



TERRACOM

das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs

Nr. 69 – Ausgabe 09/2004



- Impressum**TERRACOM**

Nr. 69 – Ausgabe 09/2004

Das TERRACOM ist eine nichtkommerzielle Publikation des Perry Rhodan Online Clubs e.V. und erscheint monatlich unter:
www.terracom-online.net

Verantwortlicher Chefredakteur:

Stefan Friedrich
 Hütweg 38 B, 84518 Garching a.d. Alz
terracom@proc.org

Titelbild:

»Aufbruch« von Heiko Popp

Textbeiträge:

Lothar Bauer, Stefan Friedrich, Nils Hirseland,
 Ralf König, Andreas Reichl, Wolfgang Ruge, Tobias Schäfer

Grafiken:

Lothar Bauer, Heiko Popp, Thomas Rabenstein

Copyright:

Das TERRACOM darf nur in unveränderter Form, mit allen Dateien, weiterverbreitet werden. Das Copyright der Beiträge/Grafiken liegt bei den jeweiligen Autoren und Zeichnern. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion, des Clubs oder deren Vertreter wieder.

© 2004 by Perry Rhodan Online Club e.V.

Leserbriefe:

Bitte schickt eure Leserbriefe per EMail an terracom@proc.org. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion das Recht auf Kürzung vor.

Quellangaben der News:

PR-InfoTransmitter www.perry-rhodan.net
 HJB-News www.hjb-shop.de
 Eins A Medien www.eins-a-medien.de
 ESPost www.prsm.clark-darlington.de
 SF-News Epilog www.epilog.de
 Astronews.com www.astronews.com
 NASA www.nasa.gov
 ESA www.esa.int/export/esaCP/Germany.html
 Wissenschaft Online www.wissenschaft-online.de

Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlag Pabel-Moewig KG, Rastatt.

Inhalt

<i>Impressum</i>	2
<i>Editorial</i>	3
<i>News, Kalender</i>	4
<i>Inside PROC</i>	6
<i>Atlan Obsidian 7 - 9</i>	7
<i>Dorgon</i>	19
<i>Die Duisburger Sternennacht</i>	20
<i>Perry Rhodan 2232 - 2240</i>	22
<i>Bad Earth 32 - 33</i>	37
<i>Rezension »Die Haarteppichknüpfer«</i>	42
<i>Rezension »Der Blutvogt«</i>	44
<i>Nebular 4</i>	46
<i>Madrax HC</i>	48
<i>Film-Ecke</i>	53
<i>Astro News</i>	56
<i>Das Letzte ...</i>	58
<i>PROC Gallery</i>	2, 18

PROC Gallery »Pyramidenraumer« von Lothar Bauer



Liebe TERRACOM-Leser,

im August hat sich nicht so viel getan, so dass es mir etwas schwer fällt ein geeignetes Thema für dieses Vorwort zu finden.

Hmm, dann weise ich euch halt darauf hin, dass im Hintergrund bereits die Vorbereitungen zum **GarchingCon 6** laufen, der vom 27. - 29. Mai 2005 im Bürgerhaus in Garching bei München stattfindet. Den Termin solltet ihr euch vormerken! Offiziell veranstaltet wird der Con wieder vom Archiv der Astronomie- und Raumfahrt-Philatelie im Rahmen der Garchinger Weltraumtage. Die Organisation übernimmt in bewährter Weise der Perry Rhodan-Stammtisch »Ernst Ellert« München und auch der PROC ist wieder beteiligt.

Aber vielleicht wird es *noch in diesem Jahr* eine Perry Rhodan-Veranstaltung im Münchener Raum geben (nein, ich meine nicht die *Lange Nacht der Sterne*). Sobald genaueres feststeht, werden wir hier im TERRACOM darüber berichten - wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe.

A Propos. Ich kann ja auch schon einmal ankündigen, dass das TERRACOM 70 etwas später erscheinen wird als üblich. Aufgrund meines (wohlverdienten) Urlaubs wird die nächste Ausgabe nicht am 1. Oktober sondern irgendwann danach veröffentlicht. Wann genau kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht genau sagen. Schauen' mer mal ...

Jetzt aber zum Inhalt dieser Ausgabe. Wie üblich findet ihr im TERRACOM 69 aktuelle News und die Rezensionen von Ralf König zur Perry Rhodan- und Bad Earth-Serie. Ralf ist auch wieder in unserem Kritiker-Team des Atlan Obsidian-Zyklus vertreten. Diesmal sind wir wirklich hochaktuell und besprechen u.a. den am letzten Freitag erschienenen Band 9 der Miniserie. Nils Hirsland meldet sich nicht nur mit seiner neuen Kolumne »Inside PROC« zu Wort sondern hat auch wieder die Film-Ecke und den Dorgon-Report beigesteuert. Tobias Schäfer schildert uns seine Eindrücke zu »Der Blutvogt« von Rainer Castor. Dieser historische Roman des PR-Autors ist zwar schon einige Jahre alt, aber immer noch lesenswert. Im letzten TERRACOM hat Wolfgang Ruge bereits die SF-Anthologie »Eine Trillion Euro« von Andreas Eschbach unter die Lupe genommen. Diesmal widmet er sich dessen Erstlingswerk »Die Haarteppichknüpfer«. Und auch für die nächsten Ausgaben des TERRACOM hat er bereits weitere Rezensionen zu Büchern von Andreas Eschbach angekündigt. Aktuell berichtet Wolfgang auch noch von der *Duisburger Sternennacht*. Zu guter Letzt gibt es noch einen humoristischen Beitrag, den Uwe Anton, der übrigens am 5. September seinen Geburtstag feiert, mir hoffentlich nicht übelnehmen wird. ;-)

Ihr seht, es ist wieder eine interessante Mischung geworden. Viel Spaß beim Lesen!

Ad astra!

Stefan Friedrich

P.S. I: Mein Aufruf aus dem letzten TERRACOM gilt weiter: Schickt mir eure **Grafiken** und **Shortstories** (1 bis max. 6 Layoutseiten) an **terracom@proc.org**

P.S. II: Natürlich bin ich auch an eurer Meinung zum TERRACOM interessiert. Bitte schreibt mir eure Mails an die gleiche E-Mail-Adresse.

Kalender

Termine im September

03. Sept. PR 2246 »Kavuron, der Spieler« von Leo Lukas
05. Sept. 1956: Uwe Anton geboren
07. Sept. 1954: Werner Kurt Giesa geboren
10. Sept. PR 2247 »Attentat auf Hayok« von Uwe Anton
 Atlan Obsidian 10 »Im Land der Silbersäulen« von Ralf Schuder
 Phantastische Tage in Wetzlar (bis 12.09.)
15. Sept. 1959: Andreas Eschbach geboren
 1991: K.H. Scheer gestorben
17. Sept. PR 2248 »Friedenskämpfer« von Hubert Haensel
 Elstercon in Leipzig (bis 19.09.)
23. Sept. 1951: Detlev G. Winter geboren
24. Sept. PR 2249 »Die Blutnacht von Barinx« von Hubert Haensel
 Atlan Obsidian 11 »Die Macht des Kristallmondes« von Michael H. Buchholz
 PR Extra 1

Weitere Neuerscheinungen im Sept.:

- PR Silberband Nr. 87 »Das Spiel des Laren«
- PR Goldedition: Nr. 300 »Alarm im Sektor Morgenrot«, Nr. 757 »Welt ohne Menschen« & Nr. 1328 »Die Harmonie des Todes«

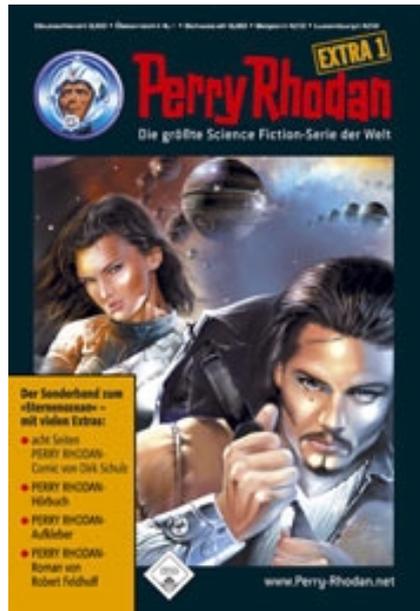
Quelle: Infotransmitter, HJB-News, PRFZ-Jahrbuch 2002 etc.

Atlan - Die Lordrichter

Inzwischen hat Sabine Kropp, die zuständige Redakteurin, weitere Informationen über die nächste, wieder auf 12 Bände ausgelegte Atlan-Miniserie bekannt gegeben. Der Kurzzyklus heißt »Die Lordrichter« und den Auftaktband, der am 22. Oktober erscheint, wird Exposé-Autor Uwe Anton schreiben. Danach folgt ein Doppelband von Michael Marcus Thurner und Heft Nr. 16 stammt aus der Feder von Bernhard Kempen.

Die erste Viererstaffel der Cover zeichnet wieder Dirk Schulz.

Quelle: www.perry-rhodan.net



Perry Rhodan-Extra 1

Am 24. September erscheint das Perry Rhodan-Extra 1, ein Sonderheft aus dem Perryversum.

Enthalten ist der Roman "Der Sternenbastard" (Band 2200), der in eine neue Rahmenhandlung - geschrieben von Robert Feldhoff - eingebettet ist, sowie:

- Ausblick auf die nächsten fünfzig Bände der PR-Serie von Robert Feldhoff.
- Achtseitiger Perry Rhodan-Comic von Dirk Schulz (Bild) und Bernd Kronsbein (Text).
- Das Hörspiel »Ich, Rhodans Mörder« von William Voltz.
- Ein PR-Rätsel.
- Ein exklusiver Perry Rhodan-Aufkleber.

Das Sonderheft kostet 3,50 Euro.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Weitere PR-Taschenbuchzyklen bei Heyne?

In einem Logbuch der Redaktion berichtet Klaus N. Frick über ein Treffen mit Oliver Scholl und Sascha Mamczak (verantwortlicher SF-Lektor des Heyne-Verlags) in Karlsruhe.

Dabei schreibt KNF u.a.: »Fast hätte man vergessen können, dass es in erster Linie ja darum ging, über den Lemuria-Zyklus hinaus

zu planen. Die weitere Zusammenarbeit zwischen Perry Rhodan und dem Heyne-Verlag wird auf jeden Fall über das Jahr 2005 hinausgehen, das ist jetzt schon sicher. Und das halte ich für eine ganz besonders gute Nachricht.«

Quelle: www.perry-rhodan.net

Lange Nacht der Sterne

Am Samstag 18. September 2004 findet in vielen Städten die "Lange Nacht der Sterne" statt. In München ist auch Perry Rhodan beteiligt. In den Räumen des Forums am Deutschen Museum werden über 30 original PR-Titelbilder von Johnny Bruck ausgestellt. Um Mitternacht wird im Planetarium das PR-Hörspiel "Traumschiff der Sterne" aufgeführt. Weitere Infos: www.langenachtdersterne.de

Quelle: *Eins A Medien*

»Weltraumtourismus, Mond und Mars«

Im Rahmen der Stuttgarter Buchwochen findet am 30. November 2004 um 20.00 Uhr eine Podiumsdiskussion statt (Bertha-Benz-Saal Haus der Wirtschaft, Willi-Bleicher-Str. 19, 70174 Stuttgart).

Der Eintritt zu dieser Veranstaltung ist frei!

Für Perry-Rhodan- und andere Science-Fiction-Leser sind Flüge in den Weltraum seit langem ein vertrautes Abenteuer – wenn auch nur in der Phantasie. Das soll bald anders werden.

Ein paar Millionäre gönnten sich bereits den Kurzurlaub im All. Und private Raumflug-Organisationen konkurrieren darum, bald die ersten Orbitalflüge anzubieten. Wie weit ist es noch zum Luxushotel in der Umlaufbahn, wann kommt der Space-Trip für jedermann?

Indessen bereitet die NASA die Rückkehr zum Mond vor und, wie auch die private Mars Society, den ersten bemannten Flug zum Roten

Planeten. Wie realistisch sind diese Pläne, welche Chancen und Risiken bergen sie, und was kommt danach?

Unter der Moderation von Rüdiger Vaas, Astronomie-Redakteur beim populären Magazin »bild der wissenschaft«, diskutieren Wissenschaftler und Science-Fiction-Autoren über diese Themen.

Die Teilnehmer sind:

Tanja Schmidt

(Luft- und Raumfahrtingenieurin)

Sascha Mamczak

(Herausgeber Heyne-SF)

Frank Borsch

(Perry Rhodan-Autor)

Götz Roderer

(Physiker und Autor)

Quelle: VPM

Zukünftiger Neuleser?

Frank Borsch hat sich aktiv um den zukünftigen Lesernachwuchs für die PR-Serie gekümmert. ;-)

Am 29. Juli 2004 erblickte sein Sohn Tim das Licht der Welt.

Die Terracom-Redaktion wünscht Frank Borsch und seiner Familie auf diesem Weg alles Gute!

Quelle: www.perry-rhodan.net

Überwältigende Resonanz

Am 15. August endete die Frist für die Einreichung von Kurzgeschichten für den William-Voltz-Award – und die Resonanz übertraf alle Erwartungen.

225 Beiträge sind in den letzten Wochen bei der Familie Voltz-Mahn, die den Award ausgeschrieben hat eingetroffen. »Wir hatten ja auf rege Beteiligung gehofft«, sagt Ralph Voltz, der Sohn von William Voltz, der die Award-Homepage betreut. »Aber damit hatten wir niemals gerechnet. Die Anzahl der Einsendungen ist schlicht überwältigend.«

Und das in einem Maß, dass sich die Veranstalter entschlossen haben, den ursprünglich vorgesehe-

nen Zeitplan zu strecken. »Damit jede Story die Chance hat, von interessierten Lesern begutachtet zu werden, verlängern wir die Abstimmungsfrist bis zum 30. Oktober. Das heißt zwar, dass die Preisverleihung im Rahmen der Frankfurter Buchmesse nicht stattfinden kann, aber uns ist ein faires Verfahren wichtiger.«

Quelle: www.perry-rhodan.net

Atlan-Fanserie geht weiter

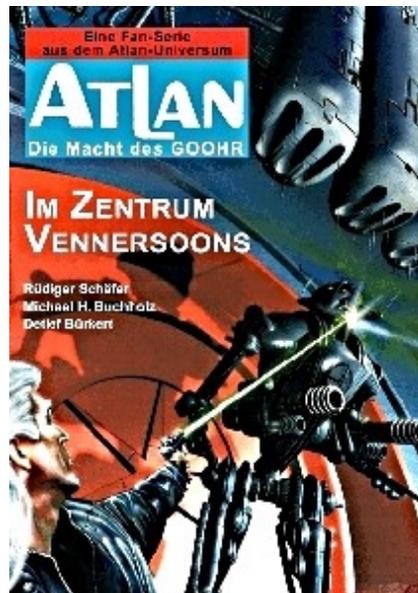
Die 20 Romane des ersten Zyklus "Die Macht des GOOHR" werden in vier Paperback-Bänden vom Mohlberg Verlag nachgedruckt. Bereits erschienen sind die ersten drei Bände zum Preis von je 16 Euro:

Nr. 1 "Im Zentrum Vennersons"

Nr. 2 "Kosmokratenfieber"

Nr. 3 "DAAHLIQUA"

Eine weitere Fortführung der AFS ist geplant.



Quelle: www.mohlberg-verlag.de

Die ATLAN-ebook-Edition geht weiter

In Kürze erscheint mit Band 50 »Baikular – Welt des Terrors« der abschließende Band der ersten Staffel der Atlan-ebooks. Mit insgesamt 89 weiteren Folgen wird der Zyklus »Im Auftrag der

Menschheit« fortgesetzt. Die Hefte, die zweimal wöchentlich erscheinen (dienstags und freitags), kosten im Abo 76 Euro (ca. 85 Cent pro Heft). Jeder Roman liegt in den Formaten PDF, Palm-Reader, HTML und TXT vor.

Alle Neueinsteiger, welche die erste und zweite Staffel der Atlan-ebooks gleichzeitig abonnieren, erhalten das Atlan-Zeitabenteuer »Lotse im Sandmeer« von Hans Kneifel kostenlos als ebook.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Psychedelic Avengers mp3s

Auf der Homepage der *Psychedelic Avengers* stehen zwei komplette Songs ihrer aktuellen CD zum Download bereit. Ausserdem kann man in fast alle Songs des Albums kurz Reinhören.

Quelle: www.psychedelicavengers.de

ZbV-Serie als eBook

Die ZbV-Serie von K.H. Scheer wird als eBook ab September im Abo bei [readersplanet](http://readersplanet.de) erhältlich sein. Die Bände erscheinen im 14-tägigen Abstand und kosten weniger als 3 Euro.

Quelle: www.readersplanet.de

Sternenatlas der Milchstraße

Auf <http://home.arcor.de/sternenatlas/start.htm> finden sich nahezu alle wichtigen Sterne und Planeten der Perry Rhodan- und Atlan-Serien. Die Milchstraße ist in vier Quadranten unterteilt durch die man wie in einem Atlas blättern kann. Einige Themenkarten wie z.B. "Verbreitung der Bluesvölker in der Eastside" runden das Ganze ab.

Quelle: -lb-

PR-Hörbücher zum Download

In Zusammenarbeit mit [readersplanet](http://readersplanet.de) gibt es die ersten neun Perry Rhodan-Hörbücher von Eins A Medien gibt es jetzt auch zum Her-

unterladen im MP3-Format. Jede Episode kostet 5,99 Euro.

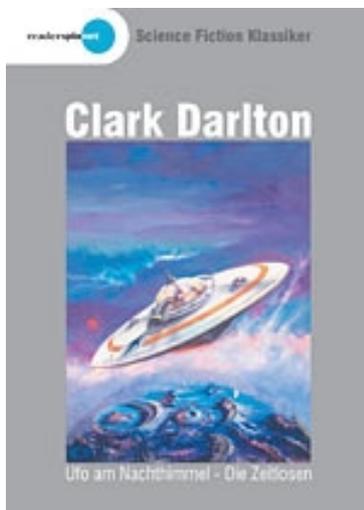
Quelle: www.perry-rhodan.net

»Erdsee« von Ursula le Guin wird verfilmt

Die vierstündige Miniserie soll auf den ersten beiden Büchern der Reihe basieren: »Der Magier der Erdsee« und »Die Gräber von Atuan«. Die erste Ausstrahlung ist für Dezember 2004 geplant.

Die Darsteller: Shawn Ashmore (Ged), Kristin Kreuk (Tenar), Danny Glover und Isabella Rossellini.

Quelle: www.scifi.com/earthsea/



Science Fiction Klassiker

Mit den beiden Romanen *UFO am Nachthimmel* und *Die Zeitlosen* von Clark Darlton startet der erste Band der neuen Reihe *Science Fiction Klassiker* im September (erhältlich bei Transgalaxis).

Für die nächsten Ausgaben sind Romane von bekannten Autoren wie Hanns Kneifel, K.H. Scheer und C.V. Rock eingeplant. Vorgeesehen ist ein vierteljährlicher Erscheinungsrhythmus.

Quelle: www.transgalaxis.de

Ren Dhark Bitwar Zyklus Band 1

Der Bitwar-Zyklus präsentiert einen neuen Abschnitt im Leben des Sternenabenteurers Ren Dhark. Als kleines Bonbon und Dankeschön an die Leser liegt dem Buch mit



Inside PROC

In dieser Kolumne möchte ich über neue Entwicklungen im Perry Rhodan Online Club e.V und der PROC-Community berichten, über Aktuelles aus der Perry Rhodan-Welt sprechen und was sonst noch so anfällt.

Der August ist allerdings relativ ereignislos gewesen, insbesondere, was den Verein und die Community angeht. Immerhin haben die Arbeiten an dem neuen PROC-Auftritt begonnen. Ich hoffe, dass wir das dieses Jahr noch über die Bühne bringen können. Ebenso wie den Versand der DORGON-Bücher. Das liegt im Moment an mir, da ich die Bücher drucke und mir immer wieder die Zeit fehlt. Aber immerhin sind die ersten Bestellungen nun schon raus gegangen.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf das Gemeinschaftsforum hinweisen, welches ihr z.B unter www.proc.org/forum oder www.troll-hoehle.de finden könnt. Es wächst langsam. Immerhin schon 57 registrierte Mitglieder. Dort kann man über alles in Sachen Science Fiction und Fantasy und noch mehr diskutieren. Da gibt es neben Perry Rhodan, Star Wars, Herr der Ringe, Dorgon, Filme, Literatur noch viele nette Extras, wie einen persönlichen Messenger unter den Mitgliedern usw. Schaut doch mal vorbei.

Es gibt in diesem Monat wirklich noch recht wenig zu berichten. Mal sehen, was im September so passieren wird. Deshalb fasse ich mich recht kurz und wünsche Euch viel Spaß mit der Terracom-Ausgabe.

Nils Hirseland

1. Vorsitzender des PROC e.V

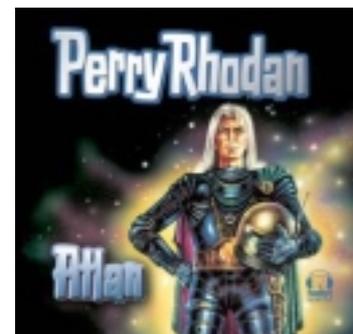
dem Titel »Grossangriff auf Grah« eine farbige Risszeichnung der POINT OF im Format A2 bei. Die Leseprobe des kompletten Jo Zybell Teils findet sich unter www.ren-dhark.de

Quelle: www.hjb-shop.de

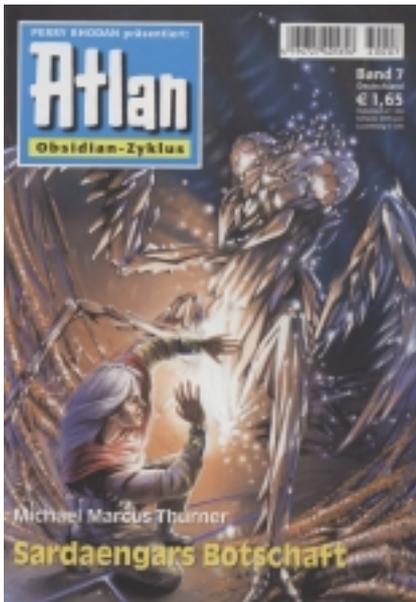
Atlan-Vorzugsausgabe

Im September erscheint die Vorzugsausgabe des Atlan Hörbuchs Nr. 1 + 2. Die limited Edition (999 Exemplare, Preis 29,80 Euro) enthält neben der Doppel-CD mit den ersten beiden Folgen des Traversan-Zyklus noch eine Bonus-CD mit ca. 70 Minuten Spielzeit. Diese Bonus-CD bietet als ganz besonde-

res Extra die Erzählung "Im Zentrum der Macht" von Arndt Ellmer. Außerdem liegt ein farbiger Stoffaufnäher mit dem Symbol der arkonidischen Raumflotte bei.



Quelle: Eins-A-Medien.de



Atlas Obsidian Band 7
Sardaengars Botschaft
 von Michael Marcus Thurner

Zusammenfassung:

An der Taneran-Schlucht auf Vinara lassen sich Kythara und Lethem an Seilen über den Felsabsturz hinunter um den Pfad durch den Canyon zu suchen. Lethem da Vokobans Seil scheuert sich jedoch allmählich an der Felskante durch und reißt schließlich. Im letzten Moment kann er die Hand der Varganin ergreifen und sich schließlich mühevoll auf einen Felssaum retten, der zum gesuchten Pfad durch die Taneran-Schlucht gehört. Durch einen Tunnel, der nahe des Lagers endet, gelangt Lethem zurück zu seinen Gefährten. Nachdem sie sich von den Anstrengungen erholt haben, macht sich die Gruppe mit ihren Xarran-Reittieren auf den Weg und erreicht gegen Abend die Talsohle. Als sie am nächsten Tag nach einem anstrengenden Aufstieg die nordwestliche Kante der Schlucht erreichen, erstreckt sich eine hügelige Landschaft vor ihnen. Bis zu Sardaengars Bastion sind es noch etwa zweihundert Kilometer Luftlinie. Kurze Zeit später begegnet ihnen

eine *Goldene Technostadt*, die ungewöhnlich tief über sie hinwegfliegt und dabei einen Orkan entfesselt, den Lethem und seine Begleiter nur knapp überleben. Sie verlieren jedoch fast ihre gesamte Ausrüstung und die meisten ihrer Reittiere. Notgedrungen müssen sie sich zu Fuß auf den Weg machen. Als ein Kristallmeteorit in wenigen Kilometern Entfernung einschlägt, rast ein riesiges saurierähnliches Wesen auf sie zu. Im letzten Moment kann Kythara den Saurier stoppen indem sie es anspricht. Dismeder Bonweerd ist ein hochintelligenter Fonshoord und der Varganin freundlich gesinnt. Auf seinem Rücken setzt die Gruppe ihre Reise zur Bastion Sardaengars fort. Als die Festung fast erreicht haben, schwebt erneut eine Technostadt in geringer Höhe über ihnen und droht auf sie zu stürzen...

In der Eisgruft auf Vinara Drei hält der *Ewige Litrak* im letzten Moment mit seinem vermeintlich tödlichen Schlag ein und verschont den "*Kosmokratenknecht*" Atlas. Anschließend flieht das mantisähnliche Kristallwesen in die Anlagen der unterirdischen Station. Die Überlebenden der Expedition des Litrak-Ordens versorgen die Verletzten und begraben die Toten. Tamiljon, der von einem Kristallsplitter Litraks am Hals getroffen worden war, scheint jedoch unverletzt. Ohne die lebenserhaltende Ausstrahlung der Kristallstäbe sterben in der Folge die ältesten Ordensgroßmeister.

Atlas und seine Begleiter machen sich an die Verfolgung Litraks, verlieren aber bald die Spur des *Untoten Gottes*. Während der Suche treffen sie immer wieder auf von der *Braunen Pest* überwucherte Anlagen. Als Atlas, vor dem die braune Masse zurückweicht, an ei-

ner großen Kuppel experimentiert, stürzt das völlig zerfressene Gebäude ein. Dabei stirbt ein weiteres Mitglied der Expedition.

Wenig später spürt Atlas eine vorsichtige geistige Kontaktaufnahme. Es sind die Nanomodule, die er bei seiner ersten Kontakt mit einer Silbersäule nahe der Basisstation II aufgenommen hat.

Als der Arkonide versucht in eine der Silbersäulen der Eisgruft einzudringen, gelingt ihm dies mühelos. Im Innern findet er einen fünf Meter durchmessenden Raum mit gewölbter Decke. Die Silbersäule nimmt mentalen Kontakt zu Atlas auf und meldet ihre Funktionsbereitschaft. In der Folge erhält der Arkonide von einer Hologprojektion Sardaengars wertvolle Informationen über dessen Kampf gegen Litrak. Erstaunt erkennt Atlas, dass der ehemalige Hohe Tamrat des 38. Tamaniums ein langlebiger *Vargane* ist. Das Hologramm schildert, wie Sardaengar, nachdem er in die Obsidianschlucht verschlagen wurde, eine unbewusste Verbindung zum Kristallmond Vadolon aufbaute, der auf die Anwesenheit des Varganen reagierte.

Aus den Vorstellungen und Phantasien der auf Vinara gestrandeten Raumfahrer ließ Vadolon nach und nach die vier Spiegelwelten entstehen. Auch die Silbersäulen, Technostädte und alles andere in der Obsidian-Schlucht sind Materialisationen des Kristallmondes. Bald nach der Manifestation von Vinara Drei materialisierte das Kristallwesen Litrak. Vom ersten Moment an bestand ein unsichtbares Band, eine paranormale Verbindung zwischen Litrak und Sardaengar. Zusammen mit dem Varganen wollte das Kristallwesen das enorme Potential des Kristallmondes ausnutzen. Sardaengar widerstand jedoch der Verlockung der Macht und in der Folge kam es unausweichlich

Bewertungssystem (analog zur PRP)

KOSMISCH
 SEHR GUT
 GUT
 NICHT ÜBEL
 LAU
 MIES
 NUR FÜR SAMMLER

zum Kampf mit Litrak. Da der Vargane das Kristallwesen nicht töten konnte, transferierte er die Silber-säulen mit der Stadt nach Vinara Drei um für den Ewigen eine Falle zu errichten. Der Plan gelang und der Kristallene wurde mit Hilfe der Nanotechnologie der Silbersäulen in sein eisiges Gefängnis eingeschlossen. Auch die *Spiegelwesen*, die der Kristallmond ausschickte, konnten die Gruft nicht öffnen. Als Jahrhunderte später der Litrak-Orden entstand, assimilierten die Wächter als Initiationsritual einen Mondsplitter. Die kristallinen Substanzen hatte Litrak während des Kampfes ausgeschieden und auf den Spiegelwelten als *Mentalrelais* eingesetzt. Die größte Ansammlung der Kristalle befindet sich im *Canyon der Visionen* und ist vermutlich das erste Ziel Litraks nach seiner Befreiung.

Die Holoprojektion des Uralten warnt Atlan schließlich noch eindringlich vor dem *Shainshar*, der Braunen Pest, das den schützenden Einfluss der Silbersäulen zum Erlöschen zu bringen droht. Bevor der Arkonide die Silbersäule verlässt erhält er noch einen Armreif aus Nanomodulen.

Unterdessen haben die Ordensbrüder in der Gruft ein Krakenwesen entdeckt, das sich Abs-Tel-Merkam nennt. Bevor das von Litrak erschaffene Biophoren-Wesen von der Braunen Pest getötet wird, erhält Atlan weitere Informationen. Er wird gewarnt, dass Sardaengar und der Kristallene auf keinen Fall

gemeinsam Vadolon erreichen dürfen. Sonst würde Litrak die Kontrolle über die Hypertronik im Inneren des Kristallmondes erhalten. Zudem sei Sardaengar durch den zunehmenden Einfluss des Kristallmondes nun eine viel größere Bedrohung als es Litrak jemals gewesen war.

Mit Hilfe der Nanomodule findet Atlan die Spur des Kristallenen und stellt ihm eine Falle. Als Litrak sich in dem Netz aus Nanomodulen verfängt, scheint die Gefahr gebannt. Jedoch tötet der Ewige zwei Ordensbrüder, die sich zu nahe heranwagen mit seinen Beinen. Als Atlan durch das sich nähernde Shainshar kurz abgelenkt wird, kann sich Litrak befreien und fliehen. Während Atlan und seine verbliebenen Begleiter sich der Braunen Pest erwehren müssen, erhebt sich die Eisgruft aus dem Casoreen-Gletscher. Es handelt sich in Wirklichkeit um eine *Goldene Technostadt!* Der Ordensbruder Aundar-Aundar stürzt über den Rand der Stadt und Tamiljon ist der Einzige, der ihn mit seinen telekinetischen Kräften noch retten kann...

-sf-

Rezension von Ralf König

Auch diesmal glänzt Michael Marcus Thurner wieder durch einen Roman, der einen Handlungsbogen hat und darüber hinaus auch sehr schön erzählt ist. Die Geschichte spielt auf zwei Ebenen, die sich inzwischen als die beiden Hauptstränge der Geschichte herausstellen. Auf der einen Ebene muß Atlan gegen den wieder erwachten Litrak antreten, auf der anderen ein an sich selbst zweifelnder Lethem, der kaum von der Stelle kommt.

Da haben wir dann auch schon eine der Schwächen der Geschichte. Eine von mehreren, die aber

nicht alle dem Autor anzulasten sind, der auch in den schwachen Teilen der Geschichte durchaus sein Bestes gibt. Lethem da Vokoban muß mal wieder sein Leben retten. Als ob er das nicht schon gewohnt wäre. Diesmal hing er ja zwei Wochen in der Luft, war am hinunterfallen, und komischerweise passiert da was anderes, wie beim letzten Mal. Der Lethem fiel eindeutig. Und soweit ich mich erinnere, hingen Lethem und die gute Varganin ungefähr auf gleicher Höhe. Diesmal fällt er nicht gleich zu Anfang. Er merkt sogar, daß das Seil am Reißen ist, was er in Kneifels Roman nicht tat. Und er versucht, näher zu Kythara zu kommen, was ihn letztendlich dann ja auch rettet. Tja, und somit sehen wir an diesem schönen Beispiel, was bei solchen Cliffhanger passieren kann. Der Leser weiß ja sehr genau, wie die Gefahr im Band vorher aufgebaut wurde. Und wenn dann zur Auflösung plötzlich was anderes passiert, dann ist der Leser gar nicht glücklich.

Zumal es wirklich zu viel ist. In den sieben Romanen wurde der Leser mit an die fünfzehn Cliffhanger konfrontiert (in einigen Romanen waren nicht bloß zwei, sondern noch mehr, deshalb reicht das vielleicht gar nicht mehr). Das ist in jedem Fall zuviel und in einer Serie, bei der man weiß, dass Atlan auf jeden Fall heimkehren wird, haben Cliffhanger mit ihm eigentlich gar nichts verloren bzw. sollten sehr sparsam eingesetzt werden. Auch Lethem in Gefahr regt nicht wirklich auf. Als Anführer wird er sicher nicht vor Band 12 sterben, höchstens man will den Weg für Kythara frei machen, was meines Erachtens nicht logisch wäre. Bisher hat sie sich nicht als Führerin aufgedrängt, eher als gute Seele im Hintergrund. Und ob sie das wirklich ist, sei noch dahinge-



stellt. Somit bleiben vielleicht zwei, drei wirkliche Cliffhanger und entlarven die anderen als das, was sie sind, nämlich ein billiges Mittel, um Action zu erzeugen. Die Geschichte hat das aber gar nicht nötig, insofern stört das nur.

Eines wollen wir aber trotzdem klarstellen. Auch wenn in dem Strang mit Lethem und Kythara kaum was passiert, kommen unsere Freunde doch immerhin bis fast an Sardaengars Festung heran und Michael weiß trotz der dünnen Handlung zu unterhalten. Die Figuren sind toll charakterisiert und Thurner-typisch überzeichnet, die skurrilen Gestalten sind einfach köstlich. Da macht es fast nichts, daß in der Ebene nichts wirklich vorwärts geht.

Kommen wir zu Atlas, der ja dem erwachten Litrak gegenüberstand. Dieser wird von Atlans Ausstrahlung daran gehindert, den Unsterblichen zu töten. Dafür verschwindet er in der Station unter dem Eis und macht merkwürdige Dinge. Die Eingeschlossenen fragen sich, was er denn wohl tut, während Atlas endlich mal was neues erfährt. Der bisher als lemurischer Tamrat bezeichnete Sardaengar erweist sich als viel mehr als das. Man konnte sich solches schon denken, denn er ist ja ein Unsterblicher. Wie er das schafft, löst der Roman auf. Sardaengar ist nämlich ein Vargane und unwillkürlich fragt man sich, welche Verbindung er da wohl zu Kythara haben wird? Ausser dass sie demselben Volk entstammen, natürlich. Da wird es sicher noch spannend werden.

Die unterirdische Station erweist sich als Goldene Technostadt und ist als Falle für Sardaengar präpariert und der Unsterbliche hinterlässt Atlas Informationen über seinen Kampf mit dem kristallinen Ungeheuer und was zu tun ist, wenn Litrak wieder erwachen soll-

te. Die braune Pest wird langsam zum Problem, wie es damit weitergeht, nachdem die Stadt nun am Fliegen ist, wird sich hoffentlich noch herausstellen. Und Atlas bekommt einen Helfer nanotechnischer Art, den ihm Sardaengar bzw. dessen merkwürdige Hilfswesen schon früher zukommen ließ, nämlich im Vorgängerband, als er den ersten dieser Wesen im Eis entdeckte. Die Nanopartikel helfen ihm, an all die neuen Informationen heranzukommen.

Fazit: Der Roman ist eindeutig ein Schlüsselroman und Thurner kommt sowohl mit den wichtigen Informationen in Atlans Ebene, als auch mit den Füllern in Lethems sehr gut zurecht. Damit bewertet sich auch die Leistung des Autors mit einem klaren **SEHR GUT**.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Naja. Besser als einige in der Rhodan-Serie, aber nicht vergleichbar mit denen der letzten Wochen; auch hinter seinen eigenen Leistungen bleibt Wolf diesmal zurück.

Roman: Sofort aufgefallen sind mir die „Zwischenspiele“, mit deren Hilfe Thurner die Geschehnisse und die Geschichte der Spiegelwelten aus den individuellen Blickwinkeln verschiedenster Bewohner darstellt. Ein schöner Einfall, der mal das Schema durchbricht und Interesse weckt.

Lethems Geschichte ist etwas langatmig und stellt nur einen weiteren actionreichen Abschnitt ihrer Reise dar. Schade, wären sie direkt in den Canyon der Visionen gegangen, hätte Kythara (mit ihrer derer von Atlas ähnlichen Aura) vielleicht Litrak aufhalten können, der wahrscheinlich demnächst dort auftauchen wird. So werden wir wohl noch einen interessanten Showdown auf Vadolon erleben. Da fällt mir ein: hatte es nicht Li

da Zoltral nach Vadolon verschlagen? Was erlebt sie dort? In den ersten Heften wirkte ihre Anwesenheit gekünstelt, quasi nachträglich eingebaut, aber wozu, wenn sie jetzt nicht mehr erwähnt wird? Wir werden es hoffentlich noch erfahren. Vielleicht als „Deus ex machina“?

Atlas ist endlich doch noch in die Silbersäule eingedrungen. Interessant, dass hier Nanomoleküle eine Rolle spielen. Seine Befürchtungen, über sie noch in Schwierigkeiten zu geraten, scheint mit Blick auf die kommenden Gefahren begründet zu sein. Gedanke: Wie war das noch mal mit den Monofilament-Waffen? Schneiden problemlos durch alle bekannte Materie? Aber Litrak bleibt unverseht, wie sehr er auch an den Nano-Schnüren zerrt und reißt? Naja, da wirkt wohl die Psi-Materie seiner Kristallsubstanz ...

Rein emotional fand ich Sardaengar von vornherein als den Sympathischeren von den großen Widersachern. Und jetzt wissen wir eindeutig, dass er nicht bösen Willens handelt – allerdings zu einer großen Gefahr werden könnte, wenn der Kristallmond mit seinem Rechner endgültig die Kontrolle über ihn gewinnt! Das heißt für Atlas, dass er sich zerreißen muss: Einmal muss Litrak aufgehalten werden, andererseits etwas für Sardaengar unternommen werden! Und dabei sollte er sich eigentlich noch in Acht nehmen, denn aus den eigenen Reihen droht Gefahr: Tamiljon ist „infiziert“ mit einem Kristallsplitter und könnte von Litrak beeinflusst werden! Wir haben schon erfahren, dass er manchmal mit „etwas“ in Verbindung steht und plötzlich eine andere Autorität an den Tag legt als vor der Erweckung des Untoten Gottes. Kann er sich mit seinen parapsychischen Kräften gegen die Beeinflussung



wehren, so wie es Sardaengar seit einigen Jahrtausenden geschafft hat? Übrigens ist die Frage immer noch nicht geklärt, woher Sardaengar Atlas kennt, und ob diese Bekanntschaft beiderseits besteht.

Fazit: Unterhaltsam und spannend zu lesen, endlich gibt es Informationen. Auf jeden Fall eine Steigerung Thurners zu seinem ersten Beitrag. Und hoffen wir, dass sich demnächst auch Sardaengar und Li mal wieder zu Wort melden! Insgesamt **GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Endlich passiert bei Obsidian mal wieder etwas Unvorhergesehenes! In Band 7 kommt die Handlung in Schwung - zumindest im Erzählstrang um Atlas. Die Handlungsebene um Lethem da Vokoban dümpelt auch in diesem Roman eher vor sich hin. Zwar ist sie unterhaltsam und interessant geschrieben, aber die Haupthandlung wird nicht so richtig vorangebracht. Kaum ist die Reisegruppe nach Überwindung der üblichen Schwierigkeiten endlich bei Sardaengars Bastion angelangt, ist das Heft auch schon zu Ende. Aber natürlich nicht ohne den schon obligatorischen Cliffhanger... Ich wiederhole mich ja ungern, aber diese dauernden Actionsequenzen am Anfang und Cliffhanger am Ende der Romane nerven wirklich tierisch! "Ceterum censeo Obsidian-Cliffhanger esse delendam!" Aber ich will Michael Marcus Thurner nicht Unrecht tun, er hält sich ja nur an die Exposé-Vorgaben.

Obwohl die Handlung um Kythara, Lethem und ihre Begleiter nicht weltbewegend ist, versteht es MMT doch immer wieder Kleinigkeiten einzustreuen, die es für den Leser doch interessant machen. Beispielsweise die subtilen Anzeichen für eine sich langsam anbahnende Beziehung zwischen der

Varganin und dem Arkoniden. Oder die Selbstzweifel Lethems an seinen Führungsfähigkeiten. Aber auch der Humor kommt nicht zu kurz. So z.B. als Lethem dem Fonshoord mit aller Wucht einen angespitzten Stab ins Fleisch sticht. Der vermeintliche Angriff entpuppt sich jedoch überraschend als Gefälligkeit des Arkoniden, der so das Jucken des Sauriers lindert. Oder, dass der äußerlich furchterregende Dismeder Wert auf gute Umgangsformen legt. Einfach köstlich... :-)

Aber zurück zur Haupthandlungsebene. Atlas darf sich in der Eisgruft nicht nur mit dem wiedererweckten Litrak herumschlagen, sondern auch mit dem *Shainshar*, der Braunen Pest. Eine gar widerliche Angelegenheit. Unterstützung erhält er weniger von seinen Begleitern, den Litrak-Ordensbrüdern, sondern durch die Nanotechnologie aus einer Silbersäule. Dort erhält er auch neue Informationen über den Kampf zwischen Sardaengar und Litrak. Eine weitere Neuigkeit ist, dass der *Uralte*, ehemaliger Hoher Tamrat des 38. Tamaniums, in Wirklichkeit ein langlebiger *Vargane* ist. Das erklärt nun doch Einiges. Unter anderem, warum er nach mehr als 50.000 Jahren in der Obsidian-Kluft noch am Leben ist. Oder warum er überpionische Fähigkeiten verfügt. Im Nachhinein betrachtet lag es ja nach dem Auftauchen Kytharas nahe, dass sie nicht die Einzige aus dem Volk der Varganen in der Obsidian-Kluft sein könnte. Aber, dass es ausgerechnet Sardaengar sein könnte, darauf bin ich trotzdem nicht gekommen. Meine Vermutungen gingen eher dahin, dass Sardaengar einer der geheimnisvollen Zeut-Ellwen ist. Eine gelungene Überraschung! Genauso wie die, dass die Eisgruft eigentlich eine *Goldene Technostadt* ist, die

Sardaengar nach Vinara Drei transferiert und als Falle für Litrak präpariert hatte. Oder, dass die Spiegelwelten, Silbersäulen, Technostädte und überhaupt alles, was nicht von Außerhalb in der Obsidian-Kluft gestrandet ist, aus Materialisationen des Kristallmondes besteht. Immer mehr "kristallisiert" sich heraus, welches ungeheure Machtpotential Vadolon darstellt. Noch haben Litrak und die Hypertronik im Innern des Mondes darauf keinen direkten Zugriff. Aber wenn Sardaengar der Verlockung der Macht erliegt und mit seiner Hochrangberechtigung den Weg freimacht, dann brechen alle Dämme. Das in den restlichen Bänden des Minizyklus zu verhindern, dürfte nun die Aufgabe Atlans einerseits und der Gruppe um Lethem da Vokoban andererseits sein.

Aber zurück zu Band 7. Michael Marcus Thurner hat einen sehr unterhaltsamen und interessanten Roman geschrieben. Wenn man aufgrund der Exposé-Vorgaben die Haupthandlung voranbringen und dem Leser viele neue Informationen präsentieren darf, fällt das natürlich leichter als bei einem reinen Fülselfand. Aber MMT schafft es auch abseits der eigentlichen Storyline die handelnden Personen gut zu charakterisieren und dem Leser einfühlsam nahe zu bringen. Besonders positiv sind mir auch die Zwischenspiele vor den einzelnen Kapiteln aufgefallen. Hier setzt sich MMT gekonnt mit der *Wahrheit* und ihrer Absolutheit bzw. Relativität auseinander. Sehr gelungen!

Aber natürlich gibt es auch in diesem Roman ein paar Kritikpunkte. Etwas negativ fällt auf, dass zum ersten Mal im Obsidian-Zyklus die Anknüpfung an das vorhergehende Heft nicht optimal gelungen ist. Hans Kneifel hat den Absturz Lethems doch deutlich anders ge-

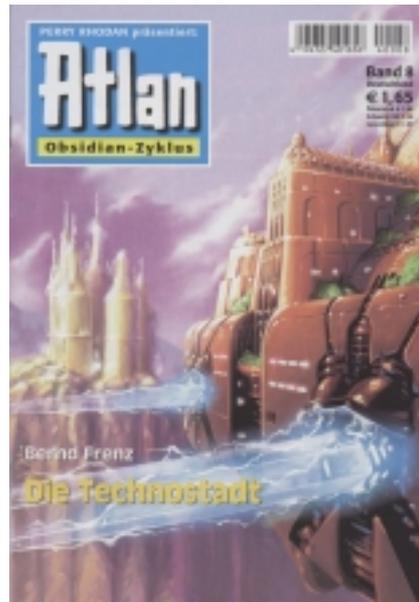
schildert als MMT. Ob das daran liegt, dass die Abstimmung mit Kneifel als "E-Mail-Verweigerer" nicht so einfach war? ;-) Ein weiterer kleiner Kritikpunkt ist der Titel des Romans, der doch ziemlich irreführend ist. Als Leser erwartet man eine Fortführung der Sardaengar-Handlungsebene und somit eine Schilderung seiner Begegnung mit Li da Zoltral. Aber man wird enttäuscht. Sardaengar spielt im Heft gar nicht mit, sondern tritt nur in Form eine Holoprojektion in Erscheinung.

Fazit: Nachdem Michael Marcus Thurner bereits Band 3 des Obsidian-Minizyklus geschrieben hat, durfte er mit "Sardaengars Botschaft" seinen zweiten Roman beisteuern. Darüber hinaus wird er auch zu den Autoren gehören, die an der Fortführung der Atlas-Serie ab Nr. 13 mitschreiben werden. Nach der bisher gezeigten Leistung ist das sehr zu begrüßen. **SEHR GUT.**

Atlas Obsidian Band 8
Die Technostadt
 von Bernd Frenz

Zusammenfassung:

Rückblick. Am 17. April 1225 NGZ trifft Sardaengar an der Silbersäule unweit seiner Gebirgsbastion Grataar auf Li da Zoltral. Sofort kommt es zum Kampf mit der Beauftragten Samkars, die über eine *Imaginären*-Aura verfügt. Als der Herr der Welten zu unterliegen droht, kann er sich nur noch dadurch retten, dass er die Gestalt eines wolfsähnlichen Scaffrans annimmt und flieht. Durch das Obsidiantor im Innern der Silbersäule will er nach Vinara Drei gelangen um den Anschlag auf das Luftschiff LITRAK zu verhindern. Er wird jedoch nach Vinara Zwei zum Torfelsen von Giascon versetzt.



Dort befindet sich die Hafenstadt Avoné, deren Bewohner überwiegend Cheborparner sind. Da Sardaengar die Kontrolle über seine Mutantenfähigkeit verloren hat und andauernd seine Gestalt verändert, wird er für einen Dämon gehalten, festgesetzt und in das Lirail-Gefängnis gebracht. Dort wird er über viele Tage gefoltert. Um die Torturen zu überstehen flüchtet sich Sardaengar erneut in Erinnerungen. Diesmal erinnert er sich an seinen Aufenthalt vor mehr als zehntausend Jahren auf Larsa, dem zweiten Planeten von Larsafs Stern. Auf der heutigen Venus war der Cyno in der Identität des arkonidischen Chefmathematikers Trento am Bau des Positronikgehirns beteiligt. Als der Kristallprinz des Tai Ark'Tussan ins Larsaf-System kam um die Schreckensherrschaft des Tato Amonar da Cicol zu beenden, begegnete Sardaengar Atlas persönlich.

Als Litrak aus seiner Eisgruft befreit wird, spürt dies der *Herr der Welten* trotz seiner Trance deutlich. Er nimmt mit Lelos Enhamor paranormalen Kontakt auf und warnt Atlas.

Schließlich soll Sardaengar auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden. Da er sein Gestalt nicht verän-

dern kann, hat er keine Möglichkeit zu fliehen, als die Flammen rasch höher steigen ...

Li da Zoltral begibt sich nach der Flucht Sardaengars, den sie als *Mago* erkennt, zur Festung Grataar. Es gelingt ihr in den Südwestturm einzudringen. Nachdem sie verschiedene Räumlichkeiten durchsucht hat, in denen sich die unterschiedlichsten Ausstellungstücke befinden, gelangt sie in die Halle mit dem Obsidiantor. Dort beschafft sie sich die Informationen, die Sardaengar über die Vergessene Plattform, Atlas und die TOSOMA gesammelt hat. Weiterhin erfährt sie, dass in den Technostädten die allgemeine Technikblockade nicht existiert und ihre Ausrüstung funktionieren würde. Mit Hilfe der Systeme der Festung versucht sie die Kontrolle über eine Technostadt zu erlangen. Dies bereitet aber unerwartete Probleme, so dass die Technostadt beinahe abstürzt. Daraufhin gibt sie vorerst ihren Plan auf und begibt sich in den Nebeldom im Innenhof der Gebirgsfestung, wo sich ein 40 Meter durchmessender Kristall befindet. Als Li da Zoltral sich der kristallisierten Psi-Materie nähert, wird sie von gleißender Helligkeit erfasst. Erst als zwölf Tage später Kollisionsalarm in der Bastion gegeben wird, kann sie sich wieder aus dem Bann der Lichtsäule lösen. Die fliegende Technostadt ist immer noch ausser Kontrolle und treibt direkt auf Grataar zu.

Auf Vinara befinden sich Lethem und seine Begleiter am 29. April in Lebensgefahr als eine Goldene Technostadt auf sie zu stürzen droht. Im letzten Moment stabilisiert sich die fliegende Plattform in wenigen Metern Höhe. Es wird jedoch ein Orkan entfacht, den die Reisegruppe und der saurierähnli-



che Fonshoord Dismeeder Bonweerd nur knapp überleben. Als sich die Lage wieder beruhigt hat, will Lethem da Vokoban versuchen in die Technostadt zu gelangen als plötzlich Li da Zoltral auftaucht. Mit Hilfe der Arkonidin dringen sie in die fliegende Plattform ein. Dabei wird Li jedoch durch einen Kristallsplitter schwer verletzt. Kurz darauf wird die Technostadt nach Vinara II transferiert ...

Auf Vinara Drei befindet sich Atlan mit seinen verbliebenen Begleitern noch auf der startenden *Goldenen Technostadt*, der ehemaligen Eisgruft Litraks. Atlan beobachtet, wie unter ihnen das Kristallwesen sich auf dem Casoreen-Gletscher zum Basislager aufmacht, wo sich ein Obsidian-Tor befindet. Nachdem der Springer Lebriina an rapidem Zellverfall stirbt, sind von den Litrak-Ordensbrüdern ausser Tamiljon nur noch Los Enhamor und der Blue Cless Lilak Tadyng übrig. Als Enhamor plötzlich mit veränderter Stimme Atlan als Kristallprinz anspricht und beklagt, dass Litrak nun frei ist, wird klar, dass Sardaengar durch den Arkoniden spricht. Los ist damit als Perlen Schleifer von Helmdor und Agent des Herrn der Welten enttarnt. Der Blue stürzt sich auf den Verräter und während des heftigen Kampfes fallen beide in das Shainshar und kommen um.

Da Tamiljon sich seltsam verhält seit er vom Kristallsplitter Litraks getroffen wurde, betäubt ihn Atlan und versieht ihn mit einem Halsband aus Nanomodulen, das dem Schwarzhäutigen die Luft abschneuert, wenn er seine Paragaben einsetzt. Die eindringliche Befragung seines Begleiters ergibt für Atlan einige neue Informationen. So bestätigt Tamiljon, dass er die Lebensenergie intelligenter Wesen

anzapfen muss um seine telekinetischen Kräfte einsetzen zu können. Aus diesem Grund starb auch Jorge Javales in den Höhlen der Genjii. Atlan mit seinem Zellaktivator als schier unerschöpfliche Quelle von Lebensenergie war dann der ideale Begleiter für Tamiljon. Zudem nahm er die Aura des Arkoniden wahr und benutzte ihn um in den Kreis der Litrak-Wächter aufzusteigen. Zuvor war er nur der Helfer seines Herrn Hyancaran, dessen Kristallstab er nach seinem Tod übernommen hatte.

Plötzlich wird die Technostadt entstofflicht und nach Vinara Fünf ins Reich Tanalagan transferiert. Als die ehemalige Eisgruft abstürzt, können Atlan und sein Begleiter gerade noch rechtzeitig abspringen, bevor die Plattform aufschlägt. Sie landen abgebremst von den telekinetischen Kräften Tamiljons unverletzt im Morast eines Flussdeltas. Als sie auf die Bewohner von Vinara Fünf treffen, sind darunter viele insektoide Vecorat, die auch als Individualverformer bezeichnet werden und alte Erbfeinde der Arkoniden sind. Atlan und Tamiljon werden zu Seherin von Yandan gebracht, einer knabenhaft gebauten Akonin. Im Traum hat sie Sardaengar und Litrak gesehen und auch die den Vinara-Welten drohenden Gefahren. Daher will sie Atlan und Tamiljon zum *Canyon der Visionen* begleiten. Völlig überraschend fragt die Akonin Atlan noch: "Weißt du, wo mein Freund *Cisoph Tonk* ist?" ...

-sf-

Rezension von Ralf König

Nach vier Titelbildern von Hank Wolf würde ich dazu doch gerne noch eine Anmerkung machen. Bereits in Omega-Centauri gehörte er zu den Besten und er hat das auch in Obsidian wieder deutlich gemacht. Von diesem Künstler würde

ich persönlich gerne mehr sehen. Ähnliches gilt auch für Bernd Frenz. Im Omega-Centauri-Zyklus war sein Beitrag ein durchaus lesenswertes Ereignis, das auch noch sehr spannend geraten ist. Fast dasselbe kann man über Band 8 von Obsidian auch sagen. Zwar war der Einstieg doch etwas zäh, aber ab etwas mehr als einem Drittel gewinnt die Geschichte deutlich an Fahrt. Sie liefert eine ganze Reihe von Informationen, die klar stellen, dass vieles aus den bisherigen Romanen im Zusammenhang steht. Einige der Zusammenhänge werden nun zumindest angedeutet.

So ist der Vargane Sardaengar eventuell doch kein solcher. Die Frage, wie er als unsterblicher Vargane denn Tamrat der Lemurer sein kann, beantwortet sich bei dem Zweikampf mit Li. Sardaengar ist ein Gestaltwandler, der seinen Körper in jede mögliche Zustandsform transformieren kann. Allerdings wird nicht so ganz klar, wie ein ehemaliger Tamrat, der er ja bereits vor 50.000 Jahren gewesen ist, in die Kluft verschlagen wurde, während derselbe Sardaengar viel später auf der Erde auftauchte. Atlan ist auf der Erde Cynos mehrfach begegnet, wie aus den Zeitabenteuern hervorgeht. Wenn Sardaengar aber angeblich in der Kluft war, wie kann er dann auf der Erde sein?

Jedenfalls nutzt er seine gestaltungswandlerischen Fähigkeiten auch in seinem Zweikampf mit Li, später muss er eher unfreiwillig davon Gebrauch machen. Mit dem Ergebnis, dass er in die Gefangenschaft von Cheborparnern gerät, wo er schwer gefoltert wird. Er kann kaum etwas dagegen tun, weil der Mond immer mehr Gewalt über ihn gewinnt und er alle Kraft braucht, um sich einen letzten Rest freien Willen zu bewahren. In seinen Rückblenden erfahren wir

dann, dass er Atlan auf Larsaf II kennenlernte, wo er vor langer Zeit als Soldat des arkonidischen Reiches stationiert war. Und da Atlan über ein fotografisches Gedächtnis verfügt, würde er sicher ebenfalls wissen, mit wem er es zu tun hat, wenn sich der Gestaltwandler in seiner damaligen Ausprägung zeigen würde. Derzeit kann er das aber nicht, weil er bei den Cheborparnern von Vinara 2 ist, während Atlan auf der Plattform reist und mit ihr nach Vinara 5 geschleudert wird.

Auch Tamiljon plaudert zwangsläufig etwas aus, nämlich dass er nur ein Helfer eines Wächters gewesen ist und dank seiner guten Arbeit bei der Behütung des Kristalls erst zum Meister in seiner Organisation aufsteigen konnte. Er verrät außerdem, dass er für seine telekinetischen Fähigkeiten die Lebensenergie anderer Menschen benötigt, was auch eine Erklärung für den Tod von Jorge Javales ist. Erst später erkannte er, dass Atlan über unerschöpfliche Lebensenergie verfügt und Atlan erinnert sich nun auch daran, dass er mehrfach unter unerklärlicher Schwäche litt, wie beispielsweise bei ihrem Absturz aus dem brennenden Luftschiff.

Li lernt ebenfalls die Macht des Kristallmondes kennen und wird 12 Tage lang in einem geistigen Kampf mit dem Kristallgebilde festgehalten. Außerdem war sie der Auslöser für die abstürzende Technostadt, weil sie sie als Transportmittel benutzen wollte. Auf ihr funktioniert nämlich auch endlich wieder die Technik. Sie trifft auf Lethem und seine Gruppe, der in dem Roman eigentlich kaum auftaucht. Dabei wird sie bei einem urgewaltigen Meteoriteneinschlag schwer verletzt. Die Gruppe um Lethem wundert sich doch sehr, woher die totgeglaubte denn plötzlich kommt.

Und Atlan wird zu guter Letzt auf Vinara 5 in das Reich Tanalagan verschlagen, wo er auf ein Volk trifft, das er nur allzu gut kennt. Und der geneigte Leser auch, zumindest derjenige, der die Anfänge der Serie kennt. Es sind Vecorat, denen er gegenübersteht und die besser als Individualverformer bekannt sind. Der Auftritt ist durchaus gelungen, auch wenn man unwillkürlich darauf wartet, dass da noch mehr kommt.

Es kommt auch noch mehr, aber nicht von den Vecorat. Plötzlich steht eine Akonin vor Atlan, die sich als Seherin von Yandan bezeichnet. Sie ähnelt der Akonin aus Lethems Gruppe, die allerdings bereits in Band 6 ihren Kopf verlor, aufs Haar. Und sie fragt den Arkoniden nach Cispoh Tonk.

Fazit: Frenz darf uns eine Menge verraten. Und gleichzeitig neue Rätsel aufgeworfen. Und hat sich auch als durchaus fähig erwiesen, Romane zu schreiben, in die doch ziemlich viel vom Hintergrund der Perry Rhodan-Serie mit einfließt. Ich plädiere für ein **GUT**, weil er am Anfang doch fast 30 Seiten gebraucht hat, bis er Spannung erzeugen konnte. War sie aber einmal da, hielt sie auch bis zum Ende.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Es erinnert an eine Mixtur aus den Stilen von Ralf Voltz, Swen Papenbrock und Alfred Kelsner. Schade, denn die zwei ersten Bilder zu diesem Zyklus waren wirklich hervorragend und von persönlichem Charakter. Hoffentlich versucht Hank Wolf nicht, sich anzupassen.

Roman: Mit dem Zweikampf zwischen Li und Sardaengar führt Bernd die in den letzten Bänden vernachlässigte Ebene fort. Doch tut er sich keinen Gefallen damit, dass er diese Kampfhandlung so in die Länge zieht. Beim Lesen kam

Unruhe und Ungeduld auf, doch mit den folgenden Kapiteln hat Bernd den Roman gerettet. Informationen zu Sardaengars Vergangenheit, seine Identität als Cyno und woher er Atlan kennt befriedigen die Leserseele, der lange auf Aufklärung hat warten müssen. In diesem Zusammenhang bleibt nur die Frage, wie Sardaengar als lemurischer Tamrat vor fünfzig Jahrtausenden in die Obsidiankluft gelangen konnte, wenn er später als Arkonide auf der Venus und auf Terra mit Atlan zusammentraf und anscheinend sogar die folgenden Jahrtausende mit Atlan auf der Erde verbrachte?

Dann haben wir noch die Beauftragte Samkars, Li da Zoltral, die von Sardaengar als *Imaginäre* wahrgenommen wird. Wenn wir ein wenig in unserem Gedächtnis kramen (erleichtert durch das Stichwort *Cyno* im Zusammenhang mit Sardaengar), stoßen wir auf die Geschehnisse während der Schwarmkrise und letztens in Wassermal bei den Statistikern. Tauchten dort nicht jeweils Cynos verschiedener Rangstufen auf, unter anderem die *Magos* wie Sardaengar sowie die *Imagos* Schmitt und Nostradamus? Waren sie nicht Diener der *Imaginären*, der Schwarmbeherrscher? Das sind merkwürdige Zusammenhänge, glauben wir doch zu wissen, dass Li da Zoltral Arkonidin ist!

Atlan und Tamiljon sind inzwischen die letzten Überlebenden des Litrak-Befreiungs-Trupps. Wir wissen nun Tamiljons Parafähigkeit einzuschätzen, verstehen aber nicht, warum Atlan ihm weiterhin vertraut, nachdem er ihn schwer hintergangen hat und schließlich über den Kristallsplitter mit Litrak in Verbindung stehen dürfte. Interessant ist Atlans Treffen mit den Vecorat, die schon Perry Rhodan in den ersten Tagen der Dritten Macht



zu schaffen machten. Andeutungsweise wussten wir, dass sie zu den Erzfeinden der Arkoniden zählen, trotzdem blieben sie seither von der galaktischen Bühne verschwunden. Unter ihnen existiert eine akonische Seherin, die an Enaa von Amenoter erinnert – ihre Frage nach Cisoph Tonk lässt unsere Fantasie Purzelbäume schlagen. Wir wissen doch, dass sie von den Perlenschleifern geköpft wurde!?

Fazit: Widersprüchlich, aber informativ und unterhaltsam präsentiert sich dieser Roman von Bernd Frenz. Ich zumindest bin gespannt, wohin uns die einzelnen Ebenen führen und ob schließlich alles seinen Sinn erhält – wie nicht zuletzt das brutale und unerwartete Ende von Enaa. Abzüglich des eher schwachen Anfangs verdient der Roman noch ein gutes **GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Nachdem in den letzten beiden Heften die Handlungsebene um Sardaengar und Li da Zoltral ausgespart worden war, darf Bernd Frenz in "Die Technostadt" diesen Erzählstrang fortführen. Allerdings trennen sich die Wege der beiden Kontrahenten nach einem kurzen, aber heftigen Kampf rasch wieder. Sardaengar wird nach Vinara Zwei verschlagen, wo er sich in einer wenige erfreulichen Lage wiederfindet. Li da Zoltral erkundet dagegen die Bastion Grataar und verliert im Nebeldom im Bann einer Lichtsäule fast zwei Wochen. Schliesslich trifft sie an der Technostadt auf die Gruppe um Lethem da Vokoban und Kythara. Gemeinsam dringen sie in die Plattform ein, die nach Vinara Zwei transferiert wird. Somit wird zunächst die Handlungsebene um Lethem, die auch in diesem Heft wieder sehr spärlich vorangetrieben wird, mit der von Li da Zoltral zusammen-

geführt. Und es ist zu erwarten, dass im nächsten Band auf Vinara Zwei auch Sardaengar dazu stossen wird. Nachdem im letzten Heft der Herr der Welten als Holoprojektion mit dem Aussehen eines Varganen aufgetreten ist, entpuppt er sich nun als Cyno im Rang eines Mago. Es wird auch geklärt, woher er Atlan kennt. Nach ihrer Begegnung auf der Venus vor mehr als zehntausend Jahren verbrachte Sardaengar anscheinend wie Atlan die nächsten Jahrtausende auf der Erde. Wie das ganze zusammenpasst, ist mir noch nicht so ganz klar. Einerseits ist aus den Erinnerungen des Nevus Mercova-Ban ein lemurerischer Hoher Tamrat namens Sardaengar bekannt, der vor mehr als fünfzigtausend Jahren in die Obsidian-Kluft verschlagen wurde. Ob dieser Lemurer mit dem Varganen identisch ist, in dessen Gestalt der Cyno meist auftritt, ist ungewiß. Und wie passt es in's Bild, dass sich der Uralte nicht nur vor zehntausend Jahren auf der Venus, sondern auch in der Folgezeit auf der Erde aufhielt? Und wie ist die wirkliche Identität des Cynos?

In der Handlungsebene um Atlan und Tamiljon passiert handlungstechnisch nicht allzuviel. Nach wie vor befinden sie sich auf der gestarteten Eisgruft. Die Anzahl der Begleiter des Arkoniden reduziert sich durch die Enttarnung Elos Enhamors und den anschließenden Kampf mit dem Blue sowie dem Zellverfall des Springers Lebriina weiterhin rapide. Inzwischen ist nur noch Tamiljon übrig, der durch die Aufnahme von Litraks Kristallsplitter verändert ist und noch weniger verlässlich als zuvor. Immerhin erhält Atlan nun durch Zwang einige Informationen von dem Schwarzhütigen. Seine telekinetischen Fähigkeiten kann er nur einsetzen, wenn er dafür Lebensenergie von einem intelligenten Wesen

abzieht. Ein Psychovampir sozusagen. So erklärt sich nicht nur der Tod Jorge Javales, sondern auch Atlans wiederkehrenden Erschöpfungszustände. Eigentlich war Tamiljon nur der Helfer einer Wächters und hatte dessen Kristallstab nach seinem Tod an sich genommen. Er benutzte Atlan, dessen Aura er erkannte, um in der Hierarchie des Litrak-Ordens aufzusteigen.

Schließlich wird die mit dem Shainshar verseuchte Technostadt nach Vinara Fünf transferiert und Atlan und Tamiljon landen im Reich Tanalagan. Dort leben viele insektoide Vecorat (IV's) - eine schöne Remineszenz an ein Volk, das nach dem Auftauchen zu Beginn der PR-Serie nie wieder erwähnt wurde. Der Arkonide und sein Begleiter treffen auf Vinara Fünf auch auf die *Seherin von Yandan*, einer Akonin, die wie Enaa von Amenonter aussieht. Nicht nur das, sie fragt Atlan auch nach Cisoph Tonk. Tja, wie passt das zusammen? Mal abwarten ...

Fazit: Der Roman von Bernd Frenz ist angenehm zu lesen, die handelnden Personen sind gut charakterisiert. Der Leser erhält auch wieder ein paar neue Informationshäppchen, es kommt aber nie wirklich Spannung auf.

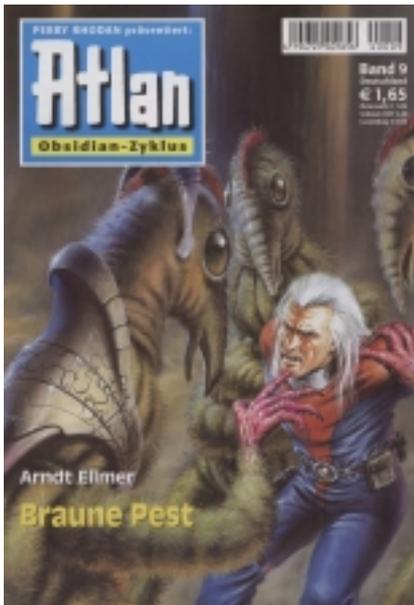
NICHT ÜBEL.

Atlas Obsidian Band 9

Braune Pest
von Arndt Ellmer

Zusammenfassung:

Auf Vinara Fünf sind Atlan und Tamiljon im Reich Tanalagan und beobachten wie die Goldene Technostadt, die ehemalige Eisgruft Litraks, im Zandaran-Delta abstürzt. Dabei werden Fragmente des Shainshars, der Braunen Pest, in die Umgebung verstreut und ver-



breiten sich weiter. Die Bewohner des Flussdeltas und der Stadt Yandan sind insektoide Vecorat, die Erzfeinde der Arkoniden. Die *Seherin von Yandan* ist jedoch eine etwa dreißigjährige, knabenhaft schlanke Akonin, die sich Anee nennt. Sie ist ein Spiegelwesen, das mit ihrem Original Enea von Amenonter, im mentalen Kontakt stand und daher auch Cisoph Tonks Namen kennt. Zusammen begeben sie sich nach Yandan, die Hauptstadt des Reichs der Individualverformer. Die Herrscherin über die Vecorat ist die Königin Drizzt-Rilice. Zu ihr sollen die drei Humanoiden gebracht werden. Zwischenstation machen sie am Yanzan-Orakel, das sich in der Stadt zu Füßen einer Silbersäule befindet. Als sie schliesslich zur Königin gebracht werden, will diese von den Warnungen des Arkoniden nichts hören, sie will Atlas sogar töten lassen. Im letzten Moment erscheint ein Vecorat-General, der die Berichte Atlans über die Gefährlichkeit der Braunen Pest bestätigt. Tamiljon bricht plötzlich zusammen als Kristallranken an der Stelle aus seinem Hals wachsen an der er von einem Splitter Littraks getroffen worden war.

Atlas und Anee versuchen mit den Vecorat das Shainshar, das die Stadt erreicht hat, zu bekämpfen. In der Silbersäule von Yandan besorgt Atlas einen Gleiter aus Nanomodulen mit dem er mit Anee zur Technostadt fliegt. Die Plattform ist bereits größtenteils von der Braunen Pest zerstört. Der Arkonide dringt in eine Silbersäule ein um Informationen zur Bekämpfung des Shainshar zu erhalten. Er bekommt jedoch die Auskunft, dass die Braune Pest nicht zu stoppen ist und das entartete Leben den gesamten Planeten überwuchern wird. Atlas und Anee kehren nach Yandan zurück und landen im Innenhof des Palastes. Tamiljon ist immer noch bewusstlos und die Kristalle aus seiner Halswunde sind inzwischen weitergewuchert. Atlas gelingt es schliesslich den Littrak-Wächter aufzuwecken. Gemeinsam wollen sie zum Obsidiantor am nördlichen Stadtende nahe des Imraptan-Bezirks. Als sich die Vecorat-Königin weigert mitzukommen, betäubt sie Atlas und verfrachtet sie mit in das Fluggerät. Sie machen sich auf den Weg zum Obsidiantor, werden aber vom Shainshar verfolgt, das rasch aufholt ...

Sardaengar befindet sich auf Vinaras Zwei immer noch auf dem Scheiterhaufen und die Flammen lodern rasch höher. Seine geistigen Kräfte sind für die Abwehr des Kristallmondes gebunden, so dass er seine Gestalt nicht verändern und fliehen kann. Bevor die Flammen den Cyno direkt erreichen, lässt er schliesslich doch seinen mentalen Abwehrblock fallen und das psionische Potential Vadolons gewinnt Macht über ihn. Er setzt seine Fähigkeit zur Paramodulation ein, wandelt seine Gestalt und entkommt als mantisähnliches Kristallwesen vom Scheiterhaufen ...

In der Goldenen Technostadt, die nach Vinaras Zwei transferiert wurde, müssen Lethem da Vokoban und seine Begleiter zunächst ohne die Unterstützung Li da Zoltrals auskommen, da die Arkonidin nach ihrer Verwundung durch einen Kristallsplitter bewusstlos ist. Von Ovalrobotern werden sie zu ihrem Schutz ins Innere der Plattform transportiert. In Gruppen erkunden sie die Technostadt. Als sie die Zentrale erreichen, verweigern ihnen die Ovalroboter zunächst den Zutritt. Erst durch eine List Kytharas erhalten sie Einlass. Die Steuerelemente sind jedoch zerstört, so dass sie nichts ausrichten können. Immerhin erhalten sie neue Informationen über die Aufgabe der Technostädte, die den künstlichen Orbit Vinaras und der vier Spiegelwelten auf ihrer gemeinsamen Umlaufbahn stabilisieren.

Als die Plattform in der Lagune von Giascon abstürzt, kommen Lethem und seine Begleiter glimpflich davon. Wenig später erwacht Li da Zoltral aus ihrem Koma. Sie berichtet, dass Littrak aus seinem Gefängnis befreit wurde und der Untergang der Obsidian-Kluft droht. Von Ovalrobotern wird die Gruppe an Land gebracht wo wenig später auch Sardaengar erscheint. Li greift das Kristallwesen sofort an, hat aber keine Chance. Der Cyno setzt die Arkonidin in einem grellen Leuchtfeld fest und stürmt davon ...

-sf-

Rezension von Ralf König

Arndt Ellmer kehrt mit diesem Roman an seine Wurzeln zurück. Bereits vor seiner Zeit bei Perry Rhodan hat er für die Atlas-Serie geschrieben, die damals noch regelmäßig erschien. Sie war quasi sein Sprungbrett in die Perry Rhodan-Serie, wie das vieler anderer



Autoren auch. Bisher hat er allerdings nicht an den Miniserien mitgearbeitet. In diesem Fall musste er offensichtlich für einen Kollegen einspringen.

Das hat natürlich den Vorteil, dass er die Serie kennt. Im vorliegenden Roman hat Ellmer auch keine Schwierigkeiten mit den Figuren, die aus der Serie bekannt sind, aber was die Handlung angeht nützen ihm seine Kenntnisse recht wenig. Trotzdem ist der Roman flüssig geschrieben und durchaus lesenswert.

Passieren tut allerdings nicht sehr viel. Auf der einen Seite haben wir einen Lethem da Vokaban, der mit einer bewusstlosen Arkonidin namens Li gesegnet ist, die er nicht so recht einschätzen kann, weil sie nicht mehr sie selbst ist. Und so erkundet er die Technostadt auf eigene Faust, was ihm immerhin die Erkenntnis einbringt, dass sie für die Stabilisierung der Umlaufbahnen der einzelnen Spiegelwelten unerlässlich sind.

Außerdem haben wir da einen Sardaengar, an dem bereits die Flammen lecken und der sich aus rein praktischen Gründen den Impulsen des Mondes öffnet. Damit kann er nämlich die Konzentration, die er bisher ausschließlich auf seine Rettung verwendete, nun voll einsetzen, um seine Gestalt zu wandeln und von dem Scheiterhaufen herunterzukommen. Mit neuer Kraft verlässt er die Gegend um die Lagune von Giascon.

Dort trifft er auf Li, die inzwischen wieder erwacht ist. Die Roboter haben nicht nur sie von der Plattform gebracht, sondern auch die Gruppe um Lethem und Kythara. Sofort greift sie an, aber sie hat keine Chance gegen das Wesen, das nun frappierende Ähnlichkeit mit Litrak aufweist.

Davon unabhängig, entwickelt sich Atlans Ebene. Der Arkonide

hat es mit der Braunen Pest zu tun und gleichzeitig mit den Vecorat, die er immer noch fürchtet. Glücklicherweise scheinen die ihre Fähigkeiten als Individualverformer verloren zu haben. Und so kann sich Atlan darauf konzentrieren, nicht umgebracht zu werden, denn nichts anderes hat die Königin vor, als sie den Arkoniden sieht. Offensichtlich weiß sie sehr genau, was Arkoniden und ihr Volk miteinander zu tun hatten. Sie verzichtet dann aber doch darauf, als ihr klar wird, wie gefährlich die Pest eigentlich ist und bittet den Arkoniden um Hilfe, der sie auch gerne gewährt. Aber letztendlich haben sie keine Chance gegen die entartete Masse des Shainshar. Sie müssen fliehen.

Und damit wäre der Roman dann auch schon über Gebühr zusammengefasst. Eigentlich könnte man die Handlung in drei Sätzen unterbringen. Etwas dünn für einen neunten Band, der ja eigentlich das Finale der Serie einleiten könnte.

Sicher wird interessant sein zu erfahren, wie die Episode der Braunen Pest mit dem Rest der Geschichte zusammenhängt. Aber eigentlich ist sie denkbar uninteressant. Die Handlung wird jedenfalls nicht wesentlich weitergebracht.

Immerhin kommt nun langsam auch Atlan dahinter, dass die Beschreibungen Sardaengars am ehesten auf einen Cyno mit dem Status eines Mago hinweisen. Langlebig und Gestaltwandler, das lässt ihn sich an berühmte Cynos wie Schmitt, Nostradamus und Calioastro erinnern. Aber auch an Nahit Nonfarmale, den er in der Vergangenheit (und in einer gewissen Atlan-Buchserie) tötete. Aber er kann sich trotzdem immer noch nicht an ein Gesicht erinnern.

Arndt Ellmer jedenfalls hat solides Handwerk abgeliefert. Es gibt allerdings einige Widersprüche. So

ist die Spiegelgestalt der Enaa namens Anee tatsächlich eine solche, noch dazu eine, die mit ihrem Original in Kontakt stand, jedenfalls so lange, bis diese starb. Daher kennt sie den Namen Cisoph Tonk, kann aber merkwürdigerweise mit „da Vokoban“ nichts anfangen, obwohl der ja ebenfalls bei der Gruppe war. Dazu kommt noch die Pest und ihre Bekämpfung. Atlan lässt sich ein Gefährt aus Nanomolekülen bauen. Unwillkürlich fragt man sich, wie dieses denn bewaffnet ist. Antwort: Gar nicht. Begründung: Weil Atlan sich sicher ist, dass es sowieso nicht geht. Wenn dem so wäre, dürfte aber auch der Gleiter selbst nicht fliegen.

Fazit: Insgesamt ist der Roman ziemlich unbefriedigend, weil das Ergebnis die Handlung nicht im geringsten weiterbringt. Dazu kommt noch, dass dem Roman Spannung so ziemlich abgeht.

Aber auch wenn die Geschichte nicht viel hergibt, war sie trotzdem gut lesbar und verdient sich somit immerhin noch ein **NICHT ÜBEL**.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Swen Papenbrock, vor Schulz' Einstieg mein Favorit.

Auch jetzt noch überzeugt er mit stabiler Leistung, manche Bilder sind herausragend. Das vorliegende ist technisch gelungen und stellt gutes Mittelmaß dar.

Roman: Arndt Ellmer ist sozusagen der produktivste Autor in der Hauptserie. Mitunter hatte ich Probleme mit seiner Schreibe, aber im ersten Teil des Sternenozean-Zyklus fand er zu neuer Form und steuerte einige der besseren Romane bei.

Die "Braune Pest" gefällt mir sehr gut, da es eine spannende, unterhaltende Handlung gibt, die sich vor allem auf Atlan konzentriert. So macht Ellmer seine Arbeit ge-



nau so, wie man sie in einer Atlan-Serie erwarten kann.

Das Zusammentreffen des Arkoniden mit Anee (unzweifelhaft das Spiegelwesen zu Enaa) und den Vecorats ist ein weiteres Mosaikteilchen der bunten Überraschungen, die uns im Obsidian-Zyklus beschert wurden. Außer der Königin der Insektoiden scheint sich das Volk nicht an die Zwistigkeiten zwischen ihnen und den Arkoniden zu erinnern - vorteilhaft für Atlan, der stets in der Beklemmung war, übernommen zu werden. Anee ist über ihren Obsidian-Anhänger mit den Geschehnissen auf den Spiegelwelten verbunden, was ihren Status als Seherin rechtfertigt. Schade nur, dass sie wohl nicht auf Cisoph Tonk treffen wird, der als "Neuling" schwerlich bereits mannigfach gespiegelt vorhanden sein dürfte.

Auf Lethems Ebene kommt es zu einer gefährlichen Entwicklung: Sardaengar unterliegt dem Einfluss von Vadolon und verwandelt sich in eine Marionette der entarteten Kristallintelligenz. Die Inkarnation Li da Zoltrals ist ihm in ihrem geschwächten Zustand nicht gewachsen. Ob sie ihre ungestüme Attacke überlebt, wissen wir nicht. Scheinbar ist sie zu einem Häufchen Nichts geworden, als Sardaengar seine überlegenen Fähigkeiten einsetzte. Aber wie wir Samkar kennen, ist das sicher nicht das Ende vom Lied.

Tamiljon muss sich mit seinen Kristallauswüchsen herumschlagen, wobei wir noch nicht wissen, worauf das hinauslaufen kann. Vorstellbar ist, dass er schließlich völlig kristallisiert und direkt dem Einfluss entweder Litraks oder Vadolons unterliegt. Dann könnte es wirklich gefährlich für Atlan werden, der sicherlich vor der Braunen Pest das Obsidian-Tor passieren wird.

Fazit: Es wird langsam Zeit, dass Atlan echten Einfluss auf das Geschehen nehmen kann/muss. Bisher hat er immer nur reagiert und sich (aus nachvollziehbarem Informationsmangel, aber trotzdem entgegen seiner Art) von unbekanntem Mächten und den Gegebenheiten leiten lassen. Insgesamt erhält Arndt Ellmer für diesen Band ein **SEHR GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Mit Arndt Ellmer steuert ein Veteran aus dem Perry Rhodan-Team einen Roman zum Obsidian-Zyklus bei. Entgegen der ursprünglichen Planung musste Ellmer einspringen, da einige der vorgesehenen Autoren (Kern, Hess, Nagula) ihr Exposé zurückgegeben hatten. Arndt hat auch keine größeren Schwierigkeiten sich in die Serie einzufinden. Routiniert beschreibt er die weiteren Vorgänge um Atlan, Sardaengar und die Gruppe um Lethem da Vokoban. Die Litrak-Handlungsebene spielt diesmal keine Rolle. Der Ewige taucht nur kurz in einer Vision der *Seherin von Yandan* auf. Auch der Erzählstrang um den Cyno Sardaengar ist in diesem Roman nur recht kurz vertreten. In höchster Lebensgefahr erlischt der Widerstand des Herren der Welten gegen den Einfluss des Kristallmondes. Und es ist nur konsequent, dass er in der Folge die Gestalt eines mantisähnlichen Kristallwesens annimmt, wie dies auch Litrak getan hat. Die Auseinandersetzung mit der Beauftragung der Kosmokraten Li da Zoltral ist nur kurz. Nachdem er sie festgesetzt hat, macht er sich davon wohl auf den Weg nach Vinara zum *Canyon der Visionen*.

Die Gruppe um Lethem da Vokoban muss sich an Bord der Technostadt zunächst alleine zurechtfinden, da Li da Zoltral nach der Verwundung durch den Kristallsplitter

noch bewußtlos ist. Recht planlos stolpern sie durch die fliegende Plattform und können nichts bewirken, da die Steuerelemente zerstört sind. Lediglich die Information, dass die Technostädte die Aufgabe haben den gemeinsamen Orbit der fünf Vinara-Planeten zu stabilisieren, können sie erhalten. Wobei es für mich unverständlich ist, warum diese dauernde Stabilisierung überhaupt notwendig ist. Das Tiga Ranton im Arkon-System mit einer recht ähnlichen Anordnung bedarf ja auch keiner ständigen "Wartung". Wenn die Planeten einmal in den Orbit gebracht sind, sollte das System sich doch selbst stabilisieren. Na ja, halt eine weitere, recht konstruierte Bedrohung des Lebens auf den Vinara-Planeten.

Nachdem Li wieder erwacht ist, kann Lethem auch nicht wirklich viele Informationen von ihr erhalten. Dass Litrak befreit wurde, ist ihm zwar neu, für den Leser aber schon ein alter Hut. Auch, dass Lis Auftrag von Samkar darin besteht den Untergang der Obsidian-Kluft zu verhindern, bringt uns nicht recht weiter.

Schwerpunkt des Romans ist eindeutig die Atlan-Handlungsebene. Der Arkonide darf sich mit Unterstützung der *Seherin von Yandan* der Braunen Pest erwehren. Die Akonin ist ein Spiegelwesen, die ihrem Original Enaa von Amenonter äusserlich gleicht. Die "knabenhafte" Figur der Akonin hat Dietmar Krüger bei seiner Innenillustration allerdings recht frei interpretiert. <g>

Mit ihrer "Großen Schwester", wie sie ihr Original nennt, stand die Seherin im mentalen Kontakt. Daher kannte sie auch Cisoph Tonks Namen. Dass sie allerdings Atlan bei ihrer ersten Begegnung gerade nach Tonk fragt, erscheint mir doch sehr konstruiert. Da ging

es dem Autor nur um den Überraschungseffekt ohne weiteren Hintersinn. Ausserdem sollte Anee mit dem Namen "da Vokoban", nach dem sie Atlan fragt, schon etwas anfangen können.

Der Kampf gegen das Shainshar, das auf einmal sehr gezielt vorgeht, ist für den Arkoniden von Anfang an aussichtslos. Eine Wende hätte die Silbersäule bringen können, in der Atlan sich ein unbewaffnetes Fluggerät aus Nanomodulen besorgt. Auf die Idee sich auf gleiche Weise großkalibrige Energiewaffen für den Kampf gegen die Braune Pest zusammenbauen zu lassen, kommt er gar nicht, da sie seiner Meinung nach

nicht funktionieren würden. Ah ja, der Gleiter fliegt problemlos, aber die Energiewaffen funktionieren nicht? Ein sehr selektives Anti-Technik-Feld ... Das ist mal wieder ein Fall von "Es kann nicht sein, was nicht sein darf". Sonst wäre der Kampf gegen das entartete Leben ja nicht so aussichtslos, wie es der Plot nun mal vorschreibt ...

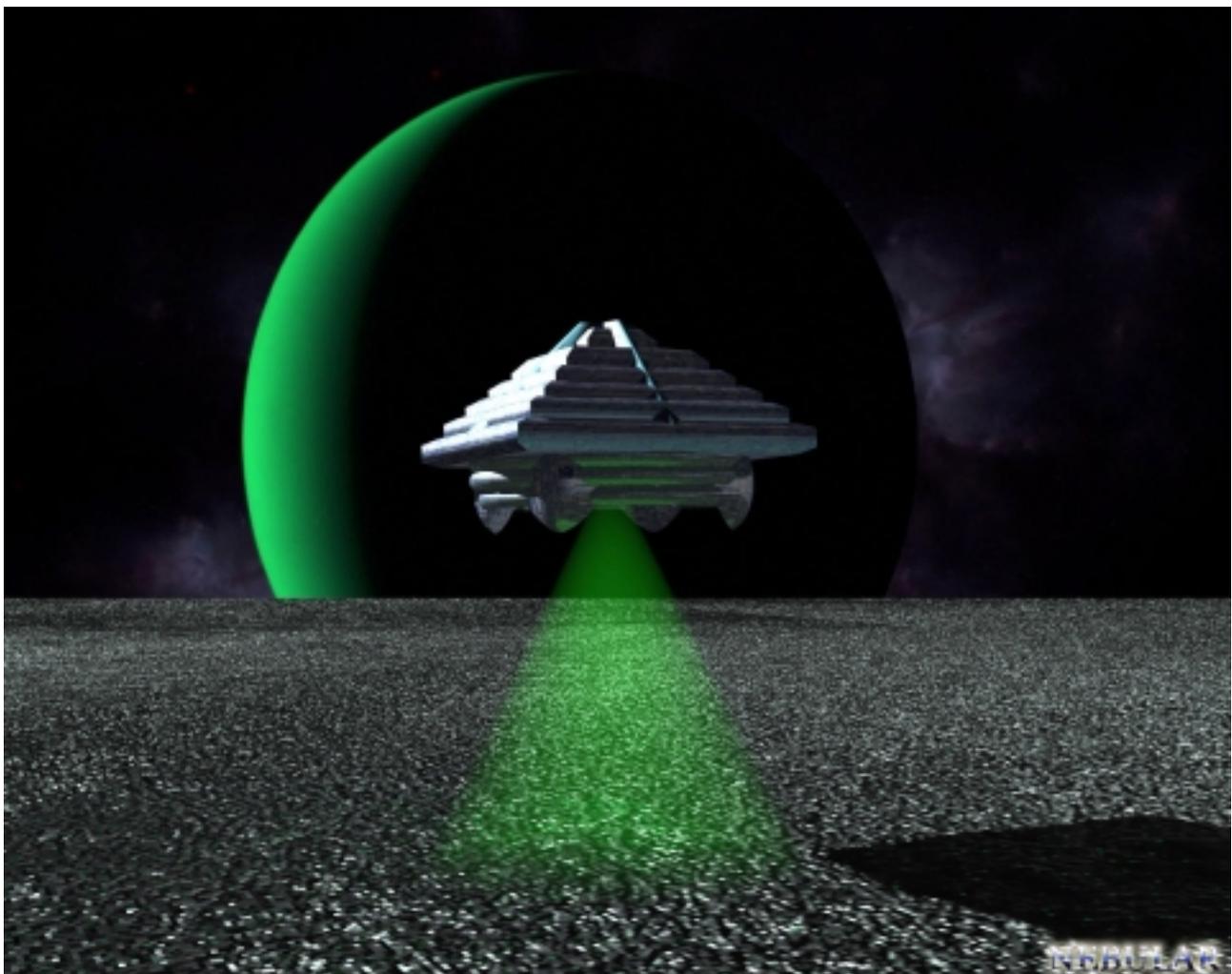
Am Ende holen Atlan und Anee noch den kristallüberwucherten Tamiljon und die Vecorat-Königin ab und machen sie sich mit dem Gleiter auf den Weg zum Obsidiantor im Norden der Stadt. Aber natürlich endet das Heft wieder mit einem Cliffhanger, da die Braune Pest sie verfolgt und rasch aufholt.

Fazit: Der Roman von Arndt Ellmer ist routiniert geschrieben, lässt aber keine klare Linie bei der Handlungsführung erkennen. Die Personen handeln recht planlos und zudem kaum nachvollziehbar. Die Charaktere bleiben allesamt ziemlich blass und wachsen dem Leser daher auch nicht ans Herz. Spannung kommt erst recht nicht auf. Der Hauptteil des Romans wird für die ausführliche Beschreibung des erfolglosen Kampfs Atlans gegen die Braune Pest verschwendet. Die Zyklus-Handlung wird dagegen kaum vorangebracht. Ein Roman, den man nicht gelesen haben muss. LAU.



PROC Gallery

»Pyramidenschiff« von Thomas Rabenstein





Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

Heft 112 und 113 sind nun erschienen, der Roman 114 wird zwischen dem 06.09 und 10.09 erscheinen, da Alex Nofftz im wohlverdienten Urlaub ist. Am 20.09 wird Heft 115, welches von Ralf König geschrieben wurde, veröffentlicht. Am 01.10 wird mit Heft 116 ein neuer Autor sein Debut feiern – Sebastian Wltschek aus Güstrow, jetzt an der Ostsee lebend. Ich bin gespannt, wie der neue Autor bei Euch ankommen wird.

Es gibt aber noch einiges mehr zu berichten. Michael Rossmann wird mit Heft 121 einen Gastroman beisteuern und gerade eben erst hat sich eine junge Dame für DORGON und VITHAU beworben. Bis jetzt ist es recht vielversprechend, was ich gelesen habe. Es könnte also auch gut möglich sein, dass wir demnächst etwas von ihr lesen.

Apropos VITHAU. Auch da wird sich demnächst etwas tun. Ich habe einige Ideen bezüglich VITHAU und werde es mit Rainer Schwipl absprechen, ob er mit den Planungen einverstanden ist. Wahrscheinlich wird es zum Ende des Jahres mit VITHAU weiter gehen.

Der „Rossmann-Roman“ hat absolute Überlänge und überbietet sogar Roman Schleifers Hefte an Länge. Vielleicht, wenn es der Fluss des Manuskriptes zulässt, wird die Story in zwei Hefte gesplittet. Michael Rossmann wird das Finale im grünen Universum einleiten. Doch die Abenteuer von Alaska und Co. gehen noch weiter.

Ich habe gerade den neuesten Roman meines Bruders gelesen. Viel darf ich darüber natürlich nicht verraten, nur dass dieses Heft in Cartwheel spielt und sehr militärisch sein wird. Dass er es auch anders kann, beweist er in seinem zweiten Heft, welches er abgeliefert hat. Dort beschreibt er die Abenteuer von Alaska Saeadeleare, Atlan, Icho Tolot und Denise Joorn. Ebenfalls führt er eine sehr interessante Person mit dem Namen Roggle ein.

Was die Autoren angeht, ist unser Team im Moment sehr gut bestückt. Allerdings suchen wir weiterhin Zeichner und Redakteur. Insbesondere einen Stellvertreter für Alex, also jemand, der die Finalkorrektur der Hefte macht, die Layoute erstellt und anschließend die Veröffentlichung durchführt. Wer Lust hat, an DORGON mitzuwirken, schickt mir einfach unter atlan@proc.org eine eMail.

Zurück zur aktuellen Handlung. Mit den Heften 111, 112 und 113 wurden die Charaktere von Joak Cascas und Kathy Scolar nach einer minimalen Pause wieder eingeführt. Nach Zeitrechnung der Serie waren die beiden immerhin 6 Jahre weg vom Fenster. Sowohl Cascas als auch Kathy werden wieder tragende Rollen spielen. Cascas in gewohnter Weise, auch wenn er anfangs erst einmal durch die Hölle schreiten muss, um wieder tatkräftig agieren zu können. Kathy Scolar wird eine Wandlung vollziehen.

In welcher Hinsicht, sage ich noch nicht.

Mit den Heften 114 bis 116 wechseln wir nach ESTARTU zurück. Dort tobt der Krieg in der Föderation, die wenig gegen die dorgonische Übermacht ausrichten kann. Ralf König und Sebastian Wltschek werden den Kampf der Rebellen der USO und der estartischen Völker gegen die dorgonische Invasion schildern. Ralf König wird dabei wieder viel von der estartischen Geschichte einbringen.

Soviel von mir. Viel Spaß beim Lesen!

Bis zum nächsten Mal,

Euer Nils Hirsland



Los geht's

Die immerhin 4. Duisburger Sternennacht „Ad Astra“ fand am 31. Juli 2004 im Kultur- und Stadthistorischen Museum statt. Bei brütender Hitze eröffnet Werner Pöhling (NGF-Foristen als "wääpää" bekannt) kurz nach 18 Uhr die Veranstaltung. Der Besucher erfährt Wissenswertes über die Geschichte der Sternennacht und wird darauf vorbereitet, was ihn in den kommenden Stunden erwartet.

Leo Lukas

Nach dieser Einführung betritt dann Leo Lukas – Wiener Kabarettist und SF-Autor - die Bühne und bringt das Publikum mit seinem Programm „All Inclusive – Duisburg und der Rest der Welt“ zum Lachen. Verständigungsprobleme, welche aufgrund des Unterschiedes zwischen „ordentlichem“ Deutsch und der in Österreich gesprochenen Mundart aufkommen, werden schnell beseitigt. So weiß der Besucher der Sternennacht nun, dass Leo nach zuviel Bier *nudelfett* ist und der Stuhl in Österreich *Sessel* heißt. Um 19 Uhr kommt es dann zum Kampf des Abends. Leo Lukas gegen die Duisburger Kirchenglocken, die eine halbe Ewigkeit lang den kommenden Sonntag ankündigen. Das Duell endet mit einem Sieg für die Glocken. Leo

Lukas beweist seine Spontanität, indem er sich darüber ereiferte, dass dieser Service der Kirchen in Zeiten von Armbanduhren doch nicht mehr zeitgemäß sei. Um ca. 19:30 Uhr endet schließlich Leos Programm, doch er wird vom Publikum durch Applaus dazu „gezwungen“ noch eine Zugabe zu präsentieren. Meine persönlichen Highlights sind: „Als der Kasperl Amok lief“, „Zusammengezogen“ und das Lied über „Sozialarbeiter“ (*Ich bin taub und blind, ich hab nur ein Bein, aber das ist immer noch 1000mal besser als Sozialarbeiter zu sein*).

Streifzug

Nach diesen humoristischen Höhepunkt finde ich die Zeit einmal durch das Museum zu streifen, und alle Facetten der Sternennacht zu ergründen. Vor dem Museum hat man die Möglichkeit, zusammen mit Astronomen der Rudolf-Römer Sternwarte den Himmel zu beobachten. Zentrum der Beobachtungen sind die Sonnenflecken, später Vollmond und Sterne.

Im Erdgeschoss des Museums befindet sich neben einer Ausstellung über den Film-Winnetou Pierre Briece die Präsentation von Science Fiction im TV. Anwesend sind der Star Trek Fanclub Duisburg und der Duisburger Stargate Fanclub. Außerdem sind auch hier die Astronomen der Sternwarte

Die Duisburger Sternennacht

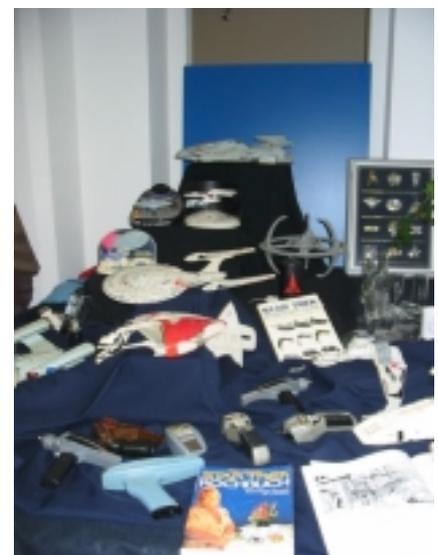
Ein Bericht von Wolfgang Ruge mit Fotos von Foreign-Worlds.de

vertreten, welche Sachbücher zum Thema Astronomie präsentieren. Wer sich für den Weltraum abseits der SF interessiert, ist bei diesen gut aufgehoben.

Im 1. Stock – genauer gesagt im blauen Saal - kann man zusammen mit dem Team des SF-Forums Foreign Worlds (www.foreign-worlds.de) im Internet surfen und Seiten zum Thema SF und Astronomie betrachten.

Die Mercator-Schatzkammer

Um 20 Uhr beginnt dann die Führung durch die Mercator-Schatzkammer. An dieser besteht sehr großes Interesse, was angesichts des heißen Wetters auch daran liegen könnte, dass



Der Tisch des Star Trek-Fanclubs.



Die Serien "Perry Rhodan", "Maddrax" und "Bad Earth" waren mit viel Infomaterial präsent.



Der SF-Talk: Leo Luka, Uwe Anton (beide PR), Wepe (Talkmaster), Claudia Kern, Michael Schönenbröcher (Maddrax).

das Herzstück das Museums auf konstante 19°C gekühlt wird. Werner Pöhlung liefert einen Einblick in das Leben und Schaffen Mercators und erklärt die Funktionsweise seiner Globen. Man erfährt, dass Mercator als erstes sein Kartenwerk *Atlas* nannte, und dieses nicht wie allgemein angenommen dem Titanen sondern einen König von Mauretanien widmete.

Auch das wichtigste seiner Werk, die Mercatorprojektion (eine Möglichkeit die 3D-Erdoberfläche auf eine 2D-Karte zu projizieren), wird vorgestellt. Interessant ist vor allem die Erklärung warum die Mercatorprojektion trotz aller Schwächen die beste bekannte Form für Navigations-Karten ist, auch GPS beruht darauf.

Der SF-Talk

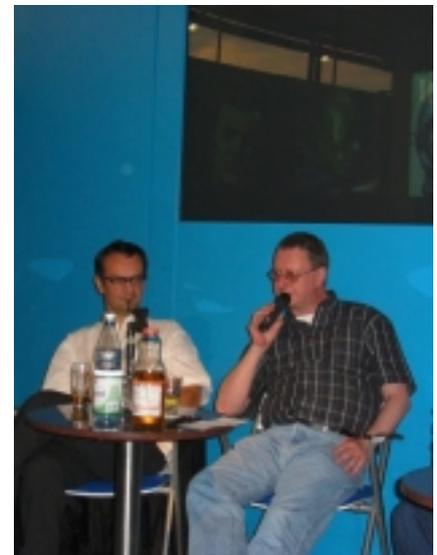
Trotz der Fülle an Informationen dauert die Führung durch die Schatzkammer nur 25 Minuten, so dass ich rechtzeitig zum SF-Talk um 20:30 Uhr wieder im Blauen Saal bin. Anwesend sind Leo Lukas und Uwe Anton für Perry Rhodan sowie Claudia Kern und Michael Schönenbröcher aus dem Maddrax-Team. Nach den üblichen Fragen, nach den Ursprüngen der SF-Leidenschaft und der Frage wie man zum Schreiben gekommen war, gibt es dann Neuigkeiten von PR und Co. Die PR-Handlung ist bis 2500 steht – es

wird verstärkt um die Friedensfahrer gehen. *Atlas Obsidian* wird fortgesetzt mit Hans Kneifel, Bernhard Kempen und Michael Marcus Thurner im Team – und zwar mit weiteren 12 Heften und dann vielleicht darüber hinaus! Im Verlag wird diskutiert, *Atlas* wieder als Vollserie erscheinen zu lassen (14-täglich) Eine Andeutung über ein Volk aus M87 oder Gruelfin, das in der *Atlas*-Serie auftauchen wird, wird Uwe Anton dann zum Verhängnis. Ein Fan, welcher anscheinend Castors Festplatte im Kopf hat, berichtigt ihn, dass M87 und Gruelfin nicht identisch seien. Uwe Anton zieht sich gut aus der Affäre indem er entgegnet: „Ich freue mich immer, wenn mir jemand erklärt was ich gerade tue“. Auch die Frage nach dem Verbleib von Andreas Findig wird geklärt: Er verkauft in Wien Unmengen von Würstchen.

Man hat nicht viel Neues erfahren, aber viel gelacht, alles in allem ein schöner SF-Talk. Im Anschluss gibt es eine Autogrammstunde und die armen Autoren schreiben sich fast die Finger wund.

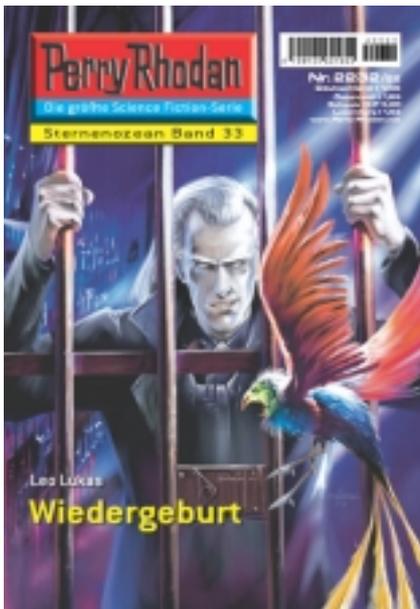
Time to say Goodbye

Ich unterhalte mich noch ein wenig mit anderen SF-Fans und diskutiere über die Größe eines Pils in Duisburg. Draußen spielt *Alla turca* klassische



Leo Lukas und Uwe Anton beantworten die Fragen der Fans.

türkische Musik, was mir nicht ganz so zusagt. Um 23 Uhr verläuft sich die Veranstaltung. Zusammen mit anderen SF-Fans gehe ich noch ins Cafe Museum warte dort ewig auf den Kellner und lasse den Abend Revue passieren.



Perry Rhodan 2232
Wiedergeburt
 von Leo Lukas

Bully lässt Shallowain von der PRAETORIA in die neue/alte Botschaft der LFT auf Hayok verlegen. Kantiran ist der Meinung, Shallowain wäre dort nicht sicher genug. Er fliegt nach Hayok um sich ein Bild von den Sicherheitsbedingungen vor Ort zu machen. Auf dem Weg zur Botschaft trifft er Filana Karonadse, welche die Biopositronik KHASURN vom Speicher in das Botschaftsgebäude verlegt, und Kantiran dorthin mitnimmt. Filana wird ohne Probleme eingelassen, Kantiran zuerst wegen fehlender Autorisation abgewiesen. Nach einem Anruf bei Reginald Bull, ist aber auch dieses Problem behoben.

Kantiran wird sofort zu Bounty Errol, der Sicherheitschefin vorgelesen. Diese ist ein wenig exzentrisch. Sie trägt ein Piratenkostüm und hat einen Vogel auf der Schulter sitzen, der andauernd in Reimen irgendwelchen Schwachsinn krächzt. Diese Tatsache überspannt den den ohnehin schon genervten Kantiran total, und Mal Detair geht mit dem Vogel nach

draußen und entspannt so die Situation ein wenig. Schließlich gelingt es Bounty Errol Kantiran von der Sicherheit zu überzeugen, dieser zieht es aber dennoch vor, weiter in der Botschaft zu weilen, um ganz sicher zu gehen.

Währenddessen beschäftigt sich Filana damit KHASURN an den Rechnerverbund der Botschaft anzuschließen. Alles gelingt, aber sie hat ein ungutes Gefühl. Zum Glück kommt ihr ein Posbi zur Hilfe, der zwar eine Macke hat, aber fachlich sehr kompetent ist. Es gelingt dem Posbi sich in das System einzulinken und die Fehlerquelle ausfindig zu machen. Der Posbi vernichtet das, was er für einen Virus hält, und erklärt Filana das System sei rein. Diese schließt es daraufhin an den Rechnerverbund der Botschaft an. Dabei weiß sie nicht, dass der Posbi sich geirrt hat. Bei der Fehlerquelle handelte es sich nicht um einen Virus sondern um eine Sicherungskopie von Maykie Molinas Bewusstsein. Diese ist auch nicht vernichtet, sondern hat nur einen Tarnmechanismus aktiviert.

Die „Sicherungskopie“ streift schon lange im KHASURN herum, ohne zu wissen, wer sie ist, und welchen Zweck sie erfüllt. Nach der Attacke durch den Posbi aktiviert sie den Maulwurfsschlüssel, ein Programm, das die Sicherungskopie zu den Bewusstseinsfragmenten Molinas führt, die nach deren Tod im Rechner Unterschlupf gefunden hat. Die beiden Fragmente, vereinigen sich. Dadurch ist es dem nun entstandenen Entität möglich den gesamten Rechner zu kontrollieren.

Da Filana nichts von den Vorgängen in KHASURN mitbekommt, macht sie Feierabend. In der Kantine sucht sie nach einem attraktiven Mann, mit dem sie, zum ersten mal seit Sonderbons Tod, ein Schäferstündchen abhalten will. In der

Kantine trifft sie Mal Detair, der sich auch nach der Berührung durch das andere Geschlecht sehnt. Zwischen den beiden funkt es gewaltig und nach kurzem Plausch ziehen die Beiden sich in einen Lagerraum zurück, um diesen „umzufunktionieren“. Doch dort kommt es nicht zu dem von Filana erhofften Sex. Die beiden werden bevor sie anfangen können gestört. Dies ist nicht nur peinlich sondern auch für die Botschaft höchst bedrohlich, da es sich bei den Störenden nicht um Mitarbeiter der LFT handelt, sondern um eine Gruppe aus Kralasenen und Celistas, die in die Botschaft eingedrungen sind, um Shallowain zu befreien. Die Celistas und Kralasenen nehmen Mal und Filana als Geiseln.

Das Kommando, das - in Anlehnung an eine arkonidische Legende - unter dem Namen „berlen taigonii“ agiert, besteht neben einigen ergeizigen Kralasenen auch aus Stentral und Oltran, den beiden Celistas die für den Gefangennamen Sonderbons verantwortlich waren. Das Kommando hat den Einsatz sorgfältig geplant, dabei kam dem Kommando zugute, dass sich noch einige Verstecke in der Botschaft befinden, die von vorigen Geheimdienstaktionen übrig geblieben sind. Das Kommando ist auf alles vorbereitet, und hat sogar Pieper mit. Die Pieper sind auch der Grund dafür, dass der schwache Mutant auf das Kommando aufmerksam wird. Die Pieper stören sein Denkvermögen, als ihm schließlich der Gedanke kommt Alarm zu schlagen, schrillen schon die Alarmglocken im ganzen Gebäude.

-wr-

Kritik

Der Roman ist der Auftakt zu einem Zweiteiler des Wiener Autors

Leo Lukas. Er schildert die Geschichte eines renitenten Halbarkoniden, der sich so gar nicht um das schert, was andere Leute – wie Reginald Bull zum Beispiel – ihm so sagen. Und so kommt es, wie es kommen muss. Kantiran bricht mal wieder aus, natürlich nicht aufgehalten von den offiziellen des Schiffes, Rhodans Sohn muss ja bei Laune gehalten werden. Und er macht sich auf auf den Planeten, um in der neuen Botschaft der Teraner, die zugleich ein Gefängnis ist, dafür zu sorgen, dass der mühsam eingefangene Shallowain auch dort bleibt, wo er ist, nämlich hinter Gittern.

Zeitgleich machen sich einige nette Gesellen auf den Weg ins Innere dieser Botschaft, um genau das zu verhindern und Kantiran zu befreien. Unter ihnen auch die bereits im letzten Roman von Leo Lukas aufgetretenen Antihelden Stentral und Oltran, die so etwas wie die Verkörperung von Laurel und Hardy sind.

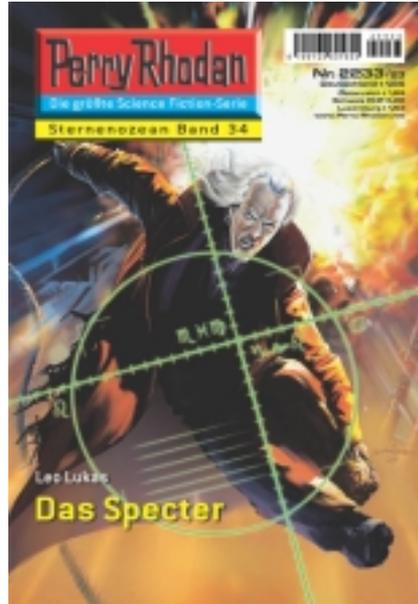
Die Geschichte ist durchaus witzig zu lesen. Einige Figuren sind – wie bei Leo nicht unüblich – stark überzeichnet, so zum Beispiel die Sicherheitschefin der Botschaft Bounty Errol, die nicht nur im übertragenen Sinne einen Vogel hat. Ihr Name scheint zusammengesetzt aus Errol Flint und Meuterei auf der Bounty, angesichts des Auftrags, den die Gute hat, eine durchaus gelungene Anspielung.

Ebenfalls sehr gelungen sind die Sequenzen, die offensichtlich in der Positronik spielen. Ein Etwas versucht, sich mit der neuen Situation zurechtzufinden und einen Auftrag zu erfüllen. Der sie letztendlich zu einer älteren Ausgabe seiner – oder ihrer – selbst führt. Dabei muss sie sich mit einem Posbi, der sich auf die Positronik schaltet, genauso herumschlagen, wie mit einer Menge Löschpro-

gramme, die das kleine Programm unbedingt vernichten wollen.

Aber schließlich findet Maykie Molinas im wahrsten Sinne zu sich selbst. Dieser Teil ist der weitaus interessanteste.

-rk-



Perry Rhodan 2233

Das Specter

von Leo Lukas

Die in das Botschaft eingedrungene Celistas-Gruppe „berlen taigonii“ teilt sich in 2 Gruppen auf. Die eine Gruppe sorgt für einen Ausfall der Kraftwerke, wodurch die andere Gruppe den HÜ-Schirm, der die oberen Ebenen umgibt, überwinden kann, und so in der Lage ist in den Gefängnistrakt einzudringen. Shallowain wird befreit, und ein ihm ähnlich sehender Agent wird zurückgelassen. Da die Sicherheitsexpertin den Alarm als einen Fehlalarm, der durch ein falsch funktionierendes Bauteil verursacht wurde, einschätzt, dauert es ein wenig bis die Sicherheit darauf aufmerksam wird, dass Shallowain entkommen ist.

Währenddessen spielt sich im Rechner KHASURN ein Ereignis

von großer Tragweite ab, die aus den Bewusstseinssegmenten von Mayk(ie) Molinas entstandene Wesenheit, teilt sich noch einmal um das weitere vorgehen zu besprechen. Während die Persönlichkeit von Maykie Molinas eingreifen will, möchte die spätere Version der Maulwurf sich lieber verstecken. Schließlich beschließen die beiden sich wieder zu vereinigen und sich von ihrem bisherigen Leben loszusagen. Nach der Vereinigung nennt sich die neu entstandene Entität „Das Specter“. Zum Überleben benötigt die junge Wesenheit keine Nahrung und Luft, sondern Speicherplatz und Prozessorleistung.

Da beides durch die Tatsache, dass KHASURN seine Ressourcen darauf „verschwenden“ muss die eingedrungenen Celistas und Kralasenen zu bekämpfen, zwingt das Specter dazu einzugreifen, und das Kommando „berlen taigonii“ zu stoppen.

Das Kommando kommt derweil auf seiner Flucht gut und unerkannt voran. Bis es durch einen Fehler des Celistas Oltran wird das Kommando aber schließlich entdeckt. Das Specter greift ein, es verwirrt die Celistas und Kralasenen durch die Projektion eines Feuers und befreit die Geiseln Filana Karonadse und Mal Detair, welche es an einen sicheren Ort transportiert. Anschließend schlüpft es in die Rolle Mal Detairs um die „berlen taigonii“ weiter zu verwirren, schließlich verabschiedet es sich, mit einer Teleportation.

Dadurch hat das Specter den Teranern einen Zeitvorteil verschafft, es gelingt das Kommando zu stellen, nur Shallowain gelingt die Flucht durch einen Transmitter.

Bei der Abschlussbesprechung eröffnet Bully Bounty Errol, dass die Befreiungsaktion von ihm ge-

plant war. Die führenden Offiziere „berlen taigoniis“ waren TLD und USO Agenten. Die Aktion wurde durchgeführt um Shallowain auf bequeme Art loszuwerden, und sich so, durch einen Prozess entstandene juristische Streitereien mit Arkon zu ersparen. Da aber weder Bully noch Bounty Errol von der Existenz des Specters wissen, kann keiner die seltsamen Vorgänge und die Rettung von Mal und Filana erklären.

Kantiran hört alles durch Flynn, den Papageien Bounty Errols, mit, und verschwindet daraufhin zusammen mit Mal Detair beleidigt in Vhalaum.

Diese schlechte Nachricht stört Bully nur für kurze Zeit, da kurz darauf die Meldung eintrefft, dass ein Funk-Relais-Netz aufgebaut wurde, und nun wieder ein Kontakt zur LFT möglich ist. Terra ist zwar noch nicht erreichbar, aber auch das ist nur eine Frage der Zeit.

Als Bully Gucky von den seltsamen Vorgängen in Zusammenhang mit der Biopositronik KHASRUN erzählt wird dieser hellhörig. Er teleportiert in die Botschaft und nimmt Kontakt zum Specter auf, dass sich ihm als Mayk(ie) Molinas offenbart. Das Specter klärt Gucky über seine neu gewonnen Fähigkeiten auf. Es kann sich außerhalb KHASURNs als eine beliebige Person oder Wesenheit manifestieren, muss aber, weil diese Aktion viel Rechenleistung kostet, in der Nähe der Biopositronik bleiben, damit ihm nicht die Energie ausgeht. Es stellt Gucky seine Fähigkeiten unter Beweis, indem es sich vor seinen Augen als Mausbiber -genauer gesagt: als Gucky - manifestiert.

Shallowain bekommt einen neuen Auftrag von Ascari da Vivo. Diese befiehlt ihm einen Schönheitschirurgen zu suchen, der ihr Gesicht wieder herstellt. Dieser befindet sich

allerdings in den Fängen der Verbrecherorganisation Sentenza.

Shallowain findet den „Dr. Schrott“ genannten Chirurgen, doch der weigert sich im Palast des Tatos zu operieren. Shallowain geht der Sache auf dem Grund und findet dabei heraus, dass der Tato Hayoks ein hochrangiges Mitglied der Sentenza ist. Als ihn Shallowain und Ascari ihn zur Rede stellen begeht der Tato Selbstmord. Dr. Schrott ist nun bereit Ascari zu operieren. Die Operation gelingt und Ascaris Gesicht ist wiederhergestellt.

-wr-

Kritik

Das Specter ist der neue Name, den sich Maykie Molinas gegeben hat. Filana Karonadse scheint ja was zu ahnen und deshalb hakt sie auch nicht allzu sehr nach, als der Posbi verkündet, das Programm vernichtet zu haben. Dafür vergnügt sie sich mit Mal Detair, da Kantiran offensichtlich gerade seine Tage hat. Das hatte Atlan ja auch vor kurzem, anscheinend ist das jetzt in. Jedenfalls musste im vorigen Band nicht nur Bounty Errol unter der üblen Laune des Kerls leiden, sondern auch Mal selbst und eine Menge anderer Leute. Mit dem Ergebnis, dass man den Mutanten weitgehend unbeachtet bei Kantiran ließ.

Die eindringenden Arkoniden haben sich im Vorgängerband Mal und Filana, die sich zum Schäferstündchen in einen stillgelegten Teil der Botschaft verflüchtigt hatten, als Geiseln gegriffen. Und nebenbei machen sie sich auch noch auf, um nun tatsächlich Shallowain zu befreien. Das klappte dann auch, obwohl Kantiran aufgepasst hat und deshalb die Flucht sehr schnell entdeckt wurde. Bei der Flucht kommt es wiederum zu merkwürdigen Ereignissen, wie

bereits bei der Erstürmung des alten Stützpunkts der Agenten auf Hayok. Hintergrund ist, dass mittlerweile die Positronik des Stützpunkts in der Botschaft eingebaut ist und so ja auch Maykie ins Spiel kam. Verantwortlich für die Phänomene ist natürlich auch keine andere als Maykie, die das Problem der eindringenden Arkoniden elegant löst. Sowohl die Geiseln werden befreit, als auch die Arkoniden weitgehend gefangengesetzt. Bis auf drei Personen, die durch einen Transmitter fliehen konnten. Von diesen hat es anscheinend nur Shallowain geschafft, heil davon zu kommen. Und das ist pures Glück, denn Transmitterdurchgänge funktionieren ja nur gelegentlich. Dass immer ausgerechnet diejenigen, die davonkommen müssen, das Glück bei den Durchgängen haben, überrascht schon nicht mehr wirklich.

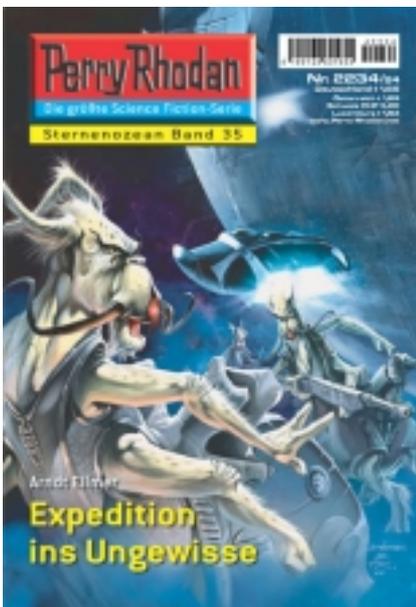
Köstlich ist auch die Szene, als Bull sich von Errol und den anderen auf Hayok Bericht erstatten lässt. Dabei besteht er ausdrücklich darauf, dass Kantiran draußen bleibt. Der natürlich so schlau ist, den plappernden Papagei von Bounty Errol als Hörgerät zu missbrauchen. Damit kriegt er natürlich heraus, dass Bull den Arkoniden eher loswerden wollte, bevor es wirklich zu einer Verhandlung kommt. Denn Bull ist durchaus klar, dass Shallowain – auch wenn er ein Verbrecher ist – sich innerhalb des arkonidischen Rechts bewegte. Ein Menschenrechtsabkommen hat Arkon anscheinend nie unterzeichnet. Und die Agententätigkeit der Terraner könnte das einzig illegale an der Aktion sein.

Welch ein Aufwand, um den Arkoniden wieder loszukriegen. Und dafür brauchen die zwei Romane. Hätte Kant ihn einfach umgebracht, wäre das Problem bereits jetzt erledigt. Allerdings wäre der

Doppelband dann kaum möglich gewesen.

Letztendlich muss ich sagen, dass die Geschichte mit Maykie durch den Doppelband doch noch befriedigend gelöst werden konnte. Eini-germaßen ungewöhnlich und obwohl Gucky ja eigentlich abwesend war, besucht er zum Schluss noch einmal den Maulwurf, um festzustellen, dass sie offensichtlich in einer Existenzform angekommen ist, mit der sie zufrieden ist. Und das ist doch immerhin etwas.

-rk-



Perry Rhodan 2234

Expedition ins Ungewisse

von Arndt Ellmer

Elena Dworkoff und Phil de Beer sind Energieingeneure und arbeiten auf Luna. Ihre Aufgabe besteht darin die RICHARD BURTON für einen Fernflug mit unbekanntem Ziel startklar zu machen. Alles läuft glatt und die RICHARD BURTON wird mit Nugas-Reaktoren und Hawk-Konvertern ausgerüstet. Kurz bevor das Modul an dem Phil und Elena gearbeitet haben montiert werden kann, wird

die Halle in der dieses Lagert von einer Explosion erschüttert. Das Modul bleibt unversehrt, die Explosion fordert auch keine Menschenleben, richtet aber dennoch erheblichen Schaden an. Phil und Elena machen gerade einen Spaziergang auf der Mondoberfläche als sie von der Explosion überrascht werden. Es gelingt Ihnen sich in letzter Sekunde vor den Trümmerstücken in Sicherheit zu bringen.

Bei Elena kommt der Verdacht auf, dass es sich bei Explosion um ein Attentat der Sekte Gon Orbhons gehandelt haben könnte. Ausserdem ist Elena aufgefallen, dass sich ihr Partner Phil in letzter Zeit etwas merkwürdig verhält, sie beschließt ein Auge auf ihn zu haben. Für Sie kommt erschwerend die Tatsache dazu, dass sie sich in ihren Kollegen verliebt hat, und nicht den Mut hat, ihm ihre Liebe zu gestehen.

Auf Terra macht der Aufbau weitere Fortschritte, dennoch ist Julian Tiffloor nicht ganz glücklich. Der Tempel der Degression ist eröffnet worden, und auch Zahl der Anhänger Gon Orbhons wächst ständig. Die inhaftierte Bré Tsinga, die ja auch eine Anhängerin Gon Orbhons ist, scheint durch irgendetwas ausgezehrt zu werden. Sie nimmt immer mehr an Gewicht ab.

Tiffloor stellt fest, dass er auf der Erde nicht viel tun kann, und bricht mit der RICHARD BURTON zu einem Fernflug auf. Untersuchungen haben ergeben, dass es sich bei der Explosion wohl um einen Unfall gehandelt hat, und während des Fluges nicht mit Attentaten zu rechnen ist. Das Ziel des Fluges ist Hayok.

Während des Fluges werden regelmäßig Zwischenstopps eingelegt, um Funkbojen zu installieren und so eine Funkverbindung nach Hayok zu ermöglichen. Es treten

leichtere technische Probleme auf, die jedoch behoben werden können. Bei einem Zwischenstopp fängt die RICHARD BURTON auf einer sehr ungewöhnlichen Frequenz einen Notruf, dieser stammt, wie sich herausstellt, von den Algorian Curcayen Varantir und Le Anyante. Diese haben sich mittlerweile auf einer unbekanntem Welt in der Milchstraße niedergelassen und 2 Kinder zur Welt gebracht, ein drittes ist gerade unterwegs. Die Algorian sind auch von der Hyperimpedanz betroffen und benötigen dringend Hyperkristalle. Varantir fordert von Tiffloor eine Tonne Howalgonium, welche dieser natürlich nicht entbehren kann. Es kommt zum Streit zwischen Tiffloor und Curcayen, aber dank des Eingreifens von Le Anyante kann noch ein Kompromiss gefunden werden: Die Algorian begleiten die RICHARD BURTON bis nach Hayok und helfen dabei die Leistungsfähigkeit des Raumschiffes zu steigern und erhalten dafür so viele Hyperkristalle wie man auf Hayok entbehren kann.

Auch an Board der RICHARD BURTON muss Elena Dworkoff wieder feststellen, dass sich ihr Partner Phil de Beer seltsam verhält. Sie stellt ihn zur Rede, und er gesteht ihr, dass er unter einer Phobie leidet. Er kann sich außerhalb Terras nicht im freien aufhalten und sein seltsames Verhalten hatte den Grund, dass er Angst davor hatte auf einen Außeneinsatz zu müssen. So schlimm diese Phobie auch ist, so erleichtert ist Elena, für sie ist nun der Beweis erbracht, dass Phil kein Anhänger Gon Orbhons ist.

Kurz vor Hayok droht die Mission doch noch zu scheitern. Die RICHARD BURTON gerät in einen Hypersturm. Und die Vernichtung des Raumers droht. Phil und Elena müssen einen Weltraumspa-



ziergang wagen um ihr Modul vor dem Ausfall zu retten. Dabei geraten beide in Lebensgefahr. Den Tod vor Augen schafft es Elena dann endlich Phil ihre Liebe zu gestehen, und macht ihm einen Heiratsantrag. Phil nimmt an mit dem Worten „Wir sehen uns im Jenseits“. Das es nicht soweit kommt ist den Algorrian zu verdanken. Diesen gelingt es die RICHARD BURTON aus dem Hypersturm zu befreien, und auch Phil und Elena können in letzter Sekunde gerettet werden.

Auf den „letzten Metern“ bis Hayok treffen sich Tiff und die Algorrian zum Informationsaustausch. Tiff zeigt den Algorrian ein Holo von den Schohaaken und die Algorrian können den Terranern mit weiteren Informationen helfen. Sie haben die Schohaaken vor Millionen Jahren schon einmal gesehen, bei diesen handelt es sich um ein Hilfsvolk der positiven Superintelligenz ARCHETIM. Tiff vermutet, dass es sich bei der SI-Leiche in Sol um ARCHETIM handeln könnte. Die Schohaaken könnten von ARCHETIM in einem Hyperkokon eingelagert worden sein, welcher nun aufgrund der gestiegenen Hyperimpedanz instabil wird. Mehr lässt sich zu den Schohaaken nicht in Erfahrung bringen, weil die Algorrian nicht mehr wissen, bzw. nicht mehr preisgeben.

Außerdem informieren Le Anyante und Curcayen Varantir die Terraner darüber, dass sie einen Bahnhof der der Friedensfahrer gefunden haben. Da Tiff noch nie von diesen Begriff gehört hat fragt er nach. Le Anyante klärt ihn, von seiner Unwissenheit überrascht, auf: Bei den Friedensfahrern handelt es sich um ein Volk das entlang der „universellen Schneise“ Bahnhöfe unterhält. Bei der „universellen Schneise“ handelt es sich um eine Achse von der Galaxis Er-

ranternohre durch zig Galaxien – auch durch die Milchstraße – bis hin zum Mahlstrom der Sterne. Mehr Informationen lassen sich den Algorrian jedoch nicht entlocken.

Auffallend ist, dass die Universelle Schneise mit dem Wirkungsbereich der Materiequelle Gourdel identisch zu sein scheint.

Die RICHARD BURTON erreicht Hayok und die Besatzung stellt freudig fest, dass die Terraner mittlerweile die militärische Kontrolle über das Sternarchipel haben. Tiff und Bully treffen sich zum Smalltalk und die Rechner der RICHARD BURTON und der PRAETORIA beginnen mit einem Informationsaustausch. Bei diesem kommt heraus, dass der Tempel der Degression in Terrania von der Konstruktion mit dem Crythumo, der Kybb-Cranar-Festung auf den in den Normalraum zurückgestürzten Planeten Ash Irthumo, identisch ist. Es scheint so, als ob die Kybb im Sternenozean von der selben Macht wie die Anhänger Gon Orbhons beeinflusst wurden, oder immer noch werden.

Am Ende gibt es sogar noch Babyfreuden an Bord der PRAETORIA. Le Anyante bringt ein Kind zur Welt. Julian Tiffloor übereicht persönlich eine Geburtsurkunde, was das Junge als Bürger der LFT ausweist und 100 g Howalgonium. Curcayen Varantir ist mit der Menge natürlich nicht zufrieden, aber mehr ist einfach nicht zu entbehren. Le Anyante kann ihren Lebensgefährten beruhigen, und die Algorrian brechen wieder zu ihrem Heimatplaneten auf.

Kritik

Es ist schön, zu sehen, dass das Konzept der Viererbände offensichtlich aufgegeben wurde. Denn bereits nach zwei Romanen auf

Hayok kehren wir nach Terra zurück. Allerdings gilt das anscheinend nicht für die Handlungsebene Sternenozean, die bleibt also im bekannten Schema.

Die Geschichte bietet nicht sehr viel neues, ist aber durchaus gut erzählt. Julian Tiffloor macht sich mit einem Entdecker auf den Weg und will endlich Hayok erreichen, und wenn es nur ist, um zu beweisen, dass ein Raumflug über einige Tausend Lichtjahre durchaus noch möglich ist. Es gelingt auch durchaus, die Beteiligten kommen aber in Lebensgefahr, aus der sie nur gerettet werden, weil die Algorrian auftauchen und an Bord des Schiffes genommen werden. Ihnen fehlt es auch an Hyperkristallen, die Tiffloor allerdings kaum entbehren kann, denn die an Bord befindlichen sind knapp kalkuliert. Und so nimmt er sie mit nach Hayok und zu Reginald Bull, wo sie doch noch an eine Menge Hyperkristalle kommen. Diese Episode wird einige Romane später noch eine Rolle spielen, wenn nämlich Uwe Anton auf die Friedensfahrer trifft...

Es gibt aber ein Happy End. Zum einen, weil Hayok erreicht werden kann und vermittels ausgesetzter Sonden eine Funkbrücke nach Terra etabliert werden konnte. Und zum anderen weil Elena Dworkoff sich endlich traute, ihrem Partner und Lebensgefährten Phil de Beer zu sagen, dass sie ihn nicht nur liebt, sondern auch gleich heiraten will.

Wenigstens etwas ;-).

-rk-

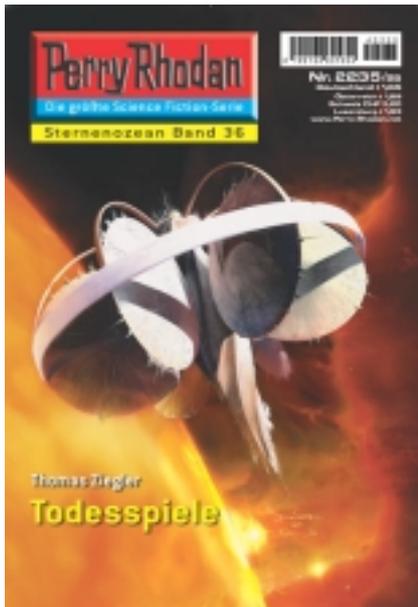
-wr-

Perry Rhodan 2235

Todesspiele

von Thomas Ziegler

Im Orbit der Sonne Bart Spurr wird eine mobile Raumstation stationiert, welche ein Kasino beherr-



bergt. Das CASINO UNIVERSO ist ein Projekt eines reichen Konsortiums und soll dem bisher beliebtesten Kasino, der BASIS, den Rang ablaufen. Damit dies gelingt ist das CASINO UNIVERSO mit modernster Syntrontechnik ausgestattet. Als Kommandant der Station wird Kellborn ausgewählt, ein Raumfahrer der bei vielen Reederereien Erfahrung gesammelt hat.

Doch das CASINO UNIVERSO kann die Erwartungen nicht erfüllen. Die BASIS ist zu starke Konkurrenz, und so finden sich anstatt der erwarteten Reichen und Schönen von Arkon und Terra, die Gestalten der Unterwelt des nahe gelegenen Planeten Lepso auf der Raumstation ein. Schon bald ist nicht mehr Kellborn der wirkliche Kommandant der Station. Der Etruser Rogolov Traminer und sein Syndikat kontrollieren – mehr oder weniger heimlich - einen Großteil der Station.

Zu den Untergebenen Traminers zählt auch Sgarde Norde. Das junge Mädchen hat eine Nanobombe in ihrem Kopf implantiert, was daher rührt, dass sie in ihrer Kindheit in die Gefangenschaft – das Wort Sklaverei passt sicherlich besser - eines Akonen geraten ist, und auf

diese Weise am weglaufen gehindert wurde.

Der Syndikatschef Traminer kaufte Sgarde aus dem Besitz des Akonen frei, was allerdings nicht in Herzensgüte begründet lag, sondern darin, dass er sich die Fähigkeiten der herausragenden Diebin Sgarde Norde zu eigen machen wollte.

Nun steht Sgarde unter dem Befehl Traminers und muss für ihn wertvolle Gegenstände der Kasinogäste entwenden. Dabei kommt ihr zugute, dass sie eine Ausrüstung besitzt, welche ihr auf Befehl hin jegliches Aussehen verleihen kann. Sie kann sich innerhalb von Sekunden von einem alten Terraner in einen Ara verwandeln. Diese Ausrüstung kommt ihr auch bei ihrem letzten Coup für Rogolov Traminer. Sie entwendet den Gurrad Grarwim Grordorr ein Kilo Howalgonium. Dank ihrer Ausrüstung verwandelt sie ihr Äußeres in das eines Aras und schüttelt so ihren Verfolger – den Gurrad der natürlich seine Hyperkristalle wieder haben möchte – ab.

Als sie Rogolov Traminer ihr Diebesgut übergibt, deaktiviert dieser die Nanobombe in ihrem Kopf und schenkt ihr so die Freiheit. Dies liegt daran, dass der Syndikatsboss seiner besten Diebin die letzten Tage ihres Lebens verschönern möchte.

Denn den Galaktikern im CASINO UNIVERSO bleiben bestenfalls noch 3 Tage. Die Hyperimpedanz ist über die Milchstraße hereingebrochen, und die Notfallsonik schafft es nicht das Prallfeld, welches verhindert, dass das CASINO in die Sonne stürzt, aufrecht zu erhalten. Einmal täglich geht ein Notruf raus, für eine stärker frequentierte Sendung reicht die Energie einfach nicht.

Als ob mit dieser Eröffnung der Tag für Sgarde Norde nicht schon

schlimm genug wäre, wird sie auf den Weg in ihre Kabine von zwei stark angetrunkenen Mitgliedern des Syndikats überfallen, die sie vergewaltigen wollen. Zum Glück kommt ihr aber Stay Kalgandir zur Hilfe, der Glücksspieler hat Sgarde im Casino bei Übergabe des Howalgoniums an Traminer beobachtet, und sein Instinkt sagte ihm, dass Sgarde in Gefahr ist. Stay verpasst den beiden Syndikatsmitgliedern eine ordentliche Tracht Prügel und lädt die hübsche Sgarde, an der er Gefallen gefunden hat, auf einen Drink ein. Da auch Sgarde Stay Kalgandir sehr anziehend findet, finden sich die beiden bald nackt in Stays Kabine wieder. Nach der gemeinsamen Nacht sind sie beiden Turteltäubchen unsterblich einander verliebt.

Während also manche Gäste des Casinos schöne letzte Tage erleben und sogar noch die große Liebe finden, muss sich Kommandant Kellborn mit schlaflosen Nächten herumplagen. Er überlegt immer noch wie er die Station retten kann, und hofft auf Rettung, in dem Wissen, dass diese sehr unwahrscheinlich ist. Als Kellborn wieder einmal nicht schlafen kann, kommt Lilien Obracht, das jüngste Mitglied der Besatzung in seine Kabine. Kellborn spendet der jungen Frau, die Angst vor dem Sterben hat, Trost und nimmt sie in den Arm. Just in diesem Moment, erhält Kellborn einen Anruf. Sein Stellvertreter teilt ihm eine sehr erfreuliche Nachricht mit: Ein Springschiff hat angedockt.

Kellborn begibt sich mit an Bord der Springerwalze um mit dem Patriarchen zu verhandeln wie viele Menschen er aufnehmen und damit retten kann. Auf dem Weg dorthin wird er von Rogolov Traminer abgepasst, der auch ein Wörtchen mitreden will. Kellborn weiß, dass er den Syndikatsboss nicht abwei-



sen kann, und erlaubt diesem mitzugehen.

An Bord erweist sich der Kapitän des Springerschiffes als Geschäftsmann durch und durch. Er bietet an 32 Gäste des Casinos mitzunehmen, natürlich gegen eine angemessene Entschädigung: 1 Million Galax pro Person.

Rogolov Traminer entschließt sich, dass ganze auf seine Art zu regeln: Er versucht das Springerschiff in seine Gewalt zu bringen. Er macht zusammen mit seinen Leuten mit der Springercrew kurzen Prozess und erschießt alle. Doch er hat die Rechnung ohne Kellborn gemacht. Dem Kommandanten gelingt es Rogolov Traminer zu töten und die Sicherheitskräfte des Casinos zu informieren, die den Rest von Traminers Truppe eliminieren.

Nun steht Kommandant Kellborn vor einem unlösbaren Problem. Er muss gut 2000 Gäste des Casinos retten, hat aber nur 40 Plätze zur Verfügung. 8 von diesen sind für die Besatzung der Station, welche die Springerwalze fliegen muss. Es bleiben also 32 Glückritter übrig, die überleben können.

Da Kellborn sich nicht in der Lage sieht zu entscheiden wer überleben darf, sucht er nach anderen Möglichkeiten. Die Lösung stellt eine sehr makabere Idee dar: Die Gäste des CASINO UNIVERSOS machen beim Glückspiel aus wer überleben darf. Den Gewinnern winkt ein Platz auf der Springerwalze den Verlierer der Tod.

Die Todesspiele beginnen. Unter den Spielern, welche nun mit einem enorm hohen Einsatz - ihrem Leben - spielen, befindet sich neben Sgarde Norde und Stay Kalgandir auch Thau, der Magier. Dieser stammt aus einer fernen Galaxis und ist auf der Flucht vor den Friedensfahrern. Er wird verfolgt, weil er an einer intelli-

genten Spezies eine biologische Massenvernichtungswaffe getestet hat. Seine Waffe war überaus erfolgreich.

Thau besitzt die Macht der Illusion, er kann die Sinneseindrücke der Anwesenden täuschen und so gelingt es ihm, bei den Todesspielen immer ein gutes Blatt vorzutäuschen und so immer zu gewinnen. Keiner wird misstrauisch, bis auf Stay Kalgandir, der über einen Instinkt dafür verfügt, wie ein Glücksspiel ausgehen wird. Dieser Instinkt sagt ihm, dass Thau schon längst verloren haben müsste. Er grübelt darüber wie sich sein Instinkt so täuschen kann, als Thau von einem Mitspieler unabsichtlich angerempelt wird und sich kurzzeitig nicht konzentrieren kann. Die Illusion erlischt und Stay Kalgandir erkennt die Fähigkeit des Magiers. Als er seine Entdeckung herausschreit, benutzt Thau seine Fähigkeit in stärkster Form, er gaukelt allen Anwesenden vor, ihr Gegenüber wäre ihr größter Feind. Er spielt mit ihren Ängsten, was zur Folge hat, dass alle Anwesenden ihre Waffe zücken und voller Panik um sich feuern. Nur Stay Kalgandir gelingt es der Vision zu widerstehen, er schnappt sich einen Thermostrahler und erschießt Thau. Leider viel zu spät alle Anwesenden sind tot. Es gibt nur zwei Überlebende: Stay Kalgandir und Sgarde Norde.

Der Tod der Gäste bedeutet für die Besatzung des CASINO UNIVERSOs die Rettung. Alle Besatzungsmitglieder können gerettet werden. Kellborn zieht es vor auf der Station zu bleiben, obwohl in der Springerwalze noch Platz gewesen wäre. Er ist der Meinung er hat lange genug gelebt. Die Springerwalze beginnt den Flug nach Lepso und Kellborn schaltet die Schutzschirme der Station und das Prallfeld ab. Das CASINO

UNIVERSO vergeht in der Sonne
Bart Spurr.

-wr-

Kritik

Eine Rückkehr ist bei Perry Rhodan gerne etwas besonderes, aber in diesem Fall gilt das umso mehr. Als vor mittlerweile zwanzig Jahren William Voltz verstorben ist, hat er einen Nachfolger aufgebaut. Thomas Ziegler war zuvor hauptsächlich durch Beiträge zur Bastei-Serie *Die Terranauten* aufgefallen und hatte auch sonst schon Veröffentlichungen im Hefromanbereich. Bereits zu Willis Lebzeiten schrieb Thomas Ziegler alias Rainer Zubeil einige Exposés und steuerte auch einige Romane und Taschenbücher zur Serie bei. Nach Willis Tod übernahm Thomas zusammen mit Ernst Vlcek die Exposé-Redaktion der Serie, stieg allerdings kurz danach bereits wieder aus.

Nach zwanzig Jahren kehrte er nun mit einem Roman zurück, der zwar im Kontext des derzeitigen Zyklus spielt, aber dessen Handlung dennoch separat zur Serie gesehen werden muss. Im Mittelpunkt steht eine Raumstation, die eine Art Konkurrenz zur Basis ist. Das CASINO UNIVERSO ist nicht allzu weit von Lepso entfernt und damit prädestiniert dafür, ein Treffpunkt für all jene zu werden, die die Öffentlichkeit scheuen. Als kurz danach die BASIS in ein Casino verwandelt wird, ist das Schicksal des CASINO UNIVERSO besiegelt. Es verkommt endgültig zu einem Treffpunkt und Spielplatz für die Halbwelt. Nicht wirklich zur Freude seines Kommandanten.

Thomas Ziegler stellt diejenigen in den Mittelpunkt, die vom Schicksal eher gebeutelt wurden. Er gibt ihnen aber eine Chance. Durch die Hyperimpedanz funktionieren vie-

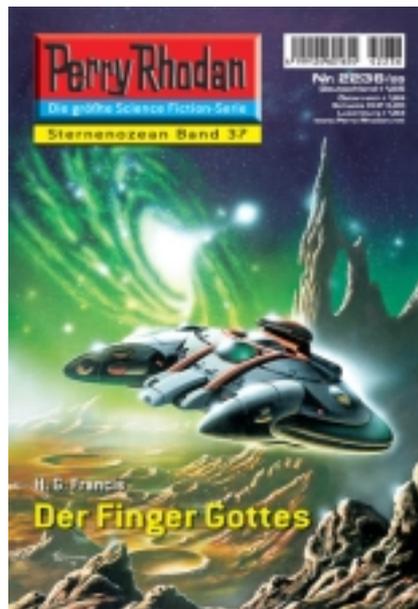
le Anlagen der Station nicht mehr, die sich deshalb immer näher an die Sonne heranbewegt. Eigentlich umlief sie diese in einem stabilen Orbit. Es wird immer heißer an Bord. Rettung ist nicht in Sicht. Raumschiffe fliegen nicht mehr, auch von Lepso kommt niemand. Bis eines Tages ein uraltes Springerschiff erscheint, das aber nicht genug Platz für alle bietet. Nachdem der Verbrecher Traminer die Besatzung des Schiffes ermordet hat und dafür vom Kommandanten seinerseits getötet wurde, bleibt Platz für etwa dreißig Personen. Mehrere Besatzungsmitglieder müssen an Bord, weil das Schiff auch geflogen werden will. Und die restlichen Gäste der Station müssen in Todesspielen um ihre Chance spielen, das Schiff zu verlassen. Der Kommandant lässt unter seinen Besatzungsmitgliedern losen, um die Crew zu bilden.

Bei den Todesspielen kommt es zu einem tödlichen Zwischenfall. Thau, der Magier, ein Vogelwesen mit den parapsychischen Fähigkeiten der Illusion, sorgt durch Betrügereien dafür, dass er in dem von ihm gewählten Spiel immer gewinnt. Er ist auf der Flucht vor den Friedensfahrern, die ihn für irgend ein Verbrechen, das er selbst für keines hält, verfolgen. Doch diesmal ist sein Weg zu Ende, denn er kann die Illusion nicht lange genug aufrechterhalten, was ihn als Betrüger entlarvt. Anstatt sich erschießen zu lassen, wendet er seine Fähigkeiten auf alle an, was dazu führt, dass jeder in dem anderen eine Figur sieht, die er hasst und die er sofort töten will. Am Ende bleiben nur zwei Überlebende: Sgarde Norte, die Meisterdiebin, die von Traminer rechtzeitig aus ihrer Sklaverei entlassen wurde und Stay Kalgandir, der gegen die Fähigkeiten des Vogelwesens immun war. Zusammen mit den Rest-

en der Besatzung verlassen sie die Station.

Besonders Sgarde ist für mich eine Figur, mit der sich der Leser identifizieren kann, aber auch Kellborn, der Kommandant, der sich am Ende für den Tod entscheidet und in der Station bleibt, als alle anderen abgeflogen sind, obwohl auch für ihn noch Platz gewesen wäre. Der Roman ist schön erzählt, hat einen spannenden Handlungsbogen und schildert spannende Charaktere. Die Rückkehr des Thomas Ziegler war insofern sehr unterhaltsam und darf sich gerne wiederholen.

-rk-



Perry Rhodan 2236
Der Finger Gottes
 von H.G. Francis

Der Roman spielt vor dem Eintreten der Hyperimpedanz.

Dando wächst auf dem Land in dem Dorf Gentury auf. Das ganze Dorf lebt von den Einkünften eines Mannes namens Menma, welcher in der nahegelegenen Stadt Taktion Arbeit gefunden hat. Als eines Tages dieser Mann nach Gentury kommt, um dem Dorf wieder ein-

mal ein Teil seines Gehaltes zu spenden, trägt er eine Tätowierung auf der Brust, welche ihm die Weißen – so nennen die Caiwaner die Arkoniden – verpasst haben. Diese führt zu der Verbannung Menmas aus dem Dorf, weil die Caiwanen die Arkoniden als Götterboten ansehen und die Unverletzbarkeit der Haut als oberstes Gebot betrachten. Menma verlässt geknickt das Dorf.

Dando begibt sich auf die Suche nach Menma, welcher für ihn eine Vorbildfunktion hat. Doch anstelle des Verbannten findet er eine Positronik mit dem Namen Kopf. Diese klärt ihn darüber auf, dass die Arkoniden nicht von den Göttern geschickt wurden, sondern einfach nur eine überlegende Technik besitzen. Das Gespräch dauert nicht lange, weil Kopf die Energie ausgeht. Dando beschließt nach Taktion zu gehen um dort Geld zu verdienen und eine Batterie für Kopf zu kaufen.

Sein Aufenthalt in der Stadt beginnt schmerzhaft, er berührt eine der Zaubermaschinen der Arkoniden (einen Roboter) und wird dafür mit der Neuropeitsche bestraft. Während er sich wegen der Nachwirkungen nicht bewegen kann, kümmert sich eine junge Caiwanin namens Otarie um ihn. Zwischen den beiden herrscht große Sympathien, weshalb sie fortan zusammen weiterziehen.

Während Otarie Dando die Stadt zeigt, beobachten die beiden wie ein Caiwane von Tato Protana Aaqrass Graswölfen zerfleischt wird. Über die Gründe können Sie nur spekulieren. Dieses Ereignis sorgt dafür, dass Dando mehr über die Zustände auf Caiwan erfahren möchte. Otarie erklärt ihm alles, und erzählt ihm dass der caiwanische Oberpriester Owara Asa Tagakatha die Arkoniden als Götterboten akzeptiert hat. Außerdem

zeigt sie dem jungen vom Lande, den „Finger Gottes“, den Tempel in dem der oberste Priester residiert. Auf der Reise dorthin verlieben sich die Beiden und sind von nun an ein Paar.

Zurück in Takijon finden die beiden Arbeit in einem Bergwerk, wo sie für die Arkoniden Hyperkristalle abbauen dürfen. Dando kann eine Batterie für Kopf kaufen, und von der Positronik lernen sie einiges über die angeblichen Götterboten. Die beiden beginnen mit dem stillen Widerstand. Sie versuchen sogar Owara Asa Tagakatha für den Widerstand zu gewinnen, doch der Priester hat zuviel Angst vor der Macht der Arkoniden.

Wieder zurück in Takijon müssen die Beiden feststellen, dass ihre Wohnung niedergebrannt und Kopf gestohlen wurde.

Als die beiden wieder zurück im Bergwerk sind, kommt Otarie bei einem „Unfall“ - der eindeutig von den Arkoniden herbeigeführt wurde – ums Leben, was in Dando den Entschluss gegen die Arkoniden zu kämpfen nur bestärkt. Über Jahre hinweg setzt er seinen Widerstand fort und erzielt große Erfolge. Als er den Arkoniden in die Arme läuft wird er tätowiert. Doch die Caiwanen sehen seine Tätowierung nicht als Sünde sondern als Auszeichnung.

Als Dando nach über 10 Jahren der Meinung ist der Widerstand sei stark genug, besucht er noch einmal den Priester. Dieser ist nicht zu Hause, so dass Dando den Finger Gottes erkunden kann. Zu seiner Überraschung befinden sich in der Wohnung des Priesters, welcher immer das genügsame Leben predigt, viele technische Gegenstände der Arkoniden und die Positronik Kopf. Dando nimmt Kopf wieder in seinen Besitz und zerstört den Finger Gottes mit Desintegratoren, welche er in der Bleibe

des Priesters gefunden hat. Für diese Tat für er von den Arkoniden gefangen genommen und soll hart bestraft werden. Dass es nicht dazu kommt verdankt er den Caiwanen die geschlossen in den Streit treten. Die Arkoniden müssen mit den Caiwanen verhandeln und Dando als deren Handelsführer anerkennen. Weil der Tato in seinen Verhandlungen keinen Erfolg erzielt, verhandelt der Adlige Thorman da Vakalo, ein Arkonide der Dando bereits kennt und ihn im Gegensatz zu den anderen Besitzern von der Kristallwelt nicht herablassend behandelt hat, mit Dando.

Es kommt zu der Einigung, dass die Caiwanen besseren Zugang zu Bildung bekommen, und die alleinigen Schürfrechte für den roten Hyperkristall Khalumvatt erhalten. Die Bevölkerung feiert diese Einigung wie den größten Sieg ihrer Geschichte.

Was sowohl Dando als auch die anderen Caiwanen nicht wissen ist, dass die Arkoniden Khalumvatt für minderwertig erachtet und sich nun freuen, dass sie die dummen Ureinwohner über den Tisch gezogen zu haben.

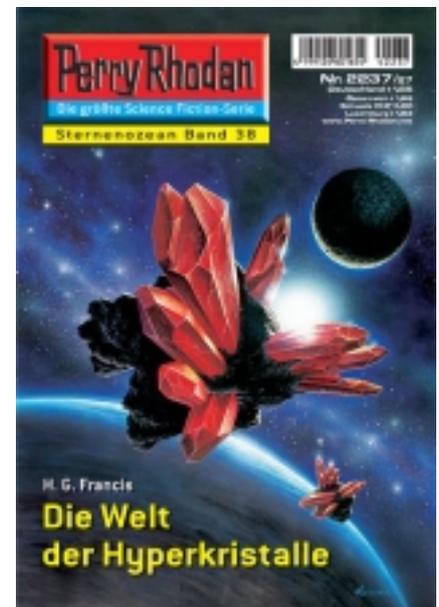
-wr-

Kritik

Eine für Perry Rhodan typische Lebensgeschichte eines intergalaktischen Gandhi, die von H.G. Francis auch durchaus lesenswert in Szene gesetzt wurde, so stellt sich die Nr. 2236 dar. Vor allem in diesem Zyklus kam schon schlimmeres von HGF, wenn man an Band 2221 denkt, und erst recht wenn man den Vergleich zu den unsäglich Romanen in Para-City zieht. Für den Abschied eines verdienten Autors ist die Geschichte allerdings nicht gut genug, HGF hatte kaum die Gelegenheit, seine typischen Stärken auszuspielen. Und so ist das Ergebnis zwar lesens-

wert, aber eben auch nicht mehr. Schlimmer ist, dass das Ergebnis der zweiten Geschichte schon einigermaßen vorhersehbar ist. Nun haben die Eingeborenen also die Rechte an den „schlechten“ Hyperkristallen eingeräumt bekommen. Was liegt näher, als zu vermuten, dass die nächste Nummer die Position der Arkoniden und Caiwaner umkehren wird? Dass plötzlich die „schlechten“ Hyperkristalle die stabileren sein werden und dementsprechend die Arkoniden an einer Rückgängigmachung des Vertrages sehr interessiert sein werden? Das macht die Geschichte doch ziemlich vorhersehbar. Und eigentlich auch überflüssig, es wäre sicher besser gewesen, die beiden Exposés in ein Einziges zu verwandeln, dann hätten beide Romane nicht so gestreckt gewirkt.

-rk-



Perry Rhodan 2237

Die Welt der Hyperkristalle von H.G. Francis

Der obere Priester Owara Asa Tagakatha fühlt seinen Einfluss durch Dando Gentyury bedroht, also verübt er einen Giftanschlag auf ihn.

Er betäubt Dando mit Hilfe eines Getränkes und setzt ihn weitab von den Schaspaken in einer Schlucht aus. Zu allem Übel streunt auch noch ein Graswolf in der Nähe rum. Doch Dando wird in letzter Sekunde gerettet, Kokon Kotan, ein junger Caiwane, der genau wie Dando in Gentury aufgewachsen ist und mittlerweile zum erfolgreichen Ingenieur aufgestiegen ist, rettet Dando vor dem Graswolf und rettet ihm so das Leben. Zwischen den beiden entsteht eine enge Freundschaft und die beiden arbeiten jetzt sehr eng zusammen.

Dando hat in den letzten Jahren viel erreicht. Die Arkoniden haben den Caiwanen begrenzten Zugang zu Hypnoschulungen ermöglicht und Dando ist zum unumstrittenen Sprecher der Caiwanen aufgestiegen und wird von seinen Artgenossen nur noch "Eins" genannt. Dies ist eine Tatsache die Owara Asa Tagakatha nicht akzeptieren kann. Er intrigiert und besucht ein Institut in dem die Caiwanen Hyperkristalle untersuchen. Dabei stellt er fest, dass dort nicht nur der rote Khalumvatt untersucht wird, sondern auch Skabol und Losol. Der Priester sieht seine Chance gekommen und zeigt Dando bei den Arkoniden an. Diese nehmen ihn fest. Doch statt Dando, wie eigentlich zu erwarten, ewig im Gefängnis sitzen zu lassen, schenken die Arkoniden dem Führer der Caiwanen nach zwei Tagen die Freiheit.

Dando kehrt überrascht nach Taktion zurück, doch statt von den Caiwanen freundlich empfangen zu werden, wird Dando mit Häme überschüttet und mit Nahrung beworfen. Der Grund dafür ist, wie sich später herausstellt die Tatsache, dass die Arkoniden eine Möglichkeit gefunden haben ohne Hilfe der Caiwanen die wertvollen Hyperkristalle abzubauen, und deshalb viele Caiwanen ihre Arbeit

verloren haben. Durch Tagakatha aufgehetzt suchen die nun Arbeitslosen die Schuld bei Dando Gentury.

Dando igelt sich ein und sucht nach einer Möglichkeit seinem Volk zu helfen. Und bald gibt es Hoffnung. Ein Raumschiff der Arkoniden stürzt ab und die "Weissen" riegeln ihr Gebiet hermetisch ab. Das Volk von den Sternen scheint ernsthafte Probleme zu haben.

Tato Protana Aaqrass ruft Dando zu sich, und fordert die Übergabe der Khalumvatt - Minen, im Gegenzug erhalten die Caiwanen das Recht Losol und Skabol abzubauen. Dando lehnt ab. Später diskutiert er mit Kopf und Kokon was die Arkoniden zu dieser Handlungsweise bewegt. Kopf vermutet, dass eine Veränderung von Hyperkonstanten zur Folge hatte, das Losol und Skabol nun weniger wert sind als Khalumvatt. Beobachtungen von Caiwanen bestätigen dies. Nur noch Geräte die Khalumvatt einsetzen funktionieren richtig.

Am nächsten Tag zieht Dando los um ein wenig Ruhe zu haben. Dabei baut er geistigen Kontakt mit den Schaspaken auf. Dabei stellt er fest, dass die Anwesenheit der Schaspaken dafür verantwortlich ist, dass die Hyperkristalle nicht zerfallen. Da sich die Schaspaken immer in der Nähe der Caiwanen aufhalten, können nur diese die Hyperkristalle abbauen. Nach dieser Erkenntnis hat Dando eine Begegnung mit zwei Arkoniden. Es handelt sich um Mal Detair und Kantiran, welche als Prospektoren nach Caiwan gekommen sind. Nach anfänglichem Misstrauen, gelingt es Kantiran schließlich Dando von seinen guten Absichten zu überzeugen. Von nun an arbeiten der Sohn Rhodans und der Führer der Caiwanen zusammen.

Owara Asa Tagakatha hat die Rolle der Schaspaken erkannt, und informiert die Arkoniden über seine Erkenntnis. Tato Protana Aaqrass besetzt darauf mit Gewalt die Bergwerke der Caiwanen, Widerstand ist zwecklos. Bald darauf finden die Arkoniden eine Möglichkeit die Schaspaken einzufangen. Alles scheint verloren.

Doch Kantiran hat die rettende Idee. Dank seiner Mutantenfähigkeit schafft er es den Schaspaken zu befehlen sich von den Arkoniden fernzuhalten. Die Arkoniden sind nun nicht mehr in der Lage Hyperkristalle abzubauen. Daran ändern auch die vier Gwalon Kelche im Orbit über Caiwan nichts, die von Mascantin Ascari da Vivo zur Unterstützung geschickt wurden.

Der Tato hat keine andere Wahl, er will Dando Gentury, den er als Wurzel alles Übels erkannt hat, umbringen. Bevor er den Führer der Caiwanen verhaften kann, verübt Owara Asa Tagakatha wieder ein Attentat auf diesen. Diesmal stürmt er mit dem Messer auf ihn zu und versucht ihn zu töten. Es scheint als ob der Priester gewinnen würde, bis Kokon Kotan ihn mit einer Armbrust erschießt. Dann haben auch die Arkoniden Dando gefunden und verhaften ihn. Kantiran und Mal Detair ist es inzwischen gelungen den Planeten zu verlassen.

Dando wird auf den Marktplatz geführt. Er wird vor die Wahl gestellt. Entweder er ruft die Schaspaken wieder zu den Arkoniden oder er wird erschossen. In diesem Moment erscheinen die Schaspaken. Sie graben unter dem Tato eine Grube, in welche dieser hineinstürzt. In der Grube wird er von den Schaspaken in Stücke zerrissen.

Nun haben die Caiwanen die Oberhand und Dando kann den Ar-

koniden die Preise für Khalumvatt diktieren.

-wr-

Kritik

Irgendwie hat PR 2237 den Eindruck hinterlassen, einfach nur routiniert heruntergeschrieben zu sein und zwar so, als hätte HGF sich selbst dabei tierisch gelangweilt. Ich glaube, man nennt so was gerne "uninspiriert" und genau das war der zweite Teil auch.

Beiden Romanen hätte es sehr gut getan, wenn man einen daraus gemacht hätte.

Im übrigen finde ich, dass HGF bei der Nummer 2237 wieder in schlechte Angewohnheiten aus anderen Romanen (2221) verfallen ist: Die Charaktere handeln unmotiviert, naiv, kaum nachvollziehbar und dementsprechend ist die 2237 über weite Strecken ein Ärgernis. In vielen Fällen machen die Figuren genau das Gegenteil von dem, was sie in 2236 gemacht haben und es ist eigentlich kaum nachvollziehbar, wieso man dazu einen ganzen Roman gebraucht hat, um zu merken, dass die Arkoniden nichts gegen die Einheimischen machen können, wenn die mal gemerkt haben, dass sie am längeren Hebel sitzen. Dementsprechend laviert der gute HGF herum und versucht etwas zu vermitteln, was nicht zu vermitteln ist, nämlich warum die Arkoniden immer noch mit aller Gewalt versuchen, gegen diesen intergalaktischen Gandhi und sein Volk vorzugehen.

Es wäre erheblich interessanter gewesen, wenn sich HGF darauf beschränkt hätte, die planetare Flora und Fauna näher zu beschreiben. Die Geschichte ist jedenfalls in der Form keine sondern einfach nur ein gnadenloser Langweiler. Warum tut man HGF ein solches Exposé für seinen letzten Auftritt bei PR

an? Man hätte doch auch in der Chefetage schon merken müssen, dass ihm das derzeit absolut nicht liegt. So tut es mir eigentlich nur Leid für einen verdienten Autor, der einen Ausstieg hinlegen musste, auf den hin ihn kaum jemand vermissen wird.

Ein Wörtchen noch zu diesem neuen Trend in PR: Warum eigentlich sollen andere, „schlechtere“ Hyperkristalle plötzlich funktionieren, wenn es die berühmten Howalgonium-Kristalle nicht mehr tun? Gibt es dafür irgendeinen Grund? Die Erklärung von Rainer Castor im Kommentar des Bandes 2236 ist mir jedenfalls zu dünn:

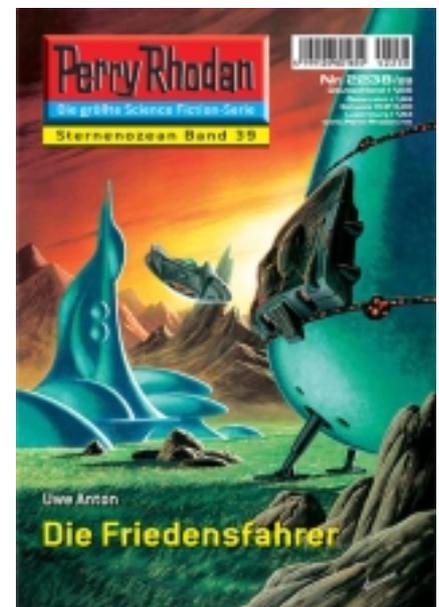
„Da es neben den bekannten Hyperkristallen schon immer weitere Exoten wie Luurs-, Zalos- und PEW-Metall, CV-Embinium, Eclisse und dergleichen gab, die aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften einen Zugang zu unterschiedlichen Hyperwirkungen gestatteten, gilt es, nach neuen Schnittstellen Ausschau zu halten, nach anderen konventionellen Abdrücken des Höhergeordneten.“

Ziemlich genau dasselbe konnte man schon in einem der Romane der letzten Zeit lesen. Ist das nicht ein klein wenig zu einfach? Wir haben einen Hyperkristall, der nicht mehr geht, also nehmen wir einen anderen, der eine andere Schnittstelle in den Hyperraum hat, und schon geht es wieder? Erstens entlarvt es die Episode Hyperimpedanz genau als das, was es ist: Eine Episode, die versucht, die technischen Voraussetzungen im Universum zu ändern, aber das niemals schaffen kann, weil die Serie dann nicht mehr wirklich PR wäre, wie wir am derzeitigen Zyklus ja deutlich sehen. Und zweitens entlarvt es die Kosmokraten als kosmische Deppen, weil sie offensichtlich nicht intelligent genug sind, alle Schnittstellen in den Hy-

perraum zu blockieren. Und das erscheint nun doch sehr unglaubwürdig. Wenn die Kosmokraten schon das Leben an sich stoppen wollen, werden sie sehr wohl auch wissen, dass es viele Ausprägungen von Schwingquarzen der fünfdimensionalen Art gibt. Und sie werden auch durchaus in der Lage sein, alle Schwingquarze entsprechend ermüden zu lassen. Wie glaubwürdig soll eine solche Lösung eigentlich sein?

Mit Enttäuschung kann man feststellen, dass auch hier die letzte Konsequenz fehlt. Entweder man hätte die Episode Hyperimpedanz besser gleich gelassen, oder man hätte konsequenterweise den Zugriff auf die fünfte Dimension mit Hyperkristallen komplett blockieren müssen. Weder das eine, noch das andere, wird anscheinend passieren. Das ist doch sehr schade.

-rk-



Perry Rhodan 2238
Die Friedensfahrer
von Uwe Anton

Das Großkampfschiff TRAJAN, die "Notfallzentrale" und mobile Trägereinheit der USO und augen-

blicklich das einzige Schiff ihrer Klasse, die seit 1312 NGZ in Erwartung auf eine erhöhte Hyperimpedanz umgerüstet wird - verstärkt seit September 1331 NGZ, als aus den Befürchtungen Realität wurde - ist im Mai 1332 bereit zu einem ersten Testflug. Mit an Bord: ein modifiziertes Lineartriebwerk mit Namen Hawk-I-Kompensationskonverter oder kurz Hawk; außerdem der Prototyp des Nachfolgemodells Hawk II. Kommandant ist Oberst Tom Abertin, Expeditionsleiter Michael Rhodan. USO-Chef Monkey bleibt zurück auf Quinto-Center.

Mit Kurs auf Hayok und einer Beschleunigung von 100 km/s^2 - dem derzeitigen Maximum für dieses Schiff - geht's los. Die ersten Reaktoren fallen ziemlich schnell aus, aber Dank der umfangreichen Reserveausstattung stellt dies vorerst kein Problem dar. In Etappen von jeweils 10 Lichtjahren will man sich an einen Überlichtfaktor von 500000 herantasten und dann auch darüber hinaus. Ansonsten gelten die üblichen Einschränkungen: Syntroniken nicht wie gewohnt verfügbar, Etappenreichweite maximal 50 LJ, hohe Materialbelastung, Auslaugung und Zerfall der Hyperkristalle und damit verbunden eine insgesamt stark verminderte Funktionalität der darauf basierenden Geräte. Sogar die Navigation ist ein Problem, da ein weit entfernter Zielstern im Linearflug nicht mehr angepeilt werden kann und die Etappen wegen drohender Kursabweichungen schon deshalb häufiger unterbrochen werden müssen. Betroffen sind auch die Waffensysteme: die Transformkanonen haben noch eine Reichweite von 1.000.000 km - selbiges gilt für Intervall- und KNK-Geschütze - und sind in ihrer Wirkung auf 500 Meter begrenzt. Bei einem ersten Test fallen sie

ganz aus! Eine NUGAS-Kugel muss ausgestossen werden, die Schutzfeldprojektoren zeigen Aussetzer.

Kritisch wird die Situation, als in einer Entfernung von 10 LJ drei GWALON-Raumer geortet werden. Da keine Informationen darüber vorliegen, wie weit sich andere Völker (insbesondere die Arkoniden) technologisch an die erschwerten Bedingungen angepasst haben, ist erst einmal Vorsicht angebracht - die TRAJAN geht auf "Tauchstation". Alle nicht benötigten Energiequellen werden gedrosselt oder abgeschaltet und langsam entfernt man sich von den GWALONS.

Eine zweite Ortung erfasst Reflexe, die auf ein hochentwickeltes aber gestörtes Triebwerk hindeuten. Das fremde Raumschiff hält Kurs auf eine 28 LJ entfernte Sternenansammlung. Die TRAJAN folgt, wobei die Ortung vorher noch einen Kurswechsel der drei GWALON-Raumer feststellt.

Im Zielgebiet angekommen deuten die Ortungsspuren zu einem System mit dem alten arkonidischen Namen "Devolter".

Das fremde Schiff landet auf "Devolter 2" und Michael Rhodan beschliesst, die TRAJAN vorerst im Ortungsschutz der Sonne zu verbergen und mit einem Aufklärungskreuzer nach "Devolter 2" zu fliegen. Kurz vor der Landung die erste Überraschung: in der Nähe des fremden Schiffes erscheint plötzlich eine Gebäudegruppe in der Ortung. Das Schiff selbst ist von unbekannter Bauart (tropfenförmig mit 48 m Höhe und 22 m größtem Durchmesser) und besteht aus einem unbekanntem Material. Auch die Gebäude machen einen exotischen Eindruck und entziehen sich einer genaueren ortungstechnischen Untersuchung. Die zweite Überraschung folgt mit dem Ein-

treffen zweier Wesen, die Michael Rhodan aus Beschreibungen kennt: Algorrian. Allerdings nicht die beiden letzten Vertreter dieses Volkes, sondern offensichtlich deren Nachkommen. Die beiden stellen sich als 'Dinn Anyan' und 'Cele Jontia' vor und wirken auf Michael Rhodan trotz ihrer Verspieltheit intelligenter als menschliche Kinder im vergleichbaren Alter. Das Treffen wird durch ein weiteres Wesen unterbrochen - ein Roboter aus demselben Material wie Raumschiff und Gebäude mit dem Namen 'Cashibb'. Er ist der Wächter des "Bahnhofs der Friedensfahrer", womit offensichtlich die fremdartige Anlage gemeint ist.

Freundlich aber bestimmt wird man darauf hingewiesen, dass man nicht erwünscht ist, es sei denn ..., ja es sei denn, man würde eine größere Menge Hyperkristalle zur Verfügung stellen. Aufgrund der veränderten Situation wird die TRAJAN vorsorglich in einen Orbit um "Devolter 2" beordert.

Als nächstes erfolgt die Begegnung mit einem der mysteriösen Friedensfahrer. Er verlässt sein Raumschiff (2 m groß, vierarmig) und stellt sich - in der Sprache der Mächtigen - als 'Megthan Urthian' vor. Er sei auf dem Weg in die Galaxis 'Erranternohre', benötige aber für den Weiterflug Hyperkristalle.

Bevor Michael Rhodan weitere Informationen bekommen kann, wird Alarm gegeben - eine unbekannte Space-Jet ist im Devolter-System erschienen, gefolgt von den drei GWALON-Raumern. Da die Waffen des Bahnhofs zur Zeit nur eingeschränkt tauglich sind, muß die TRAJAN eingreifen. Zuerst wird der Einsatzbefehl gegeben, der Space-Jet "mit allen Mitteln" zu helfen, dann aber dreht diese ab, ohne von den GWALONS weiter verfolgt zu werden. Sie haben die TRAJAN geortet und wol-



len sich dieses Problems zuerst annehmen. Somit bleibt für die TRAJAN gerade noch Zeit, den Aufklärungskreuzer während des Vorbeifluges an "Devolter 2" einzufangen und Michael Rhodan an Bord zu nehmen.

Gefechte in der Weite des Alls sind entweder schnell vorbei oder ziehen sich endlos hin. Dieses dauert nur Sekunden. Fernab von jeder Basis waren die GWALONs nicht so gut an die erhöhte Hyperimpedanz angepaßt wie die TRAJAN, speziell die Waffensysteme.

Zurück auf "Devolter 2" kommt es nun zur Begegnung mit den Insassen der Space-Jet: 'Curcarien Varantir' und 'Le Anyante', die "Liebenden der Zeit", plus weiterer Nachwuchs (s. Band 2234 *Expedition ins Ungewisse*). Das Gebaren von 'Varantir' ist pampig wie gewohnt. Die Hoffnung auf ein kleines Geschäft (Kristalle gegen Wissen) verflüchtigt sich, als 'Varantir' dem Friedensfahrer einen Behälter mit dem begehrten Material überreicht, wobei er dessen Herkunft nicht erwähnt.

Nachdem der Friedensfahrer seinen Antrieb repariert hat und sich wieder auf die Reise begeben hat, erfährt man von der zugänglicheren - und auch dankbareren - 'Le Anyante' doch noch etwas über die Friedensfahrer: eine intergalaktische Organisation, die entlang der "Universalen Schneise" agiert, von der sich die "Quartale Kraft" ausbreitet; Begriffe, die sie nicht weiter zu erklären gewillt ist.

Nachdem das Versprechen gegeben wird, nichts über die Geschehnisse und das Erfahrene auf "Devolter 2" verlauten zu lassen, begibt sich die TRAJAN wieder zurück nach Quinto-Center, wo es inzwischen gelungen ist, eine arkonidische Relaiskette nach M13 anzuzapfen.

-ar-

Kritik

Endlich wieder einmal ein Roman, der überzeugen kann. Uwe Anton gelingt es, die Begegnung mit dem Friedensfahrer zu einem Ereignis zu machen, bei dem der Leser mitfiebern kann. Die Geschichte macht Spaß, allerdings erst als die TRAJAN endlich den Planeten erreicht und tatsächlich die Begegnung nicht nur mit dem Friedensfahrer, sondern auch mit den Algorrian stattfindet. Wir kennen nun also die neue Heimat der Algorrian, die gleichzeitig der Standort eines Bahnhofs ist. Soweit es die Erlebnisse auf Devolter Zwei betrifft, gibt es auch wenig Anlass zur Kritik.

Weniger überzeugend war hingegen der Einstieg in das Thema. Persönlich bin ich kein allzu großer Freund dieser technischen Betrachtungen, die teilweise über mehrere Seiten Pseudowissenschaftliches ausbreiten. Ich weiß aber natürlich, dass es Freunde dieser Art der technokratischen SF gibt und insofern toleriere ich das natürlich. Gefallen muss es mir deswegen aber nicht. Ebenfalls etwas merkwürdig war die Gefühlswelt des Unsterblichen Michael Rhodan, der nun, nach so langen Jahren immer noch Probleme mit seiner Rolle als Torric hat. Uwe schildert das sehr schön, das muss man schon sagen, aber das kommt doch einige Romane zu spät.

Glücklicherweise stellt sich der Roman schlussendlich aber als Selbstfindungstrip von Perry Rhodans Sohn heraus, der zum Schluss endlich wieder als Michael angesprochen werden will. Vielleicht gibt es ja doch noch Hoffnung für ihn.

Nett übrigens, wie Uwe das Problem auflöst, dass Michael gerne Informationen von dem Friedensfahrer hätte. Da dieser Hyperkristalle braucht, hat Michael einen An-

haltspunkt, um wieder einmal nach Technik zu fragen, die ihnen in dieser Situation sehr helfen würde. Das bringt aber nichts, weil ausgerechnet die Algorrian mit Kristallen ankommen, die sie von Reginald Bull erhalten haben und die sie nun an den Friedensfahrer übergeben. Damit gehen die Menschen in diesem Fall leer aus.

Interessant wird auf jeden Fall, warum ausgerechnet die Milchstrasse auf einer Linie zwischen Tschuschik und Erranternohre liegen. Zusammen mit Norgan-Tur und dem Mahlstrom. Wieder einmal werden kosmische Zusammenhänge hergestellt, was Hoffnung gibt, denn es bedeutet wohl, dass wir sehr bald schon wieder Abenteuer außerhalb der eigenen Milchstrasse erleben werden.

In diesem Zusammenhang wäre auch interessant, was die SOL gerade so macht. Aber von der werden wir wohl erst nach Band 2300 hören.

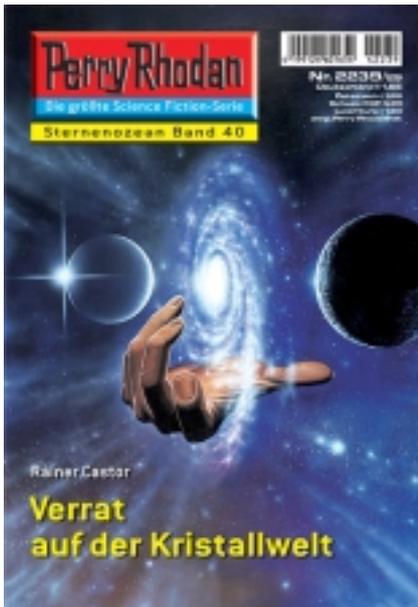
-rk-

Perry Rhodan 2239

Verrat auf der Kristallwelt von Rainer Castor

Auftakt (20. April 1332 NGZ)

Der Kugelsternhaufen um Arkon ist wieder sichtbar geworden. Der Kristallschirm, der seit 1303 NGZ das System umgab, ist mit dem Auftauchen der Hyperimpedanz erloschen. Zur Hebung der allgemeinen Moral und als Zeichen einer neuen Aufbruchstimmung sollen neben traditionellen Festlichkeiten auch technische „Durchbrüche“ präsentiert werden. Angeblich steht eine Reaktivierung des Kristallschirms bevor, und es wird mit allen Mitteln versucht, die Reise zu den 1300 LJ entfernt stattfindenden 53. KAY-MUURTES-Spielen zu ermöglichen. Die Festivitäten



bieten eine gute Gelegenheit, den Imperator zu sehen – in der Vorstellung einiger Kreise zum letzten Mal. Zahlreiche Anschläge sind in den letzten Jahrzehnten rechtzeitig vereitelt oder gerade noch verhindert worden, wobei jedem halbwegs politisch Kundigen klar war, daß es neben den offiziellen Versionen vom „spinnerten Einzeltäter“ auch Strömungen und Interessengruppen im Hintergrund gab, die sich unweigerlich in den 80 Jahren Amtszeit von ‚Bostich I‘ geformt hatten.

Asughan – Angehöriger der „Kristallgarde“ und für die Sicherheit von ‚Bostich I‘ zuständig - sitzt mit brisanten aber nicht gesicherten Informationen über einen geplanten Umsturzversuch in einem bekannten Feinschmecker-Restaurant, das in Geheimdienstkreisen als neutrales Gebiet gilt, um letzte Erkundigungen einzuholen.

Rückblick (30. Juli 1325 NGZ)

Auf Traversan wartet Jasmyne da Ariga auf das erste Treffen mit ihrem Vater – Atlan. Trotz ihres Alters und ihrer Erfahrung nervös, erinnert sie sich an Erzählungen über seinen Werdegang, an Ihre Mutter Theta Ariga I – die Herrscherin des

Kristallimperiums und 1240 NGZ ermordet - und wie die beiden sich kennenlernten.

Atlan ist nicht nur aus privaten Gründen gekommen sondern auch um die (komplizierte) politische Situation zu besprechen. In dem Wissen, daß man die Vergangenheit kennen sollte, um das Heute zu verstehen, läßt man noch einmal die Hintergründe und Zusammenhänge passieren, die zum jetzigen Zustand geführt haben.

Alle sind sich in einem Punkt einig: ein Sturz Bostichs ist unter den gegebenen Umständen nicht wünschenswert und sollte mit allen Mitteln verhindert werden.

Kristallpalast (20. April 1332 NGZ)

Seit dem 14. Mai 1304 NGZ Zellaktivatorträger - verliehen von Lotho Keraete – verkörpert Bostich das anspruchsvolle aber auch anstrengende Bild des immer frischen und aktiven Herrschers. Gelangweilt hält er Audienz und erinnert sich ...

... an das unbeschreibliche Gefühl, als der Aktivatorchip in seinen Körper drang,

... an den Einfluß der negativen Superintelligenz SEELENQUELL und die Befreiung davon ausgerechnet durch die Terraner und Perry Rhodan,

... an die Warnungen seines vielleicht einzigen Freundes Aktakul, der im Gegensatz zu den Terranern auch ältere Aufzeichnungen über Hyperstürme berücksichtigte, z.B. die der „archaischen Perioden“, in denen das damalige Reich fast völlig zum Erliegen kam,

... an den Zeitpunkt, an dem er unter „Anleitung“ der ihm von seinem (fehlerhaften) Extrasinn vorgespiegelten Traumzeit-Imperatoren den Plan zur Schaffung des Göttlichen Imperiums

faßte und wie er sich endlich von seinen „Schatten“ erlöste, ... an die Katastrophen und Kämpfe der Vergangenheit, die das Imperium jedesmal gestärkt wieder haben erstehen lassen (so würde es auch diesmal sein!),

... an die (Kommunikations-)Probleme, die allein die Ausdehnung des Imperiums unter den erschwerten Bedingungen schafft, z.B. die verstreuten Kolonialwelten und die Zersplitterung des Reiches,

... an die Lage in Hayok und die dortige Stationierung der Festung PRAETORIA durch die Terraner,

... und daß ausgerechnet jetzt Asughan Informationen über ein geplantes Attentat oder sogar einen Umsturzversuch bringt.

Ein Treffen allerdings kommt nicht mehr zustande. Bostich wird gemeldet, dass Asughan mit seinem Gleiter abgestürzt ist und – auf den ersten Blick unabhängig davon - ein Spezialitätenrestaurant durch eine Explosion vernichtet wurde.

Experiment (20. April 1332)

Aktakul der Wissenschaftler beobachtet den Versuch, eine Probsonde durch einen Feldring in den Halbraum zu katapultieren. 700 Meter dicke und 3000 Meter durchmessende Plattformen mit an der Unterseite installierten Sonnenzapfen sollen die nötige Energie liefern.

Weniger ein Transmitter als mehr eine „Schleuder“ ist das Prinzip von den „Situationstransmittern“ oder „Stoßimpuls-Generatoren“ entliehen.

Der Bann wird gebrochen - die Sonde erreicht eine Geschwindigkeit von 1.000.000 ÜL und eine Reichweite von 250 LJ. Durch fünf

Stationen kann also die Entfernung zwischen Thantur-Lok und dem Austragungsort der schon erwähnten KAY-MUURTES-Spiele überbrückt werden, speziell für die noch nicht an die Gegebenheiten angepaßten Schiffe.

Kristallpalast (23. April 1332)

Tagung des Regierungsgremiums – des Zwölferrates. Auch Jasmyne da Ariga ist anwesend. Bostich vermutet den/die Verräter in ihren Reihen, denn wer sonst könnte die Macht nach einem erfolgreichen Umsturz so schnell an sich reißen und auch behalten?

Es wird „Tagespolitik“ besprochen: die Auswirkungen der erhöhten Hyperimpedanz, der erfolgreiche Versuch mit dem Stoßimpuls-Generator, Maßnahmen zur Stabilisierung und dann Verbesserung der wirtschaftlichen Lage und das Wichtigste - Beschaffung von so viel Hyperkristallen wie irgend möglich, auch um den Preis riesiger Schulden und notfalls auch mit militärischen Mitteln.

Später warnt ihn Jasmyne da Ariga vor den anderen Mitgliedern im Zwölferrat und davor, sich durch unbedachte Aktionen gegen Unschuldige weitere Feinde zu machen.

Schlußakt

Acht Verdächtige - jeder durch List auf einen anderen Ort aufmerksam gemacht, an dem ein Anschlag auf den Imperator möglich wäre. Sieben Veranstaltungen, auf denen nichts passiert; die Achte endet in einem Blutbad. Die Spur führt zu Thendorn da Gonozal, dem persönlichen Protege Bostichs.

Für Bostich ist klar, daß hinter Thendorn der Klan der Gonozals steckt – eventuell sogar Atlan persönlich? In der traditionellen Aufmachung eines Dagerista mit

Schwert und Schild begibt sich Bostich auf den Weg zu dem enttarnten Verräter, der bisher nichts preisgegeben hat. Sich seiner Sache nicht ganz sicher richtet er ihn dennoch mit dem Schwert.

Epilog

An einem unbekanntem Ort beglückwünscht man sich zu dem gelungenen Plan, Bostich auf eine falsche Fährte gesetzt zu haben. Er misstraut jetzt den falschen Leuten, seine Aufmerksamkeit ist in die falsche Richtung gelenkt. Man wartet auf den richtigen Augenblick, um endgültig zuzuschlagen.

-ar-

Kritik

Eigentlich hatte man ja schon bei dem Vorgängerroman den Eindruck, einen Castor zu lesen, zumindest am Anfang. Das hat dem vorliegenden Roman des Autors aber irgendwie gut getan, denn er beschäftigt sich erfreulich wenig mit technischen Hintergründen.

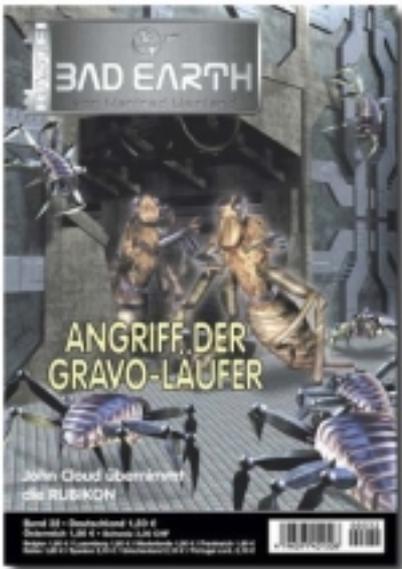
Dafür beleuchtet er aber in wahrhaft epischer Ausführlichkeit die Geschichte des arkonidischen Reiches und einige andere Hintergründe, die vielleicht schon interessant gewesen wären, wenn sie denn etwas lesenswerter aufbereitet worden wären. Rainer Castor weiß durchaus, wie man einen Roman schreibt, das hat er schon mehrfach bewiesen. Die Frage, die sich mir aufdrängt, ist aber dann doch: Warum tut er es nicht? Sicher mag der Background wichtig sein, aber nicht so wichtig, dass er den eigentlichen Roman vollkommen erstickt. Und ebenso sicher ist die Geschichte um die Intrigen auf Arkon eine mit interessanter Handlung, die aber nicht zur Geltung kommt, weil sie es einfach nicht darf. Uninteressant hingegen ist die Art und Weise, wie handelnde Personen zum agieren gebracht

werden. Oder wie Dialoge zu Gunsten eines eher beschreibenden Stils einfach weggelassen werden. Der Roman hat insofern sehr wenig von einem solchen. Außerdem kommt er reichlich episodenhaft daher. Zunächst das viel zu lange Gespräch in dem Restaurant, dann die Begegnung Atlans mit seiner Tochter, die vor lauter Betrachtungen derselben fast vollständig untergeht. Und schließlich das Attentat auf den Imperator. Ehrlich gesagt hat es mich zu dem Zeitpunkt nicht mehr interessiert wer der Attentäter wirklich war. Und Rainer offensichtlich auch nicht mehr, denn so wirklich klar ist am Ende nicht, ob der Gefolterte wirklich auch der Schuldige ist.

Einzig erfreulich ist, dass viele Hintergründe Episoden aus der PR-Serie beleuchten, die vergessen erschienen, lose Fäden verknüpft und einige ungelöste Handlungsstränge ein Ende gefunden haben. Schade ist Sternvogels Tod schon irgendwie, aber ob er in der neuen Rolle als Aufseher eines Marktplatzes der Agenten wirklich interessant gewesen wäre, wird so natürlich auf ewig im verborgenen bleiben.

-rk-





Bad Earth 32
Angriff der Gravaläufer
 von Alfred Bekker

Im Sonnenhof angekommen, bemerken die Menschen sehr schnell, dass sie mit den Mitteln der SESHHA nicht entkommen werden. Bei ihren Erkundungen stellen sie fest, dass das Schiff sich nicht von der Stelle bewegen lässt. Der Einfluss, der sie auf der Stelle bannt, scheint von einer bestimmten Station auszugehen, die sie aber nicht erreichen können. Und so bleibt ihnen nichts anderes mehr übrig, als zunächst einmal abzuwarten. SESHHA ist noch dabei, die Schäden zu reparieren. Und da sie ohnehin nichts anderes zu tun haben, versucht John erst einmal, die Kommandostruktur zu klären.

Da kommt der Eindringlingsalarm dazwischen. Und der kommt nicht von ungefähr, denn in der Tat haben sich fremde Wesen an Bord der SESHHA begeben. Offensichtlich kommen sie aus dem Nichts und wurden von der Schiffshülle nicht aufgehalten. SESHHA reagiert auf die einzige Weise, die sie kennt. Mit der "Standardabwehr".

John Cloud merkt sehr schnell, was sie damit meint. Spinnenartige Roboter greifen die Eindringlinge

an, die sich nicht im geringsten verteidigen. Ausser Schutzschirmen, haben sie nichts, was sie den Angriffen entgegensetzen. Ihre Waffen lassen sie in den Gürteln.

John setzt seinen geringen Einfluß ein, und veranlasst damit schließlich die SESHHA, die Angriffe einzustellen. In der Folge, kommt es zu einem ersten Dialog, bei dem John erfährt, dass die merkwürdigen Wesen von einem anderen Schiff kommen, das ebenfalls im Sonnenhof gestrandet ist. Die sechsbeinigen Insektoiden, die zumeist auf allen sechs Beinen auch gehen und sich nur selten auf die hinteren vier aufrichten, übergeben John einen Datenträger, der viele Informationen enthält, die ihnen Aufschluß über den Sonnenhof geben sollen. Außerdem bietet er an, sie auf ihr Schiff zu bringen und ihnen ihre Lebensart nahezubringen. Gegenseitiger Beistand ist ebenfalls in der Diskussion. Aber SESHHA besteht vernünftigerweise darauf, dass der Kommandant an Bord bleibt.

Und so bleibt John, wo er ist. Scobee übernimmt, zusammen mit Jelto, die Erkundung des fremden Schiffes. Und stellt fest, dass das Schiff weitgehend aus Urwalt besteht. Jelto fühlt sich sofort in seinem Element. In der Folge lernen sie die Fremden kennen und werden von ihnen in ihren Transportfeldern über die Gravalinien mitgenommen. Scobee gewöhnt sich schnell an diese Art des Transports, habt aber während des ganzen Romans ein merkwürdiges Gefühl mit diesen Wesen. Während Jelto in den Urwald an Bord des Schiffes der Merimden geht und sich mit den Pflanzen auf seine persönliche Weise unterhält.

Währenddessen findet Jarvis endlich eine Spur des Wesens, das mit ihnen zusammen von Mars an Bord gekommen ist. Boreguir ver-

steckt sich, zusammen mit einem immer schwächer werdenden Nathan Cloud, vor den Anlagen des Schiffes, und zwar sowohl vor den Maschinen, als auch vor den Menschen. Schließlich kann er sich aber nicht mehr verstecken, er gibt auf und lässt sich von Jarvis gefangen setzen. SESHHA sorgt dafür, dass er die Türtransmitter zunächst nicht verwenden kann. Dafür lernt John endlich seinen Vater kennen. Nathan erkennt ihn aber nicht, er schreit im Gegenteil sofort, als er seinen Sohn sieht. Am ruhigsten ist er, wenn Aylea bei ihm ist, die sich deshalb auch vermehrt um ihn kümmert.

Und Boreguir versucht immer wieder, mit seinen besonderen Fähigkeiten zu entkommen. Allerdings setzt er sie nicht zum Schaden der Besatzung ein, weshalb John und SESHHA ihm bald wieder seine Freiheit geben. Von da an, bleibt Boreguir weitgehend unter ihnen.

Scobee verhandelt mit den Merimden und bekommt ihre "Delikatessen" zur Begrüßung vorgesetzt. Sie lehnt aber einen Versuch mit der Begründung ab, dass sie sich nicht sicher ist, wie die Nahrung auf ihren Metabolismus wirkt. Angesichts halbverdauter Käfer, die speziell gezüchtete Urwaldpflanzen einfangen und deren Chitinpanzer sie zersetzen, während sie das Fleisch unverdaut in den Blättern lassen, die dann einfach abgeerntet werden, ein durchaus verständlicher Versuch, der Nahrung auszuweichen. Scobee macht sich dafür Sorgen um Jelto, der sich kaum von dem Urwald trennen kann. Bis der Klon sie zu sich kommen lässt und ihr erzählt, dass er eine grausame Begebenheit hinter sich hat. Er ist offensichtlich auf die Gedanken einer Pflanze gestossen, die schreckliches mitgemacht hat. Sie hat ein Massaker



miterlebt, das ausgerechnet die Merimden angerichtet haben. Kaum hat Jelto Scobee von all dem Grauen erzählt, passiert das unvermeidliche. Die Wesen haben sie keinen Augenblick unbeobachtet gelassen, Scobee erkennt die Sonden nur leider zu spät. Und so fallen sie dem Angriff fast zum Opfer, als plötzlich die Merimden zwischen den Bäumen erscheinen und auf sie schießen.

Im letzten Augenblick kann Jelto seine Freunde, die Pflanzen, zur Mithilfe bewegen und der Angreifer findet sich an einen Baum gefesselt wieder. Scobee ist geistesgegenwärtig genug, ihm die Waffe abzunehmen. Sie fliehen durch den Wald, während die Pflanzen ihre Gegner soweit es geht aufhalten. Als sie schließlich die Wand des Schiffes erreichen, scheint alles weitere aussichtslos. Bis ein Gegner sich direkt vor ihnen befindet, sich von den Pflanzen gefangen nehmen lässt und so Scobee die Lösung quasi serviert. In Form eines kleinen technischen Wunderwerkes nämlich, das den Merimden die Reise über die Gravolinien ermöglicht. Scobee aktiviert das Gerät so, wie sie es bei dem Silbernen, dem Anführer der Merimden, gesehen hat. Und verschwindet so zusammen mit Jelto aus dem Schiff.

Aber das geht nicht so ganz gut. Sie finden sich in völliger Dunkelheit wieder, die nur von dem schwachen Scheinwerfer Scobees erhellt wird. Sie erkennt, dass sie an Bord eines Schiffes sind, das ebenfalls im Sonnenhof gestrandet ist. Und sie erkennt außerdem, dass eine weitere Benutzung dieses technischen Hilfsmittels wohl eher gefährlich ist. Sie kann nicht kontrollieren, wo sie landet. Und damit kann sie auch nicht garantieren, dass sie nicht, wie einige der Merimden, bei einem der Sprünge

ums Leben kommen, weil sie irgendwo landen, wo es für sie gefährlich werden kann. Die Raumanzüge haben nicht mehr viel Sauerstoff und die Besatzung der SESHHA weiß nicht, wo die beiden Verschollenen sind. Und der Silberne berichtet ihnen außerdem noch von einem tragischen Unfall, bei dem die beiden auf den Gravolinien mitten im Weltraum getötet wurden.

Es sieht schlecht aus für die beiden Verschollenen.

Fazit:

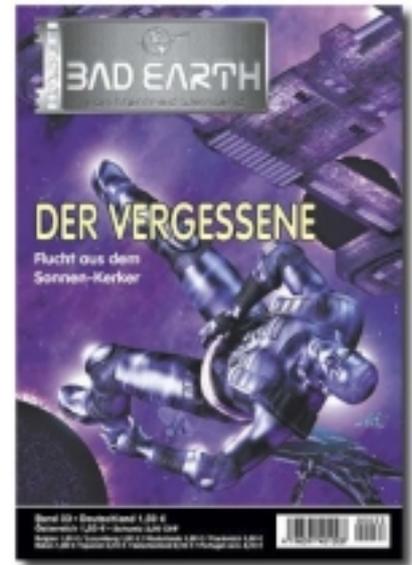
Alfred Bekker legt einen Roman über den Kampf der SESHHA und ihrer Besatzung mit den Tücken des Sonnenhofes vor und macht seine Sache dabei sehr gut. Wiederum erweist er sich als Spezialist für fremde Wesen und fremde Welten, der stimmungsvoll schildern kann und eine gelungene Geschichte erzählt. Einziger Kritikpunkt ist die doch sehr deutliche Vorhersehbarkeit, das Gefühl, das während des ganzen Romans in dem Leser brodelte, dass die Merimden nicht das sind, was sie zu sein scheinen. Man wartet regelrecht auf den Augenblick, an dem der Angriff erfolgt und wenn Alfred die Absicht hatte, dieses zu verschleiern, dann ist er in jedem Fall gescheitert. Etwas zu oft hat er die Protagonisten sich fragen lassen, ob das jetzt noch normales Handeln ist, oder ob da nicht doch Mißtrauen aufkommen sollte. Das hätte nicht sein müssen.

Aber das hat das Lesevergnügen kaum getrübt. Schön geschildert war die Lebensart des neuen Volkes und auch ihre Fähigkeiten, auf den Gravobahnen zu wandeln. Und ebenfalls gelungen, wie die Tücken der SESHHA geschildert wurden, die trotz unklarer Kommandostrukturen, John Cloud nicht so ganz als Befehlshaber akzeptieren

will. Aber auch sie lernt langsam, dass sie ohne den Anderen nicht auskommen kann.

Erfreulich ist, dass die beobachteten Wiederholungen diesmal kaum auftreten. Entweder der Lektor oder der Autor haben doch diesmal etwas besser aufgepasst.

-rk-



Bad Earth 33
Der Vergessens
von Alfred Bekker

Noch wissen die Menschen nichts von den Verschollenen. Für John Cloud und seine Freunde, sind die Freunde tot. Allerdings trauen sie den Merimden doch nicht so ganz, denn John Cloud besteht darauf, dass wenigstens Jarvis sich an Bord des Schiffes der Merimden umsehen darf. Und der Silberne geht darauf ein. Er begründet den Unfall damit, dass die Menschen offensichtlich nicht besonders genau auf die Apparate zur Benutzung der Gravo-Linien geachtet waren, was auch nicht so verwunderlich ist, denn auch sie selbst brauchten lange, bis sie die Apparate so eingestellt hatten, dass nichts mehr passierte. Jarvis will sich das aber lieber alleine ansehen



und deshalb bittet er den Silbernen um eines der Geräte, um damit ganz alleine über die Gravo-Linien reisen zu können. Dadurch kann er nachvollziehen, wie die Fortbewegung funktioniert. Und mit den besonderen Fähigkeiten seines Körpers, hofft er doch, mehr über das Schicksal der Verschollenen zu erfahren.

Der Silberne erlaubt es schließlich, stellt aber den Apparat, den er an Jarvis gibt, besonders ein. So kann der einstige Klon nur zwischen den beiden Schiffen pendeln, andere Routen sind für ihn gesperrt. Er erkundet die Linien zwischen den beiden Schiffen und findet sehr schnell heraus, wie man das technische Hilfsmittel der Merimden einsetzen kann. Er kann allerdings nicht alles damit machen, deshalb versucht er, das Gerät zu manipulieren, um die Sperre zu beseitigen. Das geht aber gewaltig schief, plötzlich wird er aus der Bahn zwischen den beiden Schiffen gerissen und auf eine der schwarzen Sonnen zu beschleunigt. Bis er sich schließlich dazu durchringt, die Substanz seines Körpers auseinanderlaufen zu lassen. Mitten im Weltraum strandet er so und er beobachtet, wie das manipulierte Gerät sich langsam von seinem Körper entfernt. Irgendwann wird es wohl in einer der schwarzen Sonnen verschwinden und er selbst wird wohl so lange durch das Weltall treiben, bis er einen Planeten oder eine Sonne erreicht. Ihm gefällt der Gedanke nicht sonderlich.

Scobee und der Pflanzen-Klon Jelto finden sich in absoluter Dunkelheit wieder, die nur von ihren schwachen Scheinwerfern erleuchtet wird. Bei der Erkundung des Schiffes, finden sie nur einen toten der ehemaligen Besatzung, und dieser ist mit der Wand irgendwie verbacken. Alle anderen scheinen

verschwunden und sie fragen sich doch, warum das so ist. Sind die Menschen durch eine Attacke der Merimden gestorben? Sie vermuten es, aber Jelto wird langsam deutlicher, was er in den Schreckensbildern dieser Pflanze gelesen hat und so muss er bestätigen, dass es wohl tatsächlich die Merimden waren, die die Menschen mitgenommen und "konserviert" haben. Warum sie das getan haben, ist ihnen aber noch nicht so ganz klar.

Dafür finden sie einen Zentralrechner des Schiffes, den sie sogar dank Scobees neugier aktivieren können. Er spricht auf sie an, schaut in ihr Gehirn, kann darin aber keine Legitimation erkennen. Prompt stuft er Scobee als Feind ein und mit den letzten Energiereserven, schickt es Kampfdrohnen gegen die Eindringlinge. Sie flüchten in den Maschinenraum, wo sie allerdings mit dem Rücken zur Wand stehen. Nicht einmal die Maschine zum Gravo-Laufen kann ihnen helfen. Sie wird nämlich von einer der angreifenden Drohnen zerstört. Und so stehen sie schließlich mit dem Rücken zur Wand, oder besser zu den Aggregaten in dem Maschinenraum, den die Drohnen offensichtlich verschonen müssen. Sie gehorchen ihrer Programmierung, fraglich ist nur, wie lange sie das noch tun werden.

Cloud sieht sich einer plötzlich neuerlichen Attacke durch die Merimden gegenüber, die in wahren Schwärmen über das Schiff herfallen. SESHHA hat keine Chance, sie wird von den gravolaufenden Merimden einfach überrannt, die mitten in die Zentrale spazieren und den Rechner blitzschnell übernehmen. Wie sich herausstellt, waren in dem Speicherchip, den Cloud von dem Silbernen erhalten hat, Viren enthalten, die den Bordrechner befallen und lahmgelegt haben. Beim Reboot sorgt der Sil-

berne dafür, dass die KI nur Basisfunktionalitäten erhält. Und damit ihm und seinesgleichen gehorcht. Die Besatzung der SESHHA, sofern sie noch lebt, wird zunächst festgesetzt und zur späteren Konservierung vorbereitet. Zunächst bleiben sie aber gefangen, was der Silberne "Lebendkonservierung" nennt. John als Kommandant wird sogar angeboten, als Schnittstelle mit der Schiffstechnik aktiv bleiben zu können. Der Kommandant macht klar, dass sie kaum anders handeln können. Seit mehr als fünfzig Jahren sind sie im Sonnenhof gefangen und ihnen fehlt einfach das Eiweiß, das sie sich von anderen Völkern holen, deren Schiffe im Sonnenhof stranden. Die toten Foronen werden aber sofort konserviert und aus dem Schiff transportiert. Allerdings schaffen es die Merimden nicht, alle aktiven Besatzungsmitglieder gefangenzusetzen. Da ist zum einen Boreguir, der seine Fähigkeiten einsetzt, um vergessen zu werden. Und zum anderen auch noch Jarvis, der sich wieder zusammengesetzt hat, den Apparat der Merimden wieder an sich gezogen hat und nach dem Programm sucht, das ihn manipulierte. Er findet ihn auch und eliminiert das Programm. Erst dann kann er das Modul richtig einsetzen. Anhand der Stärke der Linien, kann er erkennen, dass zwischen SESHHA und dem Merimdenschiff der meiste Verkehr herrscht. Aber eine der anderen Linien ist auch etwas stärker und sie führt zu einem Schiff, in dem er die beiden Verschollenen vermutet. Nicht zu Unrecht, wie er schnell feststellt. Er dringt in das Schiff ein und erlebt gerade noch mit, wie die Beiden attackiert werden. Diesmal setzt er seine Fähigkeiten ein, um seinerseits einen Rechner zu manipulieren. Das gelingt. Er speist einen Befehl ein, die Gravitation im



Schiff auf 20 g zu erhöhen. Dann springt er zu den beiden Angegriffenen, nimmt sie in die Blase mit auf, die sein Modul erzeugt und im nächsten Augenblick sehen sie, aus der schützenden Blase heraus, wie die Drohnen von der ungeheuren Schwerkraft auf den Boden geschleudert und zerstört werden. Sie verlassen das Schiff und kehren in die SESHSA zurück.

Mit Boreguir zusammen können sie John befreien und unbemerkt in den Sarkophag bringen. Die Zentrale ist freigezogen, bevor die Silbernen überhaupt begriffen haben, was passiert und John kann die SESHSA neuerlich aktivieren. Jarvis kennt nun auch den Grund, warum die Schilde der SESHSA gegen die Gravo-Läufer nicht helfen. Er gibt der KI alle Informationen darüber, so dass das Schiff entsprechend gegen die nachrückenden Angreifer abgeschottet werden kann. Langsam gewinnen die Spinnenroboter die Macht über das Schiff zurück, bis der Silberne schließlich kapituliert. Er bittet nur um sein Leben, das er auch gewährt bekommt.

Als das Schiff wieder in der Hand der Menschen ist, nutzen sie Boreguirs Fähigkeiten, der zusammen mit Jarvis in die Station eindringt, von der sie immer noch festgehalten werden. Und dort können sie die Energieversorgung lahmlegen. So können sie dem Sonnenhof schließlich doch noch entkommen.

Auch die beiden Foronen Sobek und Siroona erwachen nun doch. Sie müssen aber schnell erkennen, dass sich einiges geändert hat. Denn das Schiff erkennt plötzlich nur noch John Cloud als Kommandanten an, offensichtlich wurde die Information, dass Sobek und Siroona berechnete Kommandanten sind, durch den Virenbefall gelöscht. Was den Foronen überhaupt nicht gefallen kann, denn nun ist

John Cloud der unumschränkte Herr über das Schiff.

Aber wirklich viele Wahlmöglichkeiten hat er nicht. Das Schiff ist beschädigt und so können sie höchstens die Entfernung bis zur GMW überbrücken, aber nie die bis in ihre Heimat. Deshalb müssen sie den einmal eingeschlagenen Weg der Foronen fortsetzen. Sie fliegen weiterhin in Richtung der GMW, bis das Schiff schließlich repariert sein wird. Das wird aber sicher noch eine Weile dauern.

Fazit

Die Handlung ist eine Fortsetzung des 32. Bandes der Bad Earth Serie, insofern ist die Bewertung nicht allzu verschieden. Wiederum schildert Alfred Bekker die Abenteuer der Menschen an Bord der SESHSA gekonnt und spannend, allerdings verstrickt er sich in kleinere Widersprüche. Durchaus gelungen erscheint zum Beispiel die Begründung, wie Jarvis die Spur der beiden Verschollenen aufnehmen konnten. Die Benutzung der Gravo-Linien verstärkt die Gravo-Spuren auf eine Weise, dass man erkennen kann, dass jemand über sie gereist ist. Da die Bahn zwischen SESHSA und dem Schiff der Merimden sehr ausgeprägt ist, kann Jarvis dort kaum einen Unterschied erkennen. Allerdings stellt er fest, dass es da eine Bahn gibt, die in eine andere Richtung führt und die ausgeprägter ist, als die sonstigen, offensichtlich ungenutzten Linien. So kann er die Verschollenen aufspüren und aus großer Gefahr retten.

Dann macht er sich auf den Weg in das Schiff. Und wie macht er das? Er reist auf gänzlich anderen Bahnen, um den Merimden auszuweichen, denn sie könnten ja ebenfalls erkennen, dass er die Bahn benutzt hat. Wie sollen sie das

denn machen, wenn er selbst, mit seinen ausgeprägten Sinnen, schon keine Individuen auf den Gravo-Linien erkennen kann? Wenn aber die Linie bereits sehr ausgeprägt erkennbar ist, käme es auf eine weitere Benutzung wohl kaum an, sie würde kaum auffallen. Hingegen würde es sehr wohl auffallen, wenn eine bislang ungenutzte Gravo-Linie plötzlich doch benutzt wird und damit eine einzelne Spur an ihr entlangführt. Jarvis verhält sich also gerade nicht so, als würde er nicht entdeckt werden wollen, sondern im Gegenteil. Das hätte, wenn schon nicht Alfred, dann aber doch dem Lektorat auffallen müssen.

Was die Einführung eines Virus angeht - der stellt sich, meines Erachtens, zu leicht auf den Rechner der SESHSA ein. Es ist ja heute schon schwierig, einen Virus zu bauen, der verschiedene Betriebssysteme befallen kann, und die sind alle irdischer Art. Wie ungleich schwieriger muss es da sein, einen Virus zu erfinden, der ein gänzlich unbekanntes System wie das der SESHSA einfach so befallen kann? Das passiert doch etwas zu magisch - unglaublich. Da hätte etwas mehr Erläuterung absolut nicht geschadet. Es wäre übrigens auch durchaus geschickt gewesen, die von Jarvis entdeckten virenartigen Strukturen etwas mehr in die Lösung der Geschichte mit einzubauen. Aber dafür ist es wohl doch zu spät.

Ebenfalls unverständlich erscheint mir die Motivation Scoobees, als sie mit immer weniger werdendem Sauerstoff in dem Schiff gestrandet ist. Anstatt sich zunächst einmal Gedanken über eine Abreise aus dem Schiff und eine eventuelle Rückkehr auf die SESHSA zu machen, ist es doch auf einmal merkwürdig wichtig, das Schiff zu erkunden und eventuell

näheres über die Merimden und ihre Untaten zu erfahren. Angesichts der drohenden Gefahr für Leib und Leben der beiden, erscheint mir der Wunsch des Pflanzen-Klons mehr als verständlich, erst einmal das Schiff zu verlassen. Stattdessen

will Scobee unbedingt wissen, ob die Merimden etwas mit dem Ende der Besatzung zu tun haben. Das ist nun wirklich denkbar unwichtig, wenn es doch darum geht, zu erst einmal die Gefahr für Leib und Leben zu bannen. Denn wenn man

erst einmal die Maschine der Merimden beherrscht, kann man das Wrack immer noch erkunden.

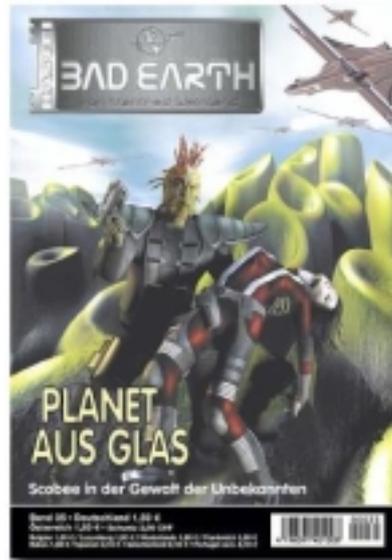
Die Geschichte ist aber trotz dieser kleinen Unlogik recht gut lesbar gewesen.

-rk-

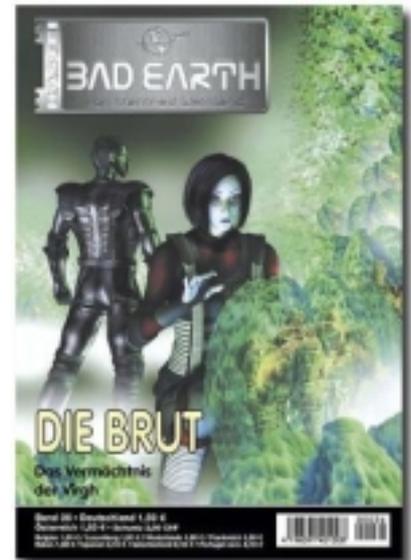
Vorschau



Bad Earth 34
Der Meister des verbotenen Wissens
von Manfred Weinland & Marten Veit



Bad Earth 35
Planet aus Glas
von Michael Marcus Thurner



Bad Earth 36
Die Brut
von Manfred Weinland



Bad Earth 37
Das Geheimnis der Spore Auri
von Alfred Bekker

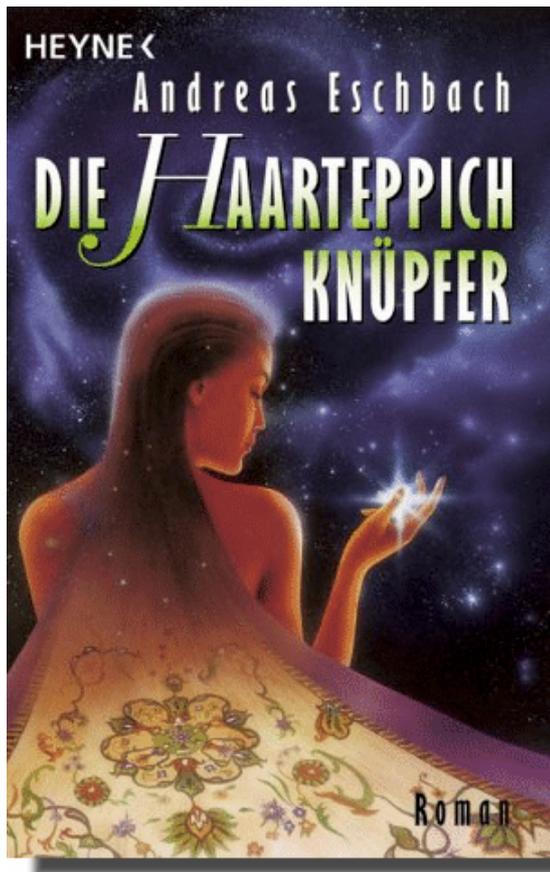


Bad Earth 38
Der große Krieg
von Alfred Bekker

Bad Earth 39
Virgh-Patrouille
von Manfred Weinland

Bad Earth 40
Das Echo
von Marten Veit

Bad Earth 41
Das falsche Universum
von Marc Tannous



Eine Rezension von Wolfgang Ruge

Der Autor

Andreas Eschbach ist sicherlich kein unbekannter Autor mehr. Seit Bestsellern wie „Das Jesus Video“ oder „Eine Billion Dollar“ ist der Name Eschbach unter vielen SF- und Thrillerfans zu einem Synonym für gute Bücher geworden. Fünf Kurd-Laßwitz-Preise kommen nicht von ungefähr.

Der 1959 in Ulm geborene Autor lebt mittlerweile in Frankreich, genauer gesagt in der Bretagne. Weitere Infos über den Autor gibt es auf seiner Homepage: www.AndreasEschbach.de

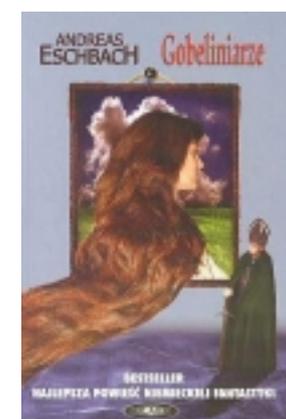
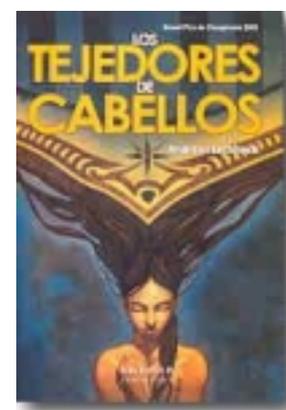
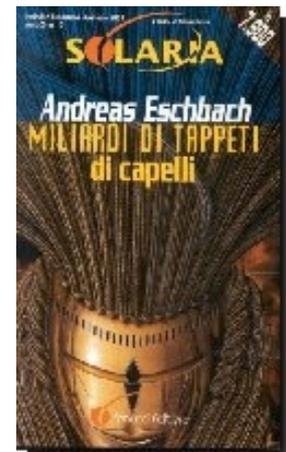
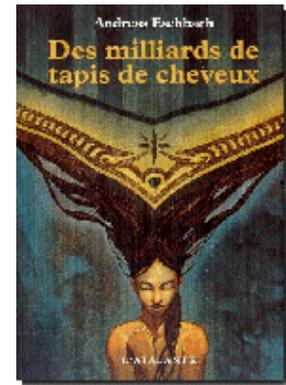
Der Roman

Bei den Haarteppichknüpfern handelt es sich um die erste Veröffentlichung Andreas Eschbachs. Der Roman erschien 1995 bei Schneekluth. Im Erscheinungsjahr verkaufte sich nur 1.800 mal, mit dem Erfolg Eschbachs wuchs auch das Interesse an seinem Erstlingswerk. Derzeit ist die Taschen-

buchausgabe vergriffen (was daran liegt, dass die Rechte von Heyne an Bastei übergehen) und auch die Hardcoverausgabe ist nur durch viel Geld von Sammlern loszuziehen. Im Ausland ist das Buch ebenfalls erfolgreich, Übersetzungen sind in Frankreich, Italien, Tschechien, Polen und Spanien erschienen.

Das Titelbild

In den seltensten Fällen erwähne ich ein Titelbild für eine Rezension. Doch diesmal gibt es auch dazu einen Kommentar von mir: Das Titelbild der Taschenbuchausgabe von Heyne zeigt eine Frau deren Haare zu einem Haarteppich werden. Schon allein durch dieses wirklich tolle Titelbild wird man dazu verleitet diesen Roman zu lesen. Das Titelbild der Hardcoverausgabe wirkt auf mich – Andreas Eschbach möge mir diese Äußerung verzeihen - ein wenig langweilig.

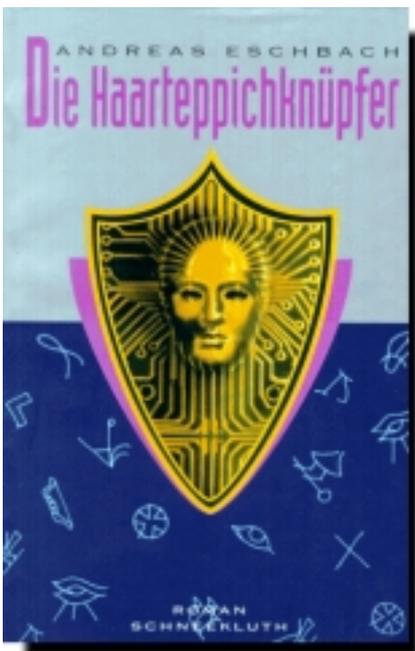


Worum geht es eigentlich?

Auf einen Planeten weben die Haarteppichknüpfer aus den Haaren ihrer Frauen und Töchter einen Teppich. Ein Haarteppichknüpfer vollendet einen Teppich in seinem Leben. Wenn er fertig ist, geht er zum Markt um den Teppich zu verkaufen. Von den eingenommenen Geld muss die nachfolgende Generation leben. Die Haarteppiche werden in den Palast des Sternenkaisers geschafft, wo sie dem gottähnlichen Herrscher als Wandschmuck dienen.

Das Weltbild des Planeten gerät aus den Fugen, als ein Fremder von den Sternen erscheint. Er erzählt, dass der Kaiser gestürzt sei, und kann dieses auch mittels eines Fotos beweisen. Während die Bewohner des Planeten die Nachricht nicht glauben können, wendet sich die Handlung einem anderen Schauplatz zu: Dem Palast des Sternenkaisers.

Der Herrscher ist gestürzt, die Rebellen entdeckten eine vergessene Kolonie, in der Tausende von Planeten als einziges Produkt Haarteppiche produzieren. Im Palast des Kaisers befindet sich jedoch kein einziger Haarteppich. Nun versucht man den Verbleib der Haarteppiche herauszufinden.



© René Durant, Bergisch Gladbach

Mehr werde ich nicht verraten, um den zukünftigen Leser des Buches nicht den Spannung zu nehmen. Nur so viel gebe ich preis: Die Lösung ist mehr als genial.

Neben der Haupthandlung gibt es viele interessante Nebenhandlungen, die dem Leser, das Universum der Haarteppichknüpfer vorgestellt wird.

Hauptpersonen

Der Roman kommt ohne eine feste Hauptperson aus. Eschbach erzählt die Geschichten aus vielen Perspektiven. Dies führt dazu, dass man das Universum der Haarteppichknüpfer in vielen Facetten ergründen kann. Man ist nicht in dem Weltbild einer Hauptperson gefangen, sondern bekommt die Geschichte aus vielen Perspektiven mit.

Die Vielfalt der handelnden Personen führt auch zu interessanten Nebenhandlungen. Sei es die unglückliche Liebe des Sohnes eines Haarteppichknüpfers oder die Geschichte des Rebellenführers Jubad: Die Nebenhandlungen sind interessant zu lesen, man kann sich in die handelnden Personen hineinversetzen und versteht ihr Dilemma.

Bei den Haarteppichknüpfern handelt es sich um ein Buch, das man nicht aus der Hand legen will, man will einfach wissen was es mit den Haarteppichen auf sich hat, und wie die Ge-

schichten der vielen Hauptpersonen enden.

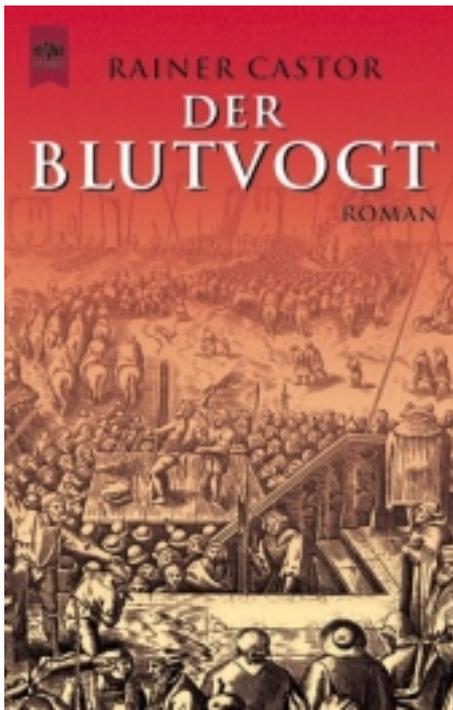
Auch wenn viele Personen handeln sind die Charaktere gut gezeichnet, man versteht welche Motivation hinter dem Handeln der Akteure steht. Keine einzige Figur wirkt klischeehaft.

Spannungsbogen

Das Buch ist eigentlich immer spannend. Andreas Eschbach lässt den Leser lange rätseln, bis er eine unglaublich banale aber zugleich einfach geniale Lösung präsentiert. Durch viele Nebenhandlungen zögert Eschbach die Lösung hinaus. Da die Nebenhandlungen, wie oben erwähnt, auch schön zu lesen ist, wird das Buch nie langweilig. Allen Lesern sei gesagt: Das Buch macht süchtig.

Fazit

Das Erstlingswerk Eschbachs ist in meinen Augen sein bestes Buch. Für jeden Eschbachfan ist das Buch ein absolutes Muss. Und auch jeder andere SF-Fan wird seine Freude an dem Buch haben, und nach der Lektüre starke Lust verspüren mehr von diesem Autor zu lesen. Also gilt meine Empfehlung: Sobald das Buch wieder verfügbar ist, rennt zum Laden und kauft euch ein Exemplar. Nehmt euch ein Wochenende frei und lest dieses Buch!



Rainer Castor Der Blutvogt

Zwischen den Ränken der Berliner Patrizier und dem Schwarzen Tod versucht ein Mann sein Glück zu finden.

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Der Autor

Rainer Castor wurde 1961 in Andernach geboren und wurde gelernter Baustoffprüfer, bevor er seine schriftstellerische Laufbahn begann. Seine erste Veröffentlichung war innerhalb der Perry Rhodan-Serie, für die er mittlerweile hauptberuflich tätig ist. Vorwiegend veröffentlichte er Science Fiction-Romane; „Der Blutvogt“ ist sein erster historischer Roman.

Der Inhalt

Um 1350 tobte die Pest in Deutschland, und der junge Martin Stockmann wird zum Scharfrichter, zum Blutvogt, der Doppelstadt Cölln-Berlin ernannt.

Die Patrizier der Stadt sind in zwei Lager gespalten: Während die einen für den amtierenden Markgrafen Woldemar einstehen, halten sich die anderen an den ehemaligen Markgrafen Ludwig, der nach Woldemars Tod eingesetzt wurde und nach mehreren Jahren wieder abtreten musste, da Woldemar wieder auftauchte und seinen Anspruch geltend machte. Noch musste geprüft werden, ob es der „echte“ Woldemar war, doch solange verfügte

er bereits wieder über sein Amt. So kommt es zu dauernden Zwistigkeiten in Berlin, und der neue Blutvogt gerät zwischen die Parteien. Er ist zuständig für Latrinen, Scharfgericht inklusive der „Peinlichen Befragung“ sowie für den Polizeidienst und die Prostitution.

Bei seinem Eintreffen in Berlin rettet er dem Lübecker Kaufmann Zirner das Leben und steht fortan in dessen Gunst, woraus sich endlich eine Freundschaft entwickelt. Nach Stockmanns Heirat mit der jungen Witwe des verstorbenen Scharfrichters gelingt es Zirner und anderen Gönnern unter den Berliner Ratsherren, den Blutvogt zum Bürger zu ernennen.

Zwar versprechen sich einige Patrizier viel von Stockmann, wollen ihn für ihre Ränke vor den Karren spannen, doch dieser ist zu klug und umtriebig; er bleibt sein eigener Herr. Immer weiter steigt er im Ansehen der Bürger, das Glück scheint vollkommen. Da erscheint ein Bruder der ansässigen Franziskaner und beginnt mit Stockmann eine freundschaftliche Beziehung, während der Martin Lesen und Schreiben lernt und weiter in der Kunst des Heilens geschult wird. Der Mönch Michael eröffnet ihm, dass er

eine Vision hatte, nach der Stockmann zu etwas Höherem bestimmt sei...

Inzwischen kommt es zu offenen Zwistigkeiten zwischen den politischen Parteien, und Martin zieht den Hass der Familie Kremer auf sich und seine Frau. Als es zu einem Anschlag auf den Markgrafen kommt, gelingt es Stockmann, Woldemars Frau von einer tödlichen Verwundung zu heilen. Und trotz seiner folgenden Ernennung zum Hospitalmeister, was ihn von seinem Posten als Scharfrichter befreit, versinkt Stockmann immer tiefer im Drogenkonsum und in zum Teil schrecklichen Visionen, die schließlich ihre Erfüllung finden, als die Pest halb Berlin entvölkert und im Zuge dessen sein ärgster Widersacher, Markus Kremer, zum vernichtenden Schlag ausholt. Stockmann findet Zuflucht in seinen Visionen und auf der Suche nach dem Heiligen Gral...

Kritik

Castors Stil spaltet die Leserschaft in zwei Lager: Seine ausschweifende Art, Hintergrundinformationen einzustreuen und Details über zersplitterte Dialoge, Monologe oder Gedanken seiner

Protagonisten darzustellen, findet Anklang oder führt zur Langeweile. Dabei sind seine Ideen durchaus fesselnd, nur könnte manchen Roman eine etwas straffere Gestaltung zu doppelter Spannung verhelfen.

So versucht er auch im „Blutvogt“, geschichtliche Zusammenhänge in unterbrechenden Gedanken unterzubringen. Darunter leidet vor allem im mittleren Teil der Erzählfluss und die Spannung, denn nach dem stetigen Aufstieg des Blutvogts im ersten Teil muss ein umso steilerer Fall erwartet werden, und der mittlere Teil zögert diesen Fall hinaus und quillt über von Daten und Hintergründen.

Die Einbindung eines mythischen Aspekts in die Handlung, eben den Heiligen Gral und die Tempelritter, macht aus dem Roman eine Mischung aus historischem und phantastischem Roman. So ist Bruder Michael ein ehemaliger Tempelritter, der die Zerschlagung seines Ordens als Jüngling miterlebte und in letzter Dienstleistung den Ring eines Templers aus dem Inneren Kreis sowie einige diesbezügliche Literatur in Sicherheit bringt. In dem Ring soll ein Stück des Grals eingefasst sein, und bei seinem Tod übergibt Michael den Ring an den Blutvogt, der sich seiner Aufgabe stellen soll.

Die Zeit nach Stockmanns tiefem Fall liest sich verwirrend und abgedreht; hier scheint der Protagonist in ständigem Drogenrausch gefangen zu sein auf der Suche nach seinem Widersacher, Markus Kremer. In seinen Visionen erlebt er Dinge, die nur einem kranken Geist einfallen können, aber dazwischen finden sich Bilder, die zur Wahrheit werden. Wo ist hier die Grenze zwischen Wahnsinn und Vision? Ist des Blutvogts letztes Opfer Teil einer wie auch immer gearteten „göttlichen Eingebung“ oder ist sein Geist verkommen zwischen Drogen und weltlichem Unglück?

Wo im ersten Teil die Spannung aus der Schilderung einer uns mittlerweile

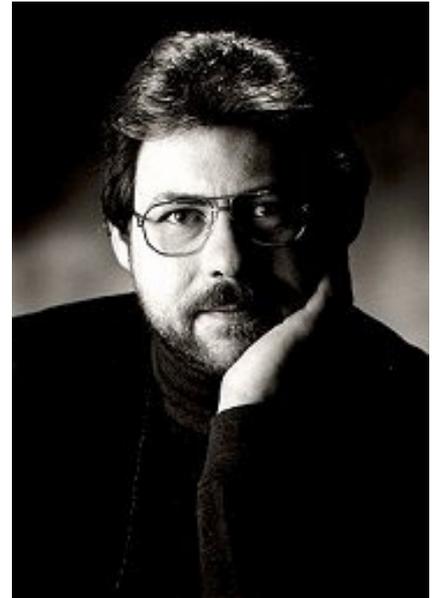
fremden Welt zwischen Hurerei, Völlerei und Gottesgläubigkeit gezogen wird, in der ein junger Mann seinen Weg entgegen aller Unbill findet, da kommt sie im letzten Teil aus der Schilderung eines verwirrten Geistes auf der Suche nach einem Mythos, der für einige Menschen vielleicht wahr geworden ist, und aus dem tragischen Schicksal, das unausweichbar auf den Blutvogt zukommt.

Dagegen bleibt der mittlere Teil, in dem Martin Stockmann scheinbar sein Ziel erreicht und sein Glück gefunden hat, etwas blass. Als Leser weiß man genau, dass dieser Zustand nicht anhalten kann, dass es zum Fall kommen muss. Doch kapitellang zieht sich dieser Abschnitt dahin mit der Schilderung geschichtlicher Zusammenhänge und Martins Schulung bei Bruder Michael bei gleichzeitiger Steigerung seines Drogenkonsums. Hier wird eindeutig, wie der Fall eingeleitet werden wird, doch muss man sich erst durch einige Seiten kämpfen, die zwar interessant in den recherchierten Daten sind, den Handlungsstrom aber abreisen lassen und die Geduld des Lesers stark strapazieren. Mit dem Eintritt der Pest fängt Castor die Spannung wieder ein und führt recht rasant zu einem unausweichlichen Ende.

Im Anhang findet sich eine ausführliche Beschreibung der Stadt Cölln-Berlin mit Skizze sowie eine ausführliche Erklärung der verwendeten altdeutschen Wörter.

Fazit

Trotz einiger Längen im Mittelteil ein durchaus spannendes, unterhaltsames Stück historischer Literatur, das vor allem im letzten Abschnitt mit mythischen Aspekten konfrontiert. Leider ahnt man schon lange, wie Martins Karriere zu Ende geht; im ersten Teil wundert man sich zeitweise über den Steilen Aufstieg und das erfüllte Glück des Protagonisten. Insgesamt ein guter Roman, den ich je-



dem Freund von mittelalterlicher Geschichte empfehlen möchte.

Rainer Castor

Der Blutvogt

Haffmanns Verlag 1997

Taschenbuchausgabe Heyne Verlag 2001

ISBN 3-453-14747-2

Preis: 8,95 Euro

636 Seiten

Nebular Band 4

Der Globusterfürst

von Thomas Rabenstein

Zusammenfassung

Toiber Arkroid, der SEA-Chef, befindet sich an Bord der Orbitalstation 5. Dort wird Sammy Atkins von dem Pläontologen Marco Applos zu seinem geistigen Kontakt mit dem Globusterfürsten befragt. Neue Informationen können dadurch aber vorerst nicht erhalten werden.

Vom STACHEL in der Antarktis gehen heftige Erschütterungen aus und über dem Bauwerk findet eine Aufladung der Atmosphäre statt. Von einer Forschungsstation in der Nähe wird ein einzelner Mann, Pilvi Leukonen, zur Erkundung des STACHELS losgeschickt. Etwa zwei Kilometer vor seinem Ziel fällt die Energieversorgung seines Eisgleiters aus und er muss zu Fuß weitergehen. Schliesslich erreicht er den STACHEL und gibt über Funk einen ersten Bericht durch. Kurz darauf wird er vom Seelenwanderer geistig übernommen und ins Innere des Turms gebracht.

Die Orbitalstation 5 wird plötzlich durch gravimetrische Schockwellen erfasst und aus der Bahn geworfen. Die Besatzung kann sich aber retten bevor die Station in die Erdatmosphäre eintaucht und zerbricht. Toiber Arkroid geht an Bord einer HAWK, in die auch die Trägheitsdämpfer des Schwakken verladen wurden. Sie fliegen zur BLUE MOON, dem ersten bewaffneten Raumer der Solaren Union. Ein Trägheitsdämpfer wird an Bord des Kampfschiffes installiert, die restlichen Geräte werden zum Forschungszentrum auf Luna gebracht. Toiber Arkroid übernimmt das Kommando über die



BLUE MOON und befiehlt den Angriff auf den STACHEL, der jedoch erfolglos bleibt.

In dem Bauwerk muss Pilvi Leukonen Anlagen bedienen, mit denen der Globusterfürst die Vernichtung der Orbitalstation 5 auslöst. Wenig später zerstört der Seelenwanderer noch zwei weitere Orbitalstationen und die Stadt Trondheim. Als der Globusterfürst Leukonen aus seinem Bann entlässt, gelingt diesem die Flucht aus dem STACHEL. Zuvor nimmt er noch eine Spange an sich, die er zwischen Knochenresten im Turm findet. Nachdem er mehrere Stunden durch die Eiswüste geirrt ist, wird er schliesslich von Suchmannschaften gefunden und gerettet.

Währenddessen gelingt es durch Tiefenhypnose die mentale Blockade von Sammy Atkins zu beseitigen. Er berichtet von einer Frau aus dem Stamm der Progonauten, die in der Vergangenheit den Globusterfürsten, der als Wächter auf

der Erde verblieben war, besiegt hatte.

In der fernen Vergangenheit führt Vasina, die humanoide Herrscherin des Hauses Atlantika, auf ihrer Heimatwelt einen verzweifelten Abwehrkampf gegen die Dunkle Bruderschaft. Neben Atlantika gibt es noch vier weitere Progonauten-Häuser: Nubia, Persia, Asia und India.

Die Übermacht der Angreifer von Atlantika ist zu erdrückend. Immer mehr Schiffe der Rexas, die auch Deportee genannt werden, landen auf dem Planeten und verschleppen die Bevölkerung. Vasina gibt die Anweisung, dass sich die Überlebenden, sofern sie sich nicht mit Raumschiffen retten können, in die unterirdischen Kavernen zurückziehen sollen. Die Anführerin der Progonauten selbst begibt sich an Bord ihres Flaggschiffs, der ATLANTIKA. Nach Gefechten mit den Invasoren muss sich die ATLANTIKA zurückziehen. Schliess-

lich sieht Vasina keinen anderen Ausweg als den Achmedorianischen Schlüssel zu benutzen. Das System wird dadurch von Antimaterie-Minen vollständig abgeriegelt. Vasina verfolgt mit ihrem Flaggschiff die Deportee zu einem Sonnensystem in einem abgelegenen Spiralarm der Galaxis. Die Deportierten werden auf den dritten Planeten des Systems abgesetzt, wie bereits Progonauten der anderen Häuser vor ihnen. Im Kampf mit Schiffen der Mentalfänger wird die ATLANTIKA schwer beschädigt und der Überlichtantrieb irreparabel zerstört. Schwer angeschlagen steuert das Schiff den Planeten an, den Vasina *Atlantis* benennt. Die an Bord befindlichen Flüchtlinge werden auf einer Insel abgesetzt. Bei einem Erkundungsflug über den Südpolarkontinent wird einer der Gardesoldaten Vasinas von einem Seelenwanderer übernommen. Bei dem folgenden Handgemenge wird das Beiboot schwer beschädigt, so dass es abstürzt. Vasina kann sich mit einigen Begleitern jedoch in letzter Sekunde retten.



Kritik

Mit *Der Globusterfürst* ist bereits der vierte Band der Fanserie *Nebular* von Thomas Rabenstein erschienen. In dem Roman, der den ersten Teil eines Doppelbandes bildet, wird auf zwei Handlungsebenen der Konflikt gegen den Globusterfürsten geschildert. Ein weiterer Erzählstrang behandelt in ferner Vergangenheit (ca. 1 Mio Jahre) den Abwehrkampf der Progonauten gegen die Dunkle Bruderschaft.

Aber zunächst zur "Gegenwart". In der Antarktis ist der STACHEL des Seelenwanderers aufgetaucht. Und was macht die Solare Union? Sie schickt einen einzelnen Mann auf Erkundung zu dem Turm! Na, das ist nun wirklich unrealistisch und eindeutig plot-driven. Denn nur so war es möglich, dass der Globusterfürst zunächst unbemerkt einen Menschen übernehmen konnte. Und natürlich entlässt der Seelenwanderer Pilvo Leukonen zwischenzeitlich aus seiner Gewalt, so dass dieser fliehen kann. Aber nicht ohne vorher über die

Knochenreste der Progonauten zu stolpern und die Jamal-Spange zu finden. Eine ganze Kette von unwahrscheinlichen Zufällen, die dem Antarktisforscher da zustossen ...

In der Vergangenheits-handlung wird erklärt, warum die verschiedenen Menschenrassen unterschiedliche genetische Strukturen aufweisen. Sie stammen von den fünf Häusern der Progonauten ab und wurden auf die Erde deportiert.

Der hoffungslose Abwehrkampf der Progonauten gegen die ach so böse Dunkle Bruder-

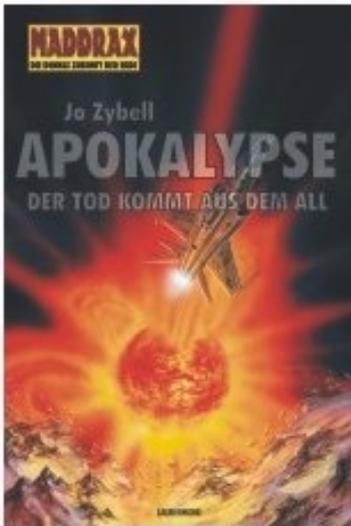


schaft wird zwar ausführlich geschildert, kann aber nicht wirklich fesseln. Denn die Handlung driftet für meinen Geschmack viel zu sehr in Richtung Fantasy ab. Ich will es an ein paar Beispielen festmachen: So herrscht die *Königin* der Progonauten in einem *Regenbogenpalast* und hat einen *Schildträger* (mit gezwungen griechisch klingenden Namen) sowie eine *königliche Leibgarde*, der sie den *letzten Eid* abnimmt. Auch wirkt die Sprache der Progonauten fast unerträglich gestelzt und antiquiert.

Nebular hat als realistisch extrapolierte SF-Serie angefangen und driftet jetzt eher in Richtung Space Opera mit starken Fantasy-Elementen. Ich hoffe mal, dass diese Tendenz nach dem nächsten Band wieder umgekehrt wird.

Dieser Roman war abgesehen von den angesprochenen Kritikpunkten durchaus lesenswert und hat noch ein **NICHT ÜBEL** verdient.

Homepage: www.scifi-world.de



Maddrax HC 1
Apokalypse
 von Jo Zybell

Maddrax ist vielleicht eine der interessantesten Serien, die im Augenblick erscheinen, und das liegt überwiegend an den Autoren, die neue Ideen auf eine erfrischende Art transportieren.

Mit *Apokalypse* liegt die Vorgeschichte als Roman in sehr guter Ausstattung vor.

Was passierte eigentlich auf der Welt vor dem 8. Februar 2012, der ja als der Tag in die Maddrax-Geschichte einging, an dem Christopher-Floyd auf dem Planeten einschlug?

Jo Zybell entführt uns in eine nahe Zukunft, die nicht einmal so unwahrscheinlich erscheint und erschafft faszinierende Charaktere, die das Interesse an diesem Roman von der ersten bis zur letzten Seite hoch halten.

Es treten nicht nur bekannte Figuren wie Commander Matthew Drax oder Smythe, der Astronom, in dem Roman auf, oder auch seine Fliegerstaffel, sondern auch Menschen, die vollkommen unbekannt in der Zukunft der Serie sind. Aus ihrer Sicht wird die herannahende

Katastrophe geschildert, Schlaglichtartig werden die letzten Momente der Menschheit beleuchtet.

Dabei dürfen natürlich einige bekannte Mythen nicht fehlen, zum Beispiel auch, dass ja nach dem Kalender der Maya das Jahr 2012 ein durchaus katastrophales für die Erde darstellen soll. Und auch der steirische Akzent des amtierenden amerikanischen Präsidenten regt zum Schmunzeln an.

Besonders gut gelingt es dem Autor, die Gleichgültigkeit zu vermitteln, mit der die Menschen am Anfang der Gefahr begegnen. Sie wird nicht wirklich ernst genommen. Ein Komet soll kommen? Wer kann das schon wirklich sagen. Uns betrifft das ja ohnehin nicht. Und genauso leben diese Menschen, besonders schön dargestellt am Moderator einer Talkshow namens Moontalk, die genauso gut aus unserer Zeit stammen könnte. Der Moderator könnte Stefan Raab sein, auch er nimmt die Welt nicht ernst und versucht, möglichst alles für seine Einschaltquoten auszuschlachten. Dafür eignet sich sowohl der Komet, als auch die Menschen, die sich mit dem Kometen auseinandersetzen müssen.

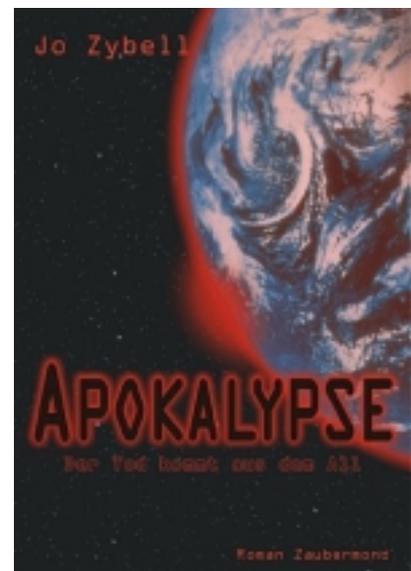
Was würdest Du tun, wenn Du erfahren würdest, dass die Welt bald untergeht? Auch dieser Frage stellen sich die Protagonisten. Herbert Fuchs überfällt zum Beispiel noch mal eine Bank und lebt von dem Geld bis der Komet eintrifft ziemlich sorgenfrei. Christopher, einer der Entdecker, heiratet eine Freundin, die er gerade kennenlernte, als sie den Kometen entdeckten. Sein Freund Floyd würde gerne noch einmal mit einer Frau schlafen, die nicht die seine ist. Das geht dann allerdings schief, die Schauspielerin, bei der er durchaus schon einmal Chancen hatte, entscheidet sich dazu, einer Sekte beizutreten

und will nichts mehr von ihm wissen. Am Tag als der Komet kommt, entscheidet sich Floyd für den Freitod mit Insulin.

Die Regisseurin des Moontalk entscheidet sich zum Selbstmord in der vorletzten Sendung.

Zwischen den Einwohnern der Ghettos New Yorks und den Stadtoberen entwickelt sich eine Auseinandersetzung, als die unterprivilegierten bemerken, dass sich die Stadtoberen einige Bunker schaffen wollen, um möglicherweise überleben zu können. In einem unbeschreiblichen Kampf wollen sie möglichst viele der freien Plätze erobern. Was einem Freund von Matthew Drax und seiner Familie beinahe das Leben kostet. Und auch Matthews Exfrau Liz Drax, die mit der Familie Burt Cassidys unterwegs ist, muss beinahe durch den großen Weltenvernichter sterben. Ihre Geschichte wird in Band 2 der Serie aber noch näher beleuchtet werden. Ihr großer Widersacher Washington Roots und seine Freunde jedenfalls sind so etwas, wie die Gewinner, denn sie können zwei der Bunker an sich bringen. Nur einer der drei Bunker wird in der Folge von den auserwählten Familien besiedelt.

Immer wieder tauchen schlaglichtartig Gesichter aus der Ano-



nymität der Masse auf, wird Menschen, vielleicht nur einen Wimpernschlag lang, ein Profil verliehen.

Als der Komet dann wirklich kommt, gilt es Abschied nehmen von den vertrauten Gestalten, die den Leser so viele Seiten lang begleitet haben. Bewegend schildert Zybell ihr Ende, bringt die Geschichten zu einem würdigen Abschluß. Er lässt aber auch einige Fäden offen, was Hoffnung auf die Fortsetzung macht.

Unter der furiosen Handlungsebene der letzten Monate vor Christopher-Floyd geht die zweite fast gänzlich unter, in der die Kindheit und Jugend der Barbarin Aruula geschildert wird. Wie ist sie überhaupt zu den Nomaden gekommen? Woher stammt sie ursprünglich, wie kam sie zu ihrer Körperbemalung, welches Schicksal steht eigentlich hinter der Kriegerin?

Auch diese Ebene weiß zu begeistern, verblasst aber etwas neben der Geschichte der letzten Tage der Menschheit.

Immerhin gibt sie einem die Gewissheit, dass es auch nach Christopher-Floyd irgendwie weitergeht.

Aber am Ende des Romans steht der Komet, der alles vernichtet. Zumindest fast alles, und nebenbei Matthew Drax und seine Kameraden in die Zukunft schleudert.

Fazit

Apokalypse ist ein wunderbares Abenteuer, dessen Ausgang sicher niemanden überraschen wird. Seine Spannung zieht der Roman aber nicht aus dem Ausgang, sondern aus der Geschichte selbst, aus den lebendigen und interessanten Charakteren, die der Autor erschafft. Der Roman ist faszinierend und bewegend zugleich und zeigt deutlich die Fähigkeit des Autors, auf-rührende und packende Geschich-

ten zu schreiben. Jo Zybell wurde bereits als Autor des Jahres von Phantastik.de und seinem Publikumspreis ausgezeichnet. Die Serie Maddrax erhielt dieselbe Auszeichnung bereits mehrfach. Maddrax verspricht auch in Buchform, ein Hochgenuss zu werden.

-rk-



Maddrax HC 2
Genesis
von Jo Zybell

Die Geschichte ist eingebettet in eine Rahmenhandlung, in deren Verlauf ein Historiker einen Nachfolger in die Geschichte seines Volkes einweist. Der Chronist erweist sich als ein Nachkomme von Watonga, dem Indianer, der ein guter Freund von Washington Roots war. Wer sich nicht erinnern kann – diese Personen sind in Hardcover 1 bereits aufgetreten.

Der Chronist erwartet seinen Nachfolger, der ebenfalls ein Mitglied der Familie ist, allerdings aus dem Zweig der Roots. Merlin ist einer der letzten aus dem großen Roots-Clan. Das liegt an der zurückgehenden Geburtenrate, mit

der sich die Menschen in dieser Zeit zunehmend befassen müssen.

Der Chronist ist offensichtlich in diesem Teil von Euree (dem ehemaligen Malmö), um ein Projekt, das Amoz Stonebreaker Roots initiierte, weiterzuführen. Das Projekt wird Viking Project genannt und im Verlaufe des Romans wird darüber noch mehr erzählt.

Zunächst erfahren wir lediglich, dass die Einwohner dieses Teils der Welt, die der Chronist Schlächter nennt, den Chronisten auch als Meister Brakizon bezeichnen und die Meerakanischen Mitglieder der Festung scheinen alle ähnliche nordisch klingende Namen zu besitzen. Der Kommandant der Festung, der ebenfalls ein Roots und ein Großonkel des neuen Chronisten ist, nennt sich zum Beispiel Meister Thorzon.

Zunächst aber muss eine Möglichkeit gefunden werden, Dylona zu versorgen. Sie ist eine ehemalige Sklavin, die der Chronist zugeteilt bekam. Mit Joseph Watonga verbindet sie eine Freundschaft, die darüber weit hinausgeht. Anscheinend ist Merlin von ihr aber durchaus angetan. Und so führt ihn Meister Brakizon zunächst einmal in die Geschichte der Watonga und Roots ein, die als Mitglieder des Wu-Tang Clans im postapokalyptischen New York eine wichtige Rolle spielten.

Bevor der Komet einschlug, tobte ein fürchterlicher Bürgerkrieg in den Straßen von New York, was in Hardcover 1 auch nachzulesen ist. Auf der einen Seite standen die Mitglieder der Regierung von New York, die sich unter verschiedenen öffentlichen Gebäuden Bunker anlegten und die Plätze nur an Mitglieder verteilten, die dem auch würdig waren. Roots fand aber heraus, dass diese Bunker existierten und zusammen mit Watonga zettelte er einen Bürgerkrieg an, in des-



sen Verlauf viele sinnlos sterben mussten. Letztendlich eroberten sie zwei Bunker, ein weiterer blieb für die Mitglieder der einstigen Regierung. Matt Drax hätte ebenfalls einen Platz in einem der Bunker erhalten sollen, bat aber seinen Freund Burt Cassidy, diesen seiner Exfrau Liz Drax zu geben, da er in Europa zu bleiben gedachte. Cassidy versprach dies, konnte aber sein Versprechen fast nicht mehr halten. Denn auch er gehörte zu den Menschen, die von den Aufständischen des Wu-Tang Clans aus ihrem Bunker verwiesen wurden. Bevor er in den Bunker unter der Columbia University gelangen konnte, kam aber der Komet. Und so schlug er sich zu seiner Familie durch, die Unterschlupf in einer Kirche gefunden hatten. Als der Komet kam, gerieten alle Menschen in der Kirche in Panik und als Cassidy mit seiner Frau, Liz und seinen beiden Kindern vor den Menschenmassen flüchten wollte, wurde er von Frau und Tochter getrennt, die er niemals wieder sah.

Cassidy zerbrach fast daran, heiratete aber später Liz Drax. Neben seinem Sohn Dennis, hatte er mit ihr zusammen eine Tochter, die in New York bald durchaus bekannt und für ihre Schönheit berühmt war.

Im Jahre 2039 tobte zwischen den beiden Gruppen immer noch ein erbarmungsloser Krieg, der aber inzwischen einen Status Quo erreicht hatte. In dieser Situation erkundeten Wyomie Watonga, benannt nach dem Heimatland ihres Vaters, Wyoming, zusammen mit Christie Roots, einem der Söhne von Washington Roots, die Straßen der Stadt um nach jagdbaren Tieren zu suchen. Sie wurden fündig. Eine Herde Moschusochsen versteckte sich auf dem East River und eine Horde von Ratten, die Wyomie Rätzen nannte, attackier-

ten sie. Beide registrierten sehr wohl, dass die Ratten immer größer wurden und langsam die Größe von Hunden erreichten. Und zwar von großen Hunden. Außerdem wurde ihr Handeln immer planvoller und so jagten sie aus der Horde von Ochsen immerhin sechs heraus. Die ihnen in einem gnadenlosen Kampf von den beiden Menschen abgenommen wurden. Sie konnten nicht warten, bis die Nachhut eintraf, also warfen sie sich gegen die Ratten, um für die Mitglieder im Bunker unter der Grand Central Station das Beste zu erreichen.

Wyomie wurde dabei verletzt. Und beide sahen sich plötzlich einer Jagdgruppe der sogenannten Columbunits gegenüber. Dennis Cassidy war der Anführer. Und er wollte die verhassten Gegner, die er als Mitglieder der Familien Roots und Watonga identifizierte, tot sehen. Was nur von den Frauen in der Gruppe verhindert werden konnte, die sich als Liz Drax und ihre Tochter entpuppten. Blut bringt noch mehr Blut, mahnten sie. Und Cassidy gab nach. Er jagte die beiden davon, die sich schnell versteckten.

Als die Jagdgruppe der Grancementation eintraf, waren die Fronten aber schnell geklärt. Die Mitglieder der Columbunits knieten vor Amoz, dem ältesten Sohn Washingtons, der sich als absolut skrupellos erwies. Er erschoss ohne zu zögern Dennis, noch bevor Christie und Wyomie wieder bei der Gruppe waren. Und als sie eintrafen, richtete er die Waffe gerade gegen die Tochter Cassidys. Christie hinderte ihn daran, aber Amoz wollte zumindest die Drax töten. Was Wyomie entschlossen verhinderte. Trotz des Rattenbisses, der ihr zu schaffen machte, stellte sie sich gegen Amoz, der daraufhin beide Frauen verschonte, aber alle

Jäger erschießen ließ. So glücklich alle in der Grancementation über das Fleisch waren, so wütend war Washington über die sinnlose Härte seines Sohnes. Da er nichts mehr ändern konnte, wies er ihn an, die beiden Frauen am nächsten Tag zurückzubringen, denn ihm war sehr wohl klar, dass diese Aktion nicht unerwidert bleiben würde. Und richtig, da Cassidy als Gouverneur von New York nach den Nachrichten über den toten Sohn und die entführten Frauen nicht mehr ansprechbar war, übernahmen die Falken die Macht. Obwohl Cassidy Roots für den Tod seiner Frau und seiner ersten Tochter verantwortlich machte, würde er wenigstens die eigene Familie nicht in Gefahr bringen. Seine Nachfolgerin kannte da wenig Gnade. Sie forderte Hilfe aus Washington an, wo der Präsident unter dem Pentagon und unter dem Capitol mit seiner Regierung in Sicherheit war. Der ließ Soldaten schicken, die mit dem Spuk ein Ende machen sollten. Unter Einsatz nuklearer Hilfsmittel.

Mittlerweile wurden die Columbunits wenigstens mit den Insassen des zweiten Wu-Tang Bunkers fertig, der im Central Park lag und in dem eine Frau das Sagen hatte, die allerdings längst unter dem Einfluss eines grünen Kristalls stand. Sie benutzten die Ratten, um die verwirrten Menschen endgültig zu töten. Mit einem "trojanischen Pferd"-Trick brachten sie Soldaten in den Bunker, töteten einige der Bunkerinsassen und ließen die Schleuse für die Ratten offen, die den Rest für sie erledigen. Einer der Bunker war damit gefallen.

Der zweite sollte von den Soldaten geräumt werden, aber bevor das passieren konnte, fuhr Cassidy mit einem Panzer los, um das Schlimmste für seine Familie zu verhindern und mit Roots zu verhandeln. Er traf auf Amoz, der



wieder falsch reagierte und Cassidy gefangen nehmen wollte. Das wenigstens misslang, und Liz Drax kam frei. Aber Naomi ließ Amoz nicht gehen, der sie gegen Cassidy austauschen will. In der folgenden Schießerei starb Naomi. In Cassidy zerbach etwas endgültig. Zusammen mit Liz jagten sie Amoz tagelang durch New York, um Rache zu nehmen, bis die Soldaten kommen. Amoz schaffte es im letzten Augenblick in den Bunker, in dem Wyomie im Sterben lag. Mit Hilfe von Indianermagie hoffte Washington aber doch, ihr Leben noch zu retten.

Aber er verlangte, dass die Stärksten den Bunker verlassen sollten und unter Christies Führung woanders anfangen sollten. Amoz und Wyomie kamen ebenfalls mit, aber vor allem viele Alte und Kranke blieben im Bunker, unter ihnen Washington selbst. Als die Regierungstruppen mit Cassidy und anderen aus dem Columbus University Bunker auftauchten, ließen sie sie widerstandslos mitsamt ihrer Atomwaffe in den Bunker. Sie kapitulierten ohne zu zögern, warteten, bis alle im Bunker waren und zündeten dann die Selbstzerstörung. Was den Krieg in New York zu einem blutigen Ende kommen liess.

Merlin ist beeindruckt und erfährt mehr über die Festung in Malmö. Außerdem will er mehr über die Vergangenheit erfahren, auch wenn er immer noch nicht so recht glauben kann, dass seine Vorfahren nicht zu den ursprünglich in Washington geretteten gehören. Wie sie in den Bunker kamen, erzählt der nächste Teil.

Wyomie überstand ihre Krankheit und während ihrer Wanderung über den zugefrorenen Atlantik und die Küste nach Washington bekam sie zwei Kinder von Christie, die aber beide starben. Als sie

schließlich Washington erreichen, sind von den über 300 aufgebrochenen nur noch 195 übrig und die versuchten, in den Bunker zu kommen. Gefangene Mitglieder jener Strafexpedition drei Jahre zuvor sollten helfen, aber sie wollten nicht so recht. Erst als sich die Menschen aus New York mit den Menschenfressern in den Straßen von Washington verbündeten und einen der Gefangenen opferten, um von ihnen akzeptiert zu werden, redete der Mann. Aber da war es zu spät. Der zweite Teil des Plans klappte besser, als Christie lieb sein konnte. Wyomie wurde gefangen und in den Bunker gebracht. Wo sie grausam misshandelt wurde, und das obwohl sie schwanger war. Aber davon wussten die Menschen im Bunker noch nichts. Der Secretary of Fighting, was einer Art Verteidigungsminister entsprach, erkannte ihren Zustand. Weil sie nicht kooperieren wollte, wurde Wyomie für drei Tage in absoluter Dunkelheit eingesperrt, dabei wurde ihr Urin untersucht und die Schwangerschaft festgestellt. Sie kämpfte weiterhin darum, den Präsidenten sehen zu dürfen. Über ein eingeschmuggeltes Mikrofon unter ihrem Ohr erfuhr auch Christie von dem Kind und als Wyomie plötzlich aufschrie und kurz danach der Kontakt abbrach, beschloß er den Angriff. Zusammen mit den Menschenfressern drangen sie in den Bunker ein. Wyomie wurde währenddessen das Ohrläppchen mit dem Mikrofon abgeschnitten, erneut wurde sie misshandelt. Aber sie durfte endlich den Präsidenten sehen, dem sie ihre Kapitulation anbot und dem sie auch die Stärke ihrer Begleiter anpries, damit diese eventuell ebenfalls in den Bunker durften. Aber der Präsident zeigte ihr Aufnahmen von Angriffen ihrer Freunde und lies sie ebenfalls an

ihren Gegenangriffen teilhaben, in denen viele aus der Gruppe in den Lagern sterben. Die Gruppe lief in eine Falle und wurde aufgerieben. Einzige Chance für Wyomie war ein direkter Angriff auf den Präsidenten. Sie setzte ihm das Messer an den Hals und machte klar, dass er sterben würde. Als Preis für sein Leben verlangte sie, dass ihre Freunde überleben durften. Die Soldaten ließen sich darauf ein. Sie hatten aber eine Bedingung, auf die sich Wyomie und auch Christie schweren Herzens einließen.

Die Bedingung war schrecklich für beide, denn sie verlangte, dass der Führer dieser Terroristengruppe auf jeden Fall hingerichtet werden mußte. Das bedeutete den Tod für Christie, der sich wenigstens noch von seiner Frau verabschieden durfte. Dann schoss er sich selbst eine Kugel in den Kopf.

Mit dem Verteidigungsminister Harrison Crow zusammen hatte Wyomie Jahre später weitere Kinder, neben dem Kind von Christie. Und auch Amoz zeugte noch ein Kind, aber er wurde als einziger niemals freigelassen. Er war nicht bereit, nachzugeben und blieb damit auf ewig ein Gegner. Der Rest der Gruppe aber durfte sich bereits wenige Monate später im Bunker unter Washington frei bewegen und bald vergaßen alle, dass die Roots und Watongas eigentlich von außerhalb kamen. So konnte es passieren, dass viele Jahre später, man schrieb fast schon das Jahr 2300, ein Roots Präsident werden konnte. Und dieser Präsident schickte seinen Enkel über den Atlantik, um einen Auftrag dort zu erfüllen.

Auslöser für diesen Auftrag, erklärt Watonga seinem Nachfolger, war die Ankunft von mehreren Barbaren aus Euree, die in Washington natürlich für Aufsehen sorgten. Man lernte ihre Sprache und



erfuhr von einer gewaltigen Burg in Euree. Außerdem erfuhr man, dass die Zivilisation in Europa praktisch nicht überlebt hat und die Menschen dort ein erheblich schwereres Leben hatten, als die Menschen in Meeraka. Diese Gelegenheit nutzten sie, um ein Projekt zu starten, das den Menschen in Euree helfen sollte. Aber nebenbei auch die Macht des amerikanischen Präsidenten nach Euree ausdehnen sollte.

Die Organisation nannte sich inzwischen Weltrat. Und dieser Welttrat schickte Panzer nach Europa, um dort eine Art Brückenkopf zu bilden. Nach Eroberung der Burg, konnten sie sich voll auf das Viking Projekt konzentrieren, das im Wesentlichen daraus bestand, Europa in seiner jetzigen Form so gut wie möglich kennen zu lernen und den Eingeborenen so etwas wie Zivilisation zu vermitteln. Dies tun sie, indem sie sich selbst zu Söhnen der Götter aus der nordischen Sagenwelt aufschwingen, an die die Menschen in diesem Teil der Welt glauben. Und das klappt auch ganz gut, denn Laserwaffen und gewaltige Hämmer überzeugten die Eingeborenen davon, dass sie es wirklich mit den Söhnen der Götter zu tun haben.

Zusätzlich sorgten sie durch barbarische Kämpfe und Hinrichtungen dafür, von den Eingeborenen die Stärksten herauszufinden und diese dann für genetische Experimente zu benutzen. Eine Watonga war ebenfalls bei der Expedition und sie wurde auch zur ersten Historikerin. Aber auch sie konnte nicht verhindern, dass die Expedition sich in einen Eroberungsfeldzug verwandelte. Opponierende Mitglieder der eigenen Truppe wurden gnadenlos getötet und der Rest auf „das Ziel“ eingeschworen. Und Überlebende in Bunkern erbarmungslos gejagt.

Jahre später, als Joseph Watonga, der Erzähler der Geschichte bereits in diesem Teil der Welt war und als Chronist arbeitete, erlebte er mit, wie ein Bunker unter Oslo ausgehoben wurde. Und er erinnert sich auch heute noch mit Schauern daran. Merlin will nichts von dem Gehörten glauben, aber er merkt schnell am eigenen Leib, dass Watonga nicht gelogen hat. Er wird auf eine Expedition mitgeschickt, bei der die Schlächter, wie die eingeborenen Klone genannt werden, „falsche Götter“ töten sollen. Diese kommen in einem Luftschiff und erweisen sich als Besatzungsmitglieder eines Bunkers in England, unter der Stadt Salysbury. Der Kommandant wird gefangen und mit Hilfe einer Telepathin verhört. Bevor er sterben kann, verrät er sogar die Lage des Bunkers. Und die Mitglieder von Roots Gruppe machen sich bereit, um den Bunker auszuheben. Es geht nicht darum, diesen Menschen zu helfen, denn fortgeschrittene Überlebende wie die in England wären da sicher nicht ungeeignet. Es geht nur darum, die Macht Meerakas auszudehnen. Das merkt Merlin nun sehr deutlich.

Und deshalb verhindert er auch die letzte Tat des alten Historikers nicht. Der alte Mann macht sich zu einer letzten Expedition auf den Weg, übergibt die Indianerstatur, die die Geschichte des Historikers begleitete, an Roots und auch die sonstigen Berichte, die er über die Vergangenheit dieser Familie hat. Und er schifft sich ein, um über das Meer nach Kopenhagen zu fahren. Er nimmt Dyloona mit und lässt sie frei. Er selbst macht sich auf den Weg auf das Meer. Und ward nie wieder gesehen.

Fazit

Der Roman erzählt die Geschichte vom Kometeneinschlag bis zur

Zeit der beginnenden Maddrax-Handlung, also in etwa zwischen 2012 und 2514. Dabei werden bestimmte Schlüsselzeiten herausgesucht und als Beispiel dient die Lebensgeschichte der Familien Roots und Watonga. Die Geschichte ist sehr gut erzählt und liest sich ausgesprochen spannend, hat über weite Strecken auch ein gewaltiges Tempo und kaum Längen. Jo Zybell leistet fast die gleiche gute Arbeit, die er schon im ersten Hardcover leistete, fast, denn die Geschichte in Band 1 ist fast noch ein wenig besser.

Trotzdem ist dieser Roman natürlich ein Lesevergnügen, das man sich nicht entgehen lassen sollte. Über das sonst übliche Niveau von Heftrromanen gehen beide Romane ohnehin weit hinaus, aber sie haben auch ein fast schon literarisches Niveau. Alles ist in diesen Geschichten enthalten, was einen mitfiebern lässt. Die unglaubliche Grausamkeit von Menschen in einer solchen Situation, die sich gegenseitig zerfleischen anstatt zusammenzuarbeiten, ist nahvollziehbar aufgebaut und erzählt. Zybell spielt seine Stärken in beiden Romanen aus. Er ist ein guter Erzähler, der den Leser mit seinen Figuren leben, lieben und leiden lässt. Er neigt zwar manchmal zu etwas sehr kurzen Sätzen, die für Heftrromane üblich sein mögen, aber in Buchform eigentlich nicht nötig sein sollten. Aber diese kurzen Sätze sind auch mit für das Tempo der Geschichte verantwortlich, insofern ist dieser kleine Schönheitsfehler absolut verzeihlich.

Am Ende fragt man sich bestürzt, wie wir wohl auf eine solche Situation reagieren würden. Hoffentlich müssen wir das nie herausfinden.

-rk-



FILM-ECKE



Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs

Es gibt Neuigkeiten zur Extended Edition des dritten Teils der Herr der Ringe Saga. Voraussichtlich soll die Extended Edition erst am 10. Dezember 2004 erscheinen, denn alle drei Extended Editionen sollen im Oktober / November noch einmal in die Kinos kommen. Der FSK hat die Extended Edition von Rückkehr des Königs bereits geprüft und auf 12 Jahre freigegeben. Die Länge des zusätzlichen Materials des Films wird sich zwischen 50 und 66 Minuten belaufen. Die Angaben sind noch nicht ganz einheitlich.

Zu den neuen Szenen gehören auf jeden Fall:

- Frodo und Sam am Scheideweg.
- Saurons Mund präsentiert Frodos Mithril-Kettenhemd.
- Gandalf begegnet dem Hexenkönig und das Schwert des Hexenkönigs geht in Flammen auf.
- Saruman schlägt Grima und schießt einen Feuerball auf Gan-

dalf und Co. am Fuße des Orthanc.

- Faramir und Denethor sprechen miteinander. Neue Boromir-Flashbacks.
- Faramir und Pippin freunden sich an. Pippin erfährt, dass er Faramirs Kinder-Rüstung trägt.
- Faramir und Eowyn begegnen sich in den Häusern der Heilung.
- Der weiße Baum.
- Bizarre Szenen auf den Pfaden der Toten. Tausende von Schädeln überrollen Aragorn, Legolas und Gimli.
- Die drei Jäger sehen die schwarzen Schiffe auf dem Anduin.
- Neue Szene mit dem König der Toten.
- Éowyn kämpft gegen Kartoffelgesicht Gothmog
- Die Mûmakil zertrampeln noch brutaler.
- Mehr Szenen mit den angreifenden Nazgûl.
- Sam und Frodo marschieren mit einer Gruppe Orks.
- Sam und Frodo am Schicksalsberg.
- Mehr Szenen in Cirith Ungol.
- Mehr Szenen von der Belagerung von Minas Tirith.
- Éomer findet Éowyn auf dem Pelennor.
- Die liegende Éowyn spricht mit Aragorn (wahrscheinlich in den Häusern der Heilung oder in Edoras).
- Der Treueschwur von Merry.
- Neue Szenen mit Éomer und Aragorn im Lager der Rohirrim.
- Gandalf und Pippin in Minas Tirith.
- Aragorn schaut in Minas Tirith in den Palantir und zeigt Sauron das Schwert Andúril.

Außerdem wird die Extended Edition über 20 Stunden Zusatzmaterial enthalten.

Quelle: Herr-Der-Ringe-Film.de

Die himmlische Joan: Ab September auf Pro7

Im vergangenen Herbst startete in den USA auf dem Sender CBS eine neue Fantasy-Serie mit dem Titel "Joan Of Arcadia". Wenige glaubten an einen großen Erfolg der Serie, da sie sich auf dem sehr schwierigen Freitag-Abend Sendeplatz behaupten musste. Doch Amber Tamblyn setzte sich als Joan Girardi durch und lockte durchschnittlich 11 Millionen (!!!) Zuschauer an. Im Herbst startet nun in den USA die 2. Staffel der Serie.

Rechtzeitig dazu startet bei uns im deutschen Fernsehen die 1. Staffel (23 Folgen) der Serie. Pro7 konnte sich die Rechte der Serie sichern, die im deutschen den Titel "Die himmlische Joan" trägt. Pro7 zeigt die Serie ab dem 02. Oktober immer samstags um 15 Uhr.

Die Hauptrolle spielt Amber Tamblyn als Joan Girardi. Ihr Vater wird dargestellt von Joe Mantegna und ihre Mutter von Mary Steenburgen. Ihren Bruder im Rollstuhl Kevin spielt der 24-jährige Jason Ritter. Den kleinen Bruder Luke spielt Michael Welch, der u.a auch schon in "Star Trek: Der Aufstand" als Artim zu sehen war.

Und so beschreibt die offizielle deutsche Seite (Joanofarcadia.de) den Inhalt der Serie:

Die 16-jährige Joan Girardi ist vor vier Monaten mit ihrer Familie nach Arcadia gezogen, wo sie bislang ein normales Leben geführt

hat. Doch eines Tages wird sie auf dem Weg zur Schule von einem Jungen angesprochen, der erstaunlich viel über sie und ihre Familie weiß. Er weiß Dinge, die außer ihr eigentlich keiner wissen könnte. Als sich dieser Fremde als Gott vorstellt, ist Joan zunächst erschrocken und hält ihn für einen Irren. Doch seine Allwissenheit überzeugt sie halbwegs und so folgt sie seinem Vorschlag, sich um den freien Posten im Sky Book Store zu bewerben. Am Ende des Tages hat ihre Tat zwei Zwecke erfüllt...

In den nächsten Folgen begegnet sie Gott immer mal wieder und jedes Mal sieht er anders aus - mal ist er ein kleines Mädchen, mal ein Navy-General, mal eine ältere Dame. Doch immer macht er ihr kleine Vorschläge, die sie nicht befolgen muss, aber wenn sie es tut, ist sie ihrem - oder besser: seinem - Ziel, ihre wahre Natur zu erfüllen, ein Stückchen näher...

Nebenbei wird Joans Vater Will Girardi, der neue Polizeichef von Arcadia, bei seinen Fällen begleitet, und die gesamte Girardi-Familie wird bei der Bewältigung nicht ganz alltäglicher Probleme gezeigt.

Mit im Bunde sind Joans Mutter Helen, die an Joans Schule als Sekretärin arbeitet, auf die auch Joans jüngerer Bruder Luke, ein Wissenschafts-Geek, geht, sowie ihr älterer Bruder Kevin, der durch die Folgen eines Autounfalls an einen Rollstuhl gebunden ist.

Quelle: Science Fiction Fantasy Flash

Star Wars Episode III - Die Rache der Sith

Der Titel vom letzten Star Wars - Prequel ist nun bekannt: *Revenge of the Sith!* Zu deutsch wahrscheinlich: *Die Rache der Sith*. Die Nachdreharbeiten zu Episode III haben nun begonnen. Im November wird der erste Teaser-Trailer in



die Kinos und ins Internet kommen. Doch bereits am 21. September, mit Erscheinen der DVD-Box der klassischen Star Wars Teile, wird auf der Bonus DVD jede Menge Material von Episode III - *Revenge of the Sith* zu sehen sein, auch von der "Geburt" von Darth Vader.

Wie Matthew Stover in seinem Online-Tagebuch mitteilte, ist das Manuskript für die Romanadaption von *Revenge of the Sith* inzwischen an seinen Lektor abgeschickt worden.

Natürlich kommt jetzt noch die Korrekturphase, aber ein weiterer kleiner Schritt Richtung Episode III ist trotzdem gemacht.

Der jüngste Beitrag zur offiziellen Photoreceptor-Bildserie bestätigt Teile bereits seit langem bekannter Spoilerberichte über das Ende von *Revenge of the Sith*:

Der Dunkle Lord der Sith hält einen Moment inne, um nachzudenken, während er aus dem Sichtfenster seines Sternzerstörers blickt. Das einfach gearbeitete Szenenbild von Episode V hatte nur eine einzige Sichtluke, die in das Oberdeck der Brücke eingebaut war. Diese Bildgestaltung

wurde für eine ähnliche Einstellung in Episode III fast identisch nachgebildet.

Die Berichte über das Filmende der dritten Episode, wo sich Vader, Tarkin und Palpatine auf der Brücke eines Sternzerstörers den Bau des Todessterns betrachten, haben damit ein weiteres Mal an Glaubwürdigkeit gewonnen.

Quelle: StarWars-Union.de

Superman

Neues gibt es über den geplanten Superman-Film zu berichten.

Nachdem der Regisseur McG, bekannt oder berüchtigt aus den "Drei Engel für Charlie"-Filmen, abgesprungen war, wurde nun Bryan Singer (*X-Men 1* und *X-Men 2*) angeheuert. Singer musste deshalb auch die Regie für *X-Men 3* abgeben.

Noch immer gibt es keinen Darsteller für die Titelfigur für den neuen "Superman"-Film! Langsam fängt Regisseur Bryan Singer aber an Druck auf das Studio auszuüben, da die Produktion des Films noch in diesem Jahr starten soll.

Singer selbst hat ja "Smallville"-Superman-Darsteller Tom Welling vorgeschlagen, doch damit sei das

Studio nicht zufrieden. Daher der neue Vorschlag: James Caviezel der Jesus in "Die Passion Christi" spielte.

Unterdessen gibt es Gerüchte über den weiteren Cast: Patrick Stewart soll angeblich Superman's leiblichen Vater, Jor'El spielen, während John Saxon (Sador, Falcon Crest) die Rolle des Jonathan Kent übernehmen soll. Nicht dabei sein wird Michael Rosenbaum. Seine Rolle des Lex Luthor in "Smallville" wird er im Film nicht spielen dürfen. Es gibt Gerüchte wonach Johnny Depp Lex Luthor spielen soll. Doch bis jetzt gibt es keine Bestätigung.

Quelle: Science Fiction Fantasy Flash und IGN.com

Star Trek Kurznews

- Auch in dieser Season wird Roxann Dawson wieder mindestens einmal die Regie bei einer Episode führen. Die Arbeiten an der ersten Episode beginnen am 14. September. Weitere Regiearbeiten sind vorgesehen.
- Brent Spiner verriet in einem Interview, das er bisher nur das Skript der ersten beiden, nicht aber der dritten und letzten Episode kenne, in der er in der 4. Staffel von "Enterprise" mitspielen wird. Er verriet auch, dass er die ersten beiden auf jeden Fall überleben werde und endlich mal nicht seine gelben Kontaktlinsen tragen müsse, wie bei seinen Rollen als Data.
- In der Folge "Home" werden wir die "Enterprise" im Trockendock der Erde sehen, wo die Schäden aus dem Xindi-Krieg repariert werden und das Schiff komplett überholt wird und der Captain außerdem einen neuen Stuhl bekommt.
- In der Folge "Borderland" werden wir eine Region zwischen den Klingonischen Imperium

und dem Orion Territorium kennenlernen, in der grüne Sklavemädchen vorkommen.

- Die Folge die bisher "CS-12" hieß, wurde nun in "C-12" umbenannt.

Quelle: Science Fiction Fantasy Flash und treknews.de

Flash Gordon Remake?

Der Comic-Stoff von Flash Gordon ist immer wieder beliebt für Verfilmungen. In den 30er Jahren wurde die gleichnamige Serie mit Buster Keaton in der Hauptrolle gedreht, in den 80ern gab es eine popige Neuverfilmung mit Stars wie Max von Sydow, Ornella Muti, Timothy Dalton und Topol. Nun soll knapp 20 Jahre später kein geringerer als Stephen Sommers (*Mumie*, *Van Helsing*, *Octalus*) für das Remake Regie führen. Sommers möchte am liebsten eine Auszeit nehmen, doch die Universal Studios wollen neben Flash Gordon wohl auch noch einen dritten Mumie-Film von ihm haben. Sommers bleibt ein beschäftigter Mann.

Quelle: IGN.com

Steven Spielbergs "Krieg der Welten"

Sehr teuer wird es für Spielbergs neuesten Film - dem Remake von H.G. Wells "Krieg der Welten". Dabei dürfte Hauptdarsteller Tom Cruise wohl noch recht preiswert sein. Spielberg will einen Film des Jahrzehnts drehen und steckt ordentlich viel Geld in die Special Effects. Die Musik wird, wie nicht anders bei Steven Spielberg zu erwarten, von John Williams sein.

Quelle: IGN.com

Star Trek auf DVD

Seit dem 31. August ist die erste Staffel der klassischen Star Trek-Serie (*Raumschiff Enterprise*) im Handel erhältlich. Die Box enthält 8 DVDs auf denen neben den Epi-



soden noch folgende Features enthalten sind:

- Vorschau-Trailer für alle Episoden
- Textkommentar für 'Spitze des Eisbergs', Textkommentar für 'Talos IV – Tabu', Teil 1 und 2, Textkommentar für 'Kodos, der Henker'
- Die Geburt einer zeitlosen Legende, Leben jenseits von Star Trek: William Shatner, Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist ... Staffel 1, Reflektionen über Spock
- Klatsch & Tratsch: Romanzen im 24. Jahrhundert, Trekker Connections Spiel, Foto-Log, Sci-Fi Visionäre
- STAR TREK: Deep Space Nine™ DVD Trailer, STAR TREK: The Next Generation™ DVD Trailer, STAR TREK: Voyager DVD Trailer

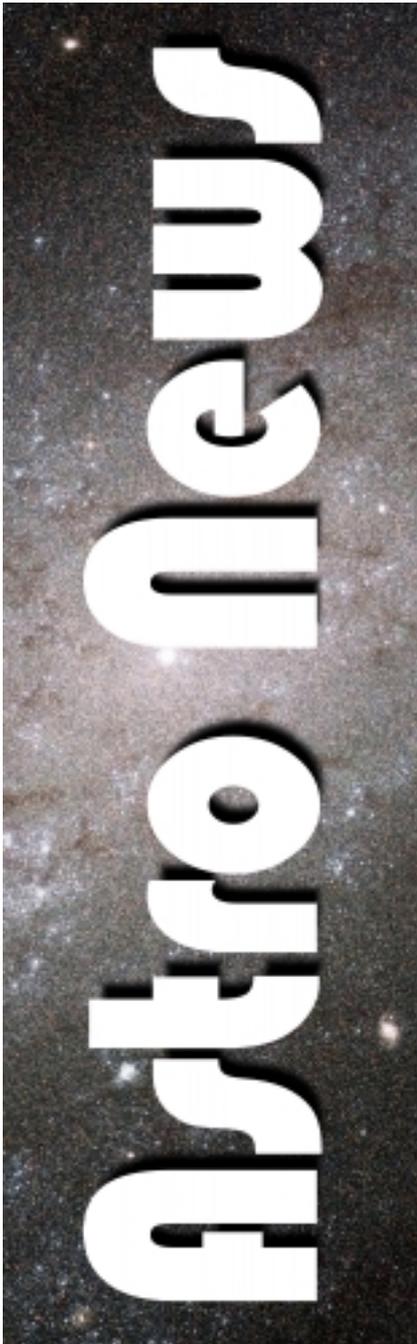
Allerdings ist es mehr als ärgerlich, dass die deutsche Tonspur nur in Mono enthalten ist.

Quelle: amazon.de

Ein Stern für Scotty

James Doohan, der *Scotty* aus der klassischen Star Trek-Serie, wurde eine besondere Ehre zu teil. Der 84-jährige Schauspieler erhielt am 31. August einen Stern auf dem Hollywood Walk of Fame.

Quelle: startrek.com



alles andere als einzigartig. Doch bislang gelang es nicht, eine zweite Erde aufzuspüren: Alle fernen Planeten ähnelten mehr dem Gasriesen Jupiter.

Man wird sehen wie sich das noch weiter entwickelt!?

Quelle: astronews.com

Erste Sterne entstanden schon kurz nach dem Urknall

Neue Messungen mit dem Very Large Telescope der Europäischen Südsternwarte in Chile haben es jetzt ermöglicht, das Alter unserer Milchstraße äußerst genau zu bestimmen: Unsere Heimatgalaxie ist danach 13,6 Milliarden Jahre alt. Ihre ersten Sterne müssen sich also schon sehr kurz nach dem Urknall gebildet haben.

Quelle: astronews.com

Erdähnliche Planeten um AU Microscopii?

Amerikanische Astronomen haben mit Hilfe des Keck-Teleskops auf Hawaii die bislang detailreichsten Aufnahmen einer Staubscheibe um einen jungen Stern gemacht. Darin glauben sie eindeutige Indizien für die Existenz von erdähnlichen Planeten gefunden zu haben. Der beobachtete Stern AU Microscopii ist nur 33 Lichtjahre von der Sonne entfernt. Da die Planeten selbst nicht zu sehen sind, können es sich nicht um Gasriesen handeln.

Quelle: astronews.com

Mysteriöser Ring um sterbenden Stern

Eine neue Aufnahme des NASA-Infrarot-Weltraumteleskops Spitzer zeigt bislang verhüllte Details eines planetarischen Nebels in 1.800 Lichtjahren Entfernung: Der sterbende Stern ist von einem mysteriösen Ring umgeben. Astronomen erhoffen sich neue Erkenntnisse über die Entstehung dieser oft



Falschfarbenaufnahme des Spitzer-Weltraumteleskops von NGC 246.

Foto: NASA/JPL-Caltech/CfA

farbenprächtigen Nebel. NGC 246 liegt in rund 1.800 Lichtjahren Entfernung im Sternbild Walfisch. Bei früheren Beobachtungen des Objektes im sichtbaren Bereich des Lichts war nur eine diffuse kugelförmige Wolke aus Gas und Staub um den Zentralstern zu erkennen.

Quelle: astronews.com

Supernova als Sternenkatapult

Einer internationalen Gruppe von Astronomen ist es erstmals gelungen den Geburtsort eines so genannten Mikroquasars zu bestimmen: LSI +61 303 wurde durch eine Supernova-Explosion vor 1,7 Millionen Jahren aus dem Sternhaufen IC 1805 herauskatapultiert. Sternhaufen und Mikroquasar sind rund 7.500 Lichtjahre von der Erde entfernt. Als Mikroquasar bezeichnen Astronomen enge Paare aus einem Neutronenstern oder Schwarzen Loch und einem normalen Stern.

Quelle: astronews.com

Blick auf einen Cousin unserer Milchstraße

Wie sieht eigentlich unsere Milchstraße aus? Um diese Frage zu beantworten, bleibt Astronomen nur die genaue Vermessung der einzelnen Bestandteile unserer Heimatgalaxie und der Blick ins

"Super-Erde" um mu Arae?

Europäische Astronomen haben den bislang masseärmsten Planeten aufgespürt, der einen anderen Stern umrundet: Die ferne Welt umkreist den Stern mu Arae und hat etwa die 14-fache Masse der Erde. Damit liegt der Planet im Grenzbereich zwischen Gasplaneten und erdähnlichen Welten.

Seit Entdeckung des ersten extrasolaren Planeten im Jahr 1995 haben Astronomen über 120 andere Welten um ferne Sonnen aufgespürt. Unser Sonnensystem ist also

All: Hier finden sich zahlreiche Galaxien, die unserer Milchstraße ähneln. Das Hubble Heritage Team hat jetzt ein eindrucksvolles Foto eines solchen Cousins der Milchstraße veröffentlicht.



Hubbles Blick auf NGC 3949 in rund 50 Millionen Lichtjahren Entfernung.
Foto: NASA, ESA und das Hubble Heritage Team

Das Spiralgalaxie, die in Richtung des Sternbilds Großer Wagen liegt, gehört zu einer losen Gruppe von einigen Dutzend Galaxien. Gut zu erkennen ist die bläuliche Scheibe aus jungen Sternen, die mit rosafarbenen Sternentstehungsgebieten durchsetzt ist. Im Zentrum der Galaxie findet sich der so genannte Bulge, der im wesentlichen aus älteren, rötlichen Sternen besteht.

Quelle: astronews.com

Kosmische Blase mit Überraschungen

Ein neues Bild des Weltraumteleskops Hubble zeigt eine kosmische Rarität: Eine Blase im All, genannt N44F, die vom einem heftigen Teilchensturm geformt wird, der von einem heißen Stern ausgeht. Sie hat eine Durchmesser von rund 35 LJ und ist eine von wenigen bekannten Blasen dieser Art.

Das Objekt entsteht durch einen mächtigen Teilchenstrom eines heißen Sterns, der einst von einer kalten, dunklen Wolke eingehüllt war.



Hubbles Blick auf N44F.
Foto: NASA, ESA, Y. Nazé und Y.-H. Chu

Auch unsere Sonne verliert durch den so genannten Sonnenwind regelmäßig Materie. Doch im Vergleich zum stellaren Wind, der von Zentralstern von N44F ausgeht, ist dieser nur ein laues Lüftchen: Der Stern im Inneren von N44F stößt pro Sekunde 100 Millionen Mal mehr Masse ins All aus als unsere Sonne und dies mit einer Geschwindigkeit von 1,5 Millionen Kilometern pro Stunde. Dieser Wind kollidiert mit der den Stern umgebenden Wolke aus Gas und drückt diese vom Stern weg. So entsteht die Blasenstruktur, die auf der Hubble-Aufnahme zu erkennen ist.

Quelle: astronews.com

Space Ship One - Nächster Start am 29. September

Kürzlich schrieb *SpaceShipOne* mit dem Piloten Mi Melvill an Bord Weltraumgeschichte: Erst-



Foto: Scaled Composites

mals erreichte ein privat finanziertes Fluggerät die offizielle Grenze zum Weltall. Nun will das Team um den Microsoft-Mitbegründer Paul G. Allen den nächsten Schritt wagen: den Kampf um den X-Prize.

SpaceShipOne soll schon in wenigen Wochen zweimal innerhalb von zwei Wochen ins All fliegen und so den mit 10 Millionen Dollar dotierten X-Preis gewinnen. Das gab der Entwickler des Raketenflugzeugs Burt Rutan auf einer Pressekonferenz bekannt.

Der nächste Start des Raumschiffs soll am 29. September erfolgen. Nach den Kriterien des X-Preis-Wettbewerbs muss der Flug innerhalb von zwei Wochen mit demselben, vollständig wieder verwendbaren Raumschiff wiederholt werden, also spätestens bis zum 13. Oktober.

Quelle: astronews.com

Mars Exploration Rover - Hoch über dem Gusev-Krater

Der NASA-Rover Spirit, der seit einigen Wochen dabei ist, die Columbia-Berge hinaufzuklettern, hat ein eindrucksvolles Panoramabild des Gusev-Kraters zur Erde gesandt. Außerdem analysierte der Robotergeologe Felsgestein und fand Hinweise darauf, dass der Krater eine feuchte Vergangenheit hatte.



Quelle: astronews.com

-lb-



Das geheime Tagebuch von
**Uwe
Anton**

-sf-

10 Uhr, Atlan-Besprechung in Rastatt



Isch sach' nur kobaltblaue Walze, Kosmokratenroboter und Varganen. Datt müsse mer auch wieder dabei haben!

... und Atlan gerät am Ende des Romans in eine auswegslose Situation aus der er sich am Anfang des nächsten Bandes mühelos befreien kann ...

Fängt er schon wieder so an ... Ich hatte doch mein erstes Atlan-Exposé schon nicht verstanden!

Endlich werden meine überragenden Qualitäten als Exposé-Autor anerkannt und ich darf mich auch weiter in der Atlan-Serie so richtig austoben. Und irgendwann klaue ich Roberts Palmtop und dann werde ich PR-Exposéautor anstelle des PR-Exposéautors!

16 Uhr, auf der Frankfurter Buchmesse



Wenn jetzt jemand eine dumme Frage zu 8er-Dübeln stellt, werde ich wieder echt pampig!

Mein karges Autorengelalt bei VPM muss ich immer noch mit dem Schreiben von Heimwerker-Ratgebern aufbessern. Natürlich lasse ich auch hier meine jahrelange Erfahrung als PR-Schriftsteller einfließen. So eine Aura-Zange ist beispielsweise auch bei der Reparatur eines verstopften Abflusses ungemein nützlich!

14 Uhr, im Monolog mit meinen Lesern



Wenn das hier noch lange dauert, bekomme ich den Krampf nie mehr aus meinen Gesichtsmuskeln!

... und dann kommen die Cappins aus M87 nach Omega-Centauri und ...

Die Meinung meiner Leser ist mir echt wichtig - vor allem natürlich, wenn sie mich loben. Aber, wenn sie mir besserwisserisch erklären wollen was ich gerade tue, werde ich echt pampig!

20 Uhr, endlich wieder zu Hause



Ganz ruhig! Es fehlt ja nur noch der Rüssel, dann sind wir fertig, Norman.

Wo bleibt der Tierschutz, wenn man ihn mal braucht?

Tiere faszinieren mich ungemein. Nicht nur bei mir zu Hause, sondern auch beim Schreiben. Neulich erst hatte ich eine geniale Idee für eine Rasse von hyperintelligenten Klonelefanten. Da kann Robert mit seinem Bären Rhodan einpacken!