wird, aber nein, Perry hat gar nix zu sagen. Lotho bestimmt Atlan zum zweiten Begleiter und die beiden machen sich auf den Weg in einem kleinen Schiffchen, das Lotho mit dabei hat.

Allerdings ist Kant nun sauer. Interessant wäre wirklich, mal zu erfahren, was man in dieser Akademie so lernt. Erwachsen wird man jedenfalls nicht dort, anders kann man sich das unreife Verhalten des jungen Halbarkoniden nicht erklären. Er ist so beleidigt, daß er Mal schnappt und sein Schiffchen startklar machen lässt. Sie verabschieden sich noch von Mondra und fliegen dann wieder in die Galaxis hinaus. Wieso, fragt man sich da? Ist es besser, von Shallowain gejagt zu werden, als bei Pappi zu sein? Kann Kant nicht erkennen, daß Perry da gar nichts zu entscheiden hatte, sondern Lotho? Diese Reaktion ist vollkommen unverständlich und wird eigentlich auch durch nichts motiviert. Höchstens wohl durch das Expose.

Noch besser ist der Anflug auf diese Welten. Alles wird heiß und alle Technik verglüht. Perry und Atlan können sich gerade noch ihres SERUN entledigen bevor sie auch mit verbrennen und Lotho, der hat nun allerdings ein Problem, weil sein Metallkörper rot glühend wird und er den natürlich nicht wieder los wird. Sie erreichen den Planeten in einer eisigen Zone, Keraethe wird aus dem Schiff geschleudert und versinkt im Eis. Perry und Atlan sind erst mal bewußtlos. Wie konstruiert.



PR2204:
Planet der Mythen
 von Claudia Kern

Claudia macht allerdings das Beste draus. Perry und Atlan müssen sich zusammenraufen, um in dieser lebensfeindlichen Welt zu bestehen und schaffen es auch mit knapper Not, an warme Kleidung und Essen zu

kommen. Sie treffen auf erste Bewohner, die in dieser kargen Eiswelt auf der Jagd sind. Bei ihnen hängen sie dann allerdings erst einmal mehrere Wochen fest. Schließlich wandern sie mit einem Kanu weiter an der Küste entlang, in wärmere Gefilde, werden von den einheimischen abgezockt und erreichen so schließlich eine erste größere Ansiedlung, erfahren näheres über die Verhältnisse im Schwarm, aber nur nach und nach. Und sie begegnen einem merkwürdigen Kerl auf einem merkwürdigen Trike.

Netter Roman, der gefällt. Wenigstens etwas. Trotzdem erscheint der Ausflug der beiden eher unmotiviert, obwohl er wohl genau in die Handlung gehört. Erinnert irgendwie an Abenteuer in einer Fantasywelt, wenn da mal nicht Herr der Ringe eine Motivation ist ...



PR 2205:
Das Blut der Veronis
von Ernst Vlcek

Perry und Atlan werden von den Kypp-Cranar gefangen genommen und in den heiligen Berg von Baikalh Cain gebracht, wo sie in den Bergwerken schuften sollen. Anscheinend werden von den Kypp-Cranaer nur Motana in

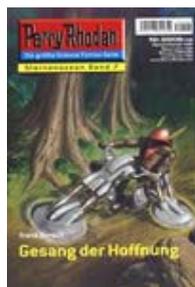
den Berg geschickt, die sehen aber wie Menschen aus, so daß es den Machthabern wurscht ist, daß die beiden keine Motana sind. Die Regeln sind gnadenlos und tödlich, aber irgendwie überleben unsere beiden Helden. Hauptsächlich haben sie dies den erzählerischen Fähigkeiten des Arkoniden zu verdanken, denn die Motana sind einer guten Geschichte absolut nicht abgeneigt.

Anscheinend haben die Kybb-Cranar so ihre Probleme, denn der Oberaufseher des Bergwerks muß immer wieder die Förderquoten erhöhen, weil er Befehl dazu von den noch im Dunkeln verbleibenden Herrschern dieses Sternenozeans erhält. Er ist nicht damit einverstanden, denn das labile System dieses Planeten wird davon in Gefahr gebracht. Derzeit verfügt er über ausreichend Kräfte, die in diesem Bergwerk arbeiten können. Aber wenn er zu viele Gefangene in den Wäldern macht, dann ist damit bald Schluß.

Die Führung interessiert das aber nicht und da der derzeitige Ansprechpartner des Bergwerkchefs eine Art Gouverneur ist, richtet sich der Zorn des Kybb-Cranar gegen diesen.

Perry und Atlan interessiert das nicht, sie brechen aus und spazieren in Richtung des Waldes von Pardahn, in dem die Motana wohnen. Einziges und wirklich schwerwiegendes Problem ist ein Halsschmuck, der Gift ausschüttet, wenn sie sich zu weit von dem Berg entfernt haben. Nur einer der Motana hat sich ebenfalls zur Flucht entschlossen. Dieser stirbt bei der Injektion, gibt ihnen aber noch etwas, das man wohl als seine Medizin bezeichnen könnte und bittet darum, dies seiner Familie zu bringen.

Der Roman ist nett geschrieben, kompliment an Ernst, der aus nichts wirklich noch etwas machen konnte. Aber meiner Meinung nach ist er denkbar überflüssig.



PR 2206:
Gesang der Hoffnung
von Frank Borsch

Tja, vermutlich ist der ganze Viererblock irgendwie überflüssig. Aber andererseits, wer will das wirklich beurteilen? Wer weiß schon, was im Kopf des Robert Feldhoff vor sich geht? Vielleicht werden wir diese

Fantasy-Erzählung so bald nicht mehr los. Und wenn dem so ist, dann ist es vermutlich das Beste, sich schnell daran zu gewöhnen.

Aber □ mal ganz ehrlich □ die Geschichte, die Frank da erzählt □ in beiden Romanen □ ist ein wirklich gutes Hilfsmittel, sich an diese Art von Geschichten zu gewöhnen. Sie ist nämlich wirklich toll.

Einer der Mitposter im Galaktischen Forum hat geschrieben, daß diese Geschichte etwas geschafft hat, was nicht vielen Geschichten in der letzten Zeit gelungen ist, sie hat ihn berührt. Ich muß ihm zustimmen, dieser Doppelband hat einen eigenen Charme, der vielen Romanen in letzter Zeit abging, auch wenn die Geschichte der Waldmenschen einen irgendwie an die Ewoks erinnert ;-).

Im Roman passiert eigentlich selbst nicht so viel. Die beiden Terraner treffen auf die Motana und können sich dank der Medizin ihres verstorbenen Freundes ihnen gegenüber als Wohlgesonnen ausweisen. Sie erhalten Einblick in das wahrlich nicht leichte Leben dieser Menschen und werden von ihnen in die Hauptstadt geführt, die eine wahre Baumstadt ist, von Frank wunderbar beschrieben. Das Leben dieser Wesen ist faszinierend einfach und voller Gefahren und dieses Volk hat eine eigenartige Ausstrahlung, einen Charme, dem vor allem der Arkonide Atlan schnell erliegt, denn er verliebt sich umgehend in Zephyda, die Wegweiserin, eine kräftige, junge Frau, die noch gefährlicher lebt, als die anderen Einwohner dieser Städte, weil sie zu den Motana gehört, die immer wieder nach draußen müssen. Damit ist ihr Risiko automatisch höher.

Schön dargestellt von Frank sind die Schwierigkeiten dieser Waldmenschen, zu erkennen, daß die Menschen so ihre Probleme haben, sich in den Wäldern und auf den Bäumen zu bewegen. Geländer haben sie nicht, Seile und schwindelerregend angebrachte, schmale Plattformen sind gang und gäbe und treiben unsere beiden Helden an den Rande ihrer Fassung. Und die Gefahren dieses Dschungels und dieser Welt sind ebenfalls allgegenwärtig.

Am Schluß taucht der merkwürdige Geselle auf dem Trike auf, der auf dem Titelbild übrigens irgendwie an einen Asterix auf dem Motorrad erinnert. Teil der Geschichten dieser Welt ist die Geschichte der alten Herrscher, die einst

den Sternenozean beherrschten. Zu dieser Zeit waren die Motana mit ihren besonderen Psifähigkeiten (die in 2205 beschrieben wurden) noch das wichtigste Volk, inzwischen sind es wohl die Kybb-Cranar. Der einsame Wanderer namens Rorkhete ist wohl eine Art Überbleibsel jener alten Zeiten und er ist auf der Suche nach einem Nachfolger der Schutzherrn. Er glaubt für einen Moment diese in Perry und Atlan gefunden zu haben und unterzieht sie einer besonderen Prüfung, die beide aber nicht bestehen. Also muß Rorkhete weitersuchen.



PR 2207:
Der letzte Gesang
von Frank Borsch

Dieser Band ist wohl noch besser, als sein Vorgänger. Frank Borsch geht in ihm noch wesentlich mehr auf das Volk der Motana ein, beschreibt das Leben dieser Wesen und stellt ihre besonderen Stärken, aber auch

Schwächen vor. Interessant ist zum Beispiel die Art und Weise, wie auf vollkommen natürliche, aber durchaus magisch anmutende Weise das Licht in der Stadt erzeugt wird. Perry wird in diesem Roman von der jüngeren Schwester von Zephyda begleitet, die ihm die Stadt in den Bäumen zeigt. Atlan lernt derweil mit Zephyda zusammen für ein Fest, bei dem die beiden Terraner singen sollen. Perry muß selbst sehen, wo er bleibt, und bittet Lesyde um Hilfe, die ihm aber nicht helfen kann, weil sie selbst nicht über die sängerischen Fähigkeiten dieser Wesen verfügt. Perry hilft ihnen beiden schließlich, indem er eine Flöte bastelt und ihr beibringt, wie man tanzt. Damit erobern sie beide die Herzen der Motana bei einem Fest, das fremdartig, aber durchaus interessant ist und von Frank auf eine Weise beschrieben wird, die wirklich ein Erlebnis ist. Frank verwendet den Frieden dieses Festes und die ergreifende Stimmung der Wesen, um das Idyll in sekundenbruchteilen zu zerstören. Mittlerweile hat nämlich der ehemalige Herrscher des Bergwerks, Raphid-Kybb-Karter, selbst die Macht übernommen und den ehemaligen Herrscher des Planeten getötet. Er erhält den Auftrag, nicht nur die Förderquoten zu steigern, sondern auch noch eine Menge der Motana als Sklaven einzufangen, was die Förderung im Bergwerk wohl endgültig in Frage stellt. Aber vermutlich haben die Herrscher des Schwarms ihre eigenen Probleme mit dem sich verändernden Hyperspektrum. Die Förderung im Bergwerk bringt übrigens ein Gestein zu Tage, das dem Howalgonium ähnlich ist.

Raphid-Kybb-Karter lässt viele der Gefangenen aus dem Bergwerk einfach frei und injiziert ihnen Sender, um herauszufinden, wo sich die Städte der Motana befinden. Anfangs zahlt sich die Strategie nicht aus, weil die Motana die Falle riechen. Aberschließlich dringen die verzweifelten

ehemaligen Gefangenen in den Wald vor und gehen in den Wald von Pardahn. In der Residenz von Pardahn schließlich kommt es zum Showdown. (Wieder einmal ;-)). Die Raunschiffe greifen an und die armen Wesen kämpfen um ihre Existenz. Zephyda wird auf der Flucht schwer verletzt, Lesyde kommt ums Leben und das Volk der Motana wird fast vollständig ausgelöscht, die meisten werden gefangen genommen, aber sehr viele Motana sterben auch.

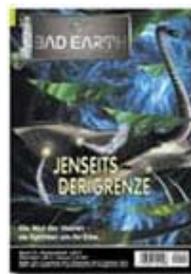
Zum Schluß wird Rorkhete zur Rettung und die beiden Terraner zusammen mit der von Atlan betäubten Zeqhyda, deren letzte Äußerung Haß auf die Terraner war, weil sie ihnen die Schuld daran gab, daß die Residenz von Pardahn gefunden wurde.

Sie verschwinden sozusagen in einem Dimensionsloch. Oder so was. Vielleicht kommt ja jetzt auch noch so was wie Time Tunnel hinzu?

Noch mal abschließend: Der erste Viererblock war durchwachsen, der zweite thematisch etwas irritierend, aber der letzte Doppelband von Frank Borsch weckt Neugier auf mehr. In der Form darf Frank sehr gerne weiterhin das Team bereichern.

SF-Kritik

von Ralf König



Bad Earth Band 10
Jenseits der Grenze
von Manfred Weinland

Mitten in dem Aquakubus stecken unsere Freunde immer noch fest. Wie sie von dort wegkommen wollen, wissen sie immer noch nicht. John wird operiert und soll seine zusätzlichen □Geister□ verlieren, die sich in seinem

Kopf festgesetzt haben. Am Ende beginnt er, zu schreien, und muß feststellen, daß die Geister sich wehren.

Darnok weiß nicht, wie er darauf reagieren soll. Ihm ist eigentlich nur klar, daß er damit die Menschen noch wesentlich mehr gegen sich aufbringt. Aber das wird auch Makulatur, denn Scobee entscheidet, daß Jarvis die Waffe, die sie von Darnok erhalten haben, gegen die Wand einsetzen darf, hinter der John Cloud behandelt wird. Der Schuß geht im wahrsten Sinne des Wortes nach hinten los und bringt unsere Freunde beinahe um. Im letzten Augenblick kann Darnok dazwischen gehen, dem GT die Waffe entreisen und das Schlimmste verhindern.

Dafür versteht er endlich, wo er sich befindet. Sein Magoo

kann die Probleme mit der Sicht in diesem Bereich lösen. Anstatt von Schwärze, können sie plötzlich den Weltraum erkennen. Und einen verschwommenen Fleck, nicht weit von ihnen.

Und dann geht es endlich wieder einmal auf die Erde. Die Telepathin Scobee kann den Kontakt kaum noch aufrecht erhalten. Sie bricht zusammen, verliert den Kontakt und Präsidentin Cuthbert muß von den Ärzten erfahren, daß die Telepathin vermutlich einen angeborenen genetischen Defekt hat, der ihr Ende sein wird. Erschüttert wendet sie sich an den Chef der NCIA, um die Sache mit ihm zu besprechen. Aber Cronenberg ist beschäftigt.

Ein Familienvater hat es schwer in diesen Zeiten. Wie soll er seiner Familie noch eine Zukunft bieten? Brent Carlight kann es vielleicht, denn er ist ein Agent der NCIA. Wovon seine Familie allerdings nichts weiß. Er gehorcht dem Impuls, der ihn, zusammen mit 74 anderen Agenten, dazu zwingt, zu einer lebenden Bombe zu werden. Er verabschiedet sich von seiner Familie und steuert auf das Raumschiff zu, das ganz in der Nähe von Washington wie eine Kathedrale und gleichzeitig wie ein Wolkenkratzer in die Höhe ragt. Mit gemischten Gefühlen betritt er das Schiff und wartet darauf, daß der Countdown abläuft und die Bombe endlich explodiert, ein Ereignis, das an 75 Plätzen zugleich passieren soll und die Invasoren mit einem Schlag aus Amerika vertreiben würde.

Die Königin der Vaaren erhält inzwischen wieder Besuch von dem leuchtenden Objekt, das ihr schon einmal Geheimnisse aus der Vergangenheit erzählte. Diesmal jedoch ist es nicht mehr so einfach. Das Leuchtwesen macht ihr klar, daß sie kein Skrupel mehr haben darf. Nicht einmal, wenn das bedeutet, daß sie mit den anderen Vaaren in den verbotenen Bereich einfliegen muß. Und so begibt sie sich an Bord ihres Flaggschiffes, und fliegt zusammen mit der Flotte in das Zentrum ein.

Darnok enthüllt ein Geheimnis. Sein Magoo ist ein Organ, mit dem er die Zeit in einem bestimmten Bereich beeinflussen kann. Und er eröffnet ihnen, daß sie aus einem bestimmten Grund in dieser Zeit sind. Er hat sie entführt, um ihnen zu zeigen, was Erinjinj sind und sie dazu mit in die Zukunft genommen.

Mit dieser Eigenschaft kann er nun die Umgebung für sie stabilisieren und somit das Objekt in diesem Raum sichtbar machen. Sie fliegen hin und erkennen ein sehr altes Rochenschiff, das im Gegensatz zu den Maschinen der Vaaren nicht aus diese Nanomodulen besteht, sondern aus richtigem Metall. Als sie das Schiff erkunden wollen, werden sie gescannt und bis aufs Mark durchleuchtet. Cloud ist danach nur noch eines klar, nämlich daß er sofort in das Schiff muß, auch wenn seine Freunde das nicht verstehen. Darnok stimmt schließlich zu und überlässt ihm einen Raumanzug. Als er das Schiff verläßt, sind die Vaaren heran

und eröffnen das Feuer. Darnok verliert den Kontakt zu dieser Zeitebene und verschwindet so regelrecht, während Cloud zurückbleibt. Er ist tot. Zumindest denken die GT das.

Auf der Erde muß Brent Carlight feststellen, daß die Außerirdischen reichlich überlegen sind. Sie konfrontieren ihn mit Figures, die er kennt, nämlich seiner Frau und seinem eigenen Kind. Er weiß, daß sie nicht real sind, kann sich der Vision aber kaum entziehen. Und als er sich gar selbst gegenübersteht, erschrickt er vollends. Die Wesen wissen ganz genau Bescheid über das, was er tun will. Und machen ihm klar, daß es keine Rolle spielt. Aber dann explodiert die Bombe und Carlight triumphiert.

Er stirbt, aber Cronenberg bekommt das Feedback. Zumindest würde er es gerne bekommen, aber er wird gestört durch die Präsidentin, die er angesichts dieser Situation allerdings nicht mehr ernst nimmt. Er macht ihr das auch klar, als sie ihn zu sehr nervt. Er läßt sie von einem Soldaten wegführen und konzentriert sich dann wieder auf die Bildverbindung zu dem Schiff in Washington, das sich allerdings nicht verändert hat. Ihm wird klar, daß ihr Anschlag schiefgelaufen ist.

Cuthbert wird inzwischen auch einiges klar, nämlich daß sie eigentlich nichts mehr zu sagen hat. Cronenberg ist gegen sie, der verrückt erscheinende Arzt, der die Telepathin betreute, ist verschwunden und offensichtlich auch gegen sie und plötzlich stellt sich auch noch ihr vertrauter Sid Palmer gegen sie. Vollkommen allein gelassen erkennt sie, daß sie genau da ist, wo Palmer sie haben will. Am Boden.

Und Cloud? Der merkt, daß er noch nicht so ganz tot ist sondern in einem Sessel sitzt. Er erhält die Nachricht, daß er akzeptiert wurde, wozu auch immer und denkt dann, daß er träumt. Er holt das Karnut an Bord des Schiffes, in dem er sich befindet, repariert alle Lecks und kämpft gegen die Flotte der Vaaren, die in diesem Augenblick alle Skrupel über Bord werfen. Das Lichtwesen gibt sich der Königin zu erkennen und befiehlt ihr, aufzugeben aber sie gibt den Befehl zum Angriff auf das alte Schiff, in dem sie ihre Götter vermuten. Sie mag nicht, was sie gesehen hat. Und das Lichtwesen befiehlt ihr immer wieder, aufzugeben.

Als sie es schafft, das alte Schiff in ernsthafte Bedrängnis zu bringen, explodiert das Lichtwesen mit der Bemerkung, daß sie die schlechteste Königin aller Zeite für die Vaaren war. Bedauern explodiert sie mitsamt ihrem Schiff. Und das Rochenschiff ist plötzlich frei. Cloud tauft es auf den Namen RUBIKON und nimmt seine Freunde in Empfang. Langsam wird ihm klar, daß er nicht träumt. Er steuert das Schiff aus dem Kubus und stellt plötzlich fest, daß das Gebilde verschwunden ist. Er vermutet, daß es nicht explodiert ist, sondern sich in Bewegung gesetzt hat und einfach davongeflogen ist.

Damit endet dieser zehnte Band und wird fortgesetzt werden mit Band 11, der die Geschichte von Darnok und seinem Volk enthüllen wird.

Fazit

Nun erfahren wir also näheres über die Motivation des Keelon. Allerdings nicht sehr viel. Er hat die vier also in die Zukunft entführt, um ihnen etwas zu zeigen. Und wie kam er aus der Vergangenheit ausgerechnet in die Zeit der Menschen? Hat er die Erinjinj mitgebracht? Ist er letztendlich schuld an der Invasion der Erde durch die Erinjinj? Fragen über Fragen, die hoffentlich bald beantwortet werden.

Die Nummer 10 ist auf jeden Fall fast so spannend, wie es die Nummer 1 war und bringt die Geschichte endlich weiter. Wir verlassen den Kubus, erfahren näheres über die Erde und dringen nun in die Vergangenheit von Darnok vor. Einem Wesen, das eine besondere Affinität zur Zeit hat. Das könnte wohl noch sehr interessant werden.



Bad Earth Band 11
Architekten der Zeit
Michael Marcus Thurner

Im Inneren der RUBIKON II läuft noch lange nicht alles nach Plan. Die drei GenTec Scobee, Resnick und Jarvis machen sich auf Erkundung in dem Schiff, das ihnen im Inneren des Aquakubus sozusagen zugelaufen ist.

Natürlich gibt das Schiff seine Geheimnisse nicht so einfach preis. Es verschließt sich zwar nicht, ist aber auf andere Weise ein undurchsichtiges Gebilde. Zum Beispiel die Türen, sie scheinen aus Vorhängen aus Energie zu bestehen. Wenn man sie durchschreitet, hat man das Gefühl, einen sehr langen Schritt gemacht zu haben und leidet für Bruchteile von Sekunden unter einer gewissen Orientierungslosigkeit. Auf diese Weise stolpern die drei von einem Raum in den nächsten, während Cloud bei dem außerirdischen zurückbleibt.

Darnok erzählt plötzlich, einigermäßen unerwartet für den Menschen, von seiner Heimat und seiner Vergangenheit, die gleichzeitig die Vergangenheit seines Volkes ist. Am Anfang ist bei seinem Volk das Ei. Nach der Geburt kann die Mutter allenfalls noch einen Blick auf die Eier werfen, die sie geboren hat. Wenn sie denn will. Danach verschwinden die Eier, springen in die Zukunft und erschöpfen damit zunächst einmal alle Energie, die ihr Magoo aufweist. Ein besonders begabtes Ei war das von Darnok, das zehn Jahre in die Zukunft sprang.

Und dort von zwei griesgrämigen Mitgliedern seines Volkes aufgenommen wurde. Er ist Techniker, der Stolz auf das Ei

sich um die Aufzucht reist, nachdem er es dank seiner besonderen Ausstrahlung gefunden hat und natürlich zusammen mit seiner Frau viel Geld kassieren will. Beide verdienen dank ihm gutes Geld, was ihm aber nichts nützt, weil er unter den Launen seiner Eltern leiden muß. Erst viel später erfährt er, warum das so ist. Als seine erste Lebensphase abgeschlossen ist, ist er schon einigermaßen desillusioniert.

Da erscheint ein Zeesta, der ihn auf die Große Reise führen will. Darnok geht mit und lernt daraufhin seine Heimat kennen.

Eine Gruppe junger Keelon, an ihrer Spitze der Zeesta, wandern durch die Welt und lernen. So stellt sich die Ausbildung der jungen Keelon zunächst einmal dar. Anfangs kommen sie kaum mit der Aufgabe zurecht. Sie wandern zwar, aber jeder für sich und erst als sie merken, daß es gemeinsam einfacher geht, ist ihre Zukunft so einigermaßen gesichert. Aber noch haben sie die gefährlichsten Dinge nicht entdeckt.

Wie zum Beispiel die Funktionsweise ihres Magoo.

Aber bevor sie diese erlernen, bringt ihnen der Zeesta viele andere Dinge bei. Tabus, die sie unbedingt beachten müssen, wenn ihr Magoo aktiv wird. Eine schmerzhaft Besonderheit ihres Volkes lernen sie aber schon früher. Die Gruppe besteht zu zwei Dritteln aus Männern. Das eine Drittel Frauen, das übrig bleibt, sucht sich ihre Lebenspartner zumeist in der Gruppe. Darnok hat Glück und wird von Lisee erwählt. Diejenigen, die nicht erwählt werden, mutieren zu verbitterten Junggesellen.

Aber auch für die Erwählten wird es nicht einfacher, denn immerhin ist ihr Schicksal der Tod. Viele Jahre verbringen sie gemeinsam mit dem Partner. Dann werden Kinder gezeugt und das ist der Tod des Mannes. Das ist auch der Grund, warum die Witwe zumeist die Eier nicht mehr sehen will, weil sie dem Nachwuchs die Schuld am Tod des Mannes gibt. Und wenn schließlich die Eier verschwunden sind, dann kommt irgendwann einer der verschmähten in ihr Leben und sie verbringen den Rest ihres Lebens gemeinsam mit der Aufzucht der Jungen. Eine solche Familie von frustrierten war auch die Heimat von Darnok zu Anfang und er beginnt, seine Familie zu verstehen.

Schließlich entdecken sie alle ihr Magoo, außer Darnok. Sie lernen gemeinsam ihren Planeten und seine Gefahren kennen und landen schließlich in einem Bereich ihrer Welt, der besonders aktiv ist. Keelon liegt inmitten einer ganz speziellen Sternkonstellation, beschienen von drei Sonnen, in deren Mitte sich der Planet befindet. Primogender, Akto und Terzenwohl sind die drei Sonnen, die dem Planeten seine Besonderheiten verleihen und ihn einmalig machen. In einer Ebene ist die Macht der Strahlungen besonders aktiv und dort wird endlich das Magoo des Darnok lebendig.

Es trägt ihn 20 Tage in die Vergangenheit, was unglaublich viel für den ersten Sprung ist.

Nur kurze Zeit danach müssen sie sich von ihrem Lehrmeister verabschieden, der ihnen nur noch Empfehlungsschreiben mitgibt.

Erst viele Jahre später trifft Darnok den Zeesta wieder. Und muß erkennen, daß er vom geheimnisvollen Obersten ihres Volkes geführt wurde. Und noch etwas muß er erkennen, was ihn schwer schockiert. Der Oberste ist sein Vater, der fast alle bekannten Tabus gebrochen hat, um eine unglaubliche Katastrophe zu vermeiden, die wohl auf sie zukommen wird. Unter anderem die eines genetischen Experiments, deren Resultat nicht nur Darnok ist, sondern auch sein Bruder, Bodor, den er auf der Großen Reise kennen und hassen gelernt hat. Sie müssen sich zusammnraufen, um der Zukunft ihres Volkes willen. Bodor ist der geborene Anführer und soll der Nachfolger des Obersten werden, während Darnok ein genialer Architekt der Zeit ist und mit seinen Entdeckungen dem Volk eine Chance geben soll.

Lisee und Darnok entdecken, daß der Planet instabil wird, weil auch die Sonnen instabil werden. Das wäre das Ende ihrer Heimat gewesen. Nun erfährt er auch, warum der Kontinent Gol Sperrgebiet ist. Dort leben Keelon aus der Zukunft, die in ihre relative Vergangenheit geflohen sind. Um Widersprüche in der Zeit zu vermeiden, wurde Gol von den anderen Teilen Keelons abgeschottet.

Auf Bodors und seines Vaters betreiben, wurde das Karnut gebaut, mit dem Lisee und Darnok die Sonnen erforschen sollen und nach einer Lösung suchen, die sie niemals finden. Als sie sich entschließen, nach einer Alternative für ihre Heimat zu suchen, brechen beide mit dem Karnut auf und finden leider nichts. Lisee findet aber den Tod, was Darnok an den Rand seiner Kraft führt. Er kehrt gebrochen zurück nach Hause und muß feststellen, daß die Erinjij seine Heimat vernichten. Deshalb ist er in die Vergangenheit gereist, hat Cloud und die drei GenTec aufgenommen und wollte sich an ihnen rächen und ihnen zeigen, was die Erinjij angerichtet haben. Aber Darnok beginnt zu zweifeln.

Bei der Erkundung der RUBIKON II, werden die GenTec getrennt. Einer der Durchgänge scheint sich umgeschaltet zu haben, nachdem Scobee hindurchgegangen ist und so landen die beiden anderen in einem vollkommen anderen Bereich des Schiffes voller merkwürdiger Maschinen. Eine der Maschinen reagiert auf Berührung, saugt den Raum leer und die beiden GenTec in ihr Inneres. Dann verschwindet die Maschine mit den beiden.

Und Scobee bleibt allein mit Cloud bei Darnok in dem unheimlichen Schiff.

Fazit

Eine zu Herzen gehende Geschichte, die MMT da erzählt. So macht Science Fiction, so macht Bad Earth, Spaß.



Bad Earth 12
Planet der Kriege
von Susan Schwartz

Wenn auf einem Planeten zwei Völker leben, die miteinander verwandt sind, aber sich gegenseitig den Lebensraum streitig machen, dann ist das eine Situation, die vielem im Wege steht.

Dies müssen auch die Einwohner einer eher bedeutungslosen Welt erkennen. Zwei Gruppen gibt es, auf der einen Seite die Pandinen, die wohl Skorpionähnlich sind, auf der anderen Seite die Dolmeden, die Spinnenähnlich sind.

Viele der Kämpfe sind aber auch auf Mißverständnisse zurückzuführen. Die Dolmeden finden es zum Beispiel furchtbar, daß ihre Körperpanzerungen von den Pandinen verwendet werden, um daraus Rüstungen herzustellen. Andererseits verwenden die Dolmeden aber auch die Pandinen als Futter für den Nachwuchs, lähmen sie mit ihrem Gift und hängen sie an die Decke, wo sie dann als Vorratslager dienen und der Nachwuchs in sie abgelegt wird, der sie dann bei lebendigem Leib auffrisst. Insgesamt sind beide gleich schlimm.

Die Geschichte beginnt sehr weit in der Vergangenheit, als die beiden Völker noch von Trieben und Instinkten gesteuert übereinander herfallen und sich gegenseitig umbringen. Später treffen wir dann schon wesentlich intelligentere Wesen, die trotzdem nicht schlauer geworden sind. Der Neid aufeinander und die Absicht, die Welt für sich zu beanspruchen, treibt sie immer wieder in die Kämpfe.

Dafür gibt es aber auch Gründe. Anscheinend gibt es ein Urvolk, das vor langer Zeit in einem Krieg sich gegenseitig vernichtet hat und dabei ist auch der Planet selbst wohl schwer in Mitleidenschaft gezogen worden. Ausgedehnte Wüstengebiete werden aufgelockert von Oasenähnlichen Grünzonen, in denen sich die beiden Völker erbittert bekämpfen, um wenigstens überleben zu können. Ein Frieden erscheint in dieser Situation eher aussichtslos.

Auf Seiten der Pandinen kommen eine Jägerin und ein Kämpfer auf die Idee, daß sie sich aus diesem Konflikt auch heraushalten könnten. Es geht die Mär vom gelobten Land und es wäre sicher vernünftig, diesen Konflikt hinter sich zu lassen, um in Frieden weiterleben zu können. Also verschwinden sie. Kurz vor einer gewaltigen Schlacht, in der auch ein Dolmede anfängt, zu zweifeln.

Der Dolmede wird zusammen mit zwei Herrscherweibchen und einem Kampfgenossen in einem Turm von den anderen Einheiten der Dolmeden abgeschnitten. Da die Dolmeden Spinnen sind, können sie in diesem Turm wesentlich besser klettern, als die Pandinen und eine Nacht überstehen sie immerhin so. Leider hat der Kampfkamerad des Dolmeden Zacco einen Giftstachel der Pandinen zu kosten bekommen. Er stirbt, aber zuvor kann er noch eines der Herrscherweibchen begatten. Die andere ist noch kurz vor dem Herrscherstatus. Sie sieht sich zwar eher zu Zacco hingezogen, aber seinen Zweifel, den er plötzlich äußert, kann sie nicht nachvollziehen. Sie werden am anderen Tag von den Truppen in die Wüste getrieben und dort entschließt sich Zacco zur Flucht in die Wüste, um das gelobte Land zu finden.

Nach Tagen in der Wüste, in denen er Gefahren zu bewältigen hatte, findet er eine neuerliche grüne Oase, in der er auf die beiden geflohenen Pandinen trifft. Zwischenzeitlich glaubt er allerdings nicht mehr an das gelobte Land. Die beiden Pandinen nehmen ihn gefangen, töten ihn aber nicht. Im Gegenteil, sie wollen zusammenarbeiten, weil ihnen fernab der Heimat fast nichts anderes übrigbleibt. Aber Zacco will nach Hause, er verweigert deshalb nach einiger Zeit die Zusammenarbeit.

Als die Situation zu eskalieren droht, nähern sich Wesen einer dritten Gruppe. Mischwesen aus beiden Völkern, die aus Genexperimenten hervorgingen. Es gibt das gelobte Land tatsächlich, eine Welt, in der es keinen Krieg zwischen den beiden Völkern und mehr als genug zu Essen gibt. Die Mischwesen kündigen an, die gesamte Welt auf diese Weise umgestalten zu wollen, so daß immer genug für alle zu Essen da sein würde. Dies scheitert zunächst, weil niemand vernünftig werden will, aber auf Dauer schaffen sie es doch, die Vorbehalte beider Völker zu überwinden. Als langsam alle vernünftig werden und erste Ideen aufkommen, das Weltall zu erkunden, taucht plötzlich ein wassergefüllter Würfel in diesem Teil der Galaxis auf und schluckt einfach die Welt der Dolmeden und Pandinen. Das alles wird von Cy beobachtet, dem Wesen, das die Bewußtseine aller Herrscher des CLARON-Bundes beinhaltet. Er ist erschüttert, aber anscheinend ist es nötig, den Auserwählten auf seine neue Aufgabe vorzubereiten.

Fazit

Der Roman an sich überzeugt. Eine tolle Story, die Susan Schwartz da überzeugt. Was könnte also das Problem an der Story sein?

In Band 10 kam die Geschichte, nach dem teilweise eher durchwachsenen Aqua-Kubus Ausflug in Fahrt und mit der RUBIKON wurde ein tolles Gebilde eingeführt. Mit Band 11 haben wir dann die Geschichte von Darnok erfahren, was durchaus noch passend erschien. Aber die Nummer 12 war inhaltlich, um einen alten Spruch mal wieder zu

strapazieren, mehr als flüssig, er war überflüssig. Für die Handlung relevant waren lediglich die letzten zwei Seiten. Klar hat Cy neue Erkenntnisse gewonnen und wir wissen nun selbst auch, daß der Aqua-Kubus von durchaus skrupellosen Wesen gelenkt wird, denen auch ein ganzer Planet eher egal ist. Aber was soll der Roman ausgerechnet an dieser Stelle? Wo er eigentlich die langsam in Fahrt kommende Handlung eher wieder abbremsst? Viel interessanter wäre doch nun ein Bericht über die RUBIKON II und die neuen Geheimnisse, die es da zu entdecken gibt. Und überhaupt ist da ja immer noch die Erde. Nach den Enthüllungen aus der Nummer 11 sind wir da doch noch wesentlich neugieriger geworden. Stattdessen geht es um eine unbedeutende Welt, auf der ein unbedeutender Krieg geführt wird, nur um dann am Schluß zu zeigen, wie schlimm die Besatzer des Aqua-Kubus sind. Das hätte man auch geradliniger erreichen können.

Der Roman an sich war aber, um das noch mal zu wiederholen, durchaus sehr schön zu lesen. Wenn das ein einmaliges □Vergehen□(;-) bleibt, dann ist es zu verzeihen.



Bad Earth 13
Das Komplott der Jay'Nac
von Manfred Weinland

Endlich sind wir wieder an Bord der RUBIKON II, die sich von Aqua-Kubus entfernt. Wirklich versäumt haben wir somit nichts. Zunächst einmal erfahren wir aus der Perspektive von Imre Vereb, dem Kommandanten eines

Erinijj-Späherschiffes namens HAMM, das wir schon aus Band 5 kennen, was sich in dem Raumsektor nach dem Start des Kubus so abspielt. Zunächst einmal sind die Erinijj offensichtlich schockiert, weil sie mit dem Gegner absolut nicht klarkommen, eine Rolle, die die Erinijj so wohl nicht gewohnt sind.

Der Aqua-Kubus ist auch kaum zu verfolgen, genauso wenig wie das merkwürdige Rochenähnliche Schiff, das sie in der Ortung finden können.

Immerhin erfahren wir noch, wie der Aqua-Kubus eine komplette Planetenkonstellation vernichtet, als er einen Planeten in sich aufnimmt. Ein kleiner Rückgriff auf die Erlebnisse in der Nummer 12, die also nicht ganz vergessen ist.

Den Aqua-Kubus soll man verfolgen, das Schiff aber nicht. Das erweist sich als gar nicht so einfach, weil der Kubus erstaunlich schnell ist und weite Sprünge durchführen kann. Aber man kann es wieder lokalisieren. In dem Sonnensystem finden Kämpfe statt zwischen einem Schiff mit der Kennung CLARON und mit unbekannten Schiffen,

die die CLARON vernichten. Der Aqua-Kubus zieht unbeeindruckt weiter. Die HAMM wird beinahe zum Opfer der siegreichen Schiffe, kann sich aber ebenfalls absetzen. Durch den Blindsprung ist allerdings nicht mehr so ganz klar, wohin der Kubus gesprungen ist.

Offensichtlich fürchten sich die Erinjij vor einer unbekanntenen Gefahr und begründen ihr bisheriges gnadenloses Handeln auch genau damit.

Nach dem Verlust der beiden Freunde, wollen die zurückgebliebenen gerne wissen, was mit den GenTec Resnick und Jarvis passiert ist. Das lässt sich aber zunächst nicht klären. Darnok verkündet, daß es ein kleines Problem mit den beiden GenTec gibt, sie sind nämlich zum Tode verurteilt, weil ihr Genmaterial offensichtlich keine besonders gute Qualität hatte. Aber Scobee will, daß die beiden gefunden werden, denn sie denkt nicht ganz zu unrecht, daß sie es wissen sollten, um selbst zu entscheiden, wie sie den Rest ihres Lebens verbringen.

Als Darnok bestätigt und sich bereiterklärt, den beiden zu folgen, wendet sich Scobee an Cloud, um ihm etwas wichtiges zu erklären. Darnok geht durch das Schiffsinterne Transportsystem, das aus den bekannten Energievorhängen besteht, und begibt sich in den Raum, aus dem die beiden GenTec verschwunden sind. Dabei stellt er fest, daß von dem Experiment der beiden anderen Menschen noch eines der anwesenden Behältnisse verschwunden ist und er beschließt, einfach das Risiko einzugehen und einen der anderen Behälter zu berühren. Mit seiner überlegenen Technik glaubt er, nicht von den Anlagen entführt werden zu können.

Scobee eröffnet Cloud inzwischen, daß sie eigentlich kein Ergebnis eines Genexperiments ist sondern eher die Matrix, also die Urmutter aller anderen Scobees. Anscheinend war sie Teil einer Verschwörung, die von Cronenberg initiiert wurde. Er hoffte, auf dem Mars Anlagen zu finden, mit deren Hilfe er die Herrschaft über die Erde würde übernehmen können. Das gelingt aber nicht so einfach. Deshalb startet er ein neues Experiment mit geklonten Supermenschen, die in seinem Sinne agieren würden. Die Herrschaft über diese sollte Scobee, die Matrix, übernehmen. Sie ist gleichzeitig die Freundin des NCIA-Chefs und da es auch noch eine telepathische Verbindung zur Erde gibt, kann sie seinen Befehlen nicht widerstehen. Er hat sie vollkommen unter Kontrolle.

Die Präsidentin der Erde weiß noch nicht, daß sie eigentlich kurz vor der Entmachtung steht. Cloud hält das alles für Irrwitz. Aber die derzeitige Situation auf der Erde, die ja den beiden gar nicht bekannt ist und sich ohnehin in der Vergangenheit befindet, erscheint ihm doch eher alles denkbar.

Darnok begibt sich inzwischen in große Gefahr. Seine Technik kann nicht so ganz verhindern, daß er in das Transportsystem gezogen wird und nur das Eingreifen von Cloud über die Schiffssteuerung, verhindert, daß auch er verschwindet.

Dafür finden sie die Überlebenden eines Kampfes in einem Sonnensystem. Sie entpuppen sich als Wesen namens Cy und Algorian, die die Wesen, obwohl sie den Menschen sehr ähneln, als freundlich akzeptieren. Sie erzählen von ihrem Ausflug zu den Jay'Nac, der so gar nicht das brachte, was sie sich erhofft hatten. Anstatt Hilfe gegen die Erinjij zu finden, stolpern sie in eine Falle und müssen erkennen, daß die Jay'Nac eventuell noch gefährlicher sind, als die Erinjij. Sie haben originalgetreue Kopien aller sieben Herrscher des CLARON-Bundes angefertigt und brauchen nun nur noch die Bewußtseine, um die geklonten Herrschergestalten zu vervollständigen, dann können sie ersetzt werden und damit wäre der gesamte Bund mit einem Schlag erobert, wenn es gelingt, die originalen Herrscher gegen die geklonten auszutauschen.

Und es gelingt den Jay'Nac auch, die Bewußtseine aus Cy zu kopieren. Sie bitten nun die Besatzung der RUBIKON II, sie nach Hause zu bringen, um ihr Volk zu warnen. Darnok erklärt sich dazu bereit und macht mit den beiden Menschen einen Treffpunkt im Sonnensystem aus, da die beiden ihre Heimat sehen wollen. Sie trennen sich und machen sich in zwei verschiedene Richtungen auf den Weg.

Erwähnenswert ist auch noch, daß sich die Energievorhänge, die den Transport im Schiff sicherstellten, in Nichts aufgelöst haben und nun die Gänge direkt benutzt werden müssen. Das ist insofern ein Problem, als die RUBIKON II von innen wesentlich größer erscheint, als von außen. Cloud versucht immer noch, das Schiff vollständig unter seine Kontrolle zu bekommen und muß immer wieder sehr darum kämpfen, seine Verbindungen mit dem Schiff enden zumeist damit, daß er heißhungrig und müde aus dem Sarkophag kommt. Darnok lässt ihnen immerhin einen Plan da, der das Schiff vollständig darstellt. Diesen Plan ließ er von einigen seiner technischen Gadgets erstellen.

Fazit

Schon besser, wir sind wieder auf dem richtigen Weg, nämlich zum einen das Schiff kennen und beherrschen zu lernen, was sicher noch eine ganze Weile dauern wird. Und zum anderen auf dem Weg ins Sonnensystem, um die Geheimnisse dieser neuen Erde zu erfahren. Darüber hinaus erfahren wir interessante Details von den Jay'Nac, die offensichtlich wenig vertrauenerweckend sind. Das geht schon in die richtige Richtung und der Roman war sehr spannend erzählt. Aber irgendwie fehlt noch irgendwas, dafür, daß wir ganz am Anfang stehen, dauert es für meinen Geschmack viel zu lange, bis wirklich etwas passiert. Das alles ist irgendwo spannend und interessant, aber es fehlt

noch eine Zielsetzung, die einen so richtig bei der Stange hält. Daran sollte Manfred noch arbeiten.



Bad Earth Band 14:
Rückkehr ins Sonnensystem
von Michael Marcus Thurner

Am Anfang steht die Rückkehr in das Sonnensystem, so heißt ja auch der Roman. Auf dem Weg dorthin stoßen die beiden letzten

Besatzungsmitglieder der RUBIKON II allerdings auf Schwierigkeiten in der

Oortschen Wolke. Offensichtlich sind die Menschen in dieser sehr aktiv, John Cloud stellt dank der Systeme des Schiffes fest, daß die Oortsche Wolke unerklärliche Bereiche enthält, in denen es nichts gibt. Nichts im Sinne von gar nichts, nicht einmal Staub, nur reines, leeres Vakuum, was im Weltall nun alles andere als normal ist.

Wie diese Zonen des Nichts entstanden sind, ist nicht so ganz klar. Zumindest noch nicht. Auf seiner Reise durch die Oortsche Wolke, die wie eine Art natürlicher Barriere wirkt, durch die man nur schwer hindurchfliegen kann, findet er ein merkwürdiges Fort, das er allerdings leider nicht näher erkunden kann. Bevor er dieses kann, tauchen nämlich die Erinjij auf und dringen in dieses Fort ein. Anscheinend haben sie aber keinerlei Interesse an diesen Raumforts und sprengen dasselbe folgerichtig in die Luft. Mit dem Ergebnis, das hinterher nichts mehr übrig bleibt von Materie in diesem Bereich und somit erklärt sich auch, wie es zu diesen Materielosen Bereichen kommt.

Nettes Detail am Rande ist die kleine Info, die Michael in seinem Roman gibt. Er läßt die RUBIKON II einen Bericht erstellen, der dann auf 64 Seiten zusammengefasst mit tollem Titelbild präsentiert wird und den folgenden Untertitel trägt: □Die Schranke im All □in der Oortschen Wolke lauert der Tod□ Nun wissen wir also auch, wie der Untertitel im Expose lautete, in echt lautete er nämlich anders ;-).

Zugleich lernt Cloud die Beherrschung der RUBIKON II. Das Schiff fordert ihn immer wieder heraus und zeigt ihm am Schluß, daß nicht etwa er das Schiff beherrscht, sondern daß es genau umgekehrt ist, das Schiff beherrscht ihn. Mit dem Ergebnis, daß am Ende die beiden Menschen weiter entfernt von der Erde sind, als jemals zuvor. Das Schiff zeigt John ganz klar seine Grenzen auf. Aber dann greift Scobee ein, indem sie einfach nur seine Hand drückt. Er spürt, daß er nicht alleine ist und schafft es, das fremde Bewußtsein, daß ihn plötzlich beherrscht, zurückzudrängen und in einen Winkel des Schiffsbewußtseins zurückzudrängen. Das Bewußtsein scheint nicht so stark zu sein, wie er dachte, es gibt doch sehr schnell auf, als er wirklich energisch zurückschlägt und plötzlich sitzt er fester im Sattel, als

jemals zuvor.

Sie sind zwar etwas spät dran, aber John will so schnell wie möglich zum Treffpunkt mit Darnok weiterfliegen. Sie lassen die Oortsche Wolke hinter sich und nähern sich dem Sonnensystem an.

Fazit

Der österreichische Autor Michael Marcus Thurner hat es in den letzten drei Romanen geschafft, zu einem der besten Autoren in dieser Serie zu werden. Kritiker könnten nun sagen, daß das teilweise auch gar nicht so schwer war. Teilweise stimmt das, aber trotzdem steht die Leistung des Nachwuchsautors als etwas besonderes da, nicht nur in dem ersten Doppelband, sondern auch in der Lebensgeschichte Darnoks, die ein außergewöhnliches Volk beschreibt.

In Band 14 ist er nicht ganz so überragend, aber trotzdem ist die Geschichte noch mehr als lesbar. Das Thema wirkt zwar etwas gestreckt, immerhin geht es nur darum, durch die Oortsche Wolke zu fliegen. Immerhin lockert der Kampf des Terraners mit dem Schiffsbewußtsein die quälende Reise etwas auf und langsam nähern wir uns der Erde. Es wird auch Zeit, die Geschichte gewinnt zwar an Fahrt, aber solche Romane verzögern eher. Die nächsten Geschichten werden aber sicher interessant werden, endlich werden wir erfahren, was aus der Erde so geworden ist, was die Menschen nach all den Jahren machen und präsentiert wird das alles von Manfred zusammen mit Susan Schwartz. Wir sind gespannt.

Classics

[aus INTERCOM-Ausgabe Nr.12 vom 01.12.1996]

Denkwürdige Textstellen

notiert und kommentiert von Stefan Manske

1700: MÖBIUS von Robert Feldhoff:

Charon besaß keine Sonne. Deshalb schien es kein Wunder zu sein, wenn kein Sonnenlicht den Grund erreichte. (S. 23) - Welcher Blödmann hatte denn damit gerechnet?

1704: ZWISCHEN DEN FRONTEN von Arndt Ellmer:

"Wir würden euch gern helfen, aber ich denke, daß wir dazu nicht in der Lage sind", sagte Nadja. "Wenn du uns brauchst, hier sind wir." (S. 34) - Zu allem bereit, aber zu nichts zu gebrauchen.

... jetzt machte sie sich auf, um für ihn die Kohlen aus dem Feuer zu holen. (S. 52) - Währenddessen saß er auf glühenden Kastanien.

... er bekam Probleme mit dem Gleichgewicht. Ein Absturz führte unweigerlich zum Tod oder wenigstens zu schweren Verletzungen. (S. 55) - Eine absolut schlüssige Behauptung oder wenigstens nur ein bißchen idiotisch.

"Fahrig wanderten seine Blicke hin und her. Längst brannten sie ihn vom angestregten Schauen..." (S. 55) - Schau mir in die Blicke, Kleines!

1707: ANGRIFF DER ABRUSE von Robert Feldhoff

Ein Servorobot reichte heiße Getränke - denen niemand Beachtung schenkte. (S. 49) - Welcher Trottel hat den denn programmiert?

"Sperrfeuer streuen!" kommandierte Rhodan. (S. 51) - Wer das mal mit Zielfeuer probiert hat, weiß die zwingende Logik eines solchen Befehls zu schätzen.

1708: GEHEIMSACHE GENDER von Robert Feldhoff

... mit traumwandlerischer Sicherheit schlug er zu Fuß eine Richtung ein, die sich in nichts von allen anderen Richtungen unterschied. (S. 62) - Naja, vielleicht mit Ausnahme der Richtung, oder?

1713: IM BANN DER ABRUSE von Susan Schwartz

Mila und Nadja berichteten abwechselnd über die bisherigen Vorgänge, ebenso, daß ihrer Ansicht nach die Schäden bis in spätestens zwei Tagen, von heute an gerechnet, behoben waren. (S. 53) - Ja klar, und von nächster Woche an gerechnet wären sie frühestens seit fünf Tagen fertig!

1714: DIE BEAUSOLEILS von Ernst Vlcek

Joseph hatte gute Argumente, so daß es ihnen gestattet wurde, den Shift im Park zu parken. (S. 28) - Vermutliches Argument Nr. 1: die Bezeichnung "Park".

"Feuer!" befahl Perry Rhodan in diesem Moment. "Aber gut dosiert. Wir wollen den Diamant nicht vernichten. Er soll nur manövrierunfähig geschossen werden. Denkt daran!" (S. 63) - Die Kanoniere hatten gewohnt schnell reagiert und blickten jetzt etwas verlegen zu Boden...

1729: KRISTALLBRAND von H. G. Francis

Die Abruse hatte überraschend eine neue Waffe eingesetzt und damit alle überrascht. (S. 48) - Nein, wie gemein! Darf die das?

PR 1800: ZEITRAFFER von Robert Feldhoff

Der Verlust der POLAMYD bedeutet - aus Chronistensicht gesehen - den Wendepunkt in einer längere Zeit dauernden Kette von Selbstzufriedenheit und Siegetum. (S. 8) - Eine Zeit dauernde Kette mit Wendepunkten??? Wenn das mal nicht wieder ein Möbiusband ist!

Im Transmitterraum der POLAMYD gaben sich Experten und helle Köpfe die sprichwörtliche Klinke in die Hand. (S. 10) - Aussch! Wenn Köpfe sich die Klinke in die Hand geben - das muß doch furchtbar wehtun.

Rings um die Baustelle erstreckten sich brachliegende Felder, die in der Vergangenheit einmal bewirtschaftet worden waren. Aber Ackerbau war außer Mode, die reichen Bürger der Stadt vertrieben sich heutzutage ihre Freizeit anders. (S. 35) - Ja, damals! Da konnte man noch Eindruck schinden mit Sätzen wie: "Meine Hobbies sind Golf spielen, Rolls Royce fahren und Ackerbau!"

An diesem Ort entstand die künftige Zentrale des terranischen Liga-Dienstes. Das, was jetzt noch ein bodenloses Loch war, würde in Zukunft den Namen Tower tragen. (S. 35) - Ein Loch namens Turm?

Sie verspürte ein quälendes Gefühl, in jeder Richtung gegen eine Wand zu laufen, sich in einem Teufelskreis zu befinden, ... (S. 40) - Na bitte, endlich mal ein anschauliches Beispiel für die Quadratur des Kreises!

Der andere schlug die Beine übereinander. Man konnte es sehen, wenn man unter die Schreibtischplatte lugte. (S. 48) - Aber welcher seriöse Gesprächspartner tut das schon?

Der Mann war breit wie ein sprichwörtlicher Schrank. (S. 50) - Sag bloß, im Jahr 1286 NGZ gibt's keine Schränke mehr?

Der LFT-Kommissar erhob sich in einer kraftvollen Bewegung. Ihr wurde drastisch bewußt, was zwei Meter Größe bei einem Mann wie ihm bedeuten konnten. (S. 55) - Nämlich? Ein Mordsgeschlechtsteil etwa? ("Für andere ist es die längste Praline der Welt...")

1801: DIE HERREACH von Robert Feldhoff

Wer sein Leben als Nomade verbrachte, der wurde nicht auf Dauer seßhaft. (S. 17) - Eine in sich schlüssige Aussage, an der wohl selbst Atlans Extrasinn nichts auszusetzen hätte.

In der Mitte der Siedlung lag die Hütte des Königs. Ankelviieg drang in die Hütte ein. Ich weiß genau, daß er damals lange Zeit mit König Kirk sprach. Die beiden unterhielten sich glänzend, so hieß es, aber keiner weiß, worüber. Jedenfalls, am Ende der Unterhaltung brachte Ankelviieg den König der Herrach und alle, die mit ihm in der Hütte lebten, um. (S. 26) - Es geht doch nichts über eine gepflegte Konversation!

Viele tausend, vielleicht gar zehntausend glimmernde Punkte bewegten sich auf langsamen Bahnen durch die Luft. (S. 51 f.) - Naja, sooo viele sind zehn nun auch wieder nicht!

1802: STIEFKINDER DER SONNE von Hubert Haensel

"Ich gehöre zu den Leuten, die auch über ihren eigenen Schatten springen können, ohne gleich daran zu zerbrechen", sagte Khan. (S. 16) - Keine allzu schwere Übung, oder?

Für einen Moment bedauerte [Khan], ausgerechnet Bruno Drenderbaum mit der Jagd nach den Reportern beauftragt zu haben. Der Empath hätte ihm sagen können, was die Eingeborenen fühlten. (S. 53) - Eben, du Depp!

Godar war wißbegierig und zweifellos hochintelligent - aber eben auch mächtig verwirrt von den Ereignissen, die über die Welt hereingebrochen waren. "Wie weit ist deine Welt entfernt?" wollte er zum wiederholten Mal wissen. "Wie viele Tagesreisen?" (S. 58) - Dafür, daß der Herreach Godar noch gar nicht weiß, was ein Tag ist, ist seine Frage zweifellos hochintelligent...

1803: DER RIESE SCHIMBAA von Hubert Haensel

Das Hologramm hatte die Brillanz einer syntronisch nachbearbeiteten Studioaufnahme, vermittelte zugleich aber auch das Flair des Augenblicks. (S. 8) - Ja, was denn nun...?

Eine massige Gestalt, dennoch seltsam unwirklich, transparent wie die Körper der Eingeborenen. Oder sogar durchscheinend. (S. 10) - "Transparent" und "durchscheinend": zwei Worte, eine Bedeutung = null Sinn.

Sibyll hatte ihn angestoßen, sie war ihm ins Wort gefallen. Nur die Behauptung, er sei ein Prophet Kummerogs, ein Wegbereiter, hatte sie ihm gelassen. Das war weibliche Sentimentalität. Niemandem wehtun; sich durchmogeln, statt Tatsachen zu schaffen. (S. 23) - Ganz genau! So sind sie, die Frauen!

Gia war eine liebenswerte, alternde Dame von 130 Jahren, mit bereits gebeugter Haltung und das Haar schon angegraut. (S. 25) - Was den Prozeß des permanenten Alterns betrifft: Diese Eigenschaft teilt Gia mit (fast!) allen übrigen organischen Existenzformen des Universums.

1804: KAMPF UMS ÜBERLEBEN von Arndt Ellmer

Gobert ließ die Tür auffahren und trat in den Korridor hinaus. Von seinem Büro bis zur Quarantäne-Station mochten es knapp dreißig Meter sein. Ausgemessen hatte er es noch nie. (S. 8) - Warum auch?

Kallia Nedrun war gesund wie jeder andere Mensch. (S. 9) - Kennste einen, kennste alle, gell!?

Er hätte jedem Herreach einen Aufpasser zur Seite stellen müssen, und das war bei einem Volk von hundertfünfundvierzig Millionen Individuen unmöglich. Die damit in Zusammenhang stehenden logistischen Probleme ließen sich in so kurzer Zeit nicht lösen. (S. 10) - Au Backe: Was wäre wohl passiert, hätte genügend Zeit zur Verfügung gestanden...?

Rhodan würdigte ihn keiner Antwort, und der LFT-Kommissar blieb stehen. Du hast ja so recht, dachte er. Mehr Fehler konnte ich in dieser Situation wirklich nicht machen. Aber dazu bin ich nun mal der Entscheidungsträger vor Ort. (S. 64) - "Dazu"? Wozu? Zum Fehlermachen?

1805: ARSENAL DER MACHT von Peter Terrid

Wieder schimpfte er leise vor sich hin. Das änderte zwar nichts an den unerfreulichen Gegebenheiten, hob aber wenigstens seine Stimmung, wenn er sich und seinem Ärger Luft machte. (S. 35) - Von wegen: "Ich und mein Magnum". - Ich und mein Ärger...!

Aber das hier sah nicht nur harmlos aus - ein bißchen unappetitlich vielleicht -, es war allem Anschein nach auch harmlos. (S. 36) - Das hier sieht nicht nur doppelt-gemoppelt aus - ein bißchen dümmlich vielleicht -, das ist allem Anschein nach auch doppelt-gemoppelt.

Nichts war zu sehen, nur die metallenen Wände, alle rauchgeschwärzt und verrußt. (S. 56) - Rauchgeschwärzt und verrußt - das ist bitter! Wäre doch bloß eins von beiden schon schlimm genug!

1806: DER MUTANT DER CANTRELL von Peter Griese

Ihm wurde erneut schwindlig. Es klang alles so unwahrscheinlich, daß er immer wieder den Kopf schütteln mußte. (S. 39) - Nicht gerade das beste Rezept gegen Schwindelgefühle!

1807: DIE HAUT DES BÖSEN von H. G. Francis

Nicht nur die Zivilisation der Herreach brach zusammen, sondern die Bewohner der Welt selbst auch! (S. 14) - Ein Unglück kommt selten allein...

Roboter dieser Klasse waren Kampfmaschinen, die als besonders reaktionsschnell galten. Sie hatten nur einen Fehler: Ihr Kommunikationssystem war ungewöhnlich träge. Wurde es in außergewöhnlicher Weise gefordert, war es vorbei mit der Schnelligkeit der Bewegungen. (S. 55) - Nein, sind die süß!

Doch Kummerog war eiskalt und absolut skrupellos. Er sprengte die PRETTY PLAID mit ihrer Besatzung in die Luft! (S. 65) - Äääh - und das im luftleeren Weltraum...?

1808: LANDUNG AUF LAFAYETTE von Susan Schwartz

Er hielt dem Jungen den Rucksack hin. "Hier, box mal so kräftig du kannst dagegen." Pepe gehorchte und machte ein verdutztes Gesicht. "Weich und trotzdem unnachgiebig!" Joseph lachte. "Das ist Joseph Broussards Spezialverpackung - da geht absolut nichts durch! Geeignet für das Wertvollste und Unentbehrlichste eines Mannes, der so lebt wie ich." "Und was ist das?" "Na, rate mal." (S. 39) - Öööh - Rasierschaum vielleicht...? Anti-Schuppen-Shampoo? Elektrischer Eierkocher? Filofax? Gummipuppe? Zahnseide? - Na los, raus damit, Joseph! Ich komm nicht drauf.

Joseph Broussard verharrte im Schritt und drehte sich zu dem Jungen um. (S. 66) - Verharrte oder verhärtete, Susan? Da fällt mir ein: Lieber einen sitzen haben und nicht stehen können als umgekehrt.

1809: HETZJAGD DURCH DEN HYPERRAUM von Horst Hoffmann

Sie hofften, nach der hier zu verbüßenden Strafe als freie Männer und Frauen ins Kristallimperium heimkehren und eine neue Heimat finden zu können. (S. 9) - Eine Heimat reicht euch Halunken wohl nicht, wie?

Sobald sich die Schinder von dem erholt hatten, was sie diesmal entweder nur in Todespanik versetzt hatte oder tatsächlich umbrachte... (S. 11) - Die Erholungschancen für tatsächlich Umgebrachte schätze ich als äußerst gering ein...

Die GILGAMESCH stand an exakt der Position, die mir angegeben worden war: am Rand des Solsystems,... (S. 20) - Also ich kann mir exaktere Positionsangaben vorstellen.

Ein ausgesprochener Wunsch genügte, und Merlin, der Zentralsyntron des gleichnamigen Segments sowie des gesamten Schiffes, fügte zusammen, was zusammengehörte. (S. 21) - Hierbei handelt es sich um die sogenannte Willy-Brandt-Funktion.

Mit etwas mehr Aufmerksamkeit, sei es von seiten der LFT, des Forums Raglund und auch des Kristallimperiums, hätte man einige, vielleicht mehrere Tage früher gemerkt, was da plötzlich vor sich ging. (S. 24) - Hey, "einige" Tage sind vielleicht "mehrere" Tage!?

Wir jagten ihnen bereits im Normalraum davon. Und als sie wie wild zu feuern begannen, verfehlten uns ihre Salven oder erreichten uns überhaupt nicht mehr. (S. 63) - So oder so - völlig egal! Hauptsache ist doch, sie haben euch nicht getroffen, gell!?

1810: DER WEG NACH CAMELOT von Arndt Ellmer

An vierzig verschiedenen Stellen zerpflückten die Männer und Frauen das Iglerschiff, wie man bestimmte Blumen aus

einer bunt bewachsenen Wiese pflückte. (S. 39) - Was denn: Händchen haltend und mit einem verliebten Grinsen im Gesicht?

1811: KONFERENZ DER GALAKTIKER von H. G. Francis

Die Männer und Frauen befanden sich ausnahmslos in bester psychischer Verfassung. Sie galten als hart, kalt und nahezu emotionslos... (S. 21) - Danke, mir geht's auch blendend!

Eine Assistentin kam mit einer langen Liste von Namen zur Ersten Terranerin, um ihr mitzuteilen, welche Delegierten noch ein persönliches Gespräch mit ihr zu wünschen führten. (S. 30) - Gespräche, die zu Wünschen führten - herzlichen Glühstrumpf!

1812: CAMELOT von Ernst Vlcek

Die schnurgeraden energetischen Förderbänder, durch die die einzelnen Gebäude miteinander verbunden waren, durchzogen in mindestens zwanzig Metern Höhe den Himmel und unterteilten ihn in ein geometrisches Netzwerk von Quadraten. Luftgefährte oder Bodenfahrzeuge sah man dagegen im Luftraum von Port Arthur keine. (S. 18) - Und falls man doch mal Bodenfahrzeuge im Luftraum sieht, sollte man sich vielleicht überlegen, zum Augenarzt zu gehen oder das Trinken ganz aufzugeben.

"Habe ich einen Heißhunger", sagte er mit seltsamer Betonung. "Ich kann nicht genug Nahrung zu mir nehmen - und werde doch nicht satt." (S. 68) - Mmh, tja, wer nicht genug isst, wird halt nicht satt.

1813: DIE MÖRDER VON BRÖHNDER von Peter Griese

"Komisch", meinte Perry Rhodan. "Ich weiß genau, daß ich dieses Ei noch nie in meinem Leben gesehen habe. Und doch kommt es mir irgendwie vertraut vor. Als ob es mein Freund wäre." (S. 62) - Na klar, lieber ein paar Eier im Kühlschrank als gar keine Freunde!

Aus dem Perry-Rhodan-Computer:

Oh, Alaska, was bist du für eine arme Haut! Oder sollte ich besser sagen: "Was steckst du in für einer armen Haut"? - Wie wär's mit: "In was für einer armen Haut steckst du"?

1814: UNTER DEM GALORNENSTERN von Robert Feldhoff

Der Fremde befand sich in mehr als hundert Metern Distanz! Mir wurde klar, daß man die Klopfgeräusche von Rechts wegen gar nicht hören konnte. (S. 39) - "Geräusche hören verboten. Exposé-Redakteure haften für ihre relativ Unsterblichen."

Wir hatten gerade Zeit, uns eine Höhle zu suchen. (...) Wir waren bis auf die Haut durchnäßt, hatten unzählige kleine Wunden am Körper, und in der Nacht würde es bitterkalt. Also ging's ein letztes Mal in den Regen hinaus. Wir suchten Geröll zusammen, verschlossen den Höhleneingang, notdürftig und von innen natürlich. (S. 49) - Natürlich - von außen wär's ein bißchen blöd!

1818: TESTFALL LAFAYETTE von H. G. Francis

War es der Geruch, der die Gazkar munter machte und sie veranlaßte, sich totzustellen, so, wie es ihr Gefangener zur Zeit tat? (S. 40) - Was versteht H. G. Francis wohl unter einem munteren Beisammensein?

Joseph betrat eines der Häuser und fand das Innere so vor, als sei der Hausherr gerade erst vor Minuten gegangen. Der Wohnraum war unaufgeräumt. Das Bett sah zerwühlt aus. Auf dem Tisch standen drei halbvolle Gläser und zwei Teller mit Nahrungsresten. Schmutz, Durcheinander, Abfälle. (S. 41) - Bitte nicht von Dir auf andere schließen, H. G. Francis!

1819: EINE LADUNG VIVOC von Arndt Ellmer

Der Arkonide blieb stehen und lauschte. Die Alazar unterhielten sich mit dünnen, hellen Stimmen in einer Art Singsang. Atlans fotografisches Gedächtnis identifizierte die Sprache sofort. (S. 52) - "Kennen Sie zufällig diesen Song: 'La-le-lu, nur der Mann im Mond...?'" "Wenn Sie mir vielleicht ein Foto zeigen könnten..."

1821: INVASION DER IGELSCHIFFE von Peter Terrid

Aus dem Perry-Rhodan-Computer:

"[Der Ertruser Elgor Ritz] ist gutmütig und kann eigentlich keiner Fliege ein Haar krümmen, denn er verabscheut Gewalt." - Das ist kein Argument: Selbst der größte Brutalo würde Schwierigkeiten haben, einer Fliege ein Haar zu krümmen! (Hier wurden nämlich zwei Redensarten miteinander vermengt: "keiner Fliege etwas zuleide tun" und "niemandem ein Haar krümmen".)

1822: DIE NEUE HAUT von Ernst Vicek

(...) sagte Atlan. "Aber ich fürchte, daß die Tolkander jeden Planeten der Milchstraße in ihren Besitz bringen können, wenn sie es unbedingt darauf anlegen. Und ich meine es, wie ich es sage: *jeden!* Vielleicht mit Ausnahme Terras..." (S. 42) - Und Atlans Logiksender krümmt sich vor Lachen. Das meine ich jetzt wortwörtlich: er *krümmt sich!* Das heißt, wenn ich's mir recht überlege...

1823: REGENTEN DER TRÄUME von Robert Feldhoff

Das Wesen winkte uns in den Raum, berührte einen Lichtschalter, kippte an einem Sensorbord mehrere Hebel.

(S. 12) - Ein Sensorbord mit Kipphebeln ist ungefähr so funktionell wie ein Elektroherd mit Gasflamme.

1824: ZENTRUM DER ZENTRIFAAL von Hubert Haensel

Der Schwebegleiter tauchte ein in die Straßenschluchten der Hauptstadt, die mich an das New York des ausgedehnten zwanzigsten Jahrhunderts erinnerte. (S. 16) - Na, soo viel länger als die anderen Jahrhunderte war das zwanzigste wohl auch nicht! ("Ausgedehnten" statt "ausgehenden" - ein Setzer mit Aussetzer?)

Der Gleiter raste mitten hinein ins Verderben. Wer immer behauptet, man sehe vor dem Tod das ganze Leben wie im Zeitraffer vor sich, er hat unrecht. Ich spürte nur eine grenzenlose Leere - und Enttäuschung darüber, daß unsere Erde derart banal sein sollte. (S. 18) - Bully, du alter Nestbeschmutzer! ("Unsere Erde" statt "unser Ende" - könnte auch an Huberts Korrekturprogramm liegen.)

1826: DIE SCHROTTSAMMLER von Peter Griese

Wir bewegten uns durch den Hauptkorridor in Richtung Bugsektion. Dort mußte sich das befinden, was ich üblicherweise als Kommandozentrale bezeichnete. (S. 58) - Die Bordkneipe? Der Saunaclub? - Alaska: "Wenn ihr mich sucht, ich bin in der Kommandozentrale!" Alaska tritt ab, allgemeine Heiterkeit bricht aus.

1827: FLUCHT DURCH BRÖHNDER von Peter Griese und Robert Feldhoff

In dieser Zeit taten Lanagh und Scheep einen wahren Wachstumsschub. Sie stopften alles an Nahrung in sich hinein, was die THOREGON VIER ausspuckte (...). Ich selbst vertilgte noch einmal dieselben Mengen. (S. 63) - Also all das, was Lanagh und Scheep ausspuckten oder sonstwie absonderten. Oder wie, oder was?

1829: UNTERNEHMEN HUMANIDROM von H. G. Francis

"Es geht zu Ende mit ihm. Wir können ihn nicht mehr lange am Leben erhalten." "Wie lange noch?" Höllwils zuckte mit den Achseln. "Ein Alaza ist keine Uhr, bei der man sagen kann, wann sie stehenbleibt..." (S. 47) - "Schau doch bitte mal auf Deine Uhr. In fünf Minuten sind die Eier gut." "Tut mir leid, geht nicht: Meine Uhr bleibt in zwei Minuten stehen..."

DORGON

Lieber Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

es ist soweit! Es geht weiter! In den ersten Januartagen wird Heft 100 "Das Quarterium" erscheinen. Der Roman stammt aus der Feder von Ralf König und meiner Wenigkeit. In Überlänge (ca. 1,5 Perry Rhodan Hefte) wird die Geschichte des Quarterium in einem Zeitraffer über sechs Jahre hinweg beleuchtet werden. Da wir gerne uns nach der originalen Perry Rhodan Serie richten, möchten wir auch in dieser Ausgabe eine Leseprobe veröffentlichen.

Die **Hauptpersonen** des Romans sind:

Imperatore de la Siniestro - Der alte Spanier wird zum Kaiser gekrönt

Aurec - Der Saggittone hat an Einfluß verloren

Gal Arn und **Jonathan Andrews** - Die beiden Ritter der Tiefe besuchen die Galaxis Shagor

Elyn - Eine Auserwählte vom Volk der Alysker

Stewart Landry - Der Agent befindet sich in geheimer Mission in Cartwheel

Rosan Orbanashol-Nordment Jan Scorbit - Die Leiter der USO in Cartwheel sehen die Gefahr des Viererbundes

Cauthon Despair Leticron - Die beiden Söhne des Chaos verteilen die Macht in Cartwheel neu

Die Einleitung

Im Jahre 1298 NGZ gelingt es den vereinten Kräften der Terraner, Saggittonen und ihrer Alliierten, den gefürchteten SONNENHAMMER zu vernichten und somit MODRORs Invasionsplänen vorerst ein Ende zu setzen.

Die große Gefahr durch die finstere Entität scheint gebannt - in der Milchstraße und Cartwheel gewinnen andere Geschehnisse an Bedeutung. Der Marquese de la Siniestro leitet die föderalistische Insel mit schier endloser Popularität.

Doch nicht alles ist so harmonisch, wie es nach außen hin scheint. Noch ahnen die Terraner unter Perry Rhodan und die Saggittonen unter Aurec nichts von den bevorstehenden Ereignissen. Noch weiß Alaska Saedelaere nichts von seiner Odyssee.

In Cartwheel wird sich vieles verändern, denn die Söhne des Chaos schlafen nicht.

Aus der hoffnungsvollen Allianz der Völker wird ein Reich

des Schreckens und des Terros. Ein neues, kraftvolles Imperium wird sich einen Namen machen. Einen Namen, den niemand mehr vergessen wird... DAS QUARTERIUM...

Die Leseprobe

Der Sieg wurde teuer erkaufte. Millionen hatten den Tod gefunden. Um welchen Preis? Er blickte trübsinnig aus dem Fenster seines Arbeitszimmers. Das Wetter auf Siniestro glich seiner Stimmung. Trist, grau und regnerisch.

Er dachte zurück an die unbeschwerte Zeit in seinem Schloß. Isabella, seine wunderschöne Frau. Diese Kostbarkeit hatte er zerstört, ihre Liebe ungenügend erwidert und ihr Leben zu einer Hölle gemacht. Damit hatte er das Wichtigste in seinem Leben vernichtet. Als alter, verbitterter Marquese hatte er seine Tage gefristet, bis die Außerirdischen ihn entführt und zu Studienzwecken untersucht hatten.

Und damit hatte sein eigentliches Leben erst begonnen. Heraus aus dem finsternen 18. Jahrhundert der Menschheit, hinein in das 13. Jahrhundert Neuer Galaktischer Zeitrechnung. Da er einmalig gewesen war und fortan sich zu recht als ältester Mensch Terras bezeichnen konnte, stieg seine Popularität ins grenzenlose. Es war ihm der Aufstieg zum bedeutenden Politiker in Cartwheel geschafft. Und von diesem Zeitpunkt an, hatte sich alles geändert. MODROR hatte nach ihm gegriffen. Die Möglichkeit sich gegen MODROR zu wehren, hatte es nie gegeben, denn er hatte im Sterben gelegen. Der natürliche Prozess war nicht mehr aufzuhalten gewesen - nur durch MODROR. Nur durch einen Zellaktivator. Sein Leben, seine Seele, für die Unsterblichkeit. Diese Schicksalswendung erinnerte ihn abermals an Goethes Faust.

»Gräme dich nicht mit deinem unnützen Gewissen, Don Philippe de la Siniestro«, sprach jemand im Raum.

Überrascht drehte er sich herum. Die heisere Stimme kam ihm bekannt vor, nein er wußte genau, wem sie gehörte.

»Cau Thon!«

Der Rote mit dem Mal der drei Sechsen auf der Stirn grinste diabolisch. Langsam ging der Sohn des Chaos auf seinen »Bruder« zu. Doch fühlte er sich nicht wie ein wie Cau Thons Chaosbruder. Vielmehr versuchte er einen Kompromiß zwischen dem todbringenden MODROR und dem starrsinnigen Rhodan zu finden. Eine Milchstraße unter seiner Herrschaft wäre die Rettung. MODROR hätte einen Vasallstaat und müßte nicht mehr die Galaxis vernichten. Zweifellos würde er Kompromisse mit MODROR eingehen müssen, doch nur so glaubte er das Ende der Milchstraße abwenden zu können.

»Was führt euch zu mir, Thon?«

»Wir haben eine bittere Niederlage erfahren. Rodrom existiert nicht mehr, die Kemeten haben ihre letzte große Schlacht geschlagen.« Der Xamour musterte ihn mit seinen gelbroten Augen. Kein Wesen hielt diesem Blick lange stand.

»Und doch entwickelt sich alles so, wie MODROR es geplant hat. Cartwheel wird sehr bald vollständig unter unserer Kontrolle sein, so wie es Dorgon bereits ist.«

Der Zyklus



Es sind sechs Jahre nach dem Sieg der vereinten Völker gegen MODRORs Armeen ins Land gezogen. Rodrom existiert nicht mehr, der SONNENHAMMER ist vernichtet worden. Mehr als

300.000 Schlachtschiffe hat MODROR in der Schlacht im Hell-Sektor verloren. Und doch schlafen die Söhne des Chaos nicht. Cau Thon und Goshkan haben die Schlacht überlebt. Sie brennen auf Rache. Und so wird es geschehen. Unter Anleitung der Söhne des Chaos wird sich Cartwheel zu einem nationalistischem Imperium wandeln. Die Dorgonen rüsten für eine gewaltige Invasion in die estartischen Galaxien.

Die neuen, großen Kaiser tragen den Namen de la Siniestro und Commanus. Unter ihrem Banner wird viel Blut fließen.

Alles verläuft nach Plan von MODROR.

Doch auch jenseits der Ereignisse in Cartwheel werden Schlachten geschlagen. Das auserwählte Volk der Alysker, über Äonen mit DORGON und MODROR eng verbunden, greift ein. Die wunderschöne Unsterbliche Elyn wird Aurec aufsuchen, um ihn zu unterstützen.

DORGON liegt im sterben. Er selbst kann sich nicht heilen und ausgerechnet Wesen aus Fleisch und Blut müssen der Entität weiterhelfen. Alaska Saedelaere wird eine Vision von Nadine Schneider erhalten. Er wird mit einer Mission beauftragt werden, die das Überleben DORGONS sichern soll. Doch alles verläuft in seinen Augen ganz anders, denn er strandet im Grünen Universum. Die resolute Archäologin Denise Joorn wird ihm zur Seite stehen.

Der Trailer

Pünktlich zum Weihnachtsfest präsentiert DORGON einen brandneuen Trailer zum neuen Zyklus. Die Animationen und der Schnitt stammen von Heiko Popp. Der knapp sechsminütige Trailer zeigt Computeranimationen zu den

Ereignissen des neuen Zyklus. Unter www.dorgon.net kann man den Trailer ab sofort runterladen.

Die Termine

Heft 100	"Das Quarterium"	von Nils Hirseland und Ralf König	02. Januar 2004
Heft 101	"Das Grüne Universum"	von Björn Habben	10. Januar 2004
Heft 102	"Planet der Insektoiden"	von Jens Hirseland	20. Januar 2004
Heft 103	"Invasion in Estartu"	von Ralf König	01. Februar 2004
Heft 104	"Kampf um Siom-Som"	von Ralf König	10. Februar 2004
Heft 105	"Der Flug der IVANHOE II"	von Michael Berg	20. Februar 2004

Die Bildergalerie

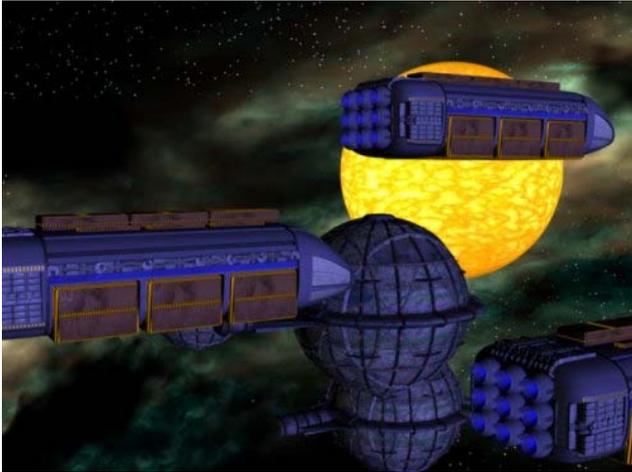
Auf den folgenden Seiten findet ihr einige ausgewählte Bilder mit Erläuterung zum neuen Zyklus.

Es bleibt mir nur übrig, Euch viel Spaß und Spannung beim neuen DORGON-Zyklus zu wünschen. Wir hoffen, dass wir eine interessante und abwechslungsreiche Story entwickelt haben.

Viel Spaß beim Lesen
Euer Nils Hirseland



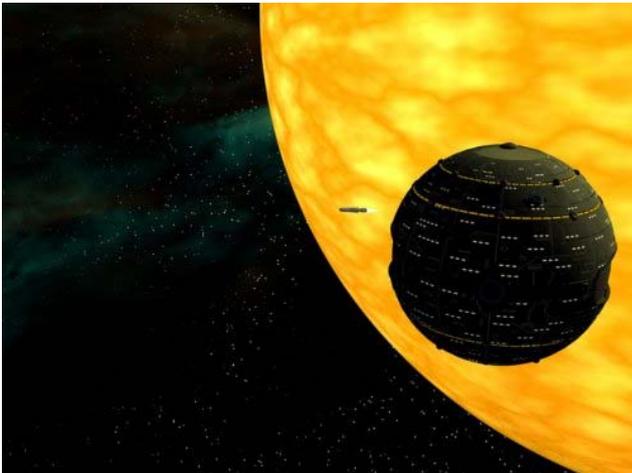
Dorgonische Adlerschiffe bombardieren die Hauptstadt des Planeten Som. Der brutale Beginn der großen Offensive in den estartischen Galaxien - Heft 103 / Heft 104 von Ralf König. Bild von Heiko Popp.



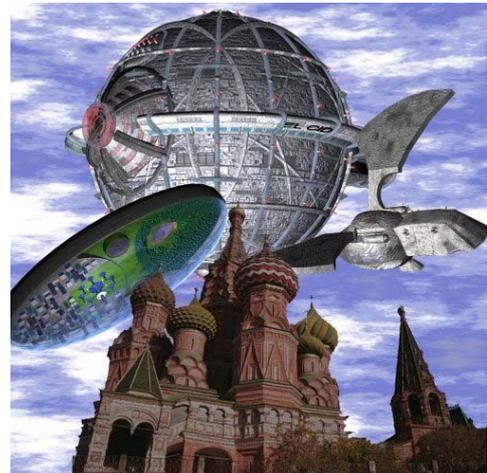
Ein Konvoi bestehend aus dorgonischen Frachtern und quarterialem Begleitschutz in den estartischen Galaxien. Bild von Heiko Popp.



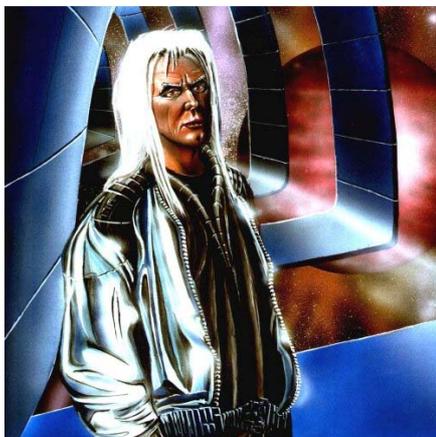
Mathew Wallace und Saraah. In den Wirren des Krieges werden der Erste Offizier der IVANHOE und die ehemalige Sklavin und Senatorin Jerrats wieder zueinander finden. Bild von Klaus G. Schimanski.



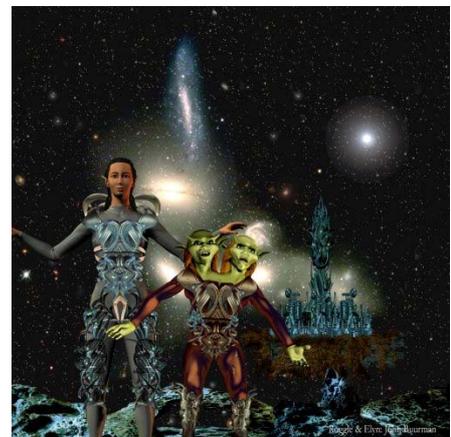
Ein CERES-Kreuzer vom Typ PIRANHIA nahe der Sonne schießt einen Raumtorpedo ab. Bild von Heiko Popp.



Das Treffen der drei Kasier. Die Schlachtschiffe der Imperatoren Bostich, de la Siniestro und Commanus über dem Kremli in Moskau. Bild von Jan Kurth.



Atlan. Trotz seines Fluges nach Wassermal muss auch der Arkonide seine Abenteuer für DORGON erleben. Bild von Stefan Lechner.



Die Alyskerin Elyn und der illustre Roggle. Im Hintergrund das "Kreuz der Galaxien". Bild von John Buurman.



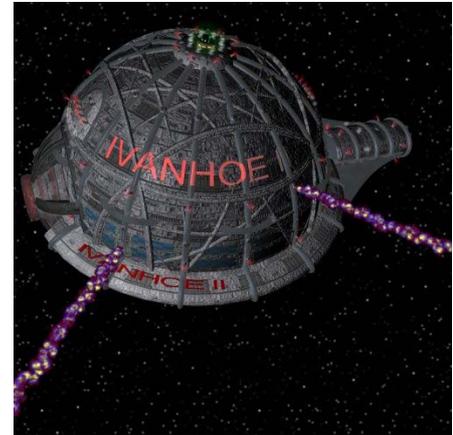
Die Alyskerin Elyn vor ihrem Raumschiff RIVEDAL. Bild von John Buurman.



Die Evolution begünstigt die Insekten. Maurenzi Curtis trifft auf den Anführer der Insektoiden. Innenillustration zu Heft 110 von Nadja Issak.



Der gefährliche General Fykkar, Anführer der Streitkräfte von Insektoidia. Bild von Stefan Lechner.



Die neue IVANHOE. Vom Typ "Supremo" ein Vorzeigeschiff des Quarterium. Doch die alte Besatzung unter der Führung von Xavier Jeamour muss sich sehr früh für oder gegen das neue Imperium entscheiden. Bild von Jan Kurth.



Inthronisierung des Imperatore de la Siniestro. Innenillustration zu Heft 100 von Nadja Issak..



Nataly Andrews. Sie Ehefrau von Jonathan und Cousine des Chronisten Jaaron Jargon muss sehr bald auf eigenen Füßen stehen und wird lange von ihrem Ehemann getrennt sein. Sie wird auf unliebsame Weise die Nachteile des neuen Imperiums kennen lernen und zu einer Gejagten werden. Bild von Robert Kopp.



Rosan Orbanashol-Nordment. Die Halbarkonidin muss noch mehr Verantwortung tragen, denn sie wird zur Leiterin der USO in Cartwheel, während Jan Scorbit an vorderster Front in den estartischen Galaxien mitkämpfen wird. Rosan wächst zu einer der wichtigsten Figuren im Kampf gegen das Quarterium heran. Bild von Jürg Rinaldi.



Die neue Flotte des Quarterium. Hunderttausende von Supremo-Schlachtschiffen. Eine gewaltige Armada unter dem Befehl des Imperatore de la Siniestro.. Bild von Heiko Popp.



Elyn vor der silbernen Stadt Eisdorm auf ihrem Heimatplaneten. Einer Welt von immer währendem Eis. Ein Versteck der Alysker vor MODROR. Bild von John Buurman.



Das Tollhaus. Titelbild von Klaus G. Schimanski zu Heft 111 "Das Tollhaus".



Ein Raumschiff im grünen System. Es fliegt einen seltsam bekannten Planeten an. Bild von Heiko Popp.

Interview

Dreizehn Fragen an Rainer Castor



Rainer Castor ist seit Ende der 1900er Hefte Perry Rhodan Stammautor. Die besten Informationen gibt es auf seiner Homepage www.rainercastor.de. Rainer Castor ist am 04.06.61 in Andernach am Rhein geboren worden. Er schreibt seit Anfang der 70er Jahre, vor allem Science Fiction. Rainer ist ein ausgebildeter Baustoffprüfer für nicht-metallische, vulkanische Baustoffe und Beton.

Er absolvierte auch den Dienst beim Bund als Zeitsoldat SaZ 02 (inzwischen anerkannter Kriegsdienstverweigerer). Castor studiert einige Semester Bauingenieurwesen, hat das Studium dann abgebrochen und macht diverse Jobs, um das Schreiben zu finanzieren; u.a. als Auslieferungsfahrer für sog. »Weißgeräte«, »multifunktionaler Partei-Geschäftsführer« und Teilzeit-Verwaltungsangestellter bei einem privaten Schulungsinstitut.

Seit Mitte der 80er Jahre führt er eine Bekant- und Freundschaft mit dem Perry Rhodan Autoren Hanns Kneifel; und hat eine intensive Zuarbeit und Hintergrundrecherche vor allem für Atlan-Zeitabenteuer der Perry Rhodan-Taschenbücher gemacht, später für deren Hardcover-Bearbeitung.

Seit Juni 1997 ist er ausschließlich freiberuflicher Schriftsteller. Seit August 1998 hat Castor ein Stipendiat von Arno Schmidt Stiftung/Nordkolleg Rendsburg »für hochbegabten schriftstellerischen Nachwuchs« inne. Im November 1998 wird er schließlich ins Autorenteam der Perry Rhodan-Serie aufgenommen. Im Juni 1999 erscheint sein Doppelband-Debüt in der Perry Rhodan Serie mit Nummer 1973/1974.

TC: Wann bist Du das erste Mal auf Perry Rhodan aufmerksam geworden? Wie hast Du Deine »Liebe« zur Serie entdeckt?

*Das war Anfang der 70er Jahre □ und geschah zunächst durch die Bruck-Titelbilder. Es gab da bei uns einen Händler, der Romane und Comics antiquarisch anbot. Ein winziger Laden von bestenfalls 25 Quadratmetern, bis zur Decke natürlich voll gestapelt oder so. Nachdem ich den ersten 25-Hefte-Packen erstanden hatte, war ich zunächst total enttäuscht □ hatte ich doch eigentlich Comics erwartet. Und nun gab's da seitenweise Text (also ein typischer Fall von »denkste« *ggg*). Aber ich begann zu lesen und verstand □ wohl wie jeder andere »Einsteiger« ebenfalls □ nichts anderes als Bahnhof, Umsteigen, Koffer klauen. Und*

das, obwohl mein erster gelesener RHODAN-Roman die Nr. 15 war und somit zum absoluten Serienanfang gehörte. Doch irgendwie »hatte es was«; »Galaktisches Rätsel«, Venus-Kommandant, Zeitreise, Atlantis □ alles Begriffe, die das Interesse nach »Mehr« weckten.

Weitere Packen wurden also gekauft, um möglichst chronologisch lesen zu können. Bald gab es doppelte Hefte, die wieder beim Händler verkauft wurden. Schließlich begann das gezielte Suchen nach fehlenden Einzelheften und so weiter und so fort □ das übliche halt.

Erst Jahre später wurde mir bewusst, dass die Serie ja immer noch Woche für Woche erschien. So kam es, dass ich »erst« mit Nr. 689 die Erstauflage zu sammeln begann, obwohl es um einiges früher möglich gewesen wäre ...

*Seither bin ich »dabei«. Zwar nicht bei jedem Zyklus begeistert oder mitgerissen, aber immerhin nun auch schon über 25 Jahre, etwa fünf davon als Teamautor (*seufz* wie die Zeit vergeht ...)*

TC: Und wie ist es dann zum Einstieg in die Serie als Autor gekommen?

*Schritt für Schritt *ggg**

Geschrieben habe ich seit Mitte der 70er Jahre, quasi parallel mit dem LeseEinstieg in den RHODAN-Kosmos und vermutlich aus den gleichen Gründen, die bei allen Fanautoren irgendwann Anlass waren und sind, zu Papier und Stift zu greifen: eigene Ideen entstehen beim Lesen, zumal wenn mal wieder ein eher »grottiger« Roman erbst in die Ecke gedonnert wurde und das unbewusste Teufelchen einem ins Ohr flüstert: »Das kannst du aber auch ...«

Zunächst war die Chose für den reinen »Hausgebrauch« bestimmt, doch irgendwann Anfang/Mitte der 80er Jahre entwickelte sich daraus der Wunsch, die Sache professionell zu machen. An RHODAN habe ich damals absolut nicht gedacht, sondern hatte vielmehr mein »ureigenes Epos« im Sinn □ immerhin gab es inzwischen einige tausend voll geschriebene Schreibmaschinenseiten (von Computer und Textverarbeitung im heutigen Sinn konnte damals ja noch keine Rede sein). Sieht man mal vom beim Blitz-Verlag im April 1998 erschienenen Buch »Gea, die vergessene Welt« ab, hat von dem Werk (leider ...) bis heute noch nichts das »Licht der Öffentlichkeit« erblickt.

Nachdem ich zunächst zwei RHODAN-Taschenbücher bei KNF »unterbringen« konnte und überdies im Frühjahr 1997 beim Haffmans-Verlag der historische Roman »Der Blutvogt« veröffentlicht sowie das dritte Taschenbuch »unter Dach und Fach« gebracht worden war, kam es im Spätsommer 1998 zur Expo-Zusammenarbeit mit Robert Feldhoff bei der ATLAN-Traversan-Miniserie. Zunächst war

ich dort für zwei Hefte vorgesehen, doch aus Zeitgründen gab Robert Band 12 an mich ab, so dass es schließlich drei Romane wurden. Recht »kurzfristig« kam auch noch der Auftrag zum ATLAN-Extra hinzu, dessen 3-Tage-Entstehungsgeschichte inzwischen in Fan-Kreisen durchaus bekannt sein dürfte *ggg*

Mit diesem »Hintergrund« kam es dann zum Anruf von KNF und der Berufung ins RHODAN-Team (richtig: Berufung! Man »bewirbt« sich nicht, sondern wird gefragt. Wer mit dem Vorsatz: »Ich will RHODAN-Autor werden!« auf der Matte steht, dürfte im allgemeinen eher eine Enttäuschung erleben).

Mein Einstieg war ursprünglich eigentlich als Verstärkung fürs Team gedacht, doch der plötzliche Tod von Peter Terrid Anfang Dezember 1998 machte aus der Verstärkung einen »Ersatz« □ gleichzeitig verbunden mit der anfangs nicht leichten Bürde, den von Peter famos geschriebenen PR-COMPUTER (inzwischen bekanntlich in PR-KOMMENTAR umbenannt) fortzuführen, von dem in PR 2208 nun auch schon mein 250. Beitrag (!) erscheint ...

TC: Was waren Deine ersten professionellen Werke?

Wie oben schon erwähnt: Zunächst die beiden RHODAN-Taschenbücher, Nummer 396 und 402, gefolgt vom »Blutvogt«, TB 411 und dem »Gea«-Roman.

TC: Wie stellt sich Deine Zusammenarbeit mit Robert Feldhoff bei den Exposés dar?

Ausgehend von den Ergebnissen der Autoren- und Expo-Konferenzen entwickelt Robert die Storyline und erstellt seine Entwürfe der Einzelexpos, die von mir dann mehr oder weniger intensiv »(nach)bearbeitet« werden. Das heißt einerseits Abchecken auf Stimmigkeit sowie andererseits Ergänzung oder gar komplettes Entwerfen und Ausformulieren der »Daten«.

Mit »Daten« ist hierbei dann oft so ziemlich alles gemeint □ angefangen von historischen und sonstigen Informationen, über die RHODAN-Technik bis hin zu Koordinatenfestlegungen, Flugzeiten und dergleichen Dinge, die Robert entweder von vornherein offen lässt oder nur durch Stichworte grob umschreibt, um mir die »Stossrichtung« aufzuzeigen. Hinzu kommen Sternen- und Planetenkarten, Schemazeichnungen und Skizzen zur visuellen Veranschaulichung der reinen Texte und Dinge dieser Art. Je nach Thema und Anlass erstelle ich auch so genannte (und mitunter von den Kollegen »gefürchtete« *ggg*) »Sammeldatenblätter«, die einerseits Daten aus den Einzelexpos zusammenfassen oder aber □ beispielsweise bei der Einführung eines komplett neuen Schauplatzes wie Tradom oder Wassermal bzw. bei der Einführung eines neuen Flaggschiffs wie der LEIF ERIKSSON □ von vornherein als Nachschlagewerk angelegt sind. Sie bieten

dann die Informationen »auf einen Blick« und werden bei Bedarf durch Updates ersetzt.

Die fertig bearbeitete Expo-Fassung im endgültigen Layout geht an Robert zum abschließenden Check zurück und anschließend an KNF, der im allgemeinen nur noch den Abgabetermin fürs jeweilige Manuskript einsetzt.

Zur Feinabstimmung werden überdies selbstverständlich noch etliche mails gewechselt und jene Dinge diskutiert, bei denen ich eine andere Vorstellung oder Bedenken habe. Hinsichtlich der reinen Datenbasis ist es im allgemeinen relativ leicht, Übereinstimmung zu erzielen. Etwas schwieriger sind die Bereiche, die die Gesamtstory, ihre Entwicklung, aber auch Einzelthemen, ihre dramaturgische Ausgestaltung und Vergleichbares betreffen. Häufig konnte und kann ich Robert überzeugen oder auch eigene Vorschläge einbringen, aber es kommt ebenso vor, dass er meine Einwände nur bedingt oder gar nicht aufgreift. Was nun wann und wo in der einen oder anderen Form geschah, verrate ich an dieser Stelle natürlich nicht □ denn es zählt unter dem Strich nur das Ergebnis der Teamarbeit, das am Schluss herauskommt, während der Rest zur internen Diskussion und nicht in die »Fan-Öffentlichkeit« gehört.

Vor diesem Hintergrund ist weniger die Expo-Arbeit im einzelnen von »Interesse« □ obwohl mir natürlich klar ist, dass genau das viele Leser brennend heiß interessiert *ggg* □ als vielmehr das gedruckte Ergebnis. Immerhin haben die Autoren ja auch die Möglichkeit, über die reinen Expo-Vorgaben hinaus Eigenes einzubringen, oder sie können die Gewichtung anders als beim Expo umsetzen, solange die maßgeblichen Informationen eingebunden sind.

Ob es gelingt oder nicht, ist dann wiederum ein ganz anderes Thema. Vor allem auch unter dem Gesichtspunkt, dass es niemals allen gleichzeitig recht gemacht werden kann □ ganz bestimmt aber nicht den »extremen Hardcore-Standard-Dauernörgel-Kreisen«, in denen einige zweifellos ohnehin der Meinung sind, dass die PR-Autoren grundsätzlich nur »Mist« abliefern und sie selbst natürlich die besseren Expokraten, Dramaturgen, Schriftsteller etc. seien oder so *bg* (und nein, es will mir einfach nicht gelingen, gewisse extrem verbissene Stellungnahmen und Sichtweisen ernst zu nehmen ...)

TC: Du bist unangefochten der »NATHAN« des Perry Rhodan Teams. Wie ist es eigentlich dazu gekommen, dass Du die ganzen Daten sammelst. Wie entstand das Interesse an diesem Wissen, insbesondere an dem der Arkoniden? Wie wird es verwaltet? Wie groß ist der Umfang? Hattest Du in Physik immer eine 1?

Puh, viele Fragen auf einmal. Haken wir sie also nacheinander ab:

Zunächst mal thx für den »NATHAN«; in Fankreisen gibt es allerdings durchaus einige Leute, die diesen Titel mit

gleicher oder noch größerer Berechtigung verdienen (aus der Zusammenarbeit mit ihnen weiß ich das genau □ an dieser Stelle ein herzliches Dankeschön, die Betreffenden wissen schon, wer gemeint ist)!

Das »Datensammeln« war eigentlich eine zwangsläufige Folge des Lesens, da ich mich seit jeher recht intensiv mit dem damaligen reinen Hobby RHODAN beschäftigt habe und ebenfalls von jeher stets mit einem Stift in der Hand lese □ sprich: mit den Heften wurde immer schon insofern auch »gearbeitet«, da ich Passagen markiere, Eselsohren und dergleichen Markierungen fabriziere (Komplett- und Originalzustandssammler mögen also bitte forthören und ihre gesträubten Haare bändigen *ggg*). So war und ist das Auffinden bestimmter Dinge vergleichsweise einfach.

Auf dieser Basis entstand Anfang der 90er Jahre eine erste elektronisch erfasste Datensammlung □ als »Grobraster« umschrieben □ die damals zunächst als Hintergrundinformation für Hanns Kneifels USO-Taschenbücher gedacht war, welche eigentlich Zug um Zug die Lücke des 1000-Jahres-Sprungs auffüllen sollten, aber leider nur auf sechs Bände kamen.

Im Laufe der Jahre wurde diese Basis mehr und mehr erweitert □ unter anderem zum Beispiel parallel zur Entstehung der Traversan-Exposés, bei denen es erstmals zu einer Zusammenarbeit zwischen Robert und mir kam, in Form eines recht umfangreichen »Arkonreaders«. Ähnliches galt für meine Arbeit an der Arkon-Trilogie als Fortführung von Hanns Kneifels Zeitabenteuer-Bänden und der ATLAN-CD □ und so weiter, Datei kam zu Datei, die Zusammenarbeit mit einigen überaus rührigen Fans lieferte weiteres Material und so fort.

Allerdings: Das »insbesondere an dem der Arkoniden« trifft jedoch bestenfalls bedingt zu! Richtig ist, dass die Beschäftigung mit meiner Lieblingsfigur Atlan auch zwangsläufig viele Daten über die Arkoniden mit sich brachte (und mit der Bearbeitung der Jugendabenteuer werden auch in Zukunft selbstverständlich mit jedem weiteren Band neue hinzukommen). Aber es ist schon ziemlich ausgemachter Schwachsinn, wenn Leserstatements nach dem Motto kommen: »Weil der Castor die Arkoniden so liebt, stehen sie unverhältnismäßig stark im Vordergrund«, denn **das ist Quark hoch sieben!**

Zur Erinnerung: Die stärkere Rolle der Arkoniden wurde schon in den 1500er Bänden eingeleitet, Bostich als Imperator in Band 1800 eingeführt. Zu dieser Zeit war von einem Teamautor Castor noch lange keine Rede. Dass Robert später auch verstärkt auf schon vorhandenes Basismaterial zurückgriff, ist nur zu verständlich, zumal er letztlich nur konsequent die lange vor meinem Teameintritt eingeleitete Entwicklung fortführte und fortführt. Um es ganz klar festzuhalten: **Robert schreibt die Expos, nicht Castor.**

Der Castor arbeitet im Team und steht in der zweiten Reihe, der Castor hat Material und Daten über **alle** Milchstraßen- und sonstigen Völker (und vieles mehr! *ggg*), und dem Castor ist es ein Leichtes, dieses Datenmaterial jederzeit fortzuschreiben, stark zu ergänzen etc.pp. □ sofern Robert also meint, die Akonen, Blues oder sonstwen stärker in den Vordergrund zu rücken, wird es die entsprechend ausführlichen Daten dazu geben, wenn nicht, bleiben sie im Hintergrund. Punkt. Das hat absolut gar nichts mit meinen Vorlieben oder vermeintlichen Abneigungen zu tun! Oder schärfer formuliert: **saudummes Geschwätz wird auch durch häufige Wiederholung nicht richtiger ...**

Was die »Verwaltung« der Daten betrifft □ nun, mit einem Computer ist es kein Problem, da sich ja die entsprechenden Verzeichnisse und Unterverzeichnisse ganz nach Wunsch und Bedarf ebenso anlegen lassen wie neue Dateien erstellt werden können. Erleichternd kommt natürlich hinzu, dass ich vieles ohnehin im Kopf habe bzw. zumindest weiß, wo ich nachsehen muss □ denn sämtliche Details und Einzelheiten habe sogar ich nicht ständig präsent *ggg*

Der Gesamtumfang, der inzwischen auch viel Doppeltes, diverse Update-Fassungen und Grafikdateien (beispielsweise Karten, Skizzen, Risszeichnungen und dergleichen) beinhaltet, beläuft sich derzeit auf knapp 16 GB.

Und nein, in Physik hatte ich nicht immer eine 1 □ aber hin und wieder *ggg*

TC: Welcher ist Dein aktueller Perry Rhodan Roman? Kannst Du was darüber verraten, ohne natürlich wirklich was zu enthüllen?

Als nächstes erscheinen von mir PR 2211 und 2225. Hm, was kann man da verraten, ohne wirklich was zu enthüllen? Nun, in PR 2211 wird etwas durchaus Wichtiges vorgestellt (nein, kein neues Flaggsschiff *ggg*) und man hat mit einigen Schwierigkeiten zu kämpfen, die in Zukunft noch von Bedeutung sind. Und PR 2225 hat unter anderem mit einem gewissen »Hund« und dem was er macht zu tun, und das »Wichtige« aus 2211 hat einen weiteren Auftritt *ggg*

Und, nicht zu vergessen: In PR 2211 wurde Norbert Mertens, der beim Garching-Con die Fan-Gastrolle ersteigert hat, passend »verbraten«!

TC: Welche Perry Rhodan Figuren / Szenarien / Handlungen findest Du besonders interessant bzw. über welche schreibst Du am liebsten?

Gute Frage □ nächste Frage *ggg*

Denn das eine hat nicht unbedingt was mit dem anderen tun. Dass ich beispielsweise »eigentlich« am liebsten über Atlan schreibe (schreiben würde), dürfte nichts Neues sein.

Seit meinem Teameintritt hatte ich jedoch erst zwei Romane, die auf der Handlungsebene mit Atlan spielten, und nur in PR 2180 wurde daraus eine Atlan-Erzählung, während PR 2077 hauptsächlich aus Myles Kantors Sicht geschildert wurde. Hat sich also was mit »am liebsten«.

Ähnliches betrifft die meisten anderen meiner Romane. Historische und technische Dinge haben unbestritten ihren Reiz, jedoch nicht zwangsläufig etwas mit dem zu tun, was ich »am liebsten« schreiben würde. Da wir aber als Team arbeiten, gibt es nun mal Dinge, die dem Castor eher als den Kollegen liegen □ und so wird es dann auch eingeteilt. KNF und Robert würden durchaus gern mehr Romane von mir sehen, doch dann bliebe weniger Zeit für die ebenfalls notwendige »Hintergrundarbeit« (neben 52 Expos im Jahr gibt es ja auch noch 52 PR-Kommentare zu schreiben, zwei ATLAN-Bücher zu bearbeiten, mitunter aufwendige Hintergrundrecherchen zu erledigen, mit Uwe beispielsweise die Expos für die ATLAN-Centauri-Miniserie zu erstellen und Dinge dieser Art □ es läppert sich halt ziemlich zusammen).

Derzeit läuft es also auf einen Kompromiss von etwa drei bis vier »Castors« pro Jahr hinaus. Und diese sind dann stets bis zu einem gewissen Grad »rein funktional« zu sehen □ behandeln also beispielsweise die Vorstellung der LEIF ERIKSSON oder die der TRAJAN □ sofern ich mir nicht die eine oder andere »Freiheit« herausnehme und über die unbedingt einzubringenden Expo-Bestandteile hinausgehe (von denen Robert allerdings häufig eine ganze Menge in meine Expos hineinpackt).

Alles, was beispielsweise mit Jasmyne da Ariga zu tun hat, geht ausschließlich auf meine eigene Kappe, weil davon kein Wort im Expo stand und wohl auch in Zukunft nicht stehen wird.

Gern geschrieben habe ich zum Beispiel die Trerok-Romane im letzten Zyklus, die, wie sich nun ja mit Blick auf die »Oldtimer-Hinterlassenschaften« herausstellt, durchaus mit »vorbereitendem Background« versehen waren *ggg*

TC: Die PR-Serie ist nach 2200 Bänden nun 42 Jahr alt. Wie sieht Deiner Meinung nach die Serie im Jahre 2045 aus?

Absolut keine Ahnung. Genauso wenig wie K. H. Scheer oder Walter Ernsting 1961 eine Vorstellung davon hatten, wie die Serie im Jahr 2003 aussehen könnte.

Im Gegensatz zu ihnen wissen wir heutige Autoren zwar, dass die Serie mehr als 2200 Bände und 42 Jahre bestanden hat und hoffen selbstverständlich, dass weitere 42 Jahre (und mehr *ggg*) hinzukommen werden. Doch in welche Richtung sich das entwickelt? Da bin ich überfragt. Und ehrlich gestanden: Ich will mir darüber auch gar keine Gedanken machen, weil die PR-Serie die letzten 42 Jahre vermutlich nur deshalb »durchgehalten« hat, weil sie sich

Schritt für Schritt, Zyklus für Zyklus entwickelt und eben niemand auf das »gestarrt« hat, was in 20, 30 oder gar 40 Jahren »erreicht« sein soll.

Mit Blick auf »runde Zahlen« wie beispielsweise Band 2500 peilen wir zwar Dinge an, die dann Thema sein sollten oder könnten. Jede weitere, darüber hinausgehende langfristige Planung jedoch wäre eher schädlich, weil schlicht und einfach nicht durchzuhalten, weiß doch heute niemand, wer in fünf oder zehn Jahre zum Team gehört, wer die Expos schreibt, wie sich der Heft- und Buchmarkt entwickelt und Dinge dieser Art.

TC: Angenommen die PR-Serie wird schlagartig eingestellt (was wir alle nicht hoffen). Was machst Du dann?

Natürlich weiter schreiben!

Dann hätte ich nämlich die Zeit, mich intensiv um »meine eigenen« Projekte zu kümmern, die derzeit ausschließlich in der Schublade liegen und nicht angegangen werden können.

Also beispielsweise eine Fortführung und Bearbeitung des oben angesprochenen »Gea-Kosmos« (es gab sogar schon mal Gespräche mit Uwe Anton, in dieser Hinsicht etwas gemeinsam zu machen; liegt jedoch auf Eis, weil wir beide dafür keine Zeit haben □ aber vergessen ist es nicht, vielleicht ergibt sich irgendwann doch mal die Gelegenheit, in dieser Richtung was »einzuschieben«).

Und natürlich weitere historische Romane, an die ich momentan überhaupt nicht zu denken brauche, weil schon alleine die dazu nötige Recherchezeit in keiner Weise abzuzwacken ist. Je nach Thema würde nämlich allein die entsprechende Hintergrundarbeit ein halbes oder gar ein ganzes Jahr beanspruchen ...

TC: Macht man sich als Autor Gedanken, wohin sich die Serie entwickelt, und wenn ja, wie sind Deine Überlegungen dazu?

Teilantwort eins: ja, selbstverständlich ...

... aber ich werde an dieser Stelle nichts davon ausplaudern, weil ich zu eng in die Expo-Arbeit eingebunden bin. Zu vieles, was angedacht und entwickelt wird, fließt irgendwann auf die eine oder andere Weise ein, selbst wenn es seine Zeit dauert (siehe meine und Roberts Überlegungen zu einem 2500-Meter-Flaggschiff der USO, die erst mehr als zwei Jahre später in Gestalt der TRAJAN das Licht der veröffentlichten Welt erblickten).

Hinzu kommt, dass es wenig Sinn macht, sich großartig über derzeit komplett »ungelegte Eier« auszulassen, die womöglich gar nichts mit dem zu tun haben, was dann irgendwann tatsächlich kommt □ aber einem nach fünf

Jahren dennoch ständig unter die Nase gerieben werden (Motto: »Aber der Castor hat damals gesagt ...«).

Allgemeinplätze schließlich brauche ich ebenfalls nicht vom Stapel zu lassen, denn mit denen ist erst recht niemandem geholfen.

TC: Was macht der Mensch Rainer Castor eigentlich, wenn er mal nicht für Perry Rhodan schreibt?

Da bleibt leider derzeit nicht viel Zeit und Freiraum, und das Verbleibende wird möglichst zum Abschalten, Entspannen und Nichtstun genutzt. Häufig reicht es aber nicht mal, die sich immer höher stapelnden, noch nicht gelesenen Bücher anzugehen ...

TC: Klaus N. Frick berichtet auf den Perry Rhodan Cons humorvoll über die kleinen Mißgeschicke der Autoren. Gibt es auch einige witzige Anekdoten, die Du zu berichten hast?

*Nein. Im Gegensatz zu KNF sind mir keine »Interna« zu entlocken *ggg* (... allerdings ist es für einen Autor immer wieder höchst verwunderlich, wenn sich zu Recht »besprachnörgelte Fehler« in der gedruckten Fassung finden, die zuvor im Manuskript gar nicht vorhanden oder aber richtig geschrieben waren ...)*

TC: Mit welchen drei Perry Rhodan Charakteren würdest Du am liebsten einen Tag verbringen?

*Nummer eins ist klar: Atlan! Bei Nummer zwei muss ich schon etwas länger überlegen, entscheide mich dann aber für Gucky. Tja, und Nummer drei ... jetzt wird's schwierig. Wer die Qual hat, hat die Wahl oder so. Hm, nehmen wir also als dritten Arno Kalup □ um noch ein bisschen dem »Castor-Image« gerecht zu werden (welches so ja ohnehin nicht stimmt; es ist nämlich schon sehr bemerkenswert, was inzwischen bei einigen Leuten so alles unter der Rubrik »Technobabbele« rangiert, obwohl vieles davon nicht das geringste mit Technik zu tun hat ... *ggg*)*

TC: Vielen Dank für das Interview.

Gern geschehen.

In der nächsten Ausgabe der TERRACOM wird ein Interview mit Wolfgang Kehl alias Arndt Ellmer geführt.

Die Rückkehr des Königs



Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs

Das Finale der phantastischen Filmtrilogie von Peter Jackson nach dem gleichnamigen Romanen von J.R.R Tolkien läuft seit wenigen Tagen in den Kinos. Der dritte Teil der Sage schlägt bereits jetzt viele Boxoffice-Rekorde.

Mit fast 200 Minuten Länge ein Epos (länger als die beiden vorherigen Kinoteile).

In diesen knapp 3 1/2 Stunden wird die Geschichte um die Hobbits Frodo Beutlin (Elijah Wood) und Samwise Gamgee (Sean Astin) weitererzählt. Die beiden befinden sich auf dem Weg zum Schicksalberg nach Mordor, um den einen Ring des dunklen Herrschers Saurons im Feuer des Berges zu vernichten. Geführt werden sie von dem schizophrenen Wesen Gollum (Andy Serkins), einst Träger des einen Ringes. Gollums Kampf zwischen ihm und seinem anderen Ich Smeagol ist vorbei. Das Böse hat sich durchgesetzt. Gollum wird nicht zulassen, dass Frodo und Sam den Ring im Schicksalberg vernichten. Dazu ist sein Begehren nach dem Ring zu groß.

Derweil sammeln sich die Menschen in Rohan von der Schlacht in Helms Klamm. Saruman (Christopher Lee) ist geschlagen. Doch der Krieg gegen Mordor ist noch längst nicht vorbei. Die Gefährten Gandalf (Ian McKellen), Aragorn (Viggo Mortensen), Legolas (Orlando Bloom) und Gimli (John Rhys-Davies) wissen dies.

Bei Isengard finden sie die beiden Hobbits Merry (Dominic Monaghan) und Pippin (Billy Boyd) wieder, die nicht ganz unbeteiligt am Sieg gegenüber Isengard waren. Pippin findet Sarumans Palandir und verfällt dem Bann.

Gandalf nimmt ihn ansich, doch Merry kann der Kugel nicht widerstehen und entwendet sie Gandalf im Schlaf. Sauron, der dunkle Herrscher, wird auf ihn aufmerksam und nur dank Gandalf kann Merry überleben. Sauron vermutet, dass Merry nun im Besitz des Ringes ist.

Gandalf bricht mit Merry nach Minas Tirith, der Hauptstadt Gondors auf, während die Rohirrim unter Theoden (Bernard Hill) zusammen mit Aragorn, Gimli und Legolas eine neue Armee aufstellen. Alle wissen, dass Sauron einen neuen Schlag vorbereitet - gegen Gondor.

Gandalf wird nicht besonders willkommen geheißen vom Thronverwalter Gondors, Denethor, dem Vater von Boromir und Faramir (David Wenham). Denethor scheint sich der großen Gefahr durch Modror nicht bewußt zu sein. Es kommt wie es kommen muss, eine gewaltige Orc-Armee von 200.000 Truppen steht vor den Toren Minas Tiriths und der große Kampf beginnt...alles nur, um Frodo etwas mehr Zeit zu verschaffen, doch dieser wird von Gollum in eine tödliche Falle gelockt.



Legolas (Orlando Bloom), Gandalf (Ian McKellen) und Aragorn (Viggo Mortensen) beraten in Edoras über ihre Strategie.



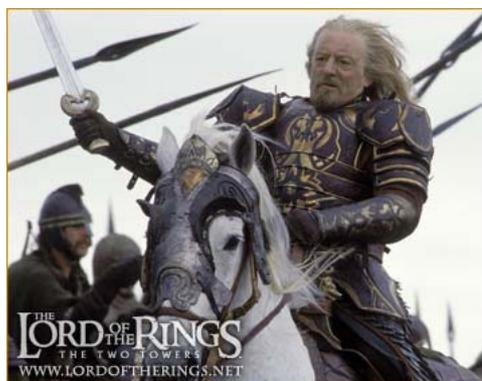
Die drei Gefährten Aragorn, Legolas und Gimli (John Rhys-Davies - nicht im Bild) betreten die Höhle der verfluchten Soldaten.



Frodo (Elijah Wood) wird in eine tödliche Falle gelockt und muss sich gegen Shelob/Kankra erwehren.



Arwen (Liv Tyler) trifft eine Entscheidung. Ihre Unsterblichkeit oder die Liebe zu Aragorn.



Für Tod und Glorie: Die Reiter Rohans ziehen unter König Theoden (Bernard Hill) in die Schlacht.



Merry (Dominic Monaghan) wandelt sich vom Tolpatsch zum Helden. Er wird noch Großes vollbringen.

Der dritte Teil der "Herr der Ringe"-Trilogie ist wahrlich ein Meisterwerk. Die Spannung steigt von Minute zu Minute, die Schlacht ist hervorragend umgesetzt, man leidet mit den Charakteren mit. Peter Jackson versteht es sehr gut, die Verzweiflung der Helden zu schildern. Und doch ist der Film trotz seiner 200 Minuten einfach zu kurz. Man merkt, dass einige wichtige Szenen fehlen. Das Ende Sarumans wurde komplett herausgeschnitten. Ein schwerer Fehler, denn die Zuschauer fragten sich, was aus Saruman geworden war. Auch der Weg von Aragorn zum König von Gondor kam viel zu kurz, das Fehlen einiger Szenen mit

dem Nazgul Anführer, dem Hexenkönig und auch Saurons Mund ließen die Schurken etwas blas aussehen. Der Hexenkönig hätte ruhig mehr Auftritte verdient und leider wurde die Kampfszene zwischen ihm und Gandalf komplett herausgeschnitten. Daher verdient der Film auch nicht das Wort "perfekter Abschluß". Das wird erst die Extended Edition auf DVD bekommen, wenn die oben genannten Szenen wieder eingefügt sind.

Dennoch war der Film von der ersten bis zur letzten Minute spannend, traurig und actionreich. Zu den besonderen Szenen gehört auch Faramirs Himmelfahrtskommando nach Osgiliath, während sein Vater Denethor sich den Magen vollstopft und Merry für sich singen läßt. Shelob/Kankra (die Riesenspinne) gehört ebenso zu den Highlights wie auch die Verwandlung von Smeagol in Gollum. Andy Serkins und das WETA-Team haben mit Gollum eine brillante Figur erschaffen.

Eowyn (Miranda Otto) als Kämpferin paßt sehr gut. So werden die beiden eher unterschätzten Charaktere von Eowyn und Pippin noch an großer Bedeutung gewinnen. Leider kamen generell Legolas, Aragorn und Gimli zu kurz. Peter Jackson hätte allen wohl einen Gefallen getan, wenn er den Mut besessen hätte, den Film noch länger zu machen. So wirkte einiges sehr gehetzt.



Gimli (John Rhys-Davies) ist fest entschlossen, Aragorn bei dessen Weg stets zu begleiten.



Sam (Sean Astin) sucht verzweifelt in Shelobs-Höhle nach Frodo.



Denethor (John Noble), der Thronverwalter von Gondor ist alles andere, als ein vorbildlicher Regent.



Pippin (Billy Boyd) will nicht untätig herumsitzen, während die Schlacht in Minas Tirith geführt wird.



In Eowyn (Miranda Otto), deren Liebe nicht von Aragorn erwidert wird, findet Pippin eine weitere Mitstreiterin, die geheim in die Schlacht zieht.



Faramir (David Wenham) opfert sich vergebens für seinen argwöhnischen Vater Denethor auf.

Die Musik von Howard Shore überzeugte und untermalte den Film hervorragend. Leider ist auf der CD nur ein Bruchteil des schönen Scores vorhanden, so dass viele Highlights fehlen. Zu den Höhepunkten des Scores gehören z.B "The End of All Things" und "Return of the King". Das Musikstück von Annie Lennox "Into The West" passt eher nicht zu Herr der Ringe. Da hat Enya bessere Arbeit geleistet und auch "Gollums-Song", so schräg er auch war, passte besser in den Film.

Die Darsteller überzeugten auch im dritten Teil. Die Rolle des Denethor, gespielt von John Noble, grenzt sich ebenso krass wie gelungen vom Original im Buch ab. Der Film hat jedoch auch so seine Logikfehler und manche Passagen wirken wie bereits gesagt zu übereilt. Aber das hat auch etwas gutes, denn man freut sich auf die Extended Edition auf DVD.

Fazit: Der Film ist auf jeden Fall ein Highlight und sicherlich der Film des Jahres. Ein würdiger Abschluß der vielleicht besten Kinotriologie.

Stories

Hi Leutz!

Da Alex Nofftz momentan noch mit der neuen PROC-Homepage beschäftigt ist (die Gerüchten zufolge am 1.Januar Online gehen soll), habe ich mal wieder selbst Hand angelegt und präsentiere Euch hier nun den 11ten Band von VITHAU.

Sobald die PROC-Stories-Seiten wieder funktionstüchtig sind, wird es den Band auch in den üblichen Formaten zum Downloaden geben.

Bis dahin viel Spass beim lesen.

Euer

Rainer Schwippl

Ullrich Wagner



Heft 11

VITHAU

Eine interaktive Story des PERRY RHODAN ONLINE CLUB



Rainer Schwippl 2003

Der Kontrakt

Hauptpersonen

Aik – Der Manjarde sorgt sich um Pantax

Pantax – Der Videx steht einer schrecklichen Gefahr gegenüber

Pavo, Rack und Lika – Die drei sind Gäste eines seltsamen Hotels

Was bisher geschah

Es gelang den Manjarden nicht, in das System der Necarer einzudringen, um von ihnen die nötige Hilfe zu bekommen. Doch so schnell gaben die Freunde nicht auf. Sie setzten ihre Reise zum Salvarin-Handelsknoten fort, wo sie hofften auf Necarer zu stoßen, die ihnen helfen würden. Nach langer Suche gelang es ihnen endlich ein Treffen mit einem Necarer auszumachen. Nun mussten sie nur noch zu ihm gelangen...

Verirrt

Langsam leerte sich das Perdolo Stadion. Pantax schloss sich den letzten Zuschauern an, die ihre Plätze verließen. Er hätte sich natürlich auch mit den Massen hinaus drängen können, doch er hatte es bevorzugt eine Viertelstunde auf seinem Platz auszuharren und danach ohne Probleme das Stadion verlassen zu können.

Minuten später stand er auf dem Vorplatz und war wie erwartet nicht weiter kontrolliert worden. Nach dem Spiel waren die Tickets immer uninteressant.

»Hmmm«, machte Pantax und schaute sich nach der nächsten Bahnstation um. Schließlich wollte er schnell wieder zu seinen Freunden, um ihnen keine Sorgen zu bereiten.

Doch hier war weit und breit keine Station zu sehen. Stattdessen war der ganze Platz mit Ständen voll gepflastert, an denen es alle möglichen Andenken an das gerade beendete Spiel zu kaufen gab.

Pantax verschlug es beinahe die Sprache. »Und ich dachte, wir Videx wären die Könige des Handelns.«

Er blickte sich an den Ständen um und sah überall kleine Statuen und Wimpel, die die siegreichen Videx zeigten.

Pantax kräuselte seine Nase und trat an einen Tisch heran, hinter dem ein quallenartiges Wesen seine Waren anbot.

Er nahm einen der Wimpel in die Hand und betrachtete ihn von allen Seiten. »Was hättest du denn gemacht, wenn die Cel'Acaran gewonnen hätten?« fragte er den fliegenden Händler.

Der machte ein blubberndes Geräusch, welches sich mit viel Fantasie wie ein Lachen anhörte und griff mit einem Tentakel, den er gedankenschnell aus seinem Körper schob, unter die Theke seines kleinen Standes. Als er sein Greifwerkzeug wieder hervorzog hielt er einen anderen Wimpel in der Hand, der einen siegreichen Cel'Acaran zeigte.

»Ganz schön gerissen«, grinste Pantax. »Da steh ich aber eher auf die Videx als Sieger.«

Er hielt dem Quallenwesen den Videx-Wimpel entgegen und zog seine Kreditkarte aus der Tasche. »Wie viel verlangst du für den hier?«

»Zweihundert«, blubberte der Händler und griff nach Pantax' Karte. Der zog sie aber blitzschnell wieder zurück.

»Wie viel? Zweihundert? Das ist ja Wucher. Mal sehen für wie viel die anderen Händler ihre Waren anbieten.«

»Die anderen Händler haben doch nur Schund«, blubberte die Qualle. »Hier gibt es noch Qualität.«

»Aber viel zu teuer!«

»Nun gut. Ich mache dir einen Sonderpreis. Hundertfünfzig.«

»Das ist immer noch viel zu teuer. Ich gebe dir höchstens Fünfzig.«

Die Qualle stieß einen trompetenden Ton aus. »Das kann nicht dein Ernst sein. Da krieg ich ja nicht mal die Herstellungskosten wieder rein. Unter hundert geht gar nichts!«

»Fünfundsiebzig!«

»In Ordnung!« Die Qualle griff nach Pantax' Kreditkarte und zog sie durch seinen Kartenleser, nachdem sie den vereinbarten Betrag eingetippt hatte. Sie hielt Pantax den Leser vor die Nase um die Transaktion zu bestätigen. Der ob der schnellen Einigung noch immer verblüffte Videx drückte seinen Daumen auf das gelbe Bestätigungsfeld und löste so die Zahlung aus.

»Immer wieder gern zu Diensten«, blubberte der Händler und gab die Karte zurück. Pantax nickte und entfernte sich mit seinem Einkauf, den er in einer Tasche seines Gewands verschwinden ließ. Schnell war er von allen Seiten mit Ständen umgeben und wurde von den verschiedensten Händlern bequatscht, doch bei ihm zu kaufen, da er das Beste und die anderen nur Abfall hätten.

Doch Pantax war nicht in der Stimmung, noch weitere Einkäufe zu machen und schritt schnell voran. Schon bald sah er den Einstieg zu einem Bahnhof und galoppierte die Treppen hinab auf den Bahnsteig.

»Seltsam«, murmelte er, als er keine andere Person sah, die ebenfalls auf einen Zug wartete.

Achselzuckend ging er zur Auskunftstafel an der einen Seite des Bahnsteigs, um sich über den nächsten Zug zu informieren, der zurück zur Landebucht der HASTUUL führen würde.

»869«, brummte er, als er die Zugnummer des richtigen Zugs auf dem Plan

entdeckte.

Langsam drehte er sich um und suchte mit seinen Blicken nach einer geeigneten Sitzmöglichkeit, um sich darauf ein wenig ausruhen zu können. Und tatsächlich, da gab es einige Sitzbänke, die an der Rückwand der Station angebracht waren. Da es bis zur Ankunft seines Zuges noch zwanzig Minuten dauern würde, konnte er sich getrost noch etwas ausruhen, um zu neuen Kräften zu kommen. So schlurfte er zu einer Bank herüber und machte es sich darauf so gemütlich wie möglich. Schon bald verspürte er eine bleierne Müdigkeit, die seinen ganzen Körper erfüllte. Die ganze Aufregung war wohl doch ein wenig zu viel gewesen. Sicher würde es nichts ausmachen, wenn er für ein paar Sekunden die Augen schloss, um vor sich hin zu dösen...

*

Ein quietschendes Geräusch ließ Pantax hochfahren. Verwundert nahm er zur Kenntnis, dass er wohl doch nicht nur gedöst hatte, sondern wohl eingeschlafen war. Der herannahende Zug hatte ihn mit seinen schleifenden Bremsen aus dem Reich der Träume zurück in die Realität geworfen. Pantax richtete seinen verschlafenen Blick auf die Zugnummer des Wagens und fuhr auf.

896

»Uff«, schnaufte er als er sich aufrichtete und auf den Bahnsteig hinaus schritt.
»Fast hätte ich meinen Zug verschlafen.«

Vor ihm kam der Wagon endgültig zum Stehen und die Türen öffneten sich zischend. Verschlafen trat Pantax ein und nahm verwundert zur Kenntnis, dass auch hier nur ein paar Personen saßen. Bei einem Zug, der zu einer zentralen Landebucht fuhr hätte er eigentlich etwas anderes erwartet. Schlaftrunken ließ er sich auf einen freien Platz fallen und streckte seine vier Beine von sich, während sich die Türen des Zuges erneut schlossen und der Wagen langsam anfuhr.

Die rhythmischen Geräusche des nun wieder gleichmäßig fahrenden Zuges hatten eine beinahe hypnotische Wirkung auf ihn und Pantax spürte, wie er wieder zurück in das Reich seiner Träume gesogen wurde. Einen kurzen Moment lang wehrte er sich dagegen, da er seine Station nicht verpassen wollte, doch schon hatte er die unsichtbare Grenze überschritten und schlief wieder ein.

*

Ein heißer Schmerz, der in seinem Kopf begann und sein Rückgrat hinab lief, brachte Pantax wieder zur Besinnung. Er öffnete seine Augen und fand sich liegend vor einer Endwand des Wagens, in dem die Beleuchtung stakkatohaft flackerte. Er rieb sich seinen Kopf, an dem er schon jetzt spürte, dass sich dort eine heftige Beule bilden würde. Langsam rutschte er auf dem Boden sitzend herum und entdeckte drei Meter zurück seinen Platz, an dem er zuvor gesessen hatte. Pantax vermutete, dass der Zug durch eine heftige Bremsung zum Stehen gekommen ist und ihn dadurch gegen die Wand geschleudert hatte.

»Was für ein Mist!« grummelte er und richtete sich unsicher auf. Mit zusammengekniffenen Augen versuchte er in dem stakkatohaften Lichtgewitter weitere Zuginsassen zu identifizieren. Dies misslang ihm jedoch, da das grelle Geflicker der Beleuchtung die Umgebung bis zur Unkenntlichkeit verzerrte.

Er wollte einen ersten langsamen Schritt nach vorne machen, da löste sich ein Funkenregen von der Decke und sprühte abwärts, während die Beleuchtung vollends erlosch und das Innere des Wagens in Dunkelheit tauchte. Die Schatten, die durch den Funkenregen an die Wand des Zuges geworfen wurden, verschmolzen nach Verblassen der Funken mit der allumfassenden Dunkelheit. Eine fast schon aggressive Stille breitete sich aus und packte Pantax Körper wie in Watte. Er hatte das Gefühl, im absoluten Nichts zu stehen.

»Ist da jemand?« rief er unsicher und spürte im selben Moment, wie die eigenen Worte die unglaubliche Stille wie eine Bombe zerriss.

Fast zeitgleich hörte er ein raschelndes Geräusch, als ob jemand ein Blatt Papier zerknüllen, oder noch schlimmer, einen Knochen brechen würde. Pantax spürte wie seine Fantasie mit ihm durchging und sich Panik in ihm breit machte. Zitternd wich er zwei Schritte zurück und prallte erneut gegen die Rückwand der Wagons.

Plötzlich zerriss ein greller Lichtschein die Dunkelheit und fraß sich wie glühende Nadeln in seine Augen. Schnell riss Pantax seine Arme hoch, um seine Augen zu schützen. Er ließ nur einen klitzekleinen Schlitz frei, durch den weiter das Licht fiel und bizarre Schatten malte.

»Wer ist da?« rief Pantax mit erstickter, von Panik erfüllter Stimme. Er blinzelte weiter in Richtung des Lichts, um zu erkennen, was da langsam aber unaufhaltsam auf ihn zustapfte.

»Hab keine Angst!« ertönte vor ihm plötzlich eine tiefe Stimme. »Ich werde dir nichts tun.«

Mit diesen Worten senkte das fremde Wesen ein wenig die Quelle des Lichts, die sich nun als gewöhnliche Taschenlampe entpuppte und wurde für Pantax schemenhaft sichtbar. Es handelte sich bei dem Fremden um ein gigantisches, dreieinhalb Meter hohes, breitschultriges, annähernd humanoides Wesen, welches weiter auf ihn zuschritt.

»Bleib stehen!« rief Pantax. »Komm keinen Schritt näher!«

Nun endlich erkannte das fremde Wesen anscheinend, was für Ängste Pantax durchlitt und drehte seine Taschenlampe so, das sein Gesicht hell erleuchtet war. Der Kopf des Fremden hatte eine dunkelbraune, fast schwarze Farbe und saß ohne Halsansatz als Halbkugel auf seinen breiten Schultern. In der Mitte des Kopfes befand sich eine tiefe Kerbe, in dem sich ein rotes, glitzerndes Auge befand, das Pantax starr anblickte. Unter dem Auge befand sich eine kleine Öffnung, die wohl den Mund darstellte und sich gerade bewegte: »Mein Name ist Nasul. Du hast nichts vor mir zu befürchten.«

Pantax beruhigte sich ein wenig, konnte jedoch ein Zittern seines Körpers nicht verhindern. »Bleib stehen!« rief er mit zusammengepressten Lippen.

Sofort blieb der riesige Tepsoler stehen und blickte ihn besänftigend an. »Siehst du? Ich bin stehen geblieben. Ich bin genauso ein Passagier dieser Bahn wie du. Auch ich wollte bis zur Endstation fahren.«

Pantax lachte erstickt auf. »Das hatte ich eigentlich nicht vor. Doch ich bin eingeschlafen.«

Nasul vollführte eine Bewegung die Pantax wie ein Achselzucken vorkam. »Das ändert nun auch nichts mehr an unserer Lage«, erwiderte der schwere Tepsoler. »Wir müssen das beste aus unserer Lage machen und sollten damit gleich hier anfangen.«

Mit diesen Worten schritt das große Wesen auf eine verschlossene Eingangstür des Zuges zu, die nun im Schein seiner Taschenlampe lag. Mit einer seiner Klauen griff er in den Türschlitz und bog die Tür auseinander, als ob es sich dabei um Pappe handeln würde. Das belastete Metall gab dabei ein Geräusch von sich, das Pantax an das röhrende Brunftgeschrei von Bantai-Elchen erinnerte. Die geballte Kraft dieses Wesens lies es ihm kalt den Rücken runter laufen. Zum Glück schien der Tepsoler nichts gegen ihn zu haben.

»Komm her kleiner Freund«, rief Nasul und winkte ihm mit einem seiner muskelbepackten Arme zu. Pantax löste sich langsam von der Rückwand, an der er bisher gelehnt hatte und bewegte sich zögernd auf seinen neuen Gefährten zu. Dieser schritt nun durch die aufgebogene Tür und trat in den Tunnel, durch den der Zug bis vor kurzem gebräust war. Er lies seine Taschenlampe abwechselnd in beide Tunnelrichtungen scheinen, doch es war nichts zu sehen als endloser Tunnel.

»Hmmm«, brummte Nasul. »Hier scheinen wir wirklich im Niemandsland

festzusitzen.«

Mittlerweile war Pantax zu ihm herausgetreten und näherte sich dem Riesen vorsichtig. Er schien trotz seiner hünenhaften Größe und seiner unglaublicher Kraft ein friedlicher Zeitgenosse zu sein. Trotzdem beschloss Pantax, nicht all seine Vorsicht fahren zu lassen. Man konnte ja nie wissen.

Nasul lies den Schein seiner Lampe über die Wand des Tunnels wandern. An einigen Stellen hatten sich Risse gebildet, und an anderen Stellen waren ganze Brocken des Verkleidungsmaterials aus der Wand gefallen und bildeten gezackte Löcher in dem dunkelgrauen Material.

Pantax streckte seine Hand aus und deutete auf ein besonders großes Loch, das sich in Bodennähe befand. »Hier könnten wir aus dem Tunnel verschwinden und an die *Oberfläche* zurückkehren.«

Nasul blickte seinen kleinen Begleiter an. »Und was gewinnen wir dadurch? Warum gehen wir nicht einfach dem Gleisstrang entlang bis zur nächsten Station?«

Pantax schüttelte seinen Kopf. »Das halte ich nicht für eine gute Idee!« erwiderte er. »Sollte ein anderer Zug kommen, so sehen wir echt alt aus. Außerdem rieche ich förmlich, das wir nicht fern von der *Oberfläche* sind.«

Nasul zuckte mit seinen Achseln, wenn man das so bezeichnen konnte und brummte leise vor sich hin. »Nun gut. Lass uns sehen wohin dein Plan uns führt.«

Mit diesen Worten trat Nasul in das Loch in der Tunnelwandung ein, durch das er gerade so hinein passte. Direkt hinter ihm folgte Pantax, dem sich doch ein etwas flaes Gefühl in der Magengegend zu entwickeln begann, wo doch nun das einzige um ihn herum, ein kleiner Lichtkreis, sein riesiger Begleiter und seine belebte Phantasie war. Doch er blieb dicht hinter Nasul, da er so ein gewisses Gefühl der Sicherheit empfand.

»Hier haben wir ja ein richtiges Labyrinth aus Gängen entdeckt«, brummte Nasul und leuchte einen finsternen Gang hinab, der im Widerschein der Taschenlampe groteske Formen anzunehmen schien.

»Anscheinend befinden wir uns in einem verlassenen Bereich der Station«, vermutete Pantax, der nun an Nasul vorbeischaute um ebenfalls den Gang zu begutachten. Metallgitter bildeten den Fußboden und gaben den Blick auf den Unterboden frei, der nur so von verdrehten Kabeln überquoll. Die Wände wurden von stumpfem grauem Metall gebildet, das auch schon sehr verdreht und zerkratzt aussah. An der Decke befanden sich einige Leuchtkörper, die jedoch defekt waren und niemals mehr Licht wiedergeben würden.

»Und wie wollen wir hier jemanden finden, wenn dieser Sektor verlassen ist?« fragte Nasul. »Vielleicht ist es doch besser, in den Tunnel zurück zu gehen und den Gleisen zu folgen.«

Pantax dachte kurz über das gesagte nach und schüttelte dann den Kopf. »Sicherlich ist es nicht mehr so weit bis wir wieder in belebte Gebiete kommen. Wir sollten einfach nur ein bisschen weiter gehen.«

»Wie du meinst«, grummelte Nasul und schritt voran. Sie bewegten sich weiter durch das Labyrinth der Gänge und leuchteten in die verschiedensten Seitengänge hinein um vielleicht auf Hinweise zu stoßen, die sie aus ihrer misslichen Lage befreien würde. Nach etlichen Minuten blieb Nasul plötzlich stehen und schaltete seine Taschenlampe aus. Pantax, der nicht damit gerechnet hatte, prallte unsanft gegen seinen Rücken.

»Was ist los?« fragte er und rieb sich die Nase. Statt einer Antwort trat Nasul zur Seite und gab den Blick in den dunklen Gang frei. Am Ende war ein matter Lichtschein zu sein. »Du hast Recht gehabt, kleiner Freund. Wir scheinen uns der Zivilisation wieder zu nähern.«

Der Tepsoler schaltete seine Taschenlampe wieder ein und setzte seinen Gang in Richtung der fernen Lichtquelle fort. Nun konnte es nicht mehr allzulange dauern, bis sie wieder unter Leute kamen.

Nach wenigen Minuten traten sie auf eine große Kreuzung, an dessen Decke ein paar Lampen leuchteten. Ansonsten unterschied sich der Platz in nichts von dem restlichen Labyrinth.

»Hier ist deine Zivilisation, kleiner Freund«, grummelte Nasul. »Hier gibt es genauso wenig Leute, wie in anderen Gängen.«

Pantax wollte schon zu einer Bemerkung ansetzen, da war aus einem dunklen Nebengang ein Geräusch zu hören.

»Vielleicht gibt es doch jemanden hier«, ertönte eine zischelnde Stimme.

Nasul leuchtete in den Gang hinein und erblickte ein wirklich seltsames Wesen. Es war etwa zwei Meter hoch und besaß eine dunkelgrüne Schuppenhaut, die ihn als Reptilienabkömmling identifizierte. Der Kopf passte allerdings nicht so recht dazu. Er hatte eine blaue Farbe und zwei Facettenaugen die an Insekten erinnerten. Dazu passte allerdings nicht der schwarze Schnabel, der eher an einen Vogel erinnerte. Aus dem Hals des Wesens wuchsen ebenfalls blaue Tentakel, die sich an den grünen Reptilienkörper zu klammern schienen. Langsam schritt das Wesen aus dem Gang heraus und gab den Weg für andere Artgenossen frei. Doch diese komplettierten das seltsame Bild nur noch. Die Köpfe sahen zwar bei allen Fremden gleich aus, doch die Körper unterschieden sich grundsätzlich. So als ob sie gar nicht zu den Köpfen gehörten.

Nasul stieß einen erstickten Laut aus und machte einen strauchelnden Schritt rückwärts. Pantax griff ihn, so als ob er seinen neuen Freund vor dem Fallen hätte bewahren können. Doch glücklicherweise fand Nasul von selbst sein Gleichgewicht.

»Kennst du diese Wesen?« fragte Pantax besorgt und blickte hoch zu Nasul.

»Kennen?« röchelte Nasul. »Nein, ich sehe sie zum ersten Mal. Doch sie entsprechen den Wesen, die in unseren dunkelsten Gruselgeschichten auftauchen. Charreds! Körpervampire! Sie sind eigentlich nur die blauen Köpfe die du siehst. Der restliche Körper ist von ihnen nur übernommen worden. Sie kontrollieren das fremde Nervensystem, indem sie den ursprünglichen Kopf durch ihren Kopf ersetzen. Das Wesen stirbt dadurch. Doch der Charred kann leben. Es sind Parasiten, die von anderen Wesen leben!«

Ein Charred stieß ein gackerndes Lachen hervor. »Deine Geschichte ist kein Märchen. Wir sind Charred.« Er deutete auf einen seiner Begleiter, der auf einem grauhäutigen Körper saß, der schon an mehreren Stellen Risse bildete, durch die eine klare Flüssigkeit austrat. »Euch hat der Geist des Universums geschickt. Gerade jetzt braucht Angal einen neuen Körper und ihr werdet ihn liefern!«

Mit diesen Worten warfen sich die Charreds auf Pantax und Nasul. Doch Nasul hatte anscheinend mit einer solchen Reaktion gerechnet und schlug mit beiden Pranken nach den Angreifern, die überrascht zu Boden gingen.

»Lauf, kleiner Freund! Lauf!« schrie er, während er den Tentakel eines Charreds griff und das blaue Wesen von seinem Wirtskörper riss und zur Seite schleuderte. Der missbrauchte Torso sank leblos zu Boden.

Pantax warf sich herum und rannte so schnell er konnte durch den hinter ihm liegenden Korridor. Er warf einen Blick zurück und sah, dass sich Nasul ebenfalls zur Flucht entschieden hatte und hinter ihm her rannte.

»Lauf, Nasul! Wir schaffen es!« Mit diesen Worten drehte sich Pantax erneut um und führte seine Flucht fort. Hinter sich spürte er, wie sich Nasul näherte und der Vorsprung auf die furchtbaren Charreds wuchs. Anscheinend ging die Kontrolle der fremden Nervensysteme nicht so weit, als das so schnelle kontrollierte Bewegungen

wie beim Laufen problemlos vollführt werden konnten.

Plötzlich fühlte sich Pantax hochgehoben und nach vorne gedrückt. Nasul hatte ihn gepackt und beschleunigte weiter. Der Abstand wuchs und wuchs. Pantax wollte schon befreit auflachen, da erschien vor ihnen eine rote Wand mit einer massiven Stahltür vor ihnen, in der sich ein kleines Fenster befand. Nasul bremste ab und blieb vor der Tür stehen. Durch das Fenster konnte man eine kleine Kammer sehen, in der einige Raumanzüge lagerten. Ein weiteres Schott in dieser Kammer führte mit Sicherheit aus der Station heraus. Sie befanden sich an einer Schleuse. Nasul setzte Pantax sanft ab, wandte sich der Schleuse zu und versuchte sie zu öffnen. Währenddessen blickte Pantax den Gang herunter, um die heraneilenden Charreds zu erblicken. Noch waren sie nicht zu sehen, doch ihr furchtbares Geheul kündete davon, dass das bisher Erlebte nicht nur ein böser Traum war. Pantax wandte sich mit hämmerndem Herzen seinem neuen Freund zu, der das Schleusenschott nun fast geöffnet hatte. Die Automatik hatte anscheinend den Geist aufgegeben. So drehte Nasul an dem manuellen Rad, das das Schott nun aufschwingen ließ. Die geöffnete Schleuse lag vor ihnen. Gerade wollte Pantax eintreten, da schälten sich aus der Dunkelheit die verbliebenen Charreds und warfen sich auf Nasul und Pantax. Der große Tepsoler wehrte sich standhaft. Doch nun, ohne Rückzugsmöglichkeit war es ein Kampf auf verlorenem Posten. Der Charred mit dem dunkelgrünen Reptilienkörper warf sich auf den Videx und schleuderte ihn zu Boden. Aus seiner misslichen Lage heraus sah er, wie auch Nasul zu Boden ging. Allerdings reichte bei ihm nicht ein Charred um ihn festzuhalten. Es bedurfte dreier dieser Körpervampire um seinen Freund kampfunfähig zu machen. Nun trat der Charred mit dem verschlissenen grauen Körper an die Gruppe heran. Seine Tentakel lösten sich von seinem alten Körper und der sterbende Torso sank leblos zu Boden. Der nun körperlose Charred bewegte sich flink auf seinen langen Tentakeln auf Nasul zu.

»Lasst mich in Ruhe!« rief der Tepsoler und versuchte mit letzter Kraftanstrengung, die Angreifer von sich zu stoßen. Vergebens. Pantax sah, wie sich der körperlose Charred auf Nasul zu bewegte und aus dem Ende eines Tentakels ein messerähnlicher Auswuchs hervorschnellte. Er ließ den Tentakel mit einer schnellen Bewegung herab fahren, und die Klinge fuhr tief in den Körper Nasuls, dort wo sein Kopf in den Rumpf überging. Der hilflose Tepsoler röchelte und sein ganzer Körper begann zu erzittern. Doch das Zittern erstarb als die Klinge des Charred zur Seite fuhr und Nasuls Kopf sauber von seinem Rumpf trennte. Das Licht seines Auges wurde stumpf, als der Kopf mit einem dumpfen Laut zu Boden fiel. Der Charred fuhr seine Klinge wieder ein und schob die Tentakel über den leblosen Körper Nasuls. Ein Ruck ging durch den Körper als der neue Kopf richtig saß und sich mit dem Nervensystem verbunden hatte. Nasul, oder besser das was von Pantax neuem Freund übrig geblieben war, richtete sich auf und reckte die Arme. »Ahhh. Das ist doch mal ein guter Körper. Genau das richtige für Angal!«

Angal-Nasul beugte sich zu Pantax herab, der nun von dem anderen Charred freigegeben wurde. Mit einer spielerischen Bewegung hob er ihn hoch und klemmte ihn sich unter den Arm.

»Keine Angst, Fremder. Noch kannst du leben. Doch Argus wird schon bald auf dich zurückkommen!«

Das gackernde Lachen der furchtbaren Charreds hallte durch die Gänge, während es Pantax allmählich zu viel wurde und er ohnmächtig wurde.

Wo ist Pantax?

Aik stieg aus dem Zug aus. Er warf einen prüfenden Blick auf den Stationsanzeiger. Ja, das war wirklich die richtige Station. Er orientierte sich kurz und schritt auf den Tunnel zu, der ihn direkt zur Anlegebucht der HASTUUL führen würde. Schon bald würde er sich in seiner Koje, oder sollte er es lieber Schlafgemach nennen, ausruhen, damit er und Pantax die Gruppe morgen abholen konnten, um den Kontakt mit den Necarern herzustellen.

Aik trat aus dem Verbindungstunnel in die große Vorhalle der Anlegebucht. Durch die große Panzerplast-Kuppel waren einige der angedockten Schiffe zu sehen. Unter anderem auch die majestätische HASTUUL. Wirklich ein tolles Schiff. Aik ging auf den Andocktunnel zu, der durch ein Energiefeld abgedichtet war. Doch ein kurzes Vorzeigen der ID-Marke ließ das Feld erlöschen, so dass er den Tunnel betreten konnte. Sein kleiner Marsch führte ihn nun aus der Kuppel hinaus, auf die HASTUUL zu. Es kam ihm fast so vor, als ob er sich durch den Weltraum bewegen würde, doch die Schutzvorrichtungen des Verbindungsgangs bewahrten ihn vor der Kälte des Weltalls. Kurz darauf stand er vor der Schleuse des Schiffs und wurde auch prompt als autorisiert erkannt. Das Schott öffnete sich und gab den Weg in das Schiff frei.

»LIRMINEA! Wie geht es dir?«, rief Aik überschwänglich.

»Ich funktioniere im Rahmen meiner Arbeitsparameter hundertprozentig«, kam die prompte Antwort.

Aik verdrehte die Augen und grinste vor sich hin. »Irgendwie habe ich mir schon gedacht, dass du das sagen würdest. Aber jetzt verrate mir doch mal wo Pantax ist. Hat er sich schon hingelegt?«

»Nein«, kam die Antwort. »Pantax ist bisher nicht eingetroffen.«

Aik warf einen Blick auf eine Anzeige der Borduhr. »Komisch«, grübelte er vor sich hin. »Das Spiel ist sicher schon seit Stunden aus. Ob er sich irgendwo verirrt hat?«

»Darauf weis ich auch keine Antwort«, erklärte LIRMINEA, ohne gefragt worden zu sein.

Aik zog seine Stirn in Falten und begab sich auf dem schnellsten Wege in die Zentrale. An Schlafen war im Moment nicht zu denken. Nicht wenn einer seiner Freunde möglicherweise in Schwierigkeiten steckte.

In der Zentrale angekommen wandte sich Aik den Funkkontrollen zu. »LIRMINEA, stelle bitte eine Verbindung zu den örtlichen Sicherheitsorganen her. Vielleicht wissen die ja etwas über den Verbleib von Pantax.«

»Leitung steht«, ertönte die wohlmodulierte Stimme des Bordcomputers und in der Mitte des Raums flammte ein Hologramm auf, das ein quallenähnliches Wesen zeigte. Es war in eine Art Uniform gezwängt, die ihm mindestens zwei Größen zu klein war. Vielleicht meinte das Wesen, das es mit dieser Kleidung respektinflößend aussähe, doch Aik konnte sich ein Lachen nur mühsam verkneifen.

»Was möchtest du?« blubberte die Qualle.

»Ääh«, machte Aik und kratzte sich verlegen an der Nase, wobei er zusah, möglichst seinen Mund zu verdecken. »Ich vermisse ein Besatzungsmitglied namens Pantax, welcher das Perdolo-Spiel besucht hatte und noch immer nicht zurückgekehrt ist. Kannst du mir helfen?«

Die kleinen Knopfaugen der Qualle fixierten Aik wie zwei Dolche, die sich in seinen Körper rammen wollten. »Ich bin beim Sicherheitsdienst. Nicht beim Kindergarten. Seh selber zu, das du deine vermisste Crew wieder einsammelst!«

Mit diesen Worten erlosch das Hologramm und ließ Aik alleine zurück. Langsam sank er in seinen Sessel und grübelte über den Verbleib seines Kameraden nach. Wo konnte er bloß sein? Sicher hatte das ganze einen einfachen Grund und Pantax ging es wunderbar. Aber er konnte halt nicht sicher sein. Deshalb musste er etwas unternehmen. Aber was?

»LIRMINEA, hast du eine Idee wie wir Pantax aufspüren können?«

»Keine besonders effektive. Aber besser als gar nichts«, antwortete der Bordcomputer. »Wir könnten eine Reihe von Mikrosonden aussenden, die durch die Station streifen und nach Pantax Ausschau halten. Vielleicht haben wir Glück und entdecken ihn so.«

»Oder wir ziehen uns den Unmut der Ordnungskräfte zu«, grummelte Aik vor sich hin. »Doch was soll's. Man kann's ja nicht allen Recht machen. Gut LIRMINEA. Setze die Sonden aus und gehe auf die Suche. Zeige mir dabei die Hologramme der Aufnahmen.«

»Sonden ausgesetzt«, kam prompt die Meldung und eine Reihe von Hologrammen flammte vor Aik auf, die ihm die Umgebungen zeigten, durch die die verschiedenen Sonden gerade flogen.

Aik seufzte laut. Die Suche nach der Nadel im Heuhaufen hatte begonnen.

Gefangen

Langsam kam Pantax wieder zu Bewusstsein. Er fühlte sich eingezwängt und gefesselt. Im schummerigen Licht der Umgebung versuchte er sich zu orientieren, doch er hatte keine Ahnung, wo er sich hier befand. Die Erinnerung sprang ihn an wie ein wildes Tier und ließ ihn kurz aufstöhnen. Sein neuer Freund, sein Wegbegleiter – tot. Umgebracht von verrückten Monstern, die auch ihm an den Leib wollten, wenn es an der Zeit war. Das durfte nicht sein!

Pantax versuchte sich aus der Umklammerung zu befreien, in der er sich im Moment befand. Doch es gelang ihm in keiner Weise. Die Charreds hatten ihn mit einer klebrigen Masse besprüht und wie ein lästiges Insekt an irgendeine Wand gehängt. Dort klebte er nun und ruderte mit seinen Beinen, die zwar immer noch frei waren, aber etwa einen Meter über dem Boden schwebten. Seine Arme waren durch die klebrige Umklammerung eng an seinen Körper gepresst und gaben ihm keinen Millimeter Spielraum zur Bewegung. Doch er durfte nicht aufgeben. Er musste weiter versuchen aus dieser mörderischen Falle zu entkommen. Er wollte hier nicht sterben.

Nicht hier, nicht jetzt, nicht so wie Nasul. Nasul! Die Erinnerung an den Tod seines neuen Freundes schoss ihm durch den Kopf und lies seinen Körper erzittern. Ein Schluchzen fuhr aus seiner Kehle als er sich an den sinnlosen, grausamen Tod seines Begleiters erinnerte. So wollte er nicht enden. Als Körperlieferanten für perverse Killer. Das durfte nicht passieren.

Wie wild riss Pantax an seiner Umklammerung, doch sie gab kein bisschen nach. Es gab kein Entkommen. Sein Schicksal war besiegelt. Langsam erschlaffte sein Körper und sein Kopf sackte vornüber. Tränen liefen ihm übers Gesicht und ein leises Schluchzen entfuhr ihm. Er spürte die Erschöpfung, das Verlangen im ewigen Vergessen zu versinken. Alles zu vergessen und sein Leben wenigstens ohne Schmerzen zu beenden.

*

Pantax spürte kaum, wie sich die Umklammerung von seinem Körper löste. Er erlebte seine Umgebung wie in Watte gepackt. Zwei starke Arme hoben ihn hoch und trugen ihn an ein unbekanntes Ziel. Starke Arme, so wie die seines Begleiters Nasul. Es kam ihm alles wie ein Traum vor. Warm und weich umspülten ihn die Erinnerungen an gute Zeiten, das Gefühl der Geborgenheit und Sicherheit. So wie in den Armen seiner Mutter, die ihn umarmte, wenn er als Kind Angst vor einem Gewitter hatte.

Eine ferne Stimme drang zu ihm durch. »Argus ist nun bereit für dich.«

Argus? Wer war Argus? Irgendwie hatte ein Argus etwas mit einem Angal zu tun. Doch was bloß?

Pantax' Gedanken kreisten weiter um den Namen Angal, während er von den starken Armen Nasuls durch die Gänge getragen wurde.

Angal? Nasul?

Angal-Nasul!

Plötzlich durchlief es Pantax wie ein elektrischer Schlag. Blitzartig kehrte er in die Realität zurück und sah plötzlich alles ganz klar vor sich. Er hatte Recht, die Arme, die ihn trugen gehörten zu Nasul, doch der Kopf der auf dem Körper trohnte gehörte dem Charred Angal. Und dieser brachte ihn gerade zu Argus, der seinen Kopf vom Rumpf trennen und ihn somit töten wollte, um den Körper wie ein Parasit zu übernehmen.

Pantax spannte sich an und schnellte seinen Körper von den Armen des Charred, in denen er bisher wie ein nasser Sack gehangen hatte.

Mit dieser blitzartigen Bewegung hatte wohl keiner der Charred gerechnet, denn sie machten keine Anstalten, ihn aufzuhalten.

Gehetzt sah sich Pantax um und bog in den nächsten Gang ab, der ihn weit Gott wohin führen würde. Aus den Augenwinkeln sah er, dass die Monster ihre Überraschung überwunden hatten und ihm nachsetzten.

»Ihr kriegt mich nicht!« schrie Pantax und lief mit hämmerndem Herzen um die nächste Ecke. Fast wäre er durch seinen eigenen Schwung ausgerutscht, doch geistesgegenwärtig fing er seinen Schwung mit der linken Hand an der Gangwand ab. Er schoss auf einen großen Platz hinaus, den er sofort erkannte. Hier waren er und Nasul das erste mal auf die Charred getroffen. Von hier aus waren sie in einen Gang abgelenkt und gelangten zu einer Luftschleuse, an der ihre Flucht endete.

»Denk nach, Pantax. Denk nach!« forderte sich der Videx nach Luft ringend selber auf und versuchte zur Ruhe zu kommen.

Ein schweres Unterfangen in Anbetracht des wütenden Geheuls der Charred, das hinter ihm aus dem Gang ertönte.

Da entdeckte Pantax einen Stofffetzen, der anscheinend von seiner eigenen Kleidung stammte und an einer Kante eines Seitengangs hing.

»Dank ihr Götter!« stieß Pantax hervor und wollte seine Flucht in Richtung Schleuse fortsetzen. Doch da schlang sich ein dunkelgrüner schuppiger Arm um seinen Hals und drückte zu.

»Hab' ich dich, du kleiner Ausreißer!« ertönte hinter ihm die Stimme eines Charreds. »Diesmal wirst du mir nicht entkommen!«

Pantax wand sich verzweifelt im Griff des Monsters, doch er konnte sich nicht befreien. In seiner Verzweiflung griff er zum einzigen Mittel, das ihm einfiel. Er bohrte seine scharfen Zähne in die grüne Panzerung des Feindes. Glücklicherweise erwiesen sich die Schuppen als weicher, als sie aussahen. Sie bogen sich und brachen als die Zähne des Videx tief in den Arm des Peinigers drangen.

Schreiend ließ ihn der Charred los und Pantax taumelte vorwärts. Der Feind wollte gleich wieder zupacken, doch der flinke Videx duckte sich und entging so den Klauen des Charred.

»Diesmal erwischt ihr mich nicht!« schrie Pantax und raste in den Gang hinein, der zur Luftschleuse führen musste. Hoffentlich hatte er Recht und lief nicht in eine Sackgasse, wo seine Flucht und sein Leben ein jähes Ende finden würden.

Doch er hatte Glück. Wenig später erreichte er die Schleuse, vor der immer noch der tote Gastkörper des Charred und Nasuls Kopf lagen. Pantax zwang sich dazu, nicht auf die Leichen zu schauen, sprang durch die noch immer offene Tür der Schleuse und zog sie hinter sich zu. Mit einem klickenden Geräusch rastete sie ein und verschloss die Schleuse. Keine Sekunde zu früh. Denn die Charreds hatten ihn nun erreicht. Der Körper Angal-Nasuls schlug gegen Tor, als ob er die Schleuse so öffnen könnte. Doch glücklicherweise erwies sich das Metall als sehr widerstandsfähig.

Pantax zwang sich dazu, seine Aufmerksamkeit von der Tür abzuwenden und sich einem Druckanzug zuzuwenden. Mit fahrigem Bewegungen nahm er einen Anzug vom Haken, der ihm mehr oder weniger passen konnte und öffnete ihn. Während er den Anzug noch anlegte hörte er, wie sich die Charred an der Schleuse zu schaffen machten. Wild schaute sich der Videx nach einer Öffnungsmöglichkeit für die Außentür der Schleuse um und entdeckte ein kleines Steuerpanel, während er sich den Helm aufsetzte und ihn einrasten lies. Das erweckte den Anzug zum Leben und Pantax sah, wie auf der Innenseite des Helms einige Leuchten von rot auf grün umsprangen.

»Hoffentlich heißt das, das mein Anzug jetzt funktioniert!« stieß Pantax angespannt hervor und beugte sich über die Steuerung des Außentors. Der Mechanismus auf dieser Seite war glücklicherweise recht einfach. Ein paar Handgriffe, und der Countdown für die Schleusenöffnung lief an.

Doch in diesem Moment schwang das Innentor auf und Angal-Nasul zwängte sich in die Schleusenkammer, die damit fast vollständig ausgefüllt war. Die anderen Charreds versuchten ebenfalls in die Kammer zu gelangen, behinderten sich dabei jedoch so ungeschickt, dass sie die Tür wieder zudrückten. Mit einem Klick rastete das Tor ein. Angal-Nasul blickte sich wild um. Ein Blick auf die nun verschlossene Innen-Schleuse und ein weiterer Blick auf die Countdown-Anzeige, die noch drei Sekunden übrig ließ. Der Charred sprang auf Pantax zu und schleuderte ihn zu Boden. Benommen blieb der Videx liegen. Gegen den ehemaligen Tepsoler hatte er keine Chance. Doch der Charred wandte sich ab und hämmerte auf die Schleusenkontrolle ein, um die Öffnung des Außentors zu verhindern. Doch zu spät! Der Countdown lief ab, und Turbopumpen begannen, die Luft abzusaugen.

Angal-Nasul ging in die Knie und begann am ganzen Körper zu zittern. Sein Kopf, der eigentliche Charred schwoll an wie ein Aufblas-Spielzeug für das Schwimmbad, das mit zuviel Luft versorgt wurde. Dann platzte er und Nasuls Körper sank steif zur Seite, wo er eingefroren liegen blieb.

Langsam öffnete sich das Außenschott und gab den Blick auf den Weltraum frei. Pantax suchte an seinem Raumanzug die Kontrollen für den Antigrav und steuerte den Anzug vorsichtig in den Weltraum hinaus. Hinter ihm verschloss sich der Zugang wieder. Auf dem Schott prangte der Schriftzug LS0039. Das war wohl die Bezeichnung des Zugangs und würde den Behörden weiterhelfen, die Monsterbrut auszuheben.

Pantax drehte seinen Anzug ein wenig und begann, sich vorsichtig an der Außenhaut der Station fortzubewegen. Er hatte nicht vor, irgendwo eine weitere Schleuse zu benutzen. Nein, er suchte die HASTUUL. Er wollte kein weiteres Abenteuer mehr, sondern nur noch schlafen.

Vereint

Aik konnte seine Nervosität nicht mehr unterdrücken. Unruhig knabberte er an seinen Krallen, während er mit roten, müden Augen weiter auf die Hologramme der Sonden blickte. Nichts! Es war einfach nichts zu von Pantax zu entdecken. Er hatte sogar das Perdolo-Stadion gefunden und durchsucht, doch es gab keine auch noch so kleine Spur von Pantax.

Er würde die Suche abbrechen müssen, um sich noch einige Stunden hinzulegen. So konnte er die Suche morgen fortsetzen und würde nicht vor den Hologrammen einschlafen.

»LIRMINEA, deaktiviere die Hologramme solange ich schlafe und lasse die Sonden unter deiner Überwachung weiter suchen.«

»Ich denke, das wird nicht nötig sein«, antwortete LIRMINEA in diesem Moment. »Pantax kehrt soeben durch die Luftschleuse drei auf Deck vier zurück.«

»Aber diese Schleuse ist doch dem Weltall zugewandt und nicht der Station!« bemerkte Aik zweifelnd.

»Vollkommen richtig. Aber er gab nicht nur seinen Identifikationscode richtig an, sondern verfügt auch noch über die passenden Individualschwingungen. Es gibt keinen Zweifel. Es handelt sich um Pantax.«

Aik sprang auf die Beine und lief durch das Zentralschott auf den Gang hinaus, auf den nächsten Antigravschacht zu. Mit einer fließenden Bewegung sprang er hinein und ließ sich zum Deck vier hinauftragen. Dort angekommen sprang er auf den Gang hinaus und eilte mit weit ausgreifenden Schritten auf den Bereich des Schiffes zu, in dem sich laut der Markierungen die Luftschleuse drei befinden sollte.

Kaum kam er um die letzte Ecke vor der Schleuse gelaufen, da erblickte er auch schon das aufschwingende Schott, aus dem eine unförmige Gestalt trat.

Aik legte eine Vollbremsung hin und betrachtete die Gestalt, die so gar keine Ähnlichkeit mit Pantax hatte, argwöhnisch.

Jetzt begann sie, sich ihren Helm abzunehmen, und tatsächlich, zum Vorschein kam der Kopf von Pantax. Aik setzte sich wieder in Bewegung und lief auf den Videx zu.

»Ich habe schon die halbe Station nach dir durchsucht!« stiess er hervor, da er noch immer völlig außer Atem war. »Wo warst du nur und wieso hast du einen solch merkwürdigen Raumanzug an? Und wieso kommst du überhaupt aus dieser Richtung und nicht aus der Station?«

Pantax ließ diesen Wortschwall über sich ergehen während er sich erschöpft aus seinem Anzug schälte.

»Bevor ich dir die ganze Geschichte erzähle, lass mich erstmal wieder zu Kräften kommen«, erwiderte er dann mit matter Stimme.

Aik sprang an seine Seite und half ihm aus der Kombination.

»Hast du Hunger?«

Pantax hob seinen matten Blick. »Das wäre jetzt genau das richtige. Und danach eine Dusche.«

Aik nickte und begleitete seinen Freund in Richtung Kantine. Dort angekommen setzten sie sich an einen gedeckten Tisch während ein Servo geflissentlich die Bestellungen aufnahm.

Schon Sekunden später waren die gewünschten Speisen synthetisiert und wurden von einem zweiten Servo an den Tisch gebracht.

»Nun erzähl aber mal, was eigentlich passiert ist«, forderte Aik gespannt.

Pantax machte eine beschwichtigende Bewegung mit der linken Hand, da er im Moment absolut nicht in der Lage war, ein Geräusch von sich zu geben, ohne ein nahrungstechnisches Desaster in seinem Mund zu verursachen. Nachdem er endlich geschluckt hatte, lehnte er sich zurück und atmete heftig durch.

»Das wird die unglaublichste Geschichte deines Lebens. Bist du bereit?«

Aik nickte und lehnte sich ebenfalls zurück. Pantax begann zu erzählen. Er erzählte die gesamte Geschichte. Angefangen vom Besuch des Perdolo-Stadions, hin bis zum bitteren Ende.

So eine Geschichte hatte Aik wirklich noch nicht gehört.

»Wir müssen den Sicherheitsdienst verständigen!« rief er. »Solche Monster dürfen nicht weiter ihr Unwesen in dieser Station treiben.«

Pantax nickte und stopfte weiter das Essen in sich hinein, so einen unbändigen Hunger hatte er.

»Wäre mir recht, wenn du das machen könntest Aik. Ich muss mich erstmal hinlegen, sonst schlafe ich hier im Sitzen ein. Und vergiss nicht, die Schleuse zu erwähnen, aus der ich geflohen bin. LS0039.«

Mit diesen Worten verspeiste Pantax den letzten Rest der Mahlzeit und stand langsam auf. Sofort war Aik an seiner Seite und begleitete ihn zu seiner Kabine, wo er sich hinlegen konnte.

Endlich war er wieder zuhause. Zuhause auf der HASTUUL. Nie hätte Pantax gedacht, das er sich so freuen könnte, wieder auf diesem Schiff zu sein.

Erschöpft schloss er die Augen und fiel fast sofort in tiefen Schlaf.

Die Nacht im Hotel

Zur gleichen Zeit hatten sich Lika, Rack und Pavo im Hotel ins Bett gelegt, um die Nacht über zu schlafen. Es war schon etwas merkwürdig, auf einer Raumstation von Nacht zu sprechen. Hier war der Unterschied zwischen Tag und Nacht reine Definitionssache, die aber durch die allgemeine Beleuchtung unterstützt wurde. So wurde die Beleuchtung auf den allgemeinen Plätzen um ein paar Lux abgesenkt, um die Bewohner so daran zu erinnern, dass es Zeit wäre schlafen zu gehen.

Obwohl hier die unterschiedlichsten Lebewesen mit den unterschiedlichsten Tag-Nacht-Rhythmen lebten, passten sich alle mit der Zeit dem vorgegebenen Rhythmus an.

Für die Manjarden war das ganze nicht allzu schwer, da der vorgegebene Intervall weitestgehend dem von Manjard entsprach, und so keine große Umstellung notwendig war.

So kam es, das die drei genau zur richtigen Zeit müde wurden und schlafen gingen.

Allerdings hatte jeder der drei so seine Probleme einzuschlafen.

Rack und Pavo waren mit ihren Gedanken bei Styx und Larm, den Eigentümern dieses Hotels, sowie einigen langen imaginären Messern, die von den beiden geführt wurden.

Likas Gedanken unterschieden sich nicht wesentlich von denen ihrer Gefährten. Hinzu kam allerdings noch die Sorge um Aik. *War er gefahrlos bei der HASTUUL angekommen?* Sie wälzte sich in ihrem Bett herum. *Sicherlich schläft er schon längst*, beruhigte sie sich selber.

Trotz all dieser quälenden Gedanken gelang es den dreien endlich, einzuschlafen.

Die Zimmer stellten eingebaute Wecker zur Verfügung, die die drei auf eine gemeinsame Uhrzeit eingestellt hatten, an der sie aufwachen wollten.

Genau zur gewünschten Zeit erklangen die Geräte und rissen die Manjarden in ihren Zimmern aus dem Schlaf.

Lika sprang aus dem Bett und verschwand im Badezimmer, wo sie zweifelnd die Dusche betrachtete. Sie war zwar vorhanden, verfügte aber nicht über ein brauchbares Trockengebläse um ihren Pelz zu trocknen. Da sie keinen Wert darauf legte, den ganzen Tag wie ein nasser Pavo herumzulaufen, verzichtete sie heute mal auf die gründliche Reinigung und beschränkte sich nur auf das Nötigste.

Ihre Kameraden schienen genauso zu denken, den nach kurzer Zeit klopfte es an ihrer Tür.

Glücklicherweise hatte sie schon Zeit gefunden, sich anzuziehen und eilte zur Tür. Erst als sie geöffnet hatte wurde ihr bewusst, wie unverantwortlich sie gehandelt hatte. Es gab hier keinen Überwachungsmechanismus an der Tür, und so hätte auch der letzte Meuchelmörder vor der Tür stehen können. Doch da standen nur Rack und Pavo.

Lika atmete hörbar auf und Rack lief ein Grinsen über das Gesicht, da er wohl erkannt hatte, woran Lika gerade dachte.

»Hier muss es doch etwas zu frühstücken geben«, grummelte Pavo und griff sich demonstrativ an den Bauch.

Nun konnte Lika ein Grinsen nicht mehr unterdrücken. »Pavo, du sprichst aus, woran wir alle denken. Lasst uns nach vorne zum Empfang gehen. Dort kriegen wir sicherlich Infos über das Frühstück.«

Die drei verließen das Zimmer und gingen den schmalen Gang herunter, der sie zur Rezeption führte. Obwohl es gar nicht so früh am Morgen war, waren weder Styx noch Larm irgendwo zu sehen.

Rack blickte sich kurz um und entdeckte auf dem Tresen der Anmeldung ein kleines messingfarbenes Glöckchen, wie es damals auf Manjard in manchen einfacheren Hotels noch zum Einsatz gekommen war. Aber er hätte nun wirklich nicht erwartet, ein solch antiquiertes Gerät hier an Bord des Salvarin Handelsknoten vorzufinden.

»Wow. Ich hätte alles erwartet, aber nicht dieses Glöckchen.«

Lika und Pavo traten zu Rack und warfen ebenfalls einen Blick auf das gute Stück. Pavo fackelte nicht lange und klopfte auf die Glocke. Sofort ertönte ein helles Klingen, das durch die Empfangshalle schwebte und an den Wänden wiederhallte.

»Auf jeden Fall klingt es wunderschön«, erwiderte Lika und hätte das Glöckchen am liebsten eingesteckt. Doch das kam für sie nicht in Frage.

Hinter der Rezeption erklangen nun einige raschelnde Geräusche, als sich dort eine bisher unsichtbare Tür öffnete. Durch sie trat Styx, oder war es Larm, und blickte die drei Manjarden mürrisch an.

»Was wollt ihr so früh am Morgen?«

Rack blickte demonstrativ auf seine Uhr und erwiderte: »Nach unserer Zeitrechnung ist es gar nicht so früh. Eigentlich ist es Zeit zum Frühstück.«

Der Hotelier schien zuerst eine spitze Antwort auf der Zunge zu haben, doch dann kam wieder der Geschäftsmann zum Vorschein, der ein Geschäft roch. Er beugte sich zu einem Mikrofon vor und betätigte einen Knopf.

»Styx, servier das Frühstück für unsere Gäste!«

Der nun als Larm identifizierte Hotelier wandte sich wieder an die drei Manjarden und streckte seine Hand erwartungsvoll aus. »Bitte gebt mir eure Kreditkarte, damit ich das Frühstück abrechnen kann.«

»Wie viel soll das denn nun wieder kosten?« fragte Lika lauernd.

Gleichzeitig beugte sich Rack etwas über den Tresen und warf Larm seinen finstersten Blick zu.

Lika konnte sehen wie Larm im Geiste mindestens eine Null des Betrages abzog, der ihm vorschwebte. Doch auch die dann von ihm genannte Summe hatte es in sich.

»Wir wollen nur ein einfaches Frühstück und kein Präsidenten-Mahl. Das kann doch nicht so teuer sein.«

Da auch Rack keine Anstalten machte, seinen bösen Blick abzusetzen hob Larm beschwichtigend seine Hände.

»In diesem Fall kann ich euch natürlich noch etwas entgegenkommen«, meinte Larm und nannte einen deutlich gesenkten Preis, der aber noch immer ein heftiges Loch in die Haushaltskasse brannte.

Seufzend zog Lika ihre Karte hervor und reichte sie Larm, der den genannten Betrag flugs verrechnete und die Karte dann zurückgab.

Zur gleichen Zeit fuhr hinter ihnen eine Tür auf und gab den Blick auf eine Art Frühstücksraum frei.

Die Manjarden traten ein und suchten sich freie Plätze.

»Das sieht aber seltsam aus«, grummelte Pavo und beäugte das grüne Ei, das vor ihm stand.

»Und es riecht auch seltsam«, erwiderte Rack, der nun an dem Ei schnupperte.

»Das ist ein Panta-Ei«, meine nun Styx, der aus dem Hintergrund hervortrat. »Das ist auf meiner Welt eine Delikatesse.«

Lika stach vorsichtig in das wabbelige Ei hinein, woraufhin eine graue stinkende Brühe herauslief.

»Uuuuhh!« machte Lika und hielt sich die Hand vors Gesicht. »Nimm es weg. Das ist ja furchtbar!«

Styx eilte zu ihr und entfernte das Ei, wobei er ein ratloses Gesicht aufsetzte.

»Aber das ist wirklich eine Delikatesse«, brachte er hervor.

»Hast du nicht etwas, das auch von anderen Wesen gegessen werden kann?«, fragte Lika aufgebracht. »Immerhin bezahlen wir ein Vermögen für dieses Frühstück.«

Eilends verschwand Styx, und erschien wenig später mit einem Korb zurück, das mit etwas gefüllt war, das wie eine Mischung aus einem Brot und einer Kartoffel aussah.

Rack schnupperte vorsichtig an der *Brotffel* und biss dann hinein.

»Etwas trocken«, nuschte er mit vollem Mund. »Aber durchaus genießbar.«

Nun ließen sich auch Lika und Pavo nicht mehr stoppen und aßen von den Brotffeln.

»Gar nicht so schlecht«, meinte Lika. »Man kann sich direkt daran gewöhnen.«

Auch Pavo machte eine zustimmende Geste, sagte aber nichts, da er gerade mit beiden Backen kaute.

Nach einiger Zeit lehnten sich die drei zurück und atmeten tief durch.

»Puh. Nun bin ich aber wirklich satt«, schnaufte Pavo und strich sich über den Bauch.

»Dann seid ihr ja wohl auch bereit zum Aufbruch«, ertönte hinter ihnen eine Stimme.

Die drei Manjarden blickten sich um und sahen Aik und Pantax, die durch den Hoteleingang hereinkamen und sich zu ihnen setzten.

Larm und Styx beäugten die Situation aufmerksam, um zu sehen, ob die neuen Gäste vom restlichen Frühstück nehmen würden. Das wäre die Gelegenheit, ein zweites Mal zu kassieren.

Allerdings machten Aik und Pantax keine Anstalten, sich zu bedienen, denn sie hatten schon genug an Bord der HASTUUL gefrühstückt.

Stattdessen erzählte Pantax nochmals seine Geschichte. Lika, Pavo und Rack hörten gebannt zu und ihre Körperhaare richteten sich sichtbar auf.

»Das ist ja eine furchtbare Horrorstory«, schnaufte Lika als Pantax endete.

»Aber das verrückteste kommt noch«, warf Aik ein. »Danach habe ich den Sicherheitsdienst angerufen und über die Charreds berichtet. Ich hatte erwartet, dass sofort helle Panik ausbrechen würde. Doch nichts dergleichen. Stattdessen nur Beschwichtigungen und die Aufforderung, den Vorfall zu vergessen.«

Lika runzelte ihre Stirn. »So als ob der Sicherheitsdienst schon Bescheid wusste, aber nichts unternehmen will.«

Aik nickte. »Genau so sah es aus. Doch wir können später weiter darüber sinnieren. Jetzt müssen wir aber aufbrechen, um den Necarer am vereinbarten Ort zu treffen.«

Schnell hatten alle ihre wenigen Sachen gepackt und verließen das Hotel.

Aik packte grinsend ein kleines Navigationsgerät aus. »Damit werden wir uns nicht verlaufen. Das Gerät merkt sich ständig den Weg, den wir zurückgelegt haben. Somit kommen wir immer zum Schiff zurück.«

Sie setzten sich in Bewegung und kamen auch schon nach wenigen Minuten auf dem Platz an, in dessen Mitte der Zugang zu einer Bahnstation lag.

Sie stiegen die Treppen hinab und standen kurz darauf auf einem fast verlassenen Bahnsteig.

»Gestern war hier noch viel mehr Betrieb«, wunderte sich Pavo.

»Da war aber auch noch das Perdolo-Spiel«, erwiderte Pantax. »Ich möchte nicht wissen, wie viele Wesen nur wegen dieses Finales auf der Station waren und jetzt schon wieder abgereist sind.«

Währenddessen hatte sich Aik vor den Fahrplan gestellt und studierte die Karte. Nach einigen Minuten kehrte er zu der Gruppe zurück. »Wir müssen den Zug 6348 nehmen. Der fährt in ein paar Minuten und bringt uns direkt zur Plattform 37 Blau.«

Sie warteten und warteten, doch nichts passierte. Es vergingen fünf und dann auch zehn Minuten. Doch nichts passierte.

Nach weiteren fünfzehn Minuten kam endlich der Zug mit der Nummer 6348.

»Na endlich«, grummelte Rack. »Mit der Zeit nehmen die es hier anscheinend nicht so genau.«

Die Gruppe stieg ein und fand in dem halbleeren Zug schnell ihre Plätze. Aik blickte Pantax besorgt an, der einen verkrampften Eindruck machte. Er würde wohl noch einige Zeit brauchen, bis er seine Angst vor Zugfahrten ablegen würde.

Die Fahrt schien sie durch den halben Handelsknoten zu führen. Es dauerte eine geschlagene dreiviertel Stunde, bis sie endlich am Ziel ankamen.

Als der Zug im Zielbahnhof einfuhr erblickten die Freunde einen völlig überfüllten Bahnsteig.

»Lasst uns zum Aussteigen schnell vor die Tür stellen«, meinte Pavo besorgt. »Ansonsten kommen wir hier nie raus.«

Pantax nickte nervös und sprang auf. In Windeseile hatte er sich vor dem Ausgang postiert und wartete auf den Halt des Zuges. Die Manjarden taten es ihm gleich, so dass sie die ersten waren, die den Zug verlassen würden.

Der Zug kam mit einem kleinen Ruck zum Stehen, und die Türen öffneten sich. Massen von Leuten bauten sich wie eine Mauer vor ihnen auf. Nur mit aller Kraft konnten sich die Zuginsassen einen Weg nach draußen erkämpfen.

»Allmählich habe ich genug von diesem Transportsystem«, grummelte Pantax vor sich hin. »Entweder die Züge sind völlig überlastet, oder sie verrecken in der Einöde.«

Während sich die Gruppe an die Hände fasste und sich einen Weg durch die Leibermassen bahnte, blickte Aik besorgt auf Pantax. Seine Ausdrucksweise gab keine Information darüber, ob er sein schreckliches Erlebnis schon überwunden hatte oder noch heftig daran knabberte.

Endlich erreichten sie den Ausgang und erklommen die Treppe, die sie auf die normale Ebene die Etage der Raumstation brachte.

»Wow«, machte Rack während er seinen Blick durch die riesige Halle gleiten lies, in der sie nun standen. »Wir sind ganz eindeutig in einer Markthalle. Daran gibt es wirklich keinen Zweifel.«

»Und wie wollen wir nun den Zugang zum Reich der Necarer finden?« fragte Lika mit einem leichten Ton der Resignation in der Stimme. »Diese Halle ist doch gigantisch.«

»Gigantisch ist richtig«, erwiderte Pavo fröhlich, während er auf einem Info-Terminal rumtippte, das den Anderen bisher ganz entgangen war. Gerade jetzt baute sich auf der Anzeige ein Plan dieser Markthalle auf, auf dem alle Stände und auch der zentrale Brunnen eingezeichnet waren. »Wenn dieser Plan richtig ist, müssen wir uns nur in Richtung Zentrum vorwärts bewegen.«

»Na dann los!« erwiderte Aik und setzte sich in Bewegung.

Die Gruppe folgte ihrem Kommandanten, und schon nach einiger Zeit war vor ihnen eine Statue zu sehen, die wohl zu dem Brunnen des Platzes gehörte.

Wenige Schritte weiter und das Gewühl von Leibern lichtete sich vor ihnen und gab endgültig den Blick auf den zentralen Brunnen frei.

»Dann lasst uns mal gleich zur Tat schreiten!« rief Rack und trat einen Schritt vor. Doch sogleich trieb ihn ein Schlag vor die Brust wieder zurück.

»Ihr habt hier nichts zu suchen!« grollte die Stimme eines martialisch gekleideten Wächters, dessen Gesicht einem Pandam-Wildschwein ähnelte. Besonders die seitlich aus dem Mund wachsenden Hauer verstärkten diesen Eindruck. Die Wache stemmte die Hände in die Seite und sah die Gruppe angriffslustig an. »Seht ihr denn nicht die rote Linie? Die darf von keinem übertreten werden!«

Gerade wollte Rack den Mund öffnen um darauf hinzuweisen, das es unmöglich war, die Linie rechtzeitig zu sehen. Dafür war das Gewühl hier viel zu groß. Doch zwei Dinge hielten ihn dann doch davon ab. Zum einen nahm er einen Knuff in die Seite wahr, der wohl dafür sorgen sollte, dass sein Ego eine kleine Pause einlegte. Zum anderen, und das war der wirklich ausschlaggebende Grund, warf ihm das Wach-Schwein einen solch gefährlichen Blick zu, der seinen Ausspruch in der Kehle gefrieren lies.

»Soll nicht wieder vorkommen«, stieß er zwischen den Zähnen hervor und hob entschuldigend die Hände. Gleichzeitig fühlte er sich von seinen Freunden nach hinten gezogen.

»Jetzt ist nicht der richtige Zeitpunkt um sich mit einem mordlüsternen Wildschein anzulegen«, hörte er Aiks Stimme an seinem Ohr. Langsam nickte er und warf seinem Kommandanten einen dankbaren Blick zu. Fast hätte er sich um Kopf und Kragen gebracht.

»Und was machen wir jetzt?« fragte Pantax. »Immerhin müssen wir zu diesem Brunnen, wenn wir die Necarer treffen wollen.«

»Da hast du Recht«, erwiderte Aik nachdenklich. »Doch im Moment sehe ich keine Möglichkeit, wie wir an den Wachen vorbei kommen sollen.«

»Vielleicht weis ich einen Weg«, mischte sich nun Lika in das Gespräch ein. »Ich denke, wir brauchen hier nur für ein bisschen Unruhe zu sorgen, und schon werden die Wachen ihren Posten verlassen.«

»Wie kannst du dir dessen so sicher sein?« fragte Pavo. »Normalerweise sind Wachen darauf gedrillt, ihren Platz auf keinen Fall zu verlassen. Außerdem, wie willst du denn hier für einen Tumult sorgen?«

»Du hast schon Recht«, sagte Lika und tippte dabei Pavo vor die Brust. »Doch wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Vielleicht sind diese Wachen ja nicht darauf getrimmt.« Langsam drehte sie sich um und zeigte auf eine Bude, die unweit von ihnen stand und einen ziemlich zusammen gezimmerten Eindruck machte. »Dieser Stand sieht so aus, als ob es nur einen kleinen Stoßes bedarf, um ihn umzuwerfen. Sobald das ganze Porzellan, das dort verkauft wird auf dem Boden zerschellt, bedarf es sicher nur noch eines kleinen Funkens, und ein riesiger Tumult ist vorprogrammiert. Dann sollten die Wachen eigentlich rüber kommen.«

Aik sinnierte kurz über das gesagte nach und nickte dann Lika zu. »Das scheint mir ein guter Plan zu sein. Genauso machen wir es!«

Er blickte seine Kameraden an und deutete auf den nahe liegenden Brunnen. »Ihr postiert euch in der Nähe der roten Linie, während ich zum Stand gehe um dort den Tumult ausbrechen zu lassen. Der Eigentümer wird gegen eine Entschädigung sicherlich bereit sein, bei dem Spiel mitzumachen. Sobald sich die Wachen vom Brunnen entfernen klettert ihr rein und taucht ab. Ich komme dann so schnell wie möglich nach.«

Lika öffnete ihren Mund um ihn davon abzubringen sich alleine in Gefahr zu begeben, doch Aik hob abwehrend seine Hand und blickte die Manjardin an. »Ich weis was ich tue, Lika. Mach dir keine Sorgen.« Er lies seinen Blick über seine Kameraden schweifen und warf ihnen einen aufmunternden Blick zu. »Los. Wird schon schief gehen.«

Mit diesen Worten drehte er sich um und verschwand in den Massen von Leibern und kämpfte sich in Richtung des Standes vor.

»Na dann machen wir uns mal bereit«, seufzte Rack und bewegte sich wieder in Richtung Brunnen. Die Anderen folgten ihm dichtauf, um ihn in diesem Gewühl nicht zu verlieren.

Kurz darauf erreichten sie die Nähe der roten Linie, ohne ihr so nahe zu kommen, um die Aufmerksamkeit der schweinsgesichtigen Wächter auf sich zu ziehen.

Plötzlich ertönte ein tiefes, knarrendes Geräusch, und die Gruppe sah, wie die Aufbauten des Standes, der sich in der Nähe befand, langsam nach hinten sackten. Wildes Geschrei ertönte, als die Leiber versuchten auseinander zu springen, ohne das dafür wirklich Platz war. Ein weiteres Scheppern ertönte und das dort angebotene Porzellan zersplitterte mit unschönen Geräuschen auf dem harten Untergrund der Markthalle. Die Schreie der Panik wandelten sich in Schreie des Schmerzens und des Wutes. Es dauerte nicht lange, und um den ehemaligen Stand bildete sich eine ausgewachsene Schlägerei.

Währenddessen schlich sich der eigentlich schuldige Standzerstörer ungesehen von dem Ort seiner Tat davon, in Richtung auf seine Freunde zu.

Zur gleichen Zeit erwachte das Interesse der Brunnenwächter. Bis auf einen Soldaten setzten sich alle in Bewegung und pflügten durch die Massen auf den Quell der Unruhe zu.

»Das ist unsere Chance!« rief Aik, der in diesem Moment bei seinen Kameraden ankam. Ein Blick auf den verbleibenden Wächter zeigte, dass er gerade in Richtung der Unruhe blickte und dem verwaisten Brunnen keine Aufmerksamkeit schenkte.

»Na denn mal los«, erwiderte Rack und setzte sich in Bewegung. Mit seinen Freunden im Gefolge erreichte er mit drei großen Schritten die Öffnung des Brunnens, ergriff das dort baumelnde Seil und lies sich in die Öffnung hinab gleiten. Einer nach dem anderen machte es Rack nach, und schon binnen einiger Sekunden lag der Brunnen wieder scheinbar unberührt da.

Der Tunnel der Necarer

I »Hier kommen wir nicht mehr weiter!« rief Rack enttäuscht und schlug auf den Prallschirm, der sich vor der Gruppe im Tunnel aufbaute.

»Das kann doch nicht wahr sein«, erwiderte Aik mit gereizter Stimme. »Nun haben wir es schon fast geschafft, und dann blockiert ein blöder Prallschirm den weiteren Abstieg in diesem Tunnel.«

»Lasst mich mal sehen«, ertönte Pantax' Stimme von hinten, während er sich nach vorne schob.

Rack machte eine einladende Geste und wich zur Seite, so das Pantax an den Schirm heran gelangen konnte.

Der Videx tastete über den Schirm, der bei jeder Berührung kleine blaue Funken versprühte, die aber keinerlei Schmerz verursachten. Dann fiel sein Blick auf die Wandung des Tunnels und verweilte auf einer kleinen Luke, die in der Dunkelheit kaum zu erkennen war.

»Schaut mal hier. Das sieht wie eine Wartungsluke aus.«

Die anderen beugten sich zu Pantax vor und beäugten ebenfalls die kleine Klappe. Dieser fischte gerade ein kleines schraubenzieherähnliches Gerät aus seiner Montur, und machte sich an der Abdeckung zu schaffen. Schon Sekunden später löste sie sich und fiel auf den Prallschirm, wo sie funkensprühend liegen blieb. Pantax blickte in die Öffnung hinein und murmelte so einiges vor sich hin, während er an den verschiedensten Kabeln zupfte, die sich dahinter verbargen.

»Ich glaub, jetzt hab ich's«, ertönte seine angespannte Stimme, während er mit seinem Werkzeug ein ausgewähltes Kabel durchtrennte.

Augenblicklich verschwanden die blauen Funken des Prallschirms, der die heruntergefallene Abdeckung festgehalten hatte. Allerdings machte die Platte keinerlei Anstalten, weiter nach unten zu fallen. Stattdessen blieb sie an Ort und Stelle.

»Komisch«, murmelte Pantax und streckte eine Hand in Richtung des vermuteten Prallschirms aus. Seine Hand durchdrang den ehemaligen Schirm ohne Probleme, da er nicht mehr existierte. Trotzdem zog Pantax seine Hand ruckartig zurück, so als ob er sie sich gerade verbrannt hätte.

»Uuhhh«, machte er und schüttelte seine Finger. »Das ist ein wirklich komisches Gefühl. Der Schirm ist zwar nicht mehr da, aber da ist noch irgendetwas anderes.«

»Hast du dir weh getan?« fragte Aik ihn mit besorgten Blick.

»Neee«, antwortete Pantax, wobei er weiter auf seine Finger blickte. »Es war halt nur ein komisches Gefühl.«

Vorsichtig streckte nun auch Aik seine Hand in Richtung des vergangenen Schirms aus und durchdrang die unsichtbare Grenze. Auch er zuckte leicht zusammen, lies seine Hand aber weiter ausgestreckt und machte ein konzentriertes Gesicht, so als ob er das Gefühl an seiner Hand identifizieren wollte.

Nach einigen Sekunden erhellte sich sein Gesicht, und er zog seine Hand zurück.

»Hier dreht sich die Schwerkraft. Das verursacht das seltsame Gefühl.«

Pantax sah Aik überrascht an und streckte seine Finger erneut langsam nach vorne.

»Du hast Recht. Ab hier klettern wir wieder aufwärts und nicht mehr nach unten.«

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren schob er seinen Körper langsam über die unsichtbare Grenze und begann wieder aufwärts zu klettern.

Seine Kameraden machten es ihm nach und schon Sekunden später kletterten sie gemeinsam wieder aufwärts, doch diesmal in Richtung des Decks der Necarer.

Der Aufstieg schien sich endlos hinzuziehen, doch endlich erreichten sie das Ende des Schachts, der durch einen ähnlichen Brunnen gebildet wurde wie auf der anderen Seite. Sie zogen sich heraus und standen Augenblicke später in einem kahlen Raum,

dessen Wände in einem matten gelb zu glühen schienen.

»Und wo ist nun der Necarer?« fragte sich Pantax und drehte sich in alle Richtungen um.

»Keine Ahnung«, erklärte Aik und blickte auf seine Uhr. »Möglicherweise ist er schon wieder gegangen. Immerhin sind wir eine halbe Stunde zu spät.«

»Verdammt Prallschirm!« fluchte Rack und wandte sich dem einzigen Ausgang dieses Raumes zu. »Dann last uns doch nach ihm suchen.«

»Aber vorsichtig!« erwiderte Aik. »Immerhin stehen die Necarer nicht so auf Besuch.«

Rack nickte und durchquerte das Schott, das sich willig vor ihm öffnete, als er ihm nahe genug gekommen war. Dahinter war ein langer, verlassener Gang, der ebenfalls mit gelb leuchtenden Wänden versehen war. Gerade wollte die Gruppe dem Verlauf des Ganges folgen, da sprang ein fremdartiges Wesen aus einem Seitengang des Tunnels und baute sich vor ihnen auf.

»Seid ihr wahnsinnig, hier so rum zu laufen?« zischte das fremdartige Wesen. Sein Kopf machte den Eindruck, als ob es sich dabei um eine umgedrehte Birne handeln würde. Er wackelte langsam auf seinem Rumpf vor und zurück, während mehrere seiner starr um den ganzen Kopf angeordneten Augen die Gruppe anstarrte.

»Bist du der Necarer, mit dem wir uns treffen wollten?« fragte Aik vorsichtig.

»Und ob ich der bin«, zischte der gegenüber. »Mein Name ist Xi'An. Aber ihr seid viel zu spät. Ich hätte gute Lust euch wieder zurück zu schicken.«

Lika machte eine entschuldigende Geste und wandte sich dann an den Necarer. »Entschuldige Xi'An. Aber wir wurden durch einige nicht vorhersehbare Ereignisse aufgehalten.«

Xi'An lies seinen Kopf nun schneller wackeln und stieß einige knurrige Geräusche aus. Dann hielt er seinen Kopf still, wobei nicht zu erkennen war, wen er eigentlich anblickte, da seine neun Augen einen Ring um den Mittelteil des Birnenkopfes bildeten und in alle Richtungen blicken konnten.

»Schlechtes Zeitmanagement«, grummelte er vor sich hin. »Doch was soll's. Seid ihr bereit, etwas für die Necarer zu tun, um unsere Hilfe zu bekommen?«

»Sicher!« erwiderte Aik schnell. »Was möchtest du denn von uns?«

»Oh, eigentlich ist es nur eine Kleinigkeit. Wir brauchen einen Stoff der sich Permodion nennt und von der Kobalttriade hergestellt wird. Wenn ihr mir zwei Kilogramm davon besorgt, so werde ich euch mit einer Gruppe Necarer begleiten, um eurer Problem zu lösen.«

Aik dachte einige Sekunden über das Angebot Xi'Ans nach. »Nun gut. Wir werden dir helfen, damit du uns hilfst.«

Er streckte die Hand aus, um die gerade getroffene Vereinbarung zu besiegeln. Doch Xi'An blickte nur die dargebotene Tatze an, griff in eine bisher verborgene Tasche seiner Kombination und zog einen kleinen schwarzen Würfel hervor, den er in die ausgestreckte Hand Aiks drückte.

»Hier sind die Koordinaten der Kobalttriade und einige weiterführende Informationen.«

Mit diesen Worten drehte er sich um und verschwand wortlos in einem Seitengang.

»Was für eine seltsame Gestalt«, grummelte Rack und blickte auf den Speicherwürfel in Aiks Hand.

Dieser drehte den Speicher vor seinen Augen und lies ihn dann in einer seiner Taschen verschwinden. »Nun gut. Wir erledigen unsere neue Aufgabe und erhalten den Beistand der Necarer.«

»Worauf warten wir noch«, rief Pantax enthusiastisch. »Auf zur Kobalttriade!«

E N D E

Der Grundstein zum Pakt mit den Necarern ist gelegt. Nun muss nur noch das gewünschte Permodion von der Kobalttriade besorgt werden.

Das gestaltet sich aber alles andere als einfach.

Der Roman erscheint unter dem Namen KOBALTTRIAD E und wurde von Andreas Fischer geschrieben

Vithau - Interaktive Story des PROC - ist eine nicht kommerzielle Publikation des PERRY RHODAN ONLINE CLUBS. Heft 11 von Ullrich Wagner . Titelbild: Rainer Schwippl. Nach einer Idee von: Rainer Schwippl. Versand: PROC. Lektorat, Nachbearbeitung: Christian Hasler. Umsetzung in Endformate: Alexander Nofftz. Generiert mit Xtory (SAXON, LaTeX). Homepage: <http://www.proc.org/vithau/>. eMail: vithau@proc.org. Copyright © 2000-2003. Alle Rechte vorbehalten!
