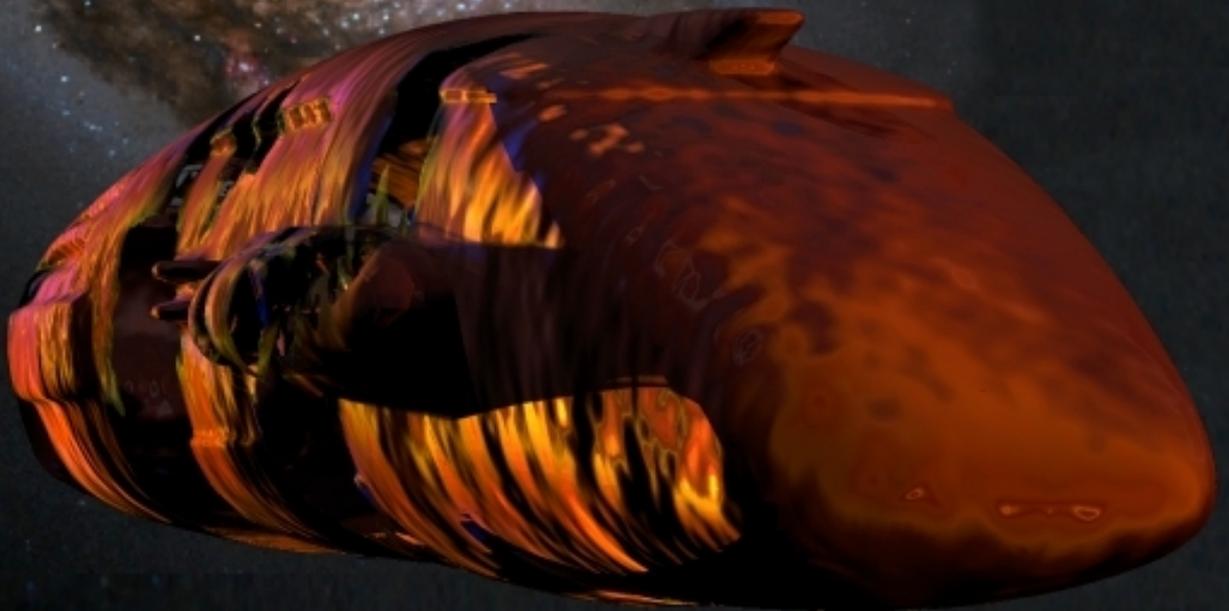




TERRACOM

das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs

Nr. 70 – Ausgabe 10/2004



- Impressum**TERRACOM**

Nr. 70 – Ausgabe 10/2004

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:

»Exo-Raumer« von Lothar Bauer

Textbeiträge:

Lothar Bauer, Stefan Friedrich, Nils Hirsland,
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 und 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>Nachruf / PR-Tag in München</i>	4
<i>News, Kalender</i>	5
<i>Inside PROC</i>	7
<i>Atlan Obsidian 10 - 11</i>	8
<i>Besuch aus der Vergangenheit</i>	16
<i>Dreizehn Fragen an Arndt Ellmer</i>	20
<i>Perry Rhodan 2240 - 2247</i>	22
<i>Dorgon</i>	38
<i>Bad Earth-Kommentar</i>	39
<i>Bad Earth 34 - 36</i>	40
<i>Erde 2000</i>	45
<i>Rezension »Saturn«</i>	48
<i>Film-Ecke</i>	50
<i>DVD-Ecke</i>	53
<i>Astro News</i>	55
<i>Story »Astaroth« - Teil 3</i>	57
<i>PROC Gallery</i>	2, 47

PROC Gallery

»Terrania City« von Heiko Popp





Liebe TERRACOM-Leser,

diesmal erscheint das TERRACOM, wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, urlaubsbedingt etwas später als gewohnt. Aber bereits im November wird das TERRACOM wieder pünktlich am ersten des Monats online sein. Frisch aus dem Urlaub zurück, musste ich feststellen, das sich in den drei Wochen einiges ereignet hatte - und nicht gerade positives. Beim ColoniaCon in diesem Jahr hatte ich Thomas Ziegler kennen gelernt und mich ausführlich mit ihm unterhalten. Damals war gerade sein Gastroman PR 2235 erschienen und wie sich im Gespräch ergab, standen die Chancen auf eine permanente Rückkehr in das Perry Rhodan-Autorenteam sehr gut. Daraus wird nun nichts mehr. Die Nachricht von seinem Tod hat mich wirklich erschüttert. Mehr zu Thomas Ziegler in einem Nachruf auf der nächsten Seite.

Die zweite Neuigkeit, die mich nach meinem Urlaub überrascht hat, war, dass Ralph Voltz keine Cover mehr für die Perry Rhodan-Serie zeichnen wird. Nach insgesamt acht Jahren war PR 2247 (»Attentat auf Hayok«) sein letztes Cover. Ich finde es sehr schade, dass es keine PR-Titelbilder von Ralph mehr geben wird. Mir persönlich haben viele seiner Cover sehr gut gefallen. Natürlich waren auch ab und zu Bilder dabei, die nicht so gelungen waren. Aber das ist bei Al Kelsner, Swen Papenbrock und Dirk Schulz auch der Fall. Jeder Zeichner hat seine Stärken und Schwächen und einen ganz eigenen Stil. Das machte die Perry Rhodan-Cover auch so abwechslungsreich. Daher habe ich es nicht ganz nachvollziehen können, dass sich die teilweise sehr harsche Kritik im Fandom fast ausschließlich auf Ralphs Bilder konzentrierte. Gerade seine letzten Coverstaffeln haben gezeigt, dass er den Einsatz von Photoshop immer mehr perfektionieren konnte und auch mit rein am Computer erstellten Bildern sehr schöne Effekte erzielen konnte.

Im Vorwort des letzten TERRACOM durfte ich nur ein paar vage Andeutungen machen. Inzwischen sind die Planungen für den *Perry Rhodan-Tag* in München schon so weit gediehen, dass ich mehr darüber verraten darf. Die Veranstaltung wird am 20. November im Literaturhaus (Salvatorplatz 1, 80333 München) stattfinden. Mehr dazu auf der nächsten Seite. Wem also die Wartezeit bis zum GarchingCon 6 (27. - 29. Mai 2005) zu lange ist, sollte unbedingt den Perry Rhodan-Tag in München besuchen.

Noch ein paar Worte zum Inhalt dieser Ausgabe. Wie bereits üblich findet ihr im TERRACOM 70 aktuelle News und die Rezensionen zur Atlan-, Perry Rhodan- und Bad Earth-Serie. Zur angekündigten Einstellung von Bad Earth hat Ralf König auch einen Kommentar verfasst. Nils Hirseland hat Arndt Ellmer interviewt und steuert neben seiner Kolumne »Inside PROC« auch wieder eine Film- und DVD-Ecke bei. Von Tobias Schäfer stammt eine Rezension zu dem Roman »Saturn« von Ben Bova.

Ich kann euch auch schon eine kleine Vorschau auf das nächste TERRACOM geben. Jetzt, da ich diese Zeilen schreibe, liegt auf meinem Schreibtisch bereits der Lesestoff für die nächsten Wochen bereit. Ganz aktuell ist neben Atlan Obsidian 12 »Die Obsidian-Kluft erwacht« das Taschenbuch Perry Rhodan – Lemuria 1 »Die Sternennarke« von Frank Borsch erschienen. Auch das neue Buch von Andreas Eschbach »Das Buch von der Zukunft« ist vor kurzem eingetroffen. Natürlich liegt in diesem Stapel auch das aktuelle Heft der Perry Rhodan-Erstaufgabe. Aber auch das kleine Jubiläum 2250 hat mich nicht dazu inspiriert, wieder mit dem Lesen anzufangen. Aber das ist eine andere Geschichte ...

Viel Spaß beim TERRACOM!

Ad astra!

Stefan Friedrich

P.S.: Natürlich bin ich auch an eurer Meinung zum TERRACOM interessiert. Bitte schreibt mir eure Mails an terracon@proc.org



Thomas Ziegler

18.12.1956 - 11.09.2004

Am Samstag, 11. September 2004 verstarb völlig überraschend Thomas Ziegler (bürgerlich Rainer Zubeil) an plötzlichem Herzstillstand. Der am 18. Dezember 1956 in Niedersachsen geborene Autor schrieb seit den 70er Jahren Science Fiction und Fantasy. Rainer Zubeil entschloss sich früh, seine berufliche Laufbahn als Beamter aufzugeben und freier Schriftsteller zu werden. Von 1983 bis 1985 gehörte Thomas Ziegler dem Autorenteam von Perry Rhodan an. Er veröffentlichte in dieser Zeit insgesamt 13 Heftromane und drei Taschenbücher. Zusammen mit Ernst Vlcek gestaltete er auch die Exposés der Serie. Berühmt-berüchtigt wurde der in Köln lebende Autor für seinen skurilen Humor und seine phantastischen Einfälle. Figuren wie der rasende Reporter Krohn Meysenhardt oder der Blue Si'it und sein Muurt-Wurm machten ihn bei den Perry Rhodan-Lesern rasch zu einem der beliebtesten Autoren.

Nach knapp 20 Jahren fand Thomas Ziegler vor kurzem wieder zurück zu Perry Rhodan. Nach einem ersten Gastroman (Nr. 2235 »Todesspiele«) schrieb er den fünften Band der Lemuria-Taschenbuchreihe (»Die letzten Tage Lemurias«) und auch ein zweites PR-Heft wird in wenigen Wochen erscheinen (Nr. 2256, »Bahnhof im Weltraum«). Weitere Romane für Perry Rhodan und Atlan waren bereits fest geplant. Doch dazu wird es nun nicht mehr kommen ...

Thomas Ziegler ist tot; er starb viel zu jung und was bleibt, ist eine Lücke, die nicht zu schließen ist. Wir werden ihn nicht vergessen.

-sf-



Der Perry Rhodan-Tag in München

am 20. November 2004 im Literaturhaus, Salvatorplatz 1, 80333 München

Am Freitag, 19. November 2004 ist einer Signierstunde geplant. Die Details dazu werden noch bekannt gegeben.

Das Programm (Stand 28.09.2004, kurzfristige Änderungen sind möglich):

Samstag, 20. November 2004

10:45 Uhr: Eröffnung der Veranstaltung	Klaus Bollhöfener
11:00 Uhr: PERRY RHODAN begrüßt STARGATE	Robert Vogel
11:45 Uhr: Hans Kneifel – mein Leben, meine Bücher	(Moderation: Achim Schnurrer)
12:15 Uhr: Mittagspause	
14:15 Uhr: PERRY RHODAN: LEMURIA – Die neue Taschenbuchreihe bei Heyne	Sascha Mamczak, Frank Borsch und Hanns Kneifel (Moderation: Rita Grünbein)
15:00 Uhr: PERRY RHODAN und Astronomie	Hans-Georg Schmidt, Martin Birkmaier und Karl Thurner (Moderation: Alexander Seibold)
15:45 Uhr: GarchingCon 6 (27.-29.05.2005) in Garching	Michael Rauter
16:00 Uhr: Die BASIS – Das PERRY RHODAN-Rollenspiel	Alexander Huiskes / Elsa Franke
16:30 Uhr: Arndt Drechsler: Der neue ATLAN-Illustrator	(Moderation: Olaf Funke)
17:00 Uhr: Wie alles begann – mit dem SKS durch die PR-Geschichte	Helmut Anger
17:30 Uhr: PERRY RHODAN zum Hören	Achim Schnurrer
18:15 Uhr: Signierstunde mit den anwesenden Ehrengästen	

ca. 18:30 Uhr: Ende der Veranstaltung / anschließendes gemütliches Beisammensein

Kalender

Termine im Oktober

01. Okt. PR 2250 »Zeuge der Zeit« von Robert Feldhoff
 06. Okt. 1995: Johnny Bruck gestorben
 08. Okt. PR 2251 »Das Land unter dem Teich« von Frank Böhmert
 Atlan Obsidian 12 »Die Obsidian-Kluft erwacht« von Uwe Anton
 09. Okt. BuchmesseCon in Dreieich bei Frankfurt am Main
 15. Okt. PR 2252 »Welt der Ursuppe« von Arndt Ellmer
 16. Okt. Autogrammstunde am PR-Stammtisch Köln (ab 18 Uhr im »Refugium«)
 17. Okt. 1967: Claudia Kern geboren
 20. Okt. Signierstunde mit Rainer Castor in der Bahnhofsbuchhandlung Ludwig, Köln
 22. Okt. PR 2253 »Kybb-Jäger« von Frank Borsch
 Atlan 13 »Kytharas Erbe« von Uwe Anton
 27. Okt. 1947: Wilfried A. Hary geboren
 1960: Swen Papenbrock geboren
 29. Okt. PR 2254 »Der ewige Gärtner« von Horst Hoffmann

Weitere Neuerscheinungen im Okt.:

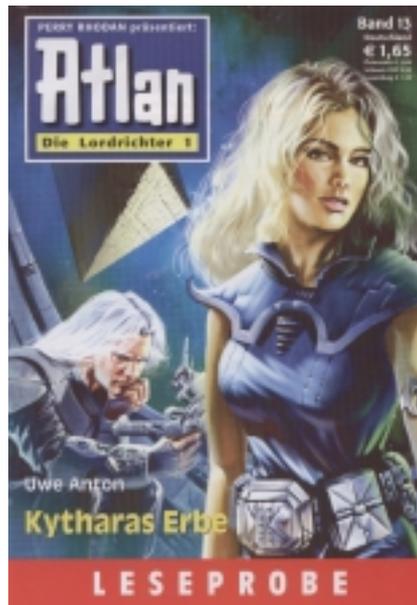
- Atlan HC Nr. 25 »Attache der Maahks«
- Silberband 87 »Das Spiel des Laren«
- Lemuria 1 »Die Sternennarche«
- AFS 3 »DAAHLIQUA«

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

Atlan - Die Lordrichter

Auf der Perry Rhodan-Homepage wurden die Titel der ersten vier Atlan-Lordrichter-Romane bekannt gegeben:

- Band 13 - Die Lordrichter 1:
 »Kytharas Erbe« von Uwe Anton
- Band 14 - Die Lordrichter 2:
 »Gefangen im Psi-Sturm« von Michael Marcus Thurner
- Band 15 - Die Lordrichter 3: »Die fünf herrlichen Städte« von Michael Marcus Thurner



Band 16 - Die Lordrichter 4:

»Murloths Berg« von Bernhard Kempen

Die Titelbilder der ersten Staffel (Band 13-16) werden von Dirk Schulz gestaltet.

Darüberhinaus gibt es ein paar Teaser zum Inhalt des Minizyklus:

- Welches Geheimnis enthält der seltsame Emissionsnebel, in dem es den Arkoniden Atlan und die Varganin Kythara verschlägt?
- Wer sind die geheimnisvollen Lordrichter von Garb, die an einem großen Plan arbeiten?
- Was verbirgt sich hinter dem Schwert der Ordnung, mit dem unbekannte Mächte ihre Ziele verwirklichen wollen?

PR-Abonnenten erhielten zudem mit PR-Band 2249 eine sieben-seitige Leseprobe des ersten Lordrichter-Bandes von Uwe Anton.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Silberband 87 und Atlan 25

Rechtzeitig zur Frankfurter Buchmesse sind bei VPM zwei neue Hardcover erschienen:

- Silberband 87 »Das Spiel des Laren«
- Atlan 25 »Attache der Maahks«

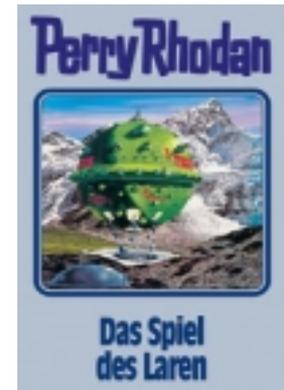
Zum kleinen Jubiläum wurde der Atlan-Buchreihe ein Facelifting

verpasst: Das Layout der Cover ist nun moderner. Die Gestaltung der Buchrücken wird allerdings nicht verändert, so dass die Bücher im Schrank immer noch einheitlich aussehen.

Die weiteren angekündigten Hardcover:

SB 88 »Der Zeitlose« (Nov. 04)

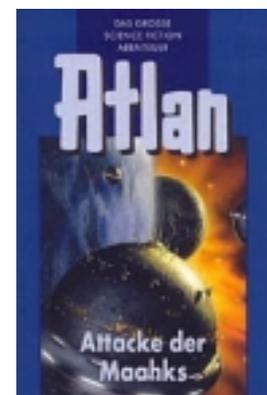
SB 89 »Sie suchten Menschen« (März 05)



SB 90 »Gegner im Dunkel« (Mai 05)

SB 91 »Die Terra-Patrouille« (Sept. 05)

SB 92 »Das Modul« (Nov. 2005)



Atlan 26 »Im Mikrokosmos« (April 05)

Atlan 27 »Kristalle des Todes« (Okt. 05)

Quelle: www.perry-rhodan.net

Autogrammstunde in Köln

Der Perry Rhodan-Stammtisch Köln veranstaltet am 16. Oktober eine Autogrammstunde mit Claudia Kern, Stephanie Seidel, Christian Constantin, Bernd Frenz, Ronald Hahn, Achim Mehnert, Jo Zybelle und Michael Breuer. Special

Gast: Frank Grenda (SF-Coverzeichner).

Die Veranstaltung findet ab 18 Uhr im „Refugium“ Herthastr./Vorgebirgsstr, Köln-Zollstock statt.

Quelle: www.demondestroyer.de

phantastisch! 16

Inzwischen ist die 16. Ausgabe des SF&Fantasy-Magazins »phantastisch!« erschienen.



Ab dieser Ausgabe wird Andreas Eschbach in seiner eigenen Kolumne regelmäßig einen kleinen Blick in seine Schreibwerkstatt gestatten wird.

In der aktuellen "phantastisch!"-Ausgabe kommen aber noch jede Menge weiterer interessanter Menschen zu Wort, so zum Beispiel Michael McCollum, der über seine Antares-Romanreihe und kommende Projekte erzählt, Thomas R.P. Mielke, Ralf Isau, Monika Felten, und viele andere mehr.

Quelle: www.phantastisch.net

Ralph Voltz zeichnet nicht mehr für Perry Rhodan

Nach acht Jahren endete im Sommer 2004 die aktive Mitarbeit von Ralph Voltz für die Perry Rhodan-Serie. Als Begründung gibt Klaus N. Frick an, dass die Kommunikation über den Atlantik hinweg teil-

weise problematisch war.

Ralph Voltz hat insgesamt 133 Cover für die PR-Heftromanserie gestaltet. Sein erstes Titelbild war für Band 1810 (»Der Weg nach Camelot«), sein letztes Titelbild für den Heftroman Nummer 2247 (»Attentat auf Hayok«). Darüber hinaus stammen einige Taschenbuch-Titelbilder von ihm.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Perry Rhodan-Rollenspiel



Vor kurzem ist das Perry Rhodan-Rollenspiel erschienen. Geschrieben wurden das Grundregelbuch von Alexander A. Huiskes und Jürgen E. Franke. Das Quellenbuch »Die BASIS« stammt von Rainer Nagel.



Quelle: www.perry-rhodan.net

Comic aus dem Perry Rhodan-Extra I online

Auf der PR-Homepage ist seit kurzem der achtseitige Comic von Dirk Schulz online verfügbar.

Na ja, wem's gefällt ... Mir sagt der Comic absolut nicht zu.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Die Figuren zur Perry Rhodan-Serie

Ab Dezember 2004 erscheinen Perry Rhodan-Figuren exklusiv im HJB-Verlag. Die Masterfiguren entwickelt zur Zeit Swen Papenbrock. Es erscheinen zwei Figuren gleichzeitig: Perry Rhodan und ein Blue.



Die Figuren werden in China aus Metall gefertigt und auch dort handbemalt. Jede Figur wird in einer einmaligen und limitierten Auflage von 1.000 Exemplaren hergestellt und einzeln in einer Bliesterpackung erhältlich sein.

Quelle: www.hjb.shop.de

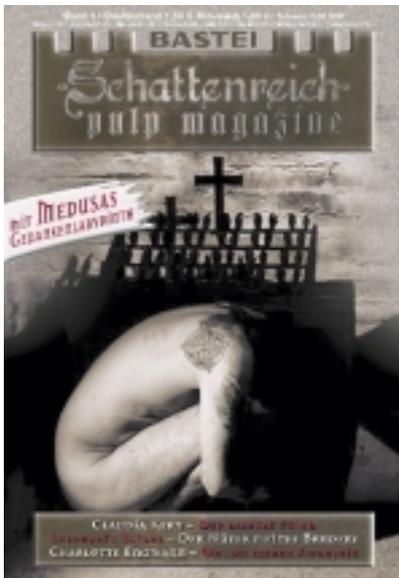
Bad Earth wird eingestellt

Mit Band 45 wird der Bastei-Verlag die SF-Serie einstellen. Das letzte Heft wird bereits eine Woche früher als geplant am 28.12.04 erscheinen. Mehr dazu im Kommentar von Ralf König in diesem Terracom.

Neue Bastei-Reihe

Am 12. Oktober 2004 startet der Bastei Verlag die neue Reihe "Schattenreich". Die Reihe wird 14tägig erscheinen zum Preis von 1,50 EUR je Heft. Jedes Heft wird drei Stories enthalten, zwei abgeschlossene plus eine Fortsetzungsstory. In Band 1 werden Stories von Claudia Kern ("Maddrax", "Professor Zamorra"), Stephanie Seidel ("Maddrax") und Charlotte Engmann zu finden sein.

Als Extra wird es u.a. bis Band 6 eine einseitige Comicserie geben.



Quelle: romantruhe.de

Neue Ren Dhark-Homepage

Seit Anfang September schmückt sich die offizielle Ren-Dhark-Homepage mit einem neuen Gewand, und auch der Inhalt wurde aktualisiert. Altbewährtes wie die teils amüsanten, teils nachdenklich stimmenden "Protokolle" Hajo F. Breuers zur Ren-Dhark-Serie und zum realen Weltgeschehen bleiben Bestandteil der Webseite.

Verantwortlich für die Veränderungen an der Homepage und für deren künftige gemeinsame Betreuung sind Harald Junker als Gestalter und Uwe Helmut Grave als Redakteur.

Quelle: www.ren-dhark.de



Inside PROC

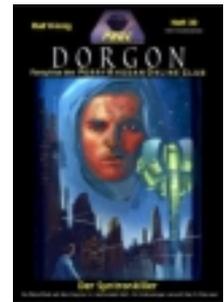
Ein trauriger Monat liegt hinter uns. Der Tod von Rainer Zubeil alias Thomas Ziegler überschattet alle Ereignisse im September. Rainer Zubeil, geboren am 18. Dezember 1956 starb am 11. September an plötzlichem Herzstill-

stand. Auf der Perry Rhodan-Homepage kann man einen einfühlsamen Nachruf auf ihn lesen.

Ich selbst hatte die Freude Thomas Ziegler noch im Juni auf dem ColoniaCon kennen zu lernen. Er zeigte sich als ein sehr sympathischer, lebenslustiger und zugänglicher Mensch. Wir hatten ihn bereits in Köln zum GarchingCon 2005 eingeladen, Thomas hatte zugesagt. Und nun ist er plötzlich nicht mehr da. Im Namen des Perry Rhodan Online Club e.V möchte ich allen Angehörigen und Freunden mein Beileid aussprechen. Wir werden ihn alle als Mensch und Autoren vermissen.

Ralph Voltz wird nicht mehr für die Perry Rhodan Serie zeichnen! Der Sohn des legendären Autoren Willi Voltz beendet seine achtjährige Zusammenarbeit mit dem Perry Rhodan Team.

Als Grund für den Rücktritt des sympathischen Zeichners, der seit Jahren im US Bundesstaat North-Carolina wohnt, gibt Klaus N. Frick Kommunikationschwierigkeiten aufgrund der Entfernung an. Ich finde es schade, dass Ralph, obwohl seine Bilder oftmals umstritten waren, nicht mehr beim Team mit dabei ist. Gerade durch seine freundliche Art auf den Cons war er in meinen



Augen ein Sympathieträger der Serie. Ralph Voltz hatte übrigens auch mal etwas für DORGON gemacht: Das Titelbild zu Heft 30 "Der Syntronkiller" stammte von ihm. Ich wünsche Ralph alles Gute und viel Erfolg für ihn, seine Frau und seine Tochter. Ich hoffe, wir werden hin und wieder etwas von ihm "sehen".

Vor wenigen Tagen flatterte das PERRY RHODAN Extra Heft Nr. 1 in meinen Briefkasten. Diese Sonderausgabe wird anlässlich von Band 2250 von Robert Feldhoff angeboten. Mit dabei war auch eine Gratis-CD mit dem Hörspiel "Ich, Rhodans Mörder", nach dem Roman von William Voltz. Weitere Besonderheiten sind ein achtseitiges Comic, ein Perry Rhodan Aufkleber und natürlich der Roman. Das Comic ist gewöhnungsbedürftig. Handlung und Zeichnung (abgesehen von Icho Tolot) haben mich persönlich nicht überzeugt, aber sicherlich wird es auch Fans davon geben.

Vom PROC gibt es in diesem Monat nichts zu berichten. Mal schau, was wir im Oktober auf die Beine stellen.

Viel Spaß beim TERRACOM!

Nils Hirsland

1. Vorsitzender des PROC e.V



Atlant Obsidian Band 10
Im Land der Silbersäulen
 von Ralf Schuder

Zusammenfassung:

Atlant flüchtet zusammen mit Tamiljon vor der Braunen Pest und hat auch noch die Königin der Vecorat an ihrer Seite, sowie die Seherin Anee. Gemeinsam entkommen sie der Braunen Pest im letzten Augenblick und erreichen durch das Obsidiantor Vinara I, wo sich nicht nur Sardaengar normalerweise aufhalten soll, sondern ebenso auch der *Canyon der Visionen* in der Taneran-Schlucht.

Bevor Atlant dort aber ankommt, erfahren wir erst, wie sich die Situation mit Lethem und Li da Zoltral weiterentwickelt. Die *Imaginäre* im Körper einer Arkonidin ist von dem Angriff Sardaengars offensichtlich schwer verletzt worden. Und so lässt Lethem sie von den Ovalrobotern zurück in die fliegende Stadt bringen, wo sie ärztlich versorgt werden soll. Dazu werden von der Stadt auch Medo-Roboter eingesetzt, aber auch der Anzug arbeitet ja nur auf der Plattform und so beginnt auch gleich der Heilungsprozess bei Li. Ondaix will dem insektenhaften Wesen, zu dem

der Cyno geworden ist, nur mit einer Axt bewaffnet folgen. Er erreicht es aber nicht. Dafür greifen die Bewohner dieses Teils von Vinara II an und attackieren Lethem und seine Freunde schwer. Ondaix wehrt sich heftig und auch Dismedeer erweist sich als wertvoller Kampfgenosse. Aber es sind einfach zu viele Gegner. Und als es ihnen auch noch gelingt, eine brennbare Flüssigkeit auf Dismedeer zu werfen und diese zu entzünden, ist der Kampf so gut wie entschieden. Der Fonshoord wirft sich in das Wasser des nahe gelegenen Hafens. Er ist etwas verstört. Aber dank des Eingreifens der Roboter von der Plattform, können die Freunde gerettet werden. Viele der Angreifer sterben. Ondaix und Zanargun werden in dem Kampf verletzt und ebenfalls auf die Plattform gebracht, um dort versorgt zu werden.

Dafür hat Kythara nun den Vorschlag, auf eine nahe gelegene Insel zu reisen, um in den Selonad-Tempel einzudringen. Zanargun und Ondaix müssen allerdings verletzt zurückbleiben. Der Fonshoord wird sie schwimmend dorthin bringen.

Anee und die Vecorat erweisen sich als hartnäckige Begleiter für Atlant. Sie sind fest davon überzeugt, dass sie den Einflüsterungen der Träume widerstehen können. Und auch Atlant ist sich sicher, dass er dank seines Monoschirms keine Beeinflussung zu befürchten hat. Tamiljon ist immer noch mit seinen Kristallen beschäftigt, die seinen Kopf inzwischen fast überwuchert haben.

Als sie in die Schlucht vordringen, kommt es aber doch sehr schnell zu merkwürdigen Träumen, die nicht nur seine Begleiter, sondern Atlant selbst auch betreffen. Sie erweisen sich als nicht ganz

ungefährlich, denn sie verleiten zum Beispiel dazu, Wasser zu trinken, das im einen Augenblick kristallklar aus einem Brunnen sprudelt, im nächsten Augenblick aber zu einer stinkenden und hochgradig giftigen Brühe wird. Auf diese Weise verliert Atlant nicht nur Anee, sondern auch die Vecoratkönigin fällt einem dieser Träume zum Opfer. Tamiljon ist ebenfalls nicht sehr resistent, und es ist als erstes Atlant, der sich aus dem Bann der Träume befreien kann. Und feststellt, dass niemand wirklich gestorben ist, sondern dass das ebenfalls Teil des jeweiligen Traums gewesen ist.

Währenddessen reisen Lethem und Kythara zusammen mit Scaul Rellum Falk auf dem Rücken des Fonshoord über das Meer zu der Insel, auf der sich der Tempel befinden soll. Auf der Reise werden sie angegriffen, obwohl Lethem lange unter Wasser ist, können sie dem Wesen, das ihn gefangen hat, heil entkommen. Die Insel Eian liegt unmittelbar vor ihnen. Kythara liefert eine Begründung, warum sich vermutlich niemand von der Bevölkerung in der Nähe des Tempels und der sich darin befindenden Obsidiankugel aufhält. Trotzdem müssen sie mit Wachen rechnen und Lethem und Scaul sind insofern wertvolle Begleiter, um in den Tempel zu gelangen. Kythara will die Kugel zerstören, indem sie ein Ritual durchführt. Lethem bezichtigt sie aber der Lüge, als ihm klar wird, dass es das Fest, von dem Kythara sprach, gar nicht gab. Die Bewohner müssen also aus anderen Gründen verschwunden sein. Kythara reagiert auf die Beschuldigungen verunsichert, aber sie dringen gemeinsam in den Tempel ein, wo sie bereits erwartet werden. Die Priesterin Nitimar Ninallarun und Kythara scheinen sich zu kennen



Bewertungssystem (analog zur PRP)

KOSMISCH
SEHR GUT
GUT
NICHT ÜBEL
LAU
MIES
NUR FÜR SAMMLER

und sie scheinen sich nicht zu mögen. Zu dem angesprochenen Ritual kommt es jedenfalls gar nicht erst. Die Kugel schlägt mit einem Faden aus dunkler Energie nach der Pristerin und tötet sie. Danach verschwindet sie in einem tief-schwarzen Schacht und beginnt, alles um sie herum mit ins Nichts zu zerren. Alles scheint zu verschwinden, als sie vor der entarteten Obsidiankugel flüchten. In letzter Minute, können sie der Kugel entkommen.

Atlan findet inzwischen die Ursache für all die Visionen. Er kommt zu einem Bauwerk, an dessen Tür sich ein goldener Türklopfer befindet. Und darin befindet sich niemand anders als Cisoph Tonk, der bereits zu Anfang verstorbene Waffenleitsyntroniker der TOSOMA. Schnell stellt sich heraus, dass er ein Spiegelwesen ist und er berichtet Atlan von seinen Erinnerungen, als er ertrank. So erfährt der Arkonide näheres über die Expedition, die ihn suchen soll und auch davon, dass es Verluste gegeben hat. Cisoph und Anee, die hinter Atlan das Bauwerk ebenfalls erreichte, scheinen sich zu kennen und sind sofort sehr vertraut miteinander. Cisoph ist aber nicht nur ein Spiegelwesen, er ist sogar ein Biophorenwesen, hat mit den Biophoren aus dem Backup-System Kontakt gehabt.

Atlan erinnert sich an seine Vision, als er in der vergessenen Syntronik von einer Pflanze träumte.

Diese übergroße, tulpenartige Pflanze mit roten Blüten, erschien ihm nun wieder und führte ihn auch erst an diesen Ort. Offensichtlich hat sie ihn gerufen. Sie erweist sich als telepathisch begabtes Lebewesen. Und stellt sich und ihre Artgenossen als *Xybhan-K'hir* vor, die aus einem Sonnensystem stammen, das Atlan kennt. Und er weiß sogar, was mit den Wesen von dieser Welt geschehen ist. Aber er bemüht sich, nicht daran zu denken, dass es dieses Volk gar nicht mehr gibt. Offensichtlich versuchen die *Xybhan-K'hir*, den *Ewigen Litrak* zu beeinflussen und ihn so daran zu hindern, dass er weiteren Schaden anrichten kann. Die Halbschläfer, wie sich die *Xybhan-K'hir* auch nennen, wollen einen Weg aus der Obsidian-Kluft finden. Sie rufen deshalb oft nach Wesen von außerhalb, in der Hoffnung, dass es irgendjemandem gelingt, sie wieder nach draußen zu bringen, so dass sie zu ihrem Volk zurückkehren können. Außerdem erzählen sie Atlan von den Kristallen, die es hier überall gibt, und die Litrak benötigt, um zu voller Stärke zurückzufinden. Sie verhelfen Atlan dazu, sich an *Sardaengar* zu erinnern, der ihn tatsächlich schon in der Vergangenheit der Erde kennengelernt hat. Nicht nur auf der Venus als Arkonide, sondern in der weiteren Folge auch sehr oft auf der Erde traf er auf ihn. *Sardaengar* erweist sich als der echte *Cagliostro*, dem Atlan in seiner Zeit auf Terra bereits begegnete. Außerdem erzählen sie ihm von der Rolle, die die Obsidian Kluft spielt, als Backup-System, und von der Beschaffenheit des Kristallmondes, der aus Psi-Materie besteht. Mehr können sie ihm aber auch nicht sagen. Im Kristallmond befindet sich das Bewusstsein des echten Litrak und die Gottesanbeterin, die Atlan kennen lernte, ist offensichtlich nur

ein schwacher Abklatsch des echten Litrak. Das Wesen versucht nun, die Kristalle zu integrieren und auf den Mond zurückzugelangen, um wieder zu alter Stärke zurückzufinden. Außerdem erzählen ihm die Halbschläfer, dass Litraks Bewusstsein sich etwas verwirrt hat, so lange es auf den Originalkörper wartete. Nun wird auch erklärt, warum Litrak so verbittert auf die Kosmokraten reagierte. Offensichtlich haben sie ihn einmal im Stich gelassen und nur deshalb kam er überhaupt in diese Situation. Immerhin konnte er noch die Obsidian-Kluft formen. Sie sollte gegen Übergriffe von außerhalb schützen, war also eine Art Schutzschild. Sinn des ganzen, war einen Tresor zu schaffen und die Freisetzung von On- und Noon-Quanten zu verhindern. Da sie allerdings etwas löchrig wurde, ist sie kein vollkommener Schutz mehr. Die Halbschläfer geben Atlan noch den Auftrag, Litrak aufzuhalten, da sie selbst ihn nicht mehr lange beeinflussen können. Sie verlieren die Macht über ihn und Atlan und *Tamiljon* verabschieden sich schnell von der *Vecorat-Königin* und *Anee*, um sich dem Gegner zu stellen.

Inzwischen wird *Sardaengar* vom Kristallmond integriert und bekommt so eine Menge mehr von dem mit, was in der Kluft vor sich geht. Unter anderem sieht er auch die vergessene Positronik. Die gerade dabei ist, sich in den Kristallmond zu bohren. Was sich auch nicht mehr verhindern lässt. Es kommt zur Kollision...

Tamiljon leitete Atlan durch die Kristalle, was ihm seine Affinität zu ihnen ermöglichte, die von den Kristallen kommt, die ihn überwucherten. Sie können allerdings nichts mehr tun, bevor Litrak er-



scheint. Er ist merklich kleiner geworden. Trotzdem ist er immer noch gefährlich und Atlan und Tamiljon lassen sich auf einen tödlichen Zweikampf mit ihm ein.

Und auch Lethem und seine Begleiter geraten wieder in Gefahr. Alles scheint sich aufzulösen, von einem Nichts angezogen zu werden, einschließlich der Gefährten Lethems und er selbst. Sie schaffen es gerade noch, auf die Plattform zu flüchten, aber letztendlich hilft ihnen auch das nicht. Als einer der letzten verschwindet er in dem merkwürdigen schwarzen Nichts und hört auf zu existieren.

-rk-

Rezension von Ralf König

Wieder ein Cliffhanger, der am Anfang erst aufgelöst werden muß. Wenigstens scheint diesmal alles gepasst zu haben, auch wenn ich anfangs an einen Fehler glaubte, als die Vecorat-Königin auf eigenen Beinen rannte. Aber anscheinend war da doch alles korrekt, denn die Königin kam wenige Absätze vorher zu sich und so ist es nicht verwunderlich, dass sie lieber selber läuft ;-). Trotzdem reicht es langsam mit den Cliffhangern, hoffentlich wird damit in dem neuen *Lordrichter-Zyklus* sparsamer umgegangen.

Schade auch das plötzliche Mistrauen gegenüber Kythara, obwohl es andererseits auch irgendwo zu erwarten war. Kythara ist eine geheimnisvolle Figur und noch nicht wirklich zu durchschauen. Hoffentlich erhält sie noch Gelegenheit, ihre wahre Motivation zu erklären.

Kythara, Lethem und seine Gruppe sollen nun also tot sein? Zumindest nicht mehr existent, was ja nicht unbedingt das gleiche sein muss. Hoffen wir, dass wir ihnen noch einmal begegnen. Der Zyklus

hat nur noch zwei Romane und damit ist das Ende nur allzu nahe, insofern kann jeder Cliffhanger natürlich auch der letzte für die betreffende Person sein. Was in vielen Fällen doch inzwischen schade wäre.

Ebenfalls noch zu klären ist, wie es denn sein kann, dass ein gewisser Sardaengar sich auf der Erde aufhielt, obwohl er doch schon seit langer Zeit als angeblicher Tamrat in der Obsidian-Kluft festsitzt. Ein Fehler? Wir werden sehen.

Bedauerlich ist die Rolle, die Li zu spielen scheint. Anfangs tauchte sie nur sehr sporadisch auf. Nun ist sie zwar in der Handlung angekommen, aber doch auch nicht so richtig, denn in praktisch jedem Band liegt sie nutzlos herum und lässt ihren widerrechtlich übernommenen Körper reparieren. Die Helfer der Kosmokraten sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren ;-). Eine etwas aktivere Rolle, würde ihr jedenfalls nicht schaden. Andererseits ist sie ja ohnehin nicht die richtige Li. Sie aus der Handlung zu lassen, wäre vielleicht besser gewesen. In den letzten zwei Romanen wird sie so viel auch nicht mehr retten können. Obwohl ihr sicher noch ein großer Auftritt bevorsteht, trotz ihres Verschwindens in dem schwarzen Nichts.

Fazit: Es wäre zu begrüßen gewesen, wenn ein Roman so kurz vor dem Schluss etwas mehr Aufklärung geboten hätte. Insgesamt war es doch etwas dünn, zumal viele der Informationen, die Atlan am Ende bekommen hat, dem Leser bereits bekannt waren. Viel Neues hat die Geschichte somit nicht geboten und auch die Wendungen kamen nicht allzu überraschend. Im Gegenteil, war die Geschichte ziemlich geradlinig und schnörkellos erzählt, was nicht unbedingt schlecht ist. Aber insge-

samt, zu diesem Zeitpunkt im Zyklus, auch nicht wirklich befriedigen kann. So richtig spannend wird es eigentlich selten, obwohl Ralf Schuder durchaus lesenswert erzählt. Ein **GUT** hat sich der Roman aber trotzdem verdient.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Swen Papenbrock hat ein „normales“ Bild abgeliefert, das mich nicht vom Sessel gerissen hat, aber noch meilenweit über den Schwachpunkten bzgl. Titelbildgestaltung in der (PR-)Serie steht.

Roman: Bewertungen beruhen zum Großteil auf subjektiven Blickwinkeln. Die Story des Bandes ist wirklich spannend und interessant, natürlich, kommt doch der Zyklus in die Endphase. Zum Beispiel ein weiterer Griff in die Vergangenheit: Halbschläfer in der Obsidian-Kluft, auf Vinara? Das würde Gucky aber freuen. Und sie verfügen über so viel Macht, dass sie Litrak einige Zeit parapsychisch bannen können, ihn sogar einiger Kräfte berauben, so dass Atlan es schließlich nur noch mit einer geschrumpften Version zu tun bekommt.

Auf Lethems Ebene sterben die Geschöpfe schon wieder massenhaft, und auch Lethem und seine Gefährten scheinen in dem absoluten Nichts verschwunden zu sein. Wobei Li da Zoltral sich ja ungerührt diesem Nichts anvertraute.

Atlan und seine Mentalstabilisierung: Ständig wird er beeinflusst, auch von im Endeffekt relativ leicht abwehrbaren Ausstrahlungen. Wo sind die guten Zeiten hin, als „Mentalstabilisierung“ einen medizinischen Eingriff beschrieb, nach dem der Betreffende geistig aufgrund seiner veränderten Physis gar nicht mehr attackiert werden konnte? Atlans auf Willenskraft basierender Monoschirm ist ei-



gentlich schon längst überholt...

Noch eine Kritik: Atlas nähert sich den Juwelen, die ihm Lebenskraft aussaugen und seinen Zellaktivator beinahe überlasten. Doch als er vor ihnen steht, will er sich erstmal ausruhen und den Aktivator arbeiten lassen? Was soll das denn? Je länger er diesem Einfluss ausgesetzt ist, desto besser wird der Aktivator damit fertig? Tschuldigung, ich bin allergisch gegen so was.

Fazit: Insgesamt ist Ralf Schuder eine mangelhafte Umsetzung eines interessanten Stoffes gelungen, für die er noch allemal ein LAU verdient – nur erhältlich wegen der Güte des Stoffes!

Rezension von Stefan Friedrich

Mit dem zehnten Band des Obsidian-Zyklus darf nun auch Ralf Schuder einen Roman zur Atlas-Reihe beisteuern. Da der Zyklus langsam auf das Ende und somit auch den Höhepunkt zustrebt, tut sich einiges in diesem Band.

Atlas und seine drei Begleiter gelangen nach der Flucht vor dem Shainshar in den Canyon der Visionen. Xyban K'hir, zu dem Atlas während seines Transfers in die Obsidian-Kluft bereits geistigen Kontakt hatte, ruft den Arkoniden in seinen Tempel. Dort begegnet er Cisoph Tonk, der nach seinem Tod als Biophoren-Wesen wiedergeboren wurde. Xyban K'hir stellt sich als ein Kollektiv von Halbschläfern, telepathisch begabten Pflanzen, heraus, die durch Kontakt mit Biophoren unsterblich wurden. Aufgrund von Wechselwirkung mit den Juwelen im Canyon erzeugen sie unbeabsichtigt die Visionen, die Atlas und seine Begleiter heimgesucht hatten. Neben einigen neuen Informationen, die der Arkonide erhält, verhelfen ihm die Halbschläfer auch zur Erkenntnis, dass es sich bei Sardaengar um den

Cyno Cagliostro handelt, dem Atlas auf der Erde im Jahr 1756 begegnet war.

Hmm, schön und gut, jetzt hat Atlas erfahren woher Sardaengar ihn kennt. Aber mir ist immer noch nicht klar, wie der Cyno gleichzeitig auf der Erde und in der Obsidian-Kluft sein konnte.

Ebenfalls im Dunkeln bleibt, warum Atlas auf einmal weiß, dass es sich bei Litrak um eine minderwertige Reinkarnation des Originalwesens handelt. Der Leser, der aus den anderen Handlungsebenen über mehr Informationen als Atlas verfügt, könnte sich zwar so etwas zwar zusammenreimen. Aber der Arkonide dürfte in diesem Fall wohl eher einen Wissenstransfer aus den morphogenetischen Feldern des Exposés erhalten haben... ;-) Ich vermute mal, dass der ursprüngliche Litrak ein Mächtiger war, so wie Kemoauc und seine sechs Brüder oder Aachthor. Vielleicht war das Obsidian-System mit seinem Biophoren-Reservoir im Kristallmond sogar als Backupsystem für die Mission Aachthors vorgesehen um das Arresum mit Leben zu erfüllen?

Angesichts der Mortalitätsrate Atlans bisheriger Begleiter ist es zweifelsohne eine gute Idee von Anee und Drizt-Rilice im Tempel von Xyban K'hir zurückzubleiben. Ausser Tamiljon hat niemand recht lange an der Seite des Arkoniden überlebt. Und auch für den Telekineten sollte man angesichts des heftigen Kampfes mit Litrak am Ende des Romans nicht sehr optimistisch sein...

A propos. So wie es aussieht haben auch Li da Zoltral, Lethem da Vokoban, Ondaix und Zanargun das Zeitliche gesegnet. Ob dem aber wirklich so ist, wird man sehen.

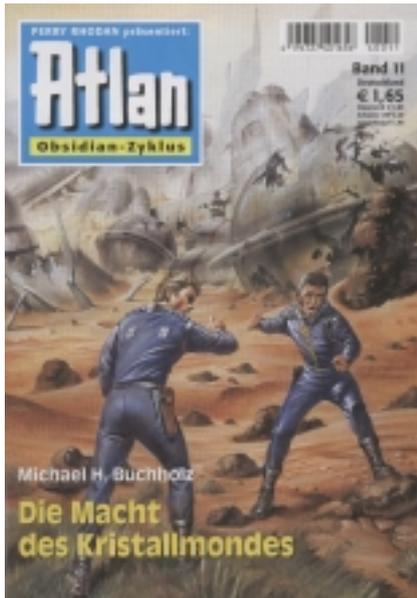
Zu Beginn konnten Kythara und ihre Begleiter noch Li da Zoltral

aus dem Lichtfeld Sardaengars retten. An Bord der Technostadt „durften“ sie dann in Holodarstellungen mit ansehen, wie die Katastrophe über die Vinara-Planeten hereinbricht und unzählige Wesen sterben. Und plötzlich kommt Kythara scheinbar völlig unmotiviert auf die Idee, dass sie unbedingt und schleunigst die Selonad-Kugel auf der Insel Eian zerstören müssen. Ihre Begleiter kommen gar nicht auf die Idee dies zu hinterfragen. Nach einem seitenschindenden Zwischenspiel um Lethem und einen riesigen Seestern (das „Monster der Woche“), gelangen sie auf die Insel und plötzlich, aus heiterem Himmel, kommt Lethem die Eingebung, dass nicht alles, was ihnen Kythara erzählt hat, der Wahrheit entspricht. Das Ritual zur Vernichtung der Obsidian-Kugel misslingt dann auch prompt und dunkle Energie wird freigesetzt, die alles zu verschlingen droht. Kythara und ihre Begleiter gelangen zwar zunächst noch unbehelligt zur Technostadt zurück, doch durch den Einfluss der dunklen Energie kann die Plattform nicht mehr transistieren. Daher will Li da Zoltral die Technostadt durch den Torfelsen von Giascon steuern. Kurz vorher gerät die Plattform jedoch in Schräglage und Ondaix und Zanargun stürzen in die Schwärze und auch Lethem da Vokoban wird von der Finsternis erfasst. Li da Zoltral springt sogar freiwillig in die Schwärze. Da bleibt mir nur Ralf Schuder selbst zu zitieren: *„Nein, das darf nicht sein. [...] Sie sind tot! Tot – nach allem, was sie durchgestanden haben.“*

Fazit: Ralf Schuder hat einen durchaus routiniert geschriebenen Roman vorgelegt. Allerdings weist der Band doch einige Längen auf, so beispielsweise der Kampf gegen die Chebparner oder den See-



stern, die reine Seitenschinderei sind. Viel schwerer wiegt aber, dass die handelnden Personen immer wieder nicht nachvollziehbar und unlogisch handeln, was doch sehr sauer aufstößt. Insgesamt einer der schwächeren Romane des Obsidian-Zyklus. LAU.



Atlas Obsidian Band 11
Die Macht des Kristallmondes
 von Michael H. Buchholz

Zusammenfassung:

Der Roman ist in zwei Handlungsebenen unterteilt. Auf der einen, versuchen die Bewohner von Viingh, der Insel der Verdammten, wieder zu ihren Schiffen zurück zu kommen. An vorderster Front die Besatzung der TOSOMA, die schnell feststellt, dass die Technik plötzlich wieder funktioniert. Großes Hinterfragen findet nicht statt. Schnell wird reagiert, die Stadt der Verbannten verlassen und der Weg zum großen Raumhafen – oder besser Raumschiffsschrottplatz – gesucht.

Und gefunden. Durch die Wüste wandeln sie und erreichen schließlich den Raumhafen, wo sie dank

des fotografischen Gedächtnisses Rintar da Ragnaari, der über einen aktivierten Extrasinn verfügt, ihr Raumschiff schnell wieder finden. Nicht, ohne wenigstens von einem der augenscheinlich inaktiven Raumer beschossen zu werden. Ein Raumschiff, das noch aus der Zeit des Robotregenten stammt, ist der Übeltäter und ein Versuch, die Transportmittel an Bord des Schiffes zu nutzen, um wenigstens das letzte Stück schneller überwinden zu können, scheitert sehr schnell. Rintar da Ragnaari hat die Idee, die besondere Schaltung auszunutzen, die bereits Atlan vor langer Zeit kennen lernte. Er stellt sich als nicht degenerierter Arkonide vor, aber die Positronik ignoriert ihn einfach. Später gerät die Kugel ins Rollen und rollt genau hinter den Arkoniden her, die sich gerade noch in das Schiff retten, dem es etwas an Energie fehlt.

Diese reicht gerade so noch aus, um das Schiff mit einem Prallschirm zu sichern und mit einem Alarmstart in die Luft zu bekommen, dann müssen aber erst einmal die Speicherbänke gefüllt werden. Und die Suche nach Atlan muss aufgenommen werden, der allerdings schnell gefunden ist.

Währenddessen muss Atlan erleben, wie Tamiljon den Zweikampf gegen Litrak führt und scheinbar verliert. Oder gewinnt, so genau kann man das nicht erkennen. Litrak jedenfalls zerfällt in seine Kristalle, allerdings genau in dem Kristallfeld, das er nicht erreichen soll. Tamiljon wird daraufhin von allem überwuchert, was an Kristallen zur Verfügung steht. Diese verflüssigen sich und überziehen das Wesen. Atlan kann sich darum allerdings nicht so recht kümmern, denn plötzlich steht ihm Lethem gegenüber, zusammen mit einigen seiner Freunde. Und einer gewis-

sen Li oder besser ihrem Körper, wie Atlan erschüttert feststellen muss.

Lethem erzählt ihm, dass sie von Vinara II verschwunden sind und plötzlich hier erschienen sind. Li stellt klar, dass die Rückkehr mit dem Zusammenprall zwischen Kristallmond und Plattform zu tun hat. Dadurch wird der Kristallmond einigermaßen instabil und die Spiegelwelten lösen sich in Nichts auf. Zusammen mit den Spiegelwesen. Eine Sicherheitschaltung greift und versetzt alle originalen Wesen zurück nach Vinara I, der ursprünglichsten aller Welten.

Und so kamen sie alle nach Vinara I. Dass sie ausgerechnet im Canyon gelandet sind, haben sie einem Eingreifen der speziellen Technik der Imaginären Li zu verdanken. Alle? Nein, alle wurden nicht versetzt. Die Varganin fehlt, aber Li bleibt die Erklärung schuldig. Anscheinend ist es eher eine Entscheidung der Varganin gewesen.

Dafür verrät sie Atlan eine ganze Menge. Etwa, dass das Backup-System schon sehr alt ist, älter, als die Schwärme. Vor diesen gab es nämlich *Urschwärme*, die etwas anders funktionierten, als das bereits bekannte System. Sporenschiffe verteilen die Grundvoraussetzung von Leben in Form von On- und Noon-Quanten, wie bereits bekannt ist. Und danach kommt ein Schwarm, der die Intelligenz durch Beeinflussung der fünfdimensionalen Feldlinien in der Region erhöhen konnte.

Oder senken, wie der entartete Schwarm in der Milchstrasse.

Dieses Konstrukt wurde von den Sieben Mächtigen gelenkt und die Erbauung der Schwärme auch von ihnen in die Wege geleitet. Aber noch bevor es die Erste Gruppe der Sieben Mächtigen gab, gab es bereits so genannte Urschwärme. Ein



Vorläufersystem, das aus galaxien-großen Schwärmen bestand, die gleichzeitig die On- und Noon-Quanten verteilte, sowie die Intelligenz anhub. Dies war insofern ein Langzeitauftrag, und ein solcher Urschwarm verharrte lange Zeit in einer bestimmten Region.

Einer dieser Urschwärme wurde von Litrak gesteuert. Und er wurde von den Kosmokraten eines Tages im Stich gelassen. Litrakduurn, der Urschwarm des Litrak, kollidierte eines Tages mit der Milchstrasse. Warum auch immer das passieren konnte, die Kosmokraten entschlossen sich, nicht zu helfen. Der Schmiegschirm löste sich auf, Litrak schaffte es aber, ein Notsystem zu aktivieren. Und das war Vadolon. Ein Bewusstseins-transfer war nötig, um das System überhaupt aktivieren zu können. Aber nur ein Teil seines Bewusstseins konnte transferiert werden. Sein echter Körper wurde dabei zerstört. Er selbst starb, aber Reste von ihm überlebten. Und diese Reste wussten natürlich, dass die Kosmokraten nicht geholfen haben. Wirklich funktioniert hat das Notsystem insofern nicht, aber immerhin konnte es die Obsidian-Kluft errichten, was gegen den zerfallenden Urschwarm half. Und gleichzeitig eine Art Tresor für die On- und Noon-Quanten bildete, die ansonsten unkontrolliert freigesetzt worden wären. Aber diese Barriere ist nicht mehr so richtig undurchdringlich und damit wird das Backup-System zur Gefahr für die gesamte Galaxis. Wenn das Programm ablaufen kann, dann wird ein neuer Urschwarm entstehen, der so groß wie die Milchstrasse wäre und die bekannte Milchstrasse soweit zerstören würde, um Platz für sich selbst zu schaffen. Und das muss Atlan verhindern.

Omega Centauri, der Kugelsternhaufen, ist der Rest des damals

kollabierten Urschwarms. Sardaengar hingegen ist eher durch Zufall in dem Gebilde gelandet, und erwies sich als unvermutete Gefahr, denn wenn er sich an Stelle Litraks vom Kristallmond übernommen würde, dann wäre das Ergebnis dasselbe: Das Ende der Galaxis.

Als Atlan mit der Besatzung der TOSOMA Kontakt aufnimmt, ist die Verbindung schnell hergestellt und das Schiff erscheint über dem Grataar, der Festung des Sardaengar. Der Schirm erweist sich als schwer zu knacken, aber im Verbund mit einem Schiff der Überschweren, gelingt das Eindringen dann doch. Allerdings der Dunkel-schirm, der unter dem weißen Schirm erscheint, erweist sich als unüberwindbar. Zumindest für Waffen. Hindurchgehen kann man allerdings, auch wenn Atlan, Li und der wieder mobil gewordene Tamiljon in seinem Kristallpanzer es zu Fuß schaffen, bis zur Festung zu kommen. Nur nackt kommen sie allerdings durch, und so macht sich ein nackter Atlan zusammen mit zwei nackten Begleitern auf den Weg, die Galaxis zu retten.

Nur der Westturm der Festung ist begehbar, das hatte Li bereits herausbekommen. Und diesen betreten sie auch. Aber die Gefahr geht vom Nordturm aus, von dem es eine direkte Verbindung zur Hypertronik im Kristallmond zu geben scheint. Mit einem improvisierten Drachen fliegt Atlan zu dem anderen Turm, was nackt mehr als gefährlich ist. Tamiljon schickt ihm telekinetisch ein Seil hinterher, an dem sich Li und Tamiljon dann hinüberhangeln. Li schafft es auch ohne Probleme, aber Tamiljon ist mit seinem Kristallmantel etwas zu schwer und stürzt durch den Angriff eines Flugsauriers ab, als das Seil reisst. Er ist verschollen und Atlan und Li sind die letzten beiden, die sich

über die Wendeltreppe nach oben begeben können.

Oben begegnen sie Sardaengar, der irgendwie mit dem Kristallmond verbunden ist.

-rk-

Rezension von Ralf König

Mit Michael H. Buchholz übernimmt den Staffelstab ein Autor, der besondere Erfahrungen mit dem Arkoniden bereits sammeln konnte. Michael H. Buchholz ist nämlich einer der Autoren der von Rüdiger Schäfer aus der Taufe gehobenen Atlan Fanzine-Serie, die nach dem Ende der alten Atlan-Serie mit Billigung des Verlages im Atlan Club Deutschland herausgegeben wurde und immer noch läuft. Immer wieder erscheinen neue Romane, die Serie hat es auf inzwischen 23 Folgen gebracht und die ersten zehn Romane sind in zwei Paperbacks in der Fanzentrale erschienen. Diese hat allerdings inzwischen die Lizenz zurückgegeben, und mit dem Mohlberg-Verlag konnte ein neuer Verleger gewonnen werden, der die Reihe weiterführen wird. Mit dem alten Serienlogo aus den Anfängen der Atlan-Originalserie, wird die AFS also weitergehen.

Abgesehen davon hat Buchholz eine Reihe von Sachbüchern geschrieben, die sich mit Persönlichkeitstraining und -entwicklung befassen. Er gibt auch Seminare zu dem Thema.

Buchholz kennt sich mit Atlan aus und genauso wie Rüdiger Schäfer ist er ein Fan von Atlan, was man dem Roman auch anmerkt. Der abenteuerliche Atlan scheint geradezu wiederzuerstehen in der Geschichte und der Arkonide wird überzeugend charakterisiert, endlich erkennt man die Figur wieder. Außerdem überzeugt der Roman mit der Enthüllung vieler Geheimnisse, was in Band 11



auch zu erwarten ist. Nur einen Band vor Schluss, sollte der Leser doch langsam erfahren, worum es bei der ganzen Sache eigentlich geht. Und das übernimmt Buchholz auf überzeugende Weise. Er ist ein wortgewaltiger Autor, der manchmal schon sprachlich zu viel des Guten tut und auf diese Art und Weise einen manchmal dazu zwingt, einen Satz mehrfach zu lesen, bis man ihn denn verstanden hat. Er ist gleichzeitig aber auch ein guter Erzähler, der die Geschichte spannend herüberbringt. Insofern macht die Lektüre des Romans durchaus Spaß. Einzig schmerzhaft ist die Abwesenheit der Varganin, die so plötzlich und unerwartet verschwunden ist und sich im ganzen Roman nicht mehr blicken lässt. Der Titel des dreizehnten Bandes lässt vermuten, dass sie es immerhin in den Lordrichter-Zyklus schaffen wird, aber die Hoffnung besteht, dass sie in diesem Zyklus doch vielleicht auch noch einmal auftauchen wird.

Abgesehen davon, gewinnt der Leser auch den Eindruck, dass Buchholz selbst Spaß beim Schreiben hatte, entsprechend leicht lesbar ist die Geschichte auch. Insgesamt verdient sich der Roman ein **SEHR GUT**.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Sehr schöne Arbeit von Swen Papenbrock, verdeutlicht den Charakter eines Raumschiffsfriedhofs gut, obwohl die Größenverhältnisse nicht optimal herüber kommen.

Roman: Von Michael Buchholz hatte ich noch nichts gelesen, bin aber zufrieden gestellt durch seine Arbeit. Gewisse Längen, vor allem in den beschreibenden Teilen des Romans, sind verzeihbar, da die Handlung gut erzählt wurde. Hier hätte ich mir allerdings etwas mehr Spektakel gewünscht, denn

schließlich ist es der Präfinalband. Eigentlich nur durch die Enthüllungen des Zweitbewusstseins von Li da Zoltran atmet der Text etwas kosmischen Hauch, wie es sich für einen Atlan-Roman gehört - und hier erfahren wir in einem kurzen, unspektakulären Abschnitt neue Details zu kosmokratischen Mächtschaften wie der Intelligenz- und Lebensförderung; dass es vor den Mächtigen und Schwärmen bereits *Urschwärme* gab, die die Aufgaben der Sporenschiffe und Schwärme in sich vereinten. Und Litrak war der Hüter eines solchen *Urschwarms*. Aber warum hat jetzt das Backup-System, das den *Urschwarm* reinitialisieren sollte, mit dem Kristallmond einen Körper, der den Sporenschiffen gleicht?

Die Auflösung der vier Spiegelwelten im letzten Band und die damit verbundene Versetzung der Lethem-Gruppe deutet mir leider etwas "holzhammer-methodisch". Sie waren auf der Suche nach Atlan, und innerhalb der zwölf Bände haben sie es nicht geschafft, ihn zu finden, also holt man sie einfach zurück und entledigt sie ihrer Aufgabe und Bedeutung. Anscheinend bestand ihre Aufgabe insgesamt nur daraus, den verwundeten Körper von Li zu bergen und zu beschützen, bis sie mit Atlan in den finalen Einsatz gehen kann. Und natürlich in der Einführung Kytharas. Aber das haben IMHO Dirk Schulz mit dem Titelbild zum zweiten Band und Uwe Anton mit diesem zweiten Band am Besten geschafft, da hätte es der anderen Romane nicht mehr bedurft. Aus den Ankündigungen auf der PR-Homepage wissen wir, dass Kythara trotz ihres plötzlichen Verschwindens noch eine Rolle, zumindest aber im kommenden "Lordrichter"-Zyklus spielen wird.

Fazit: Diese Kritik mutet ein wenig an wie eine Gesamtkritik des

Zyklus, obwohl der letzte Band noch nicht erschienen ist. Das liegt an den Zusammenhängen, die offenbart wurden und einiges aus vergangenen Heften in neuem Licht erscheinen lässt. Trotzdem hat Buchholz einen soliden, wenn auch nicht erwartungsgemäß fulminanten vorletzten Roman geschrieben. **GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Was macht ein Atlan-Autor, wenn er das Exposé für einen Schlüsselroman wie "Die Macht des Kristallmondes" bekommt? Einen Luftsprung oder überwiegt vielleicht die Skepsis die vielen Informationen in adäquater Form an den Leser bringen zu können? Ich weiß natürlich nicht, wie Michael H. Buchholz reagiert hat, aber mit dem Exposé von Obsidian Band 11 hat er von Uwe Anton auf jeden Fall eine Steilvorlage erhalten, wie es sich jeder Autor nur wünschen kann. Um ein Bild aus dem Fußball aufzugreifen, ein Stürmer, der nach einem Steilpass alleine auf das Tor zuläuft, muss den Ball immer noch im Netz versenken und die Gefahr besteht, dass er trotz aussichtsreicher Position das Leder in Richtung Eckfahne schießt und sich selbst zum Deppen der Nation macht. Aber Michael H. Buchholz befördert im übertragenen Sinne den Ball souverän genau in den Winkel.

Vor allem die Handlungsebene um Atlan hat es in sich. Zunächst besiegt(?) Tamiljon im Canyon der Visionen den Ewigen Litrak oder besser gesagt den Abklatsch, der von ihm übrig geblieben ist. Dann trifft der Arkonide mit Li da Zoltral, Lethem da Vokoban und deren Begleitern zusammen, die nicht tot sind sondern durch ein Transitionsfeld nach Vinara I transferiert wurden. Die Varganin Kythara befindet sich jedoch nicht bei ihnen.

Einfühlsam wird in der Folge das Gefühlschaos Atlans beschrieben, der mit seiner tot geglaubten Geliebten zusammentrifft, die doch nur das Behältnis für ein vom Kosmokratenroboter Samkar aufgepropftes Bewußtsein ist und mit der wirklichen Li da Zoltral nur die äußere Erscheinung gemein hat.

Und dann geht es Schlag auf Schlag mit den Enthüllungen. Die vier Spiegelwelten und alle Spiegelwesen wurden vom Kristallmond aufgelöst und die "echten" Bewohner der vier Planeten durch eine Notfalltransitionseinrichtung nach Vinara I überführt. Die Obsidian-Kluft mit dem Kristallmond Vadolon ist das Backup-System des *Urschwarms Litrakduurn*, der vor rund 546 Millionen Jahren mit der Milchstraße kollidierte. Der Kugelsternhaufen Omega-Centauri ist der letzte kümmerliche Überrest dieser Kleingalaxis (das passt übrigens stimmig mit der Vision Kytharas zusammen, die in Band 4 beschrieben wurde). Litrak war der Lenker dieses *Urschwarms*, der versuchte mit dem Backup-System den kompletten *Urschwarm* neu entstehen zu lassen. Bei der dazu notwendigen Verschmelzung seines Bewußtseins mit der Hypertronik des Kristallmondes ging jedoch etwas furchtbar schief und seitdem ist das Restbewußtsein Litraks verwirrt. Jedoch wurde die Obsidian-Barriere als Schutzhülle für die in Vadolon befindlichen On- und Noon-Quanten geformt. Durch das Zusammenwirken Litraks Restbewusstseins mit Sar-daengar, einem Cyno mit dem Status eines *Mago*, der in die Kluft verschlagen wurde, würde sich die notwendige Hochrangberchtigung für die Hypertronik ergeben um das Backup-System zu starten und den *Urschwarm* wieder erstehen zu lassen. Was andererseits für die Milchstrasse fatale Folgen hätte.

Dies zu verhindern ist nun die Aufgabe Atlans und seiner Begleiter im abschließenden Obsidian-Band.

Wie bereits erwähnt, wird Atlan einfühlsam beschrieben, aber auch die anderen Figuren werden gut charakterisiert, so beispielsweise die Gefühlskälte der "Li da Zoltral". Michael H. Buchholz lässt auch gekonnt Remineszenzen an die Atlan-Fanserie mit einfließen, an der er massgeblich beteiligt war und ist. So beschreibt er auf Seite 48 eine Vision Atlans in der Laire den altarkonidischen Philosophen *Moraht-Them* zitiert und wenig später begegnet Atlan in einer weiteren Vision der Devverin *Rancoer* und dem Pelzwesen *Perruche*. Alles wohlbekannte Figuren aus der AFS.

Gegen solch ein Feuerwerk aus Enthüllungen und Charakterbeschreibungen muss die doch eher actionbetonte Handlungsebene um die TOSOMA-Besatzung, die sich auf den Weg macht ihr Raumschiff wieder zu erreichen, zwangsläufig etwas zurückfallen. Dennoch ist auch dieser Erzählstrang packend geschrieben und weiß zu gefallen.

In Einschüben unter dem Titel "Übergang" wird das Schicksal einzelner Personen auf den Vinara-Welten, die Atlan oder der Gruppe um Lethem da Vokoban begegnet waren, schlaglichtartig beleuchtet. So werden die gewaltigen Umwälzungen im Vinara-System dem Leser einfühlsam und nachfühlbar nahe gebracht.

Im abschließenden Obsidian-Band von Uwe Anton steht nun der finale Kampf Atlans und seiner Begleiter um die Rettung der Obsidian-Kluft und der ganzen Milchstrasse an. Dass sie erfolgreich sein werden, ist natürlich jetzt schon klar, schließlich gibt es (fast) immer ein Happy End. Aber es bleibt genügend Spannung übrig, wie die Rettung letztendlich gelingen wird.

Interessant wird ist auch, ob Kythara noch einmal entscheidend in die Handlung eingreifen wird (dass die Varganin mit Atlan am Kai von Viinghodor zusammentreffen wird, weiß der PR-Abonnent bereits aus der Leseprobe von Atlan-Band 13).

Fazit: Dieser Roman hat einfach alles zu bieten, was das (Alt)Leserherz sich wünscht. Sense of Wonder, ein Hauch der kosmischen Geschichte, gelungene Charakterisierungen nachvollziehbar handelnde Personen und auch die Action kommt nicht zu kurz.

Michael H. Buchholz darf dem Leser viele Informationen enthüllen und den Zyklusabschluss und -höhepunkt vorbereiten. Und dies macht er äußerst gekonnt. **SEHR GUT.**

Besuch aus der Vergangenheit – SF aus den Sechzigern

von Ralf König

Zu Recht wird Perry Rhodan als größte Science Fiction-Serie der Welt bezeichnet. Die Heftromane erscheinen seit 1961 wöchentlich – inzwischen über 2200 Ausgaben. Neben dem Giganten PR gab es in den sechziger Jahren aber auch andere deutsche SF-Heftserien, die den Sprung in das 21. Jahrhundert geschafft haben.

Ren Dhark

Die erfolgreichste Konkurrenz zu Perry Rhodan in den Sechzigern war Ren Dhark. Die Serie des Altmeisters deutscher Science Fiction, Kurt Brand, wurde 1965 vom Hamburger Kelter-Verlag erstmals herausgebracht. Der Autor war 1961 mit Band 34 in die PR-Serie eingestiegen und erlebte die stürmischen Anfänge dieser jungen Reihe auf dem Heftromanmarkt der sechziger Jahre unmittelbar mit. Und nicht nur das, Brand war auch aktiv daran beteiligt die ersten Zyklen der Serie zu gestalten. Aber bereits mit Band 208 erschien sein letzter PR-Roman und das nicht ganz freiwillig. Kurt Brand war eine rheinische Frohnatur, die aber durchaus auch mit einem lebhaften, bisweilen sogar cholertischen Temperament ausgestattet war. Anfangs sprach er selbst im Zusammenhang mit seinem Ausscheiden von *Verrat und Intrige* im Team der Perry



Rhodan-Serie. Später milderte er dies aber zu einem *Missverständnis* ab.

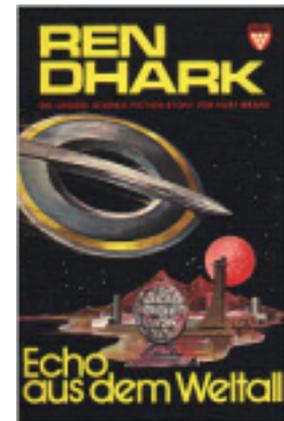
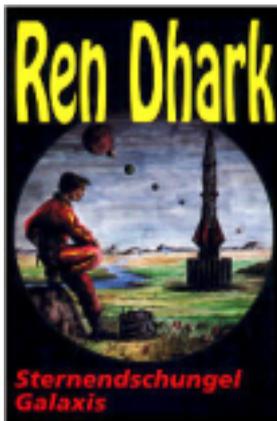
Trotz allem war er wohl nicht gerade erfreut, als er sich im Jahr 1965 daran machte die Ren Dhark-Serie zu konzipieren und es den Machern von PR „so richtig zu zeigen“.

Das Basisexposé hatte nach kurzer Zeit dann bereits einen Umfang von 27 Seiten und enthielt so viele Ideen, dass die Romanserie damals nur zu etwa einem Drittel die dort präsentierten Ansätze widerspiegelte. Zunächst sollte der namensgebende Held übrigens Ray Torring heißen, dann Ron Dhark, schließlich Ren Dhark. Die Namensänderung hatte den Hintergrund, dass die damaligen Macher der PR-Serie den zwischenzeitlichen Namen Ron als Versuch ansahen, auf die Käuferschichten der Rhodan-Serie zu zielen und wegen der Ähnlichkeit der Namen wohl auch offen von Plagiat redeten. Ren Dhark war dann schließlich ein Kompromiss, mit dem man sich von der anderen Serie abgrenzen wollte.

Kurt Brand machte sich auf die Suche nach einem Herausgeber und fand mit dem Kelter Verlag einen Partner, der bereit war, sich der übermächtig erscheinenden Konkurrenz aus dem Hause Moewig zu stellen. Autoren zu finden, die die Serie mitgestalten sollten, erwies sich aber als schwierig.

Denn viele SF-Schriftsteller standen bereits bei anderen Verlagen unter Vertrag, die entweder selbst Science Fiction herausbrachten, oder aber kurz davor waren, solche Romane zu veröffentlichen. Das Lektorat wurde ebenfalls nicht wirklich glücklich besetzt, was der Serie nicht förderlich war. Trotzdem ging im Jahre 1965 Ren Dhark mit gehörigem Erfolg an den Start. Nicht zuletzt war dies den stimmungsvollen Landschaftsbildern eines H.J. Lührs zu verdanken, der der Serie mit seinen Titelbildern auch ein Gesicht gab. Die unverwechselbaren runden Coverbilder in dem schwarzen Rahmen wurden zu einer Art Markenzeichen der Serie.

Allerdings stand die Serie unter einem unglücklichen Stern. Hans Günther Franziskowsky und Manfred Wegener, die anfangs bei Ren Dhark mitschrieben, waren bereits kurz nach dem Start von Ren Dhark mit den Planungen ihrer eigenen Serie Rex Corda befasst und beabsichtigten, dem Team bald wieder den Rücken zu kehren. Das wusste Kurt Brand zu dem Zeitpunkt allerdings noch nicht. Zudem waren viele der übrigen Autoren in Sachen Science Fiction eher unerfahren. Deshalb wurde es für Brand immer schwieriger, die Romane von anderen Autoren schreiben zu lassen. Nicht zuletzt deswegen, schrieb er die meisten



Romane in der Endphase der Heftserie selbst.

Hans Flemming, dem Lektor, waren die inhaltlichen Zusammenhänge in den Heftrromanen wohl eher egal. Somit gingen viele Fehler und Unstimmigkeiten aus dem Exposé unkorrigiert in die Romane ein, was der Serie auch nicht unbedingt nutzte. Berühmt ist ein Beispiel aus Band 11, als zwei der unbesiegbaren Flash vernichtet wurden, die dann allerdings später absolut unversehrt wieder erschienen. Auch in den Nachauflagen war dieser Fehler noch enthalten.

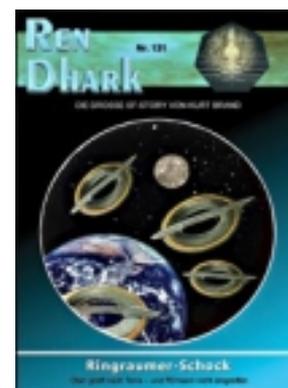
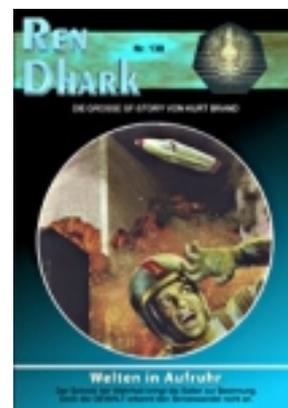
Anfangs noch wöchentlich auf den Markt gebracht, wechselte man später in einen vierzehntäglichen Erscheinungsrhythmus, bis 1969 mit Band 98 die erste Auflage der Serie zu einem Ende kam.

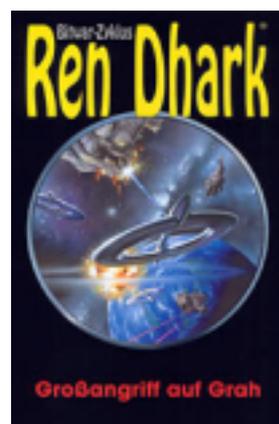
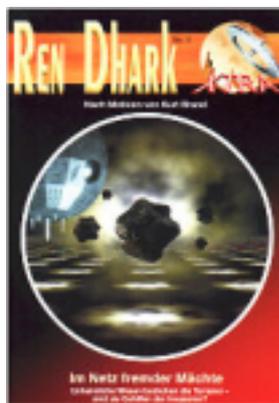
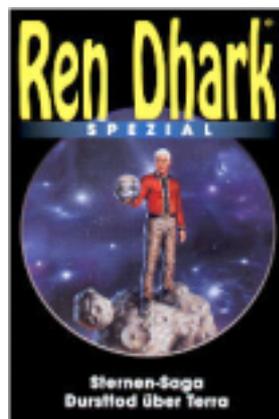
An dieser Stelle hätte es vorbei sein können, aber der Kelter Verlag entschied anders. In den siebziger Jahren wurde die Serie neu aufgelegt. Die zweite Auflage lief auch durchaus ansprechend, in der Endphase kam dann sogar das Gerücht über eine Fortsetzung auf, aber dazu sollte es nie kommen. Ende der achtziger Jahre dann der nächste Anlauf. Die Reihe erschien mit vollkommen neuen Titeln und einer modernen Aufmachung in einer dritten Auflage und wieder gab es Gerüchte, dass die Serie fortgesetzt würde. Aber bereits kurz vor Schluss war klar, dass es auch diesmal nichts werden würde. Die Ro-

mane erschienen unbearbeitet und spätestens ab Band 90 hätte man beginnen müssen, die Richtung der Reihe zu ändern. Dies geschah nicht und so erreichte zum dritten Mal die Serie Ren Dhark ihre Nummer 98, diesmal zum endgültig letzten Mal. So dachte man damals.

Während dem Erscheinen der dritten Auflage hatte sich ein aktives RD-Fandom entwickelt, aus dessen Reihen die Macher des Projekt 99 stammten, einer Fortsetzung der Ren Dhark-Serie auf Fanbasis. Jedoch wurden die Fanromane später nicht in die Fortführung der Buchausgabe übernommen. Das Projekt 99 wurde zu einer "Alternativweltgeschichte" innerhalb des Ren Dhark-Kosmos. Dieser Tage erschien mit Band 133 der letzte Band dieser Reihe. Der Verlag HJB, als derzeitiger Rechteinhaber der Serie, hatte Projekt 99 weiterlaufen lassen, aber zwischenzeitlich war doch klar geworden, dass zwei verschiedene Ren Dhark-Serien nicht dauerhaft auf dem Markt sein sollten. Immerhin erlaubte der Verlag einen sinnvollen Abschluss der Reihe. Ausserdem ist auch die Reihe Ren Dhark XTRA mit Band 8 beendet worden.

Kurt Brand hatte sich mittlerweile mit den Machern der Perry Rhodan-Serie versöhnt und erschien im Jahre 1991 auf dem PR-WeltCon in Karlsruhe, wo er noch einen letzten Auftritt vor seinen Fans hatte. Kurz danach verstarb er und erlebte das neuerliche





Aufleben der Ren Dhark-Serie im Hause HJB nicht mehr mit, obwohl er selbst noch die Weichen dafür gestellt hatte. Für die neue Serie zeichneten nun Manfred Weinland und Werner K. Giesa verantwortlich, die zunächst die klassischen Romane in überarbeiteter Form als Buchserie herausgaben. Mit den Bänden 6 „Botschaft aus dem Gestern“, 7 „Im Zentrum der Galaxis“ und 8 „Die Meister des Chaos“ erweiterte der von Manfred Weinland konzipierte Kurzzyklus *G'Loorn* die Urserie um einen neuen Abschnitt, der in einer Handlungslücke von mehreren Jahren spielte. Der erste Zyklus dieser Buchausgabe erreichte 16 Bände, mit dem letzten Buch wurde die Ren Dhark Serie zum vierten Mal abgeschlossen.

Diesmal aber ging es tatsächlich weiter. Mit einem Team von Autoren um Manfred Weinland, wurde der neue Zyklus „Drakhon“ geschaffen, der insgesamt 24 Folgen umfasst. Der nächste Zyklus ist angekündigt und wird den klangvollen Namen BIT-WAR tragen. Der erste Band dieser Reihe mit dem Titel „Großangriff auf Grah“ ist inzwischen ebenfalls erhältlich. Der Mythos Ren Dhark geht also weiter und es ist kein Ende abzusehen.

Neben der Hauptserie erscheint mit den Ren Dhark-Sonderbänden eine Reihe im HJB-Verlag, in der in sich abgeschlossene Abenteuer mit bekannten und unbekanntem Protagonisten der Hauptserie veröffentlicht werden. Darüber hinaus gibt es eine kurze Reihe *Ren Dhark-Spezial*, in der die sechs Taschenbücher neu aufgelegt werden, die lange nach dem Ende der ersten Auflage von Kurt Brand im Kelter Verlag veröffentlicht wurden. Teilweise wurden für diese Taschenbücher übrigens Romane aus der Schublade Kurt Brands verwendet, die eigentlich als Taschenbücher für die Perry Rhodan-Serie vorgesehen waren. Geändert wurden lediglich die Namen der Völker und einiger Figuren. In Vorbereitung ist auch ein Werkstattband, der

vieles über die Hintergründe der dritt-erfolgreichste deutschen Science Fiction-Serie (nach Perry Rhodan und Atlan) enthüllen wird. Abgeschlossen wird die Reihe durch ein Ren Dhark-Lexikon, das im Dezember 2004 erscheinen wird.

Den ersten Band der Classic-Reihe gibt es inzwischen außerdem als Hörbuch. Der erste Teil der Hörbücher wurde sogar um eine neue Geschichte ergänzt.

Weiterhin wird im Mohlberg-Verlag die Heftreihe *Ren Dhark XTRA* veröffentlicht, die abgeschlossene Romane aus dem Ren Dhark-Kosmos bietet. Geschrieben werden die Romane von den Fan-Autoren, die auch das ehrgeizige Projekt 99 gestalten.

Im Jahre 2004 wagten sich die Macher der Ren Dhark Serie auch zum ersten Mal an ein neues Format. Mit insgesamt sechs Folgen erscheint eine Miniserie um den „*Forschungsraum Charr*“, der vielen Lesern der Originalromane als Raumschiff von Colonel Huxley bekannt ist. Zusammen mit den echsenartigen Nogk, bei denen sich Huxley schon seit längerem als Vertreter der Menschheit aufhält, erlebt er neue Abenteuer.

Rex Corda

Wie bereits erwähnt, wanderten Manfred Wegener und H.G. Francis kurz nach dem Start von Ren Dhark ab, um beim Bastei-Verlag ihre eigene Serie *Rex Corda* zu starten, die es immerhin auf 38 Hefte brachte.

Die Grundidee von Rex Corda war, einen idealistischen Politiker zu porträtieren, der dem damals populären John F. Kennedy ähneln sollte. Als Idol der Jugend und Vertreter neuer, unkonventioneller Ideen sollte der Held sich wagemutig für die Belange der Erde einsetzen und endlich den Schritt hinaus in das Universum wagen. In der Galaxis schwelt ein Konflikt, in den verschiedene außerirdische Parteien verwickelt sind. Die

Menschen von der Erde geraten mitten in diesen Konflikt und müssen sich ihre Position in der Galaxis erst erkämpfen.

Angespornt durch die Erfolge von Perry Rhodan und Ren Dhark war der Bastei-Verlag anfangs sehr optimistisch und druckte von Band 1 eine sehr hohe Auflage. Verkauft wurde jedoch nur ein Bruchteil, so dass der Verlag auch die Remittenden nicht mehr in Zweitverwertung an den Mann bringen konnte. Nach 38 Ausgaben kam dann das Ende für die Serie.

Rex Corda wurde bereits 2002 kurz wiederbelebt. Zwei Bände mit vier Folgen der Heftserie erschienen im Verlag Wilbert, der die Bücher als Hardcover vollkommen unbearbeitet, also im Zustand des damaligen Erscheinens, auf den Markt brachte. Die Reihe war - wie leider auch der Verlag insgesamt - nicht sehr erfolgreich und verschwand rasch wieder von der Bildfläche. Band 3 wurde zwar noch gedruckt, landete aber in der Papierpresse, als der Verlag Pleite machte.

Von Heinz Mohlberg wurde die Serie in seinem eigenen Verlag aber unmittelbar danach weitergeführt. Dirk van den Boom zeichnet verantwortlich für die Überarbeitung der Texte. Die Romane werden nun in leicht bearbeiteter Form präsentiert, was an einigen Stellen wohl auch nötig ist. Denn das damalige Lektorat des Bastei-Verlags war wohl mehr als schlampig. In den ersten Bänden konnte man zum Beispiel nachlesen, dass der Held der Serie ursprünglich anders heißen sollte. So ersetzte in Band 3 *Tonder Part* für einen Abschnitt den letztendlich zu Ehren gekommenen Rex Corda. Auch die Augenfarbe des Helden wechselte wohl recht häufig in den Romanen und bestimmte Begriffe und Namen wurden beliebig ausgetauscht. Diese Ungereimtheiten wurden von Dirk van den Boom in der vorliegenden neuen Auflage korrigiert und die Romane in dieser Hinsicht deutlich überarbeitet. Nicht verändert wurde indessen der

Zeitraum, in dem die Serie spielt und der aus heutiger Sicht in der Vergangenheit liegt, sowie der originale Charme der Reihe mit vielen durchaus innovativen Ideen, die damals präsentiert wurden. Die Serie wurde um Anachronismen und gewisse Relikte aus der Vergangenheit bereinigt, die heute nicht mehr zeitgemäß wären.

Die ersten sechs Paperbacks mit jeweils zwei Romanen der Serie sind bereits erschienen. Zwölf Folgen Rex Corda liegen also bereits in neuer Ausgabe vor. Darüber hinaus wurde mit „Feind der Familie“ der erste Band einer Nebenreihe veröffentlicht, die den Namen *Rex Corda Nova* trägt und abgeschlossene Einzelromane begleitend zur Serie enthalten soll. Im ersten Band der Serie geht es um Sigam Agelon, den Gegenspieler Rex Cordas, dessen Vorgeschichte von Dirk van den Boom näher beleuchtet wird. Eine eigenständige Serie mit Sigam Agelon als Titelgeber soll folgen. Bleibt zu hoffen, dass die Serie in dieser durchaus ansprechenden, neu gestalteten Auflage einen zweiten Frühling erleben wird, wie es der anderen großen Serie der Sechziger, Ren Dhark, ja schon seit beinahe einem Jahrzehnt beschieden ist.

Fazit

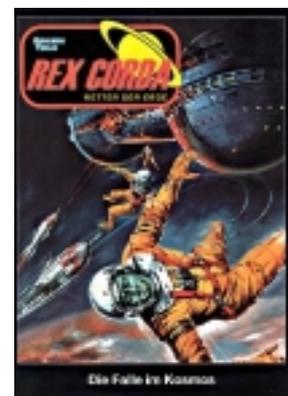
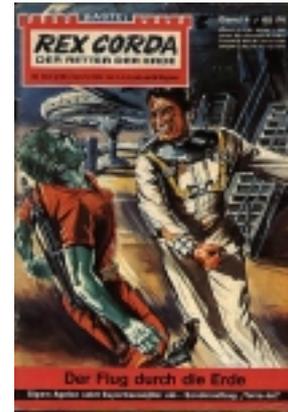
Alle drei großen Serien der sechziger Jahre sind also im neuen Jahrtausend angekommen. Auf diese Weise werden die interessanten Geschichten dieser Zeit auch einem jüngeren Publikum in ansprechender und moderner Ausstattung nahe gebracht. Wer sich darauf einlässt, findet bei jeder der drei Serien jedenfalls gute Unterhaltung.

Quellen:

www.sf-boom.de

www.ren-dhark.de

www.mohlberg-verlag.de





Dreizehn Fragen an Arndt Ellmer

von Nils Hirseland

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

AE: Im Alter von acht Jahren tauschte ich mal ein PR-Heft gegen ein Nick-Comicheft ein. Als ich dann merkte, dass fast nur Text drin stand, habe ich es schnell zurückgetauscht.

Meine Liebe zur Perry Rhodan-Serie entdeckte ich mit 14, damals gab es die 1. und 2. Auflage sowie Atlan Erstauflage mit den Romanen über die Condos Vasac. Beide Serien faszinierten mich so, dass ich keinen Roman ausgelassen habe.

2. Und wie ist es dann zum Einstieg in die Serie als Autor gekommen?

AE: Aus der Faszination des Lesens heraus fing ich mit 16, 17 an, erste eigene Storys zu schreiben. Nun ja, es sind Fragmente geblieben, aber ein paar Jahre später, so nach dem Abitur, gab es dann erste fertige Kurzgeschichten von mir. Ein paar erschienen auf der LKS von Rhodan-Nachauflagen sowie

Atlan, 2. Auflage sowie im Fanzine "Science Fiction-Baustelle". Entdeckt wurde ich von Willi Voltz und G. M. Schelwokat, die mir eine Storysammlung in Terra Astra (TA) anboten. Das war 1979. Danach folgte ein Einzelroman bei TA, ein Doppelroman und der zehnbändige *Sternenkinderzyklus*. Auf dem ersten großen Perry Rhodan-Weltcon 1980 in Mannheim (Band 1000!) fragte Willi Voltz mich, ob ich Lust hätte, bei Atlan mitzuschreiben. Ich sagte spontan zu. Mein erster Atlan-Roman entstand im Frühjahr 1981. Zwei Jahre später kam ich ins Perry Rhodan-Team.

3. Was waren Deine ersten professionellen Werke?

AE: 1978 eine SF-Kurzgeschichte im Männermagazin *Casanova*, das war meine erste Honorarveröffentlichung. Danach folgte kurz vor meiner ersten TA-Storysammlung ein SF-Heft bei "Zauberkreis", das ich mit einem Kumpel von der SF-Baustelle zusammen geschrieben hatte.

4. Was machst Du neben Deiner Tätigkeit als Perry Rhodan Autor beruflich oder füllt Dich die Schreiberei voll und ganz aus?

AE: Schreiben ist seit 20 Jahren mein einziger Beruf. Neben der Arbeit für Perry Rhodan schreibe ich auch Horrorromane, Krimis, auch mal Liebesromane.

5. Du betreust ja auch die Leserkontaktseite. Wie stellt sich die Arbeit bei der LKS eigentlich genau dar? Wie hoch ist der Aufwand? Wieviel Leserbriefe kommen wöchentlich?

AE: Die Arbeit für die LKS besteht in der Zusammenstellung des

Materials für die Leserseiten, dessen "deutschtechnischer" Aufbereitung, den Recherchen für die einzelnen Themen sowie der Beantwortung der Leserpost. Diese Arbeit nimmt meist mehr als die Hälfte meiner Arbeitszeit in Anspruch und macht (ebenfalls meist) einen Riesenspaß. Täglich treffen Dutzende von Mails in der Redaktion ein. Nach einem Jubiläumsband sind es ein paar Wochen lang drei, viermal soviel wie gewöhnlich. Ein ganz extremes Beispiel: Nach dem Weltcon 1999 trafen innerhalb der einen Woche bis Weihnachten über 400 Stück ein, bis zum Jahresende nochmals 300. Damals habe ich den vor dem Weltcon angefangenen Roman bis Mitte Januar liegen lassen und habe in dieser Zeit nur Mails und LKS gemacht.

Waren vor 7 Jahren von hundert Zuschriften 97 Postbriefe und 3 Mails, ist es heute genau umgekehrt.

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

AE: Aktuell sitze ich am Band 2262. Es geht um die weiteren Abenteuer der RICHARD BURTON auf ihrem Flug nach Magellan.

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

AE: Kosmische Themen faszinieren mich (wie alle meine Kollegen) am meisten. Band 2092 "Der Ausgestoßene" und Band 2197 "Der Jahrmillionenplan" zählen daher aus meiner Sicht zu meinen schönsten Romanen, ebenso der Einführungsdoppelband über das

Volk der Arcoana (Nr. 1614/1615). Bei den Figuren reizt es mich, zum Beispiel Perry ein bißchen mehr Profil zu verleihen. Aber am meisten faszinieren mich die etwas ausgefallenen Typen bei den Nebenfiguren.

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

AE: Ich kann genau sagen, wie die Serie im Jahr 2249 aussieht. Da ist sie nämlich zu Ende, siehe auch den Beitrag von Christoph Scharf in der LKS 2205. Im Jahr 2045 wird sie vermutlich ganz anders sein als heute. Es hängt aber davon ab, wie sich der Leseschmack und die Sprache in dieser Zeit verändern.

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

AE: Als Autor sehe ich zu, dass ich meine Tätigkeit so breit wie möglich streuen kann.

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

AE: Diese Gedanken macht man sich in jedem Zyklus. Eine ganze Reihe von Ideen und Vorschlägen entstehen im Lauf eines Jahres dazu, die dann an die Exposé-Factory gehen.

11. Was macht der Mensch Arndt Ellmer, also Wolfgang Kehl, eigentlich, wenn er mal nicht schreibt?

AE: Der lässt zusammen mit Frau und fünfjähriger Tochter den

selbstgebastelten Drachen steigen, geht schwimmen, hackt Holz für den Ofen, lädt Freunde ein usw.

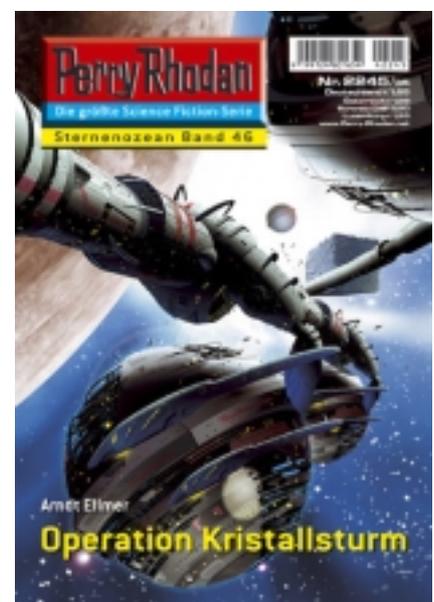
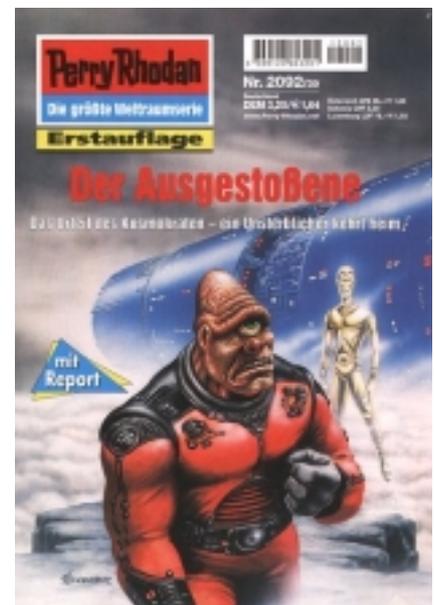
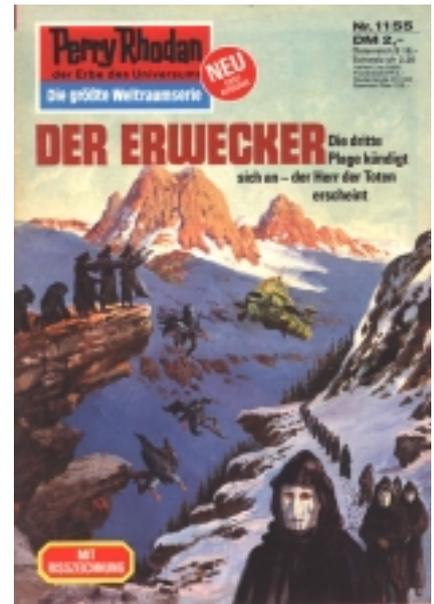
12. Klaus N. Frick berichtet auf den Perry Rhodan-Cons humorvoll über die kleinen Missgeschicke der Autoren. Gibt es auch einige witzige Anekdoten, die Du zu berichten hast?

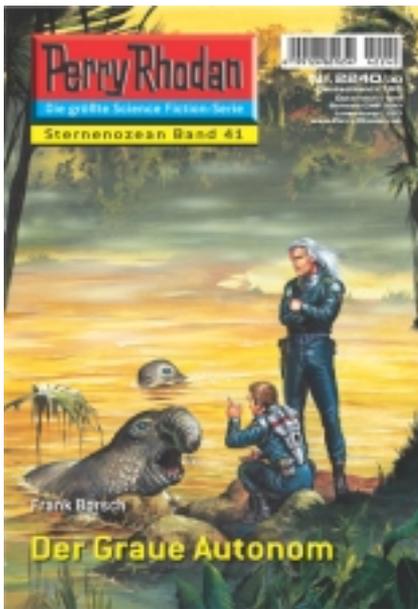
AE: Ja. Mir fällt nur im Augenblick keine ein.

13. Mit welchen drei Perry Rhodan Charakteren würdest Du am liebsten einen Tag verbringen?

AE: Mit Roi, Gucky und Tek vermutlich. Die drei zusammen mit mir, das wäre vermutlich das ultimative Gespinn.

Vielen Dank für das Interview.





Perry Rhodan 2240
Der Graue Autonom
 von Uwe Anton

Die sechzig auf Ham Erelca entdeckten Bionischen Kreuzer sind von den Motana nach Tom Karthay überführt wurden. In der Hauptstadt Kimte sammeln sich nun aus allen Ecken des Planeten Motana, die im Kampf gegen die Kybb-Cranar helfen wollen.

Die Junge Botin Venga, welche am Teich der Trideage auf ein Zeichen der ozeanischen Orakel gewartet hat, überbringt der Besatzung der SCHWERT eine Nachricht und verletzt sich dabei am Fußgelenk. Die ozeanischen Orakel möchten Atlan, Perry, Zephyda und Rorkhete sehen.

Rorkhete bittet den Sprecher der Orakel Keg Dellogun Perry und Atlan erneut auf ihre Aura zu prüfen. Dellogun lehnt ab. Er gibt aber die Information preis, dass auf Mykronoer, einer Welt die 33 Lichtjahre von Tom Karthay entfernt ist, eine höhere Instanz residiert, als es die Orakel sind: Der graue Autonom. Perry und Atlan beschließen dorthin zu fliegen. Die Orakel möchten die SCHWERT auf ihren Flug begleiten.

Da die Vorbereitungen ein wenig Zeit in Anspruch nehmen, findet Atlan noch Zeit sich als Ausbilder für Motana in militärischen Fragen zu profilieren. Perry Rhodan, versucht ein Gespräch mit Rorkhete zu beginnen, den Eindeutig etwas belastet, doch der Shozide blockt ab. Der jungen Botin Venga gelingt es derweil die planetare Majestät Kischmeide davon zu überzeugen, dass sie ihr auf der SCHWERT nützlicher ist, als auf Tom Karthay. Dank ihrer Fußverletzung gelingt das Vorhaben, und Venga darf die SCHWERT auf ihren Flug begleiten.

Am Abend vor dem Start, treffen sich die Motana ein letztes mal in der Grotte – dem „Wohnzimmer“ der SCHWERT – um sich auf den Flug einzusingen. Sie erzählen ihre Lebensgeschichten, und auch Perry Rhodan nimmt an dem Ritual teil. Nach dem Ritual ist aus dem Bunt zusammen gewürfelten Haufen, welcher der SCHWERT als Crew dienen soll, eine starke Gemeinschaft geworden.

Auf dem Flug nach Mykronoer werden die ozeanischen Orakel in der Grotte untergebracht. Die Motana beschweren sich nicht, im Gegenteil: Sie fühlen sich geehrt den ozeanischen Orakeln Unterkunft gewähren zu dürfen.

Während des Fluges bittet Perry Rhodan Keg Dellogun den Boten von ES – Lotho Keraete – auf eine Aura zu prüfen. Keg Dellogun stellt zwar keine Aura fest, aber muss erkennen, dass es sich bei Keraete um ein besonderes Wesen handelt. Er bedauert ihm nicht helfen zu können. Nach mehrmaligen Drängen Rhodans gibt er die Geschichte seines Volkes preis. Die ozeanischen Orakel stammen aus dem Volk der Schota-Magathe, und übten in Jamondi die Rolle von Friedensvermittlern aus. Aufgrund ihrer Teleporterfähigkeit wurden

sie von vielen Völkern verehrt. Die ihnen zugeschriebene Fähigkeit in die Zukunft zu schauen, besitzen sie jedoch nicht. Nach der Blutnacht von Barinx wurden ihr Volk von den Kybb gejagt. Nur wenige Splittergruppen überlebten.

Venga versucht derweil ein Gespräch mit Rorkhete aufzubauen, was ihr schließlich auch gelingt. Der Hartnäckigkeit Vengas ist es zu verdanken, dass der Shozide erzählt was ihn bedrückt. Es ist die Tatsache, dass sein Adoptivvater Keg Dellogun ihn wie ein unwissendes Kind behandelt, und ihm nur so wenige Informationen wie möglich preisgibt.

Die SCHWERT erreicht Mykronoer. Auf den ersten Blick wirkt die Welt unbewohnbar. Keg Dellogun betritt die Zentrale, und kommandiert die SCHWERT zu einem Landeplatz, welcher vor einer Nebelzone liegt. Er gibt Perry und Atlan die Wohnung mit auf den Weg, sie sollen sich vor den Farben in der Schattenstadt hüten.

Untersuchungen am Nebel, ergeben dass dessen Inneres höchstwahrscheinlich in einer anderen Dimension liegt.

Perry betritt den Nebel. In diesem Moment reißt der Funkkontakt ab. Als Perry Rhodan unbeschadet aus dem Nebel wiederkommt, geht er in die SCHWERT, und kommt mit Lotho Keraete auf einer Trage wieder heraus.

Perry, Atlan und Zephyda betreten den Nebel. Im innersten scheint allem die Farbe zu fehlen. Außerdem nimmt jeder seine Umgebung anders wahr. Perry sieht eine Stadt, Atlan eine Burg und Zephyda einen Wald.

Dann bemerken die drei einen Schemen, dem sie folgen. Als sie sich in Richtung Zentrum begeben, werden die Gebäude um sie zunehmend farbiger und realer. Es scheint fast so, als ob die Schatten-

stadt die Besucher absorbieren will.

Die Drei schaffen es gerade noch rechtzeitig in das Zentrale Gebäude. Dort empfängt sie eine humanoide Schattengestalt, die sich als Ka Than vorstellt. Es handelt sich um den grauen Autonom. Perry bittet diesen, seine und Atlans Aura zu prüfen. Auch Ka Than kommt zu dem Ergebnis, dass Perry und Atlan keine Schutzherren sind. Sagt aber ihre Aura sei ähnlich. Perry bittet Ka Tahn ihn und Atlan trotzdem zu Schutzherren zu erklären. Ka Than lehnt ab, und offenbart den ehemaligen Rittern der Tiefe seine Geschichte. Früher hatte er sich zu Gunsten der Schutzherren in die Politik eingemischt. Dann machte er einen verheerenden Fehler: Er schuf Karel Vanidag, damit dieser zu Gunsten der Schutzherren mit den sterblichen Bewohnern des Sternenozeans kommunizierte. Eine Schöpfung, die ihren Zweck nun ganz und gar nicht erfüllte.

Er gibt Perry und Atlan jedoch die Information, dass die 6 Schildwachen ihre Aura so ändern können, dass die beiden zu Schutzherren werden. Die Namen der Schildwachen sind: die Mediale Schildwache, die Eherne Schildwache, die Blutende Schildwache, die Liebende Schildwache, die Brennende Schildwache und die Stählerne Schildwache. Außerdem warnt Ka Than Perry und Atlan vor dem Gegner. Er informiert die beiden darüber, dass die Kybb-Cranar nur die Spitze des Eisberges seien. Die wahren Gefahren sind die Kybb-Traken, die Kybb-Titanen und die Motolöome von Kherzesch.

Als Dank für seine Informationen bittet Ka Than die beiden Galaktiker, Lotho Keraete für ein paar Wochen bei ihm zu lassen. Er möchte diesen erstaunlichen We-

sen, wie er den Boten von ES bezeichnet, wieder Leben einhauchen und mit ihm reden. Wenn er fertig ist, können Perry und Atlan ihren Freund wieder abholen. Nach längerer Überlegung willigt Perry ein.

Bevor Atlan, Perry und Zephyda die Schattenstadt verlassen, spricht Ka Than mit Zephyda. Er sagt ihr, dass sie ein Treffen der planetaren Majestäten einberufen soll.

Derweil hält Rorkhete mit Keg Dellogun Aussprache. Dem Shoziden wird offenbart, dass seine Eltern von Kybb-Traken getötet wurden, und die Schota-Magathe nur ihn retten konnten. Mit seiner Adoption verstieß Keg Dellogun gegen eine wichtige Regel seines Volkes und wurde deshalb von diesem ausgestoßen. Die Tatsache dass die Orakel Rorkhete sowenig Wissen offenbarten, begründet Dellogun damit, dass zuviel Wissen den Shoziden in Gefahr hätte bringen können.

Auf dem Rückflug wird die SCHWERT von Kybb-Cranar angegriffen. Es gelingt ihr jedoch zu fliehen und 12 Feindschiffe zu vernichten. Wieder im Tom-System angekommen wird die SCHWERT von 30 einsatzbereiten bionischen Kreuzern empfangen.

Auch für Rorkhete zeichnet sich ein Happy End an. Venga kommt mit Atlan in seine Kabine. Der Arkonide setzt sich mit den Shoziden an einem Tisch und fängt an, diesem Lesen und Schreiben beizubringen.

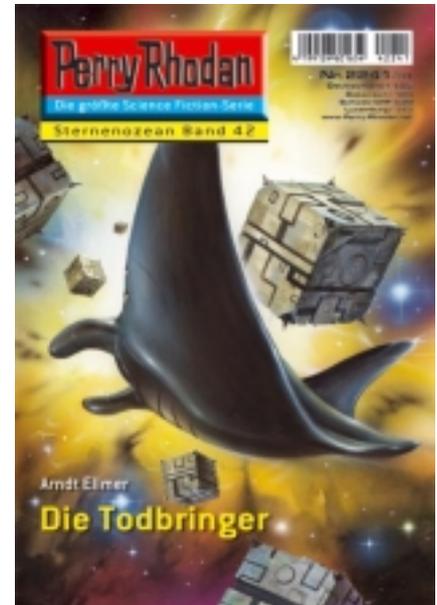
-wr-

Kritik

Schön erzählt ist die Geschichte von Frank Borsch, mit tollen Charakteren und einer Venga, die langsam wohl zu einer Hauptfigur wird. Und das ist auch gut so, denn mit diesem Charakter gibt er sich wirklich Mühe. Insgesamt ein Roman, den man nur als **SEHR GUT**

bewerten kann. Der Sternenozean ist nach wie vor der beste Teil der derzeitigen Perry Rhodan Serie.

-rk-



Perry Rhodan 2241
Die Todbringer
von Arndt Ellmer

Corestaar, der Karthog der Feste Roedergorm, wird seit Tagen von einem Schatten verfolgt. Trotz aller Versuche gelingt es ihm nicht, seinen Verfolger zu stellen. Atlan und Zephyda fahren mit der Ausbildung der Besatzungen für die Bionischen Kreuzer fort.

Perry Rhodan und Atlan machen sich auf die Suche nach der ehernen Schildwache. Sie durchkämmen die Umgebung Kimtes, ohne eine Spur zu finden. Also müssen die beiden, am Blisterherzen und am Teich der Trideage nach der Schildwache suchen. Dazu benötigen sie die Erlaubnis der planetaren Majestät Kischmeide, die diese jedoch ohne Probleme gewährt.

Aber auch im Zentrum Kimtes finden die beiden keine Spur der Schildwache, die beiden beschließen mit der SCHWERT nach Baikal Cain zu fliegen, um dort im

Land Keyzing nach der medialen Schildwache zu suchen.

Bei der Ausbildung der Todbringer von der Feste Roedergorm bahnen sich derweil Probleme an. Die Motana von der Festung werden mit der Zeit aggressiv und greifen sogar ihre eigenen Leute an. Nach diesem Schub von Aggression werden die Todbringer depressiv und versuchen sich umzubringen. Es scheint keine Lösung für das Problem zu geben.

Derweil gelingt es den Karthog Corestaar seinen Verfolger zu stellen. Es handelt sich um Selboo der den Karthog dazu bringen möchte, noch einmal mit den anderen Motana zu singen. Nach langer Überredung durch Selboo willigt Corestaar schließlich ein an Board der SCHWERT zu kommen, in der Hoffnung die Anwesenheit Corestaars könnte den Männern der Feste Roedergorm helfen. Der Karthog hält die Nähe zu singenden Quellen nicht aus, und stürmt aus der SCHWERT. Er stellt fest, dass der Gesang keinesfalls – wie von Zephyda vermutet – eine beruhigende Wirkung auf die Todbringer macht. Im Gegenteil: Er macht sie noch aggressiver.

Yanathon und Selboo suchen in den alten Schriften der feste Roedergorm nach einer Lösung für das Problem, und finden sie. Der Karthog der Feste hat das Potential zur „Samtwege“. Diese Samtwege kann der Karthog durch Gesang auf die Todbringer von der Feste übertragen, und diesen so ihre Aggressivität mildern. Außerdem finden die beiden heraus, dass der Karthog immer ein Todbringer ist.

Selboo berichtet Corestaar von ihren Ergebnissen. Der Karthog ist überrascht über die Tatsache, dass er ein Todbringer ist, und kann sie erst einmal nicht akzeptieren. Er erklärt sich aber dazu bereit seine Fähigkeit der „Samtwege“ auszu-

probieren. Das Experiment gelingt, und während eines Chorals verteilt Corestaar die Samtwege über die Todbringer Roedergorms.

Nun steht dem Aufbruch nach Baikhal Cain nichts mehr im Wege. Die Flotte startet voll bemannt in Richtung des Heimatplaneten Zephydas. Dort angekommen erwartet sie eine Flotte von 500 Raumern der Kybb-Cranar. 250 Schiffe können noch kurzem Kampf vernichtet werden. Der anderen Hälfte gelingt die Flucht. Die unerfahrenen Todbringer haben sich recht schnell warm geschossen.

Mit Hilfe einer neuen Waffe, die Selboo entdeckt, wird des Kybbur, das Hauptquartier der Kybb-Cranar auf Baikhal Cain zerstört. Auch mit den 4000 auf dem Planeten liegenden Raumern wird kurzer Prozess gemacht. Die Motana vernichten alle gnadenlos.

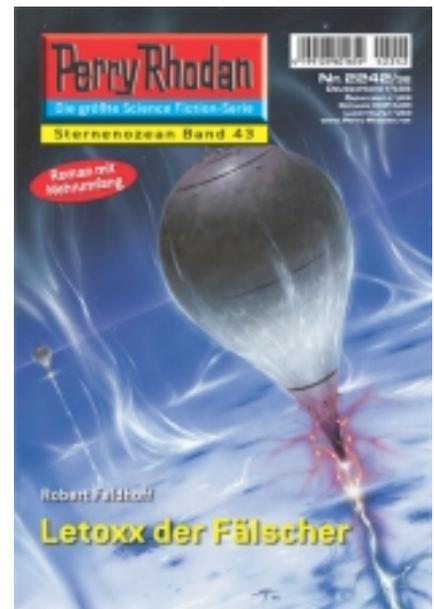
Nicht nur diese Brutalität der Motana entsetzt Rhodan. Auch Zephyda, die nur noch Kriegherrin genannt wird, trägt zur Sorge Rhodans bei, indem sie bekannt gibt, keine Gefangenen machen zu wollen.

-wr-

Kritik

Ellmer weiß wieder einmal zu überzeugen, allerdings ist der Roman von seiner ganzen Handlung her eher überflüssig. Er dient wohl eher dazu, den Abschnitt Sternenozean wieder einmal auf vier Romane aufzublähen. Da wäre es besser gewesen, ihn einfach wegzulassen und eben nur drei Romane zu machen. Wirklich gebraucht, hat man den Roman jedenfalls nicht. Insgesamt **NICHT ÜBEL**, wenn auch lesenswert.

-rk-



Perry Rhodan 2242
Letoxx der Fälscher
von Robert Felhoff

Iant Letoxx beginnt seine Erzählung – seinen Lebenslauf – mit dem Tag, an dem er seine Arme verlor. Alle Kybb-Traken durchlaufen dieses Initiationsritual, in dem ihre Arme durch (auswechselbare) Prothesen ersetzt werden. Je nach Ausführung verleihen sie dem Träger ein gewisses Ansehen – Letoxx bekommt das „Basismodell für Mittellose“.

Letoxx's Laufbahn in der festgefügt Hierarchie der Kybb-Traken – 3 „Ränge“ a 10 Berufsgruppen mit bis zu 3 Klassen – fängt mit seinem ersten Betrug an: er kauft die Prüfungsaufgaben für seine Abschlußprüfung. Der zweite (kleinere) Schwindel waren dann betäubte Arme, um den Schmerz während der Amputation zu mildern. Sein Erzieher Didan Gerreth, der Letoxx für unfähig hält und sich fragt, wie er die Prüfungen bestehen konnte, nimmt die Amputation selbst vor.

Letoxx startet seine Karriere als einfacher Funker und wird nach Futhorn versetzt. Der Außenposten



Futhorn gilt als der Wrackplanet. Zehntausende von unbrauchbaren Bionischen Kreuzern lagern dort.

Um möglichst schnell befördert zu werden oder den Planeten sogar verlassen zu können, begeht Letoxx seine erste richtige Fälschung - er verändert seine Akte im Personalbericht. Über einen Zeitraum von einem halben Jahr belobigt er sich selbst, bis er endlich befördert wird. Nach einem weiteren halben Jahr wird er von Futhorn abberufen.

Seine nächste Station ist der in der Öffentlichkeit wenig bekannte Planet Tosh Mede - die Geheimniswelt. Die Landung wird überraschenderweise durch den Anflug eines Kybb-Cranar-Raumers unterbrochen, der eine offensichtlich wichtige Lieferung von Baikhal Cain für die Anstalt auf Tosh Mede bringt. Während seiner ersten Führung wird Letoxx ein riesiges Lager gezeigt, in dem in Behältern aus teuerstem Material das sogenannte Schaumopal aus Baikhal Cain lagert - einem extrem instabilen Stoff, weswegen die Anlagen dort auch ohne 5D-Komponenten arbeiten. Tags darauf landet ein weiterer Frachter aus Ash-Irthumo mit Motana-Föten.

Nach einer Versetzung als Aufseher eines Kresoten-Pferches versucht Letoxx den gleichen Trick wie auf Futhorn - Fälschung seiner Personalakte. Ein Jahr nach seiner Ankunft kauft er sich die ersten eigenen Armprothesen.

Die Routine wird regelmäßig von einer seltsamen Order unterbrochen, den Pferch für eine Stunde zu verlassen. Letoxx installiert ein Aufzeichnungsgerät, und was er zu sehen bekommt (nicht ganz jugendfrei) wird er später noch zur Erpressung seines höchsten Vorgesetzten benutzen können. Nach einiger Zeit wird er den Entladetruppen zugeteilt. Während eines Bei-

nahe-Unfalls, als in einem Behälter mit Schaumopal eine unbekannt chemische Reaktion stattfindet, kann Letoxx den wertvollen (und gefährlichen) Inhalt bergen. Es kommt zwar noch zu einer „Explosion“, aber die alles vernichtende Kettenreaktion bleibt aus. Als Ursache vermutet man eine Erhöhung des hyperphysikalischen Widerstandes und eine damit verbundene Einwirkung während des Transportes.

Letoxx wird wieder befördert - obwohl seine Tat während des Opalunfalls noch gar nicht weitergeleitet wurde. Jetzt kann er auch in die eigentliche Aktivität auf diesem Planeten eingeweiht werden: die Herstellung eines Gels zum Transport des Schaumopals sowie eine Modifikation, die einen besonderen Transport zuläßt - über die von den Spürhöfen erzeugte Distanzspur zum Schloss Kherzesch.

Er wird auch Zeuge des Vorganges: Motana-Föten werden verbrannt, geben einen Psi-Stoß ab und dabei wandelt sich ein Behälter mit Gel um in einen festen Opalziegel. Kurz darauf erfolgt eine Impedanz-Warnung mit anschließender Unterbrechung der Funkverbindung. Letoxx warnt zum ersten Mal vor einer dauerhaften Störung und den Folgen. Keiner hört ihm zu - man betet lieber zu Gon/O.

Als er feststellt, daß eine Transporteinheit mit 18 statt wie üblich mit 20 Behältern beladen ist und deshalb den vorgesehenen Flug nicht durchführt, verlangt er eine Besprechung mit dem Leiter der Anstalt, Tokten Burno. Als Letoxx wiederum verlangt, das Schiff seinem Kommando zu unterstellen und selbst nach Tan-Jamondi zu fliegen, wird ihm dies zuerst verweigert, aber das von ihm im Stall aufgenommene Video als Druck-

mittel erzielt seine Wirkung. Vor seiner Abreise aber will er noch etwas erledigen - er besucht den „Personalchef“ der Anlage und ermordet ihn. Er entfernt die Prothesen des Opfers - obwohl er selbst den Prothesenwahn seines Volkes als „degenerierte Geltungssucht“ betrachtet - und plaziert noch eine Desintegratorbombe, um alle Spuren zu verwischen.

Auf dem Flug nach Tan-Jamondi erleben sie die bekannten Probleme; zusätzlich haben einige Traken aber auch mit Ausfällen ihrer Prothesen zu kämpfen, speziell bei den komplizierteren Modellen. Beim Erreichen des Ziels fällt Letoxx auf, daß die Spürhöfe ihre Energie durch Sonnenzapfung beziehen - eine aus seiner Sicht alte Technik. Im Innenbereich der Höfe die Distanzspur, der einzige Weg zum Schloß Kherzesch.

Der Frachter wird von einem Trakischen Verheerer abgefangen, durchsucht und alle Insassen abgeführt. Letoxx wird zum Spuhof 11 gebracht und macht die Bekanntschaft von Zerah Axitte, der Kommandantin der Station. Noch während er ihr seine Beweggründe für den außerplanmäßigen Flug erklärt, fallen die Sonnenzapfer aus und die Distanzspur erlischt.

Letoxx wird befördert - sein erster verdienter Karrieresprung! - und auf die Eiswelt Tan-Jamondi III geschickt. Dort soll ihm sein alter Erzieher Didan Gerreth als Adjutant zur Seite gestellt werden.

Dort kommt er nach Taukirk, der Museumsstadt, in deren unterirdischen Etagen alte Technik lagert. Zuerst als einen Endpunkt von Karrieren angesehen, wird sich diese Station später noch als Schatz erweisen. Hier lernt er auch Kil Dinike kennen, seiner Vorgängerin im Amt.

Inzwischen ist die Situation derart eskaliert, daß alle moderne Tech-



nik ausgefallen ist. Letoxx befiehlt seinen Untergebenen, sich mit der eingelagerten alten Technik zu befassen (Fusionskraftwerke, Positionen, ...). Höchste Priorität haben Anlagen zur Energiegewinnung und alles, was der Mobilität dient.

Bei einer privaten Erkundung in den tiefsten Gewölben finden sie geheimnisvolle Behälter, außerdem drei alte Schulungsraumer. Ein erster unbemannter Testflug endet in einer Explosion. Letoxx läßt die Ursache untersuchen (Materialermüdung) und an den anderen Raumern beheben.

Er selbst übernimmt das Kommando über eine zweites Schiff, um Material in die Spürhöfe zu transportieren. Sie erreichen Spürhof 11 und er wird von Zerah Axitte empfangen. Zu seiner Überraschung wird ihm die Teilnahme an weiteren Transporten untersagt; stattdessen wurde er „von höherer Stelle“ zu einer Besprechung auf Spürhof 01 geladen. Dort begegnet er zum ersten Mal einem Prim Direktor, einem Stellvertreter der Macht, die über den Sternenozean herrscht. Gefragt, wie er die Situation sieht, beweist er Mut, indem er gegen die anderen Teilnehmer Stellung bezieht. Für ihn sind die augenblicklichen Erscheinungen nicht vorübergehend sondern anhaltend und können nur mit einer dauerhaften Umstellung der Technik bewerkstelligt werden. Er macht auch Vorschläge zur Instandsetzung der Spürhöfe und damit letztendlich zur Wiederaufnahme der Distanzspur zum Schloß Kherzesh.

Langsam kommt überall die Produktion von Alttechnik in Gang und die Bedeutung von Taukirk als Nachschublager sinkt.

Letoxx erhält einen erneuten Ruf nach Spürhof 11. Er wird wiederum befördert und mit dem Aufbau

eines Netzwerkes in Jamondi beauftragt. Dazu macht er noch einmal einen Abstecher nach Taukirk. In Aufzeichnungen findet man die Daten von alten Sonden, die – so die Hoffnung – reaktiviert werden könnten. Die ersten Sonden antworten und senden Aktivierungsbefehle an weitere wie in einer Kettenreaktion. Immer größere Gebiete von Jamondi werden wieder erreichbar.

Plötzlich eine seltsame, verstörende Nachricht: die Sichtung eines Bionischen Kreuzers im System Baikal Cain, dem System, in dem der Schaumopal gefördert wird. Er leitet die Warnung weiter, aber niemand interessiert sich dafür.

Wieder wird eine Sitzung mit dem Prim Direktor einberufen, wieder wird er lobend erwähnt. Er erhält persönlich den Auftrag, nach Baikal Cain zu fliegen, sobald ein Verband einsatzbereit ist, und der Sichtung nachzugehen.

In der Zwischenzeit macht sich Letoxx über die Motana kundig. Er stellt sich die Frage, wie man die gefährlichen Bionischen Kreuzer damals besiegt hat. Also zurück nach Taukirk, um Hinweise in den alten Archiven zu suchen.

Man drängt ihn zum Aufbruch nach Baikal Cain, aber er verzögert, weil die wichtigsten Informationen noch fehlen. Schließlich gibt er dem Druck nach, wählt eine Streitmacht von 800 Schiffen und wartet auf die Klarmeldungen. Er nimmt noch einmal Funkverbindung mit Taukirk auf und erfährt, daß man in der Zwischenzeit Hinweise auf etwas mit dem Namen Kyber-Neutros gefunden hat. Er fliegt noch einmal hin, landet mit einer Streitmacht und dringt in die tiefsten Etagen des Archivs vor. Dort findet er Kil Dinike und Didan Gerreth vor, die die schon früher gefundenen Artefakte zerstören - Ergebnis eines Machtkampfes auf

höherer Ebene mit dem Ziel, ihn und Zerah Axitte zu diskreditieren. Die Saboteure werden getötet.

Letoxx nimmt zwei der Artefakte mit auf sein Schiff, informiert Axitte über das Vorgefallene und macht sich endlich auf den beschwerlichen Weg.

Aus den inzwischen entschlüsselten Unterlagen geht hervor, daß die Kyber-Neutros als Störsender für die mentalen Kräfte der Motana-Piloten dienen.

Bei Luton Sas stößt man auf 200 Würfelraumer der Kybb-Cranar – die Flüchtlinge aus dem Cain-System, die vor dem Angriff von 61 Motana-Schiffen geflohen sind.

In Erwartung auf eine Begegnung und Auseinandersetzung mit den Bionischen Kreuzern und im Wissen um die Unterlegenheit seiner Schiffe ordnet Letoxx einen Versuch mit einem der Kyber-Neutros an. Es gelingt, eine starke Psi-Wellenfront zu erzeugen, ob sie aber ausreicht, einen Vorteil gegenüber den Motana zu erzielen, muß sich erst noch zeigen.

-ar-

Kritik

Groß wurde er angekündigt, der Roman von Robert Feldhoff. Eine Lebensgeschichte der besonderen Art, die so lesbar ist, dass man ihr sogar breiteren Raum, als gewöhnlich, einräumte und der somit Überlänge hatte. Schlecht war er absolut nicht, dieser Roman, der erzählt, wie Letoxx zu seinen zwei Prothesen kam und sich von diesem Augenblick an aufmachte, unaufhaltsam aufzusteigen. Zunächst durch Betrügereien, später aber auch auf ehrliche Weise. Insgesamt erweist sich Letoxx als durchaus fähig, der seinen Posten als Eins-Katalog Zweiter Klasse, den er innerhalb seiner Organisation später einnimmt, durchaus verdient. Letoxx ist ungeheuer anpassungsfähig

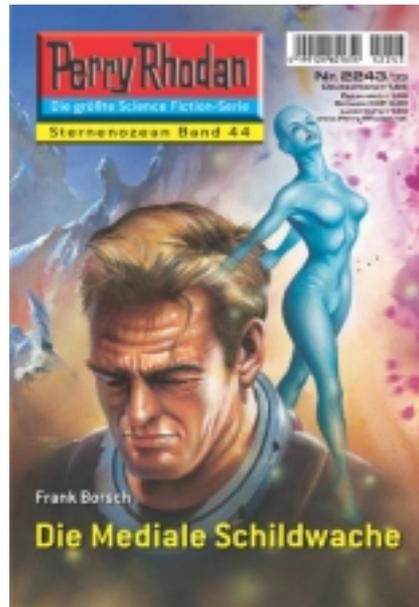
ig, hochintelligent und verschlagen und kann sich so in der Organisation leicht nach oben arbeiten und schummeln. Wieder einmal erweist sich, dass Böse nicht unbedingt gleich unfähig oder langweilig sein muss. Der Lebensweg des Letoxx ist insofern durchaus gut beschrieben, konsequent geschildert und nachvollziehbar. Und das neue Volk ist dank Roberts Roman nicht nur eindimensional böse. Im Gegenteil, Robert schafft es, für Letoxx sogar Sympathien zu erwecken. Und als wir näher an die Jetztzeit der Handlung herankommen, wird auch klar, was die Rolle von Iant Letoxx sein wird. Er benutzt die alte Technik seines Volkes, um die Hyperimpedanz zumindest soweit möglich zu überwinden. Ausserdem findet er eine Möglichkeit, gegen die Motana und ihre Ephamotana vorzugehen. Auf dem Flug nach Baikhal Cain, erproben sie die im letzten Moment gefundene Waffe. Um zu ermöglichen, dass der Schaumopal wieder von Baikhal Cain kommen kann, muss die Welt zurückerobert werden. Und so bereiten sie sich auf den Kampf mit den bionischen Kreuzern der Motana vor, wohl wissend, dass sie für ihr Volk sehr gefährlich sind...

Klasse Roman, der allerdings nicht unbedingt länger hätte sein müssen, als der Durchschnitt. Trotzdem war er mehr als lesenswert und auch er hat ein **SEHR GUT** verdient. Wieder erweist sich der Sternenozean als bislang bester Teil des Zyklus.

-rk-

Perry Rhodan 2243
Die Mediale Schildwache
 von Frank Borsch

Die Schlacht um Baikhal Cain ist vorerst gewonnen. Doch Zephyda ist sich sicher, dass die Kybb sich



nicht einfach so geschlagen geben. Da davon auszugehen ist, dass sich die Kybb-Cranar an die erhöhte Hyperimpedanz anpassen werden, und den Motana dann zumindest ebenbürtig sind, befiehlt Zephyda die Evakuierung Baikhal Cains. Die Einwohner werden in das 6,7 Lichtjahre entfernte Ios – System evakuiert. Dieses bietet zwar keine optimalen Bedingungen, ist aber da einzige System, das eine Evakuierung in einer angemessenen Zeit zulässt.

Währenddessen macht sich Perry Rhodan auf die Suche nach der Medialen Schildwache. Er lässt sich allein im Land Keyzing absetzen und versucht durch Träume Kontakt zu der Medialen Schildwache herzustellen. Zuerst sind diese Bemühungen ohne Erfolg aber Rhodan bleibt hartnäckig. Schließlich gelingt es ihm im Traum Kontakt mit der Medialen Schildwache herzustellen. Nach mehreren Nächten hat er durch seine Träume eine Karte des Land Keyzings erstellt und eine geheime Höhle entdeckt.

Die Evakuierung macht derweil große Fortschritte. Und das obwohl nicht alles nach Plan läuft. Insbesondere die Besatzung des Bionischen Kreuzers STURM-

WIND macht Probleme in dem sie die Befehle Zephydas öfter missachtet.

Bei der Evakuierung trifft Zephyda auf Hekhet, einen der Jungen der früher ihre Schwester Leysde immer gehänselt hat. Dieser fragt Zephyda nach dem Verbleib ihrer Schwester, weil er sich bei dieser entschuldigen will. Die Nachricht von Leysdes Tod nimmt er traurig und mit Widerwillen auf. Er will Zephyda nicht glauben, da Leysde immer eine der geschicktesten und gelenkigsten Mädchen war. Außerdem macht er Zephyda Vorwürfe nicht alle für die Rettung ihrer Schwester getan zu haben.

Dieses Gespräch ist für Zephyda der Anlass den Todesort ihrer Schwester aufzusuchen, um Gewissheit zu erlangen. In dem Aschefeld, welches von der Residenz von Pardahn übrig geblieben ist, findet sie die Knochen eines kleinen Mädchens sowie die Flöte, welche Perry Rhodan für Leysde gebastelt hat. Damit ist für Zephyda der endgültige Beweis erbracht, dass ihre Schwester nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Perry Rhodan dringt derweil in die von ihm entdeckte Höhle ein. Dort entdeckt er eine unterirdische Station, welche die Auffälligkeit besitzt, ohne Ecken und Kanten gebaut zu sein. Eigentlich ein Merkmal von Kosmokratentechnik. Als er nach mehrmaligen Durchsuchen der Anlage keine Spur von der Schildwache findet, sondern nur einen Bagger und ein verschlossenes Schott entdeckt, ist für Rhodan klar was er tun muss: Er muss wieder durch einen Traum mit der Schildwache Kontakt aufnehmen. Es gelingt ihm. Im Traum spricht die Schildwache in der Sprache der Mächtigen zu ihm. Als Rhodan aufwacht steht das vorher verschlossene Schott offen. Die Motana sprengen derzeit die Fes-

seln der Unterdrückung, welche ihn von den Kybb-Cranar auferlegt wurden. Der heilige Berg, das Symbol der Macht der kybernetischen Zivilisation, wird gesprengt. Zephyda glaubt in der Rauchwolke, welche auf die Explosion folgt. Das Gesicht eines jungen Mädchen zu erkennen. Von dem heiligen Berg bleibt nur ein Häufchen Asche zurück.

Perry Rhodan tritt derweil durch das nun offene Schott. In dem Raum findet er die Mediale Schildwache in einem Stasisfeld gefangen. Rhodan gelingt es das Stasisfeld zu deaktivieren. Die Mediale Schildwache ist nun frei, allerdings liegt sie in einem Koma ähnlichen Zustand. Als ob diese Tatsache nicht schon frustrierend genug ist, muss Perry Rhodan auch noch feststellen, dass mit der Deaktivierung des Stasisfelds eine Selbstzerstörungssequenz initiiert wurde. Die Station heizt sich auf über 1000°C auf.

Zephyda hat derweil nur wenig Zeit den Triumph über die Sprengung des heiligen Berges zu genießen. Die Kybernetischen Zivilisationen greifen Baikal Cain an. Allerdings besteht das Geschwader der Angreifer nicht nur aus Kybb-Cranar. Auch die Kybb-Traken, vor denen der graue Autonom Ka Than Perry Rhodan und Atlan warnte, sind unter den Angreifern. Atlan rät Zephyda zur Flucht, weil er vermutet, dass die Kybb-Traken nur angreifen würden, wenn sie sich in der Lage sähen zu gewinnen. Zephyda ignoriert die Sorgen Atlans und stellt sich dem Kampf.

Perry Rhodan sucht derzeit eine Möglichkeit dem Inferno der sich selbst zerstörenden Station zu entgehen. Da der richtige Ausgang bereits der Hitze zum Opfer gefallen ist, muss er einen anderen Weg finden. Die Rettung bringt der Bagger, den Perry beim Erkunden der

Station gefunden hat. Perry gräbt sich mit dem Bagger zur Planetenoberfläche durch. Dort droht die nächste Gefahr: Die Hitze, welche die Selbstvernichtung der Station auslöst, schmilzt das Eis im Land Keyzing. Perry droht samt Bagger und Schildwache in den Fluten zu versinken. In letzter Sekunde erscheint der Bionische Kreuzer GRÜNER MOND und holt Perry mitsamt der Schildwache an Bord.

Der Kampf im Orbit scheint für die Motana einen glücklichen Ausgang. Die Kreuzer der Kybb-Cranar werden wie Tontauben abgeschossen. Doch dann holt der Gegner zum entscheidenden Schlag aus. Iant Letoxx gibt den Befehl die K/Neutros einzusetzen. Die Waffe wirkt, die Epha Motana können nur noch unter Schmerzen auf die Epha-Matrix zugreifen.

Nun gelangen auch den Kybb Abschüsse. Der erste Kreuzer, welcher dies erfahren muss, ist die STURMWIND. Als die Zahl der Abschüsse sich erhöht, gibt Zephyda den Befehl zum Rückzug. Die Schlacht um Baikal Cain ist verloren. Und als ob dies nicht schlimm genug ist, sind auch die Verluste immens: 21 Bionische Kreuzer gingen bei der Schlacht verloren.

Iant Letoxx ist glücklich über den Sieg in der Schlacht. Als er bei einem Flug über Baikal Cain feststellen muss, dass der heilige Berg vernichtet wurde, befiehlt er alle sich noch auf Baikal Cain befindlichen Motana zu töten.

Als die SCHWERT in Sicherheit ist, wechselt Perry Rhodan von der GRÜNER MOND in die SCHWERT über. Als er die Zentrale betritt, erwacht die Mediale Schildwache für einen kurzen Moment aus ihrer Stare und sagt nur ein Wort: Lyressa.

Ein Besatzungsmitglied der SCHWERT hat von dem ganzen

Rummel nichts mitbekommen. Der Shozide Rorkhete sitzt in seiner Kabine und lernt weiter Lesen und Schreiben. Er macht große Fortschritte und beginnt damit seine Geschichte aufzuschreiben.

-wr-

Kritik

Perry Rhodan kommt nach Baikal Cain und begibt sich in die Einsamkeit der Eiswelt. Er will dort so lange bleiben, bis er die Mediale Schildwache gefunden hat. Und so träumt er sich immer näher heran an die merkwürdige Erscheinung, die nicht greifbar ist. Auch wenn Rorkhete schon lange vergeblich gesucht hat, glaubt der Unsterbliche, erfolgreicher sein zu können.

Einziger Begleiter seiner einsamen Zeit in der Eiswüste ist ein Hund, den er sich aus den von den Motana mitgelieferten Materialien zusammenbastelt und mit dem er sich unterhält, um nicht ganz so einsam zu sein. Stark, wie der Unsterbliche in diesen Szenen geschildert wird. Frank Borsch erweckt ihn zum Leben, wie es wenigen der Autoren in letzter Zeit gelungen ist.

Und auch Zephyda ist faszinierend. Sie sucht nach einer Spur ihrer Schwester. Zwar ist sie fast sicher, dass das Mädchen tot ist, aber schon viele tot geglaubte sind aus den Wäldern wieder aufgetaucht. Und so schöpft sie Hoffnung, die allerdings zerschlagen wird, als sie den Baum findet, unter dem Lesyde verstarb. Und unter dem Baum die Überreste eines Skeletts, das eindeutig einem Kind gehört. Und bei dem Skelett die Knochenflöte, die ihre Schwester mit Perry zusammen angefertigt hat. Und damit ist klar, dass sie tot sein muss.

Zephyda erweist ihr die letzte Ehre und beerdigt die Gebeine nach

den Riten ihres Volkes. Diese Szenen sind ergreifend und zeigen einmal mehr, dass Frank sehr gut darin ist, Figuren zu charakterisieren.

Perry findet letztendlich die Schildwache und verliert sie doch beinahe gleich wieder, als sich die Station, in der das Wesen schlief, gegen sie zu wenden scheint. In letzter Minute können sie entkommen und damit ist die Mediale Schildwache schon einmal geborgen, der erste Teil des Auftrags erfüllt.

Trotzdem gibt es diesmal einige Widersprüche:

Angeblich kann Perry Rhodan die Fußabdrücke der Vay Shessod von denen anderer Tiere unterscheiden. Was ich in dem Zusammenhang nicht verstehe, laufen die Barfuss auf Baikal Cain herum? Da ist es doch etwas kalt, in dieser Eiswüste. Ich kann mich nicht so recht erinnern, ist schon so lange her. Sind die Vay Shessod damals auch Barfuss gewesen?

Außerdem erscheint mir die Begründung, dass der gute Perry alles Technische ablegen muss, etwas weit hergeholt. Zumal der Zellaktivatorchip als „gute“ Technik gilt? Was soll im Unterschied dazu an Kleidung dann böse sein (z.B. Stiefel mit Metall)? So wirklich schlüssig ist der Effekt nicht, es wirkt eher so, als müsste man das irgendwie hinbiegen, weil sonst die Story nicht wie beabsichtigt funktioniert. Aber – mal ehrlich – die Geschichte hätte auch gut ohne diesen Schnörkel leben können.

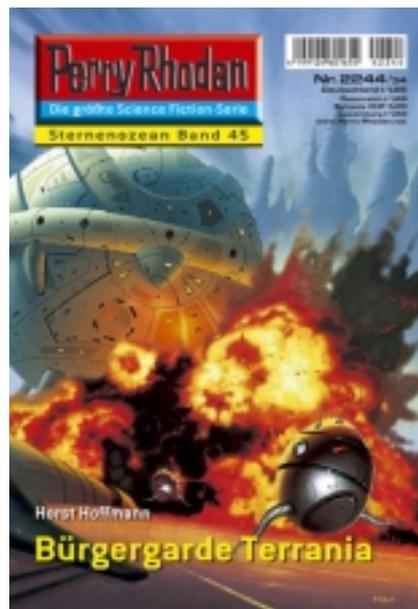
Außerdem ist es auch noch komisch, dass Fünf-Katalog Heg'Prombo und Eins-Katalog Iant Letoxx plötzlich „weit“ auseinander sind in ihrer Stellung. Weit? In Feldhoffs Roman wurde das noch so beschrieben, als sei er nun, als Eins-Katalog Zweiter Klasse gerade Mal eine Stufe über dem Fünf-Katalog. Das Verhältnis

zwischen den beiden war in Feldhoffs Roman noch ganz anders beschrieben.

Abgesehen davon liest sich der Roman aber ausgesprochen angenehm. Die Traumsequenzen Rhodans und die Schlafwandlerei ist zwar teilweise nicht nachvollziehbar, aber immerhin effektiv und stimmig in Szene gesetzt. Die Mediale Schildwache zu finden, erweist sich als spannendes Abenteuer und Zephydas persönliche Geschichte ist traurig, aber einfühlsam erzählt. Nun wissen wir also, dass bei Perry Rhodan doch nicht immer der Zufall seine schützende Hand über den Protagonisten hält. Die sympathische Lesyde jedenfalls ist damit wohl endgültig tot und bestattet.

Insgesamt lesenswert, ein Roman, der sogar neues bietet, nämlich eine Schildwache, die Mediale, und damit die erste auf dem Weg zu Rhodans und Atlans neuer Position. Ein Roman, der sich ein **GUT** verdient hat.

-rk-



Perry Rhodan 2244
Bürgergarde Terrania
 von Horst Hoffmann

Unsere Geschichte beginnt mit zwei Morden. Das erste Opfer ist Jehad, einer der 14 engsten Mitarbeiter (Adjunkten) des Sektenführers Carlosch Imberlock. Das zweite seine Lebensgefährtin Alisha, die zur falschen Zeit in ihr Appartement zurückkommt und eine Fremde vorfindet, die sich Dateien mit wichtigen Plänen aus dem Computersystem lädt.

In der „Sagha-Eysbir-Halle“ – benannt nach der Tochter von Theorod Eysbir, der von ihr verraten wurde – treffen sich 200 maskierte Leute, die mit der Situation im Zusammenhang mit der Sekte Gon-Orbhons unzufrieden sind. Der Einfluß derselben steigt stetig und die Regierenden wollen oder können nichts dagegen unternehmen. Als erster Redner tritt Terrence auf, die rechte Hand von Marschall Tellon, dem Kopf der „Bürgergarde Terrania“. Der Marschall selbst erscheint in einem Verzerrerfeld als dunkler Schatten. Er will die Existenz der Bürgergarde bekannt machen und ruft zum offenen Kampf gegen die Sekte auf. Seine Rede endet mit den Worten „ab heute wird zurückgeschlagen“. Die Art des Auftritts und die Rede finden starken Anklang und viele nehmen vor Begeisterung ihre Masken ab. Der Marschall verläßt die Versammlung und Terrence als Kontaktperson übernimmt die weitere Organisation.

Unter den Anwesenden befinden sich viele bekannte Persönlichkeiten, einer von ihnen ist A.G. Darkoven, ein erfolgreicher Anwalt mit einem leichten Herzleiden. Darkoven ist der Idee vom „aktiven“ Widerstand gegen den Kult um Gon-Orbhon regelrecht verfallen; sein Leben erhält von diesem Moment an einen neuen Fokus. Ungeduldig wird er zusammen mit einigen Gleichgesinnten unabhängig von der „offiziellen“ Marsch-



richtung der Bürgergarde einen eigenen Anschlag planen in der Hoffnung, anschließend vom Marschall bestätigt zu werden.

Im Orbit um Terra kreist seit mehreren Tagen mit unklarem Auftrag die Space-Jet WAYMORE mit drei Angehörigen des Terranischen Liga-Dienstes an Bord: Chip Greuther, der Chef der Truppe, Bernie Schneider, trinkender und Zigarre rauchender Mediker sowie traditioneller Anhänger des sogenannten „Karnevals“ und schließlich Maggie Sweeken, Funkerin und Ablösung für die überraschend abberufene Tamara Ortiz. Wichtigstes Gesprächsthema – neben den nervigen „Goodies“ von Bernie über seine Zeit als erfolgreicher Stationsarzt – ist natürlich die Sekte um Gon-Orbhon. Dabei hat jeder der Drei neben der offiziellen Haltung – also Religionsfreiheit, solange keine Gesetze nachweislich gebrochen werden – seine ganz privaten Ansichten. Ein weiteres Thema ist die geheimnisvolle Baustelle am Mond und zum ersten Mal fällt der Begriff „Operation Kristallsturm“, ohne allerdings mehr zu wissen als die Gerüchteküche hergibt.

In der WAYMORE geht das Warten weiter; Anfragen werden inhaltend beantwortet. Dann endlich – das von Chip lang erwartete Signal „Tiritomba“ geht ein und sie werden über die Hintergründe ihres Auftrags unterrichtet: zum ersten Mal seit langer Zeit hat eine Raumschiff von außerhalb (!) des Sonnensystems den beschwerlichen Weg zur Erde zurückgelegt; genauer: der 500m-Frachter TOMBA von Ferrol (System Wega, Entfernung 27 LJ) mit 500 Millionen Mikro-Fusionsreaktoren an Bord, ein in der augenblicklichen Lage unermesslicher Wert. Die WAYMORE nun soll die TOMBA sicher bis zur Landung begleiten. Welch lohn-

deres Ziel gäbe es für einen technikfeindlichen Attentäter, der noch im Solsystem oder kurz vor der Landung aktiv werden könnte. An Bord der TOMBA hat man noch nichts von Gon-Orbhon gehört und dementsprechend ungehalten ist man über die „Belästigung“.

Die angespannte Lage wird deutlich, als Bernie Schneider auf der TOMBA überreagiert – er „stellt“ den jungen Rechnerspezialisten Alonso, der sich seiner Meinung nach auffällig benommen hat. Das Ganze stellt sich allerdings als Mißverständnis heraus, dass von der Kommandantin der TOMBA (zudem noch Alonsos Mutter) aufgeklärt wird.

Die Ankunft auf der Erde wird mit großem Hallo gefeiert – der befürchtete Anschlag erfolgt NACH der Landung bei Löschung der Fracht. Das Resultat sind mindestens 31 Tote, 100 Verletzte und eine Menge zerstörter Reaktoren.

In einem persönlichen Treffen mit Noviel Residor wird Chip über die Lage und einige Hintergründe unterrichtet. Offiziell kann man nichts gegen die Sekte unternehmen. Zwar hat man nachweislich Spuren bzw. Rückstände einer direkten Mitarbeiterin aus dem inneren Kreis um Carlosch Imberlock gefunden, aber Imberlock selbst distanziert sich von solchen Taten und stellt sie als Einzelaktionen dar.

Dann wird Chip erklärt, daß man die Anhänger der Sekte im Prinzip nicht für ihre Taten verantwortlich machen kann, da sie wahrscheinlich unter fremdem Einfluß stehen. In der Sonne befinden sich die Überreste einer ehemaligen Superintelligenz Namens ARCHETIM, die wiederum von außerhalb über eine Brücke angezapft wird. Die Entstehung dieser Brücke und des Gon-Orbhon-Kultes fallen zeitlich zusammen, so daß ein Zusammen-

hang mehr als nur wahrscheinlich ist.

Als nächstes wird ihm eröffnet, daß die Bürgergarde Terrania als illegale Vereinigung angesehen wird, die Selbstjustiz üben will. Chip und sein Team sollen eingeschleust werden, um mehr über die Pläne der Garde und speziell über Marschall Tellon in Erfahrung zu bringen. Alarmierend ist, daß es der Bürgergarde gelungen ist, die Tonkanäle öffentlicher Sender mit ihren eigenen Ausstrahlungen zu überlagern und daß Terrence, obwohl er offen auftritt, als unbekannt gilt! Es ist deshalb nicht auszuschließen, daß die Garde heimliche Unterstützung durch TLD-Agenten bekommt, eventuell sogar aus höchsten Kreisen.

A.G. Darkoven hat seinen Anschlag durchgeführt, bei dem 13 Jünger umgekommen sind, konnte aber seitdem noch keinen Kontakt mit Terrence herstellen. Endlich zu einem Treffen mit Marschall Tellon geladen, wird er von diesem wegen seiner Einzelaktion getadelt, da er der Organisation hätte schaden können. Der Zulauf hatte kurzfristig nachgelassen, erst der Anschlag auf die TOMBA hat das Blatt wieder gewendet, ja die neuen Mitglieder der Garde könnten sich sogar als „brauchbarer“ erweisen, da es Leute sind, die auch endlich zuschlagen wollen.

Chip und sein Team fliegen zum Tempel der Degression, um sich selbst ein Bild von der Umgebung und von Carlosch Imberlock zu machen. Die Gebäude im Umkreis des Tempels sind von ihren früheren Bewohnern verlassen worden und haben sich zu einem Ghetto für die Sektenanhänger entwickelt.

Chip unterbreitet Imberlock das Angebot, daß die TLD die Sekte vor weiteren Übergriffen der Bürgergarde schützt; im Gegenzug sollen sie auf Aktionen gegen die

Garde verzichten. Imberlock lehnt hochmütig ab und das Team hat Mühe, sich angesichts derartiger Überheblichkeit zu beherrschen.

Als sie noch einmal das von der Bürgergarde zerstörte Haus untersuchen, bei dem die 13 Jünger getötet wurden, erkennt Bernie Schneider unter den am Tatort aufgefundenen Gegenständen einen kleinen Inhalator für Brust- oder Herzranke.

Inzwischen erfolgen die Sendungen der Bürgergarde sogar mit überlagertem Bild. Das Team will nun versuchen, sich in die Bürgergarde einzuschleusen und die Kontaktaufnahme erfolgt erwartungsgemäß leicht. Sie erleben eine Anwerbeaktion, schreiben sich ein und warten. Mehrmals werden sie zu Treffen geladen und immer werden sie vertröstet. Die Aufträge, die sie erhalten, sind zumeist kleinere Dinge wie Botendienste. Zumindest bekommen sie so die Möglichkeit, Bilder zu machen und die eine oder andere Wanze anzubringen. Um auf sich aufmerksam zu machen, liefern sie sogar TLD-eigenes Material über geplante Aktionen der Sekte. Beim nächsten ereignislosen Treffen spielt Chip dann den ausrastenden Ungeduldigen, und tatsächlich erhält er von Terrence direkt den Auftrag, sich für „eine große Sache“ bereitzuhalten.

Am Morgen des folgenden Tages dann die Nachricht: ein Attentat, bei dem Imberlock, seine 14 Adjunkten und weitere Jünger umgekommen sind. Chip befürchtet noch einen weiteren großen Schlag – schließlich soll er selbst sich ja dafür bereithalten - und sieht nur noch eine Möglichkeit des Handelns. Allein macht er sich auf den Weg, als überraschend Imberlock unverseht im Video auftaucht! Chip wundert sich nicht mehr, dass die TLD den Aktionen der Bürger-

garde macht- und einfallslos gegenübersteht - es MUSS einen oder mehrere TLD-Agenten im Dienste der Garde geben.

Er klappert mehrere Treffpunkte auf der Suche nach Terrence ab. Bernie Schneider wartet inzwischen auf A.G. Darkoven, den er wegen seines Herzleidens für Telson hält. Chip spürt Terrence auf und entnimmt seinem Computer Hinweise auf den Aufenthaltsort des Marschalls. Dort angekommen findet er Bernie Schneider – der ihm diesmal zuvorgekommen ist – und den in sein Feld gehüllten Marschall Telson vor, ohne daß die beiden ihn bemerken. Der Marschall droht mit der Sprengung des gesamten Tempels, falls Schneider etwas gegen ihn unternehmen sollte. Bernie ist sich seiner Sache zuerst nicht sicher, aber dann erkennt er sein ehemaliges Teammitglied Tamara Ortiz! Bevor diese aktiv werden kann, greift Chip ein und zerstört mit einem Desintegrator ihre beiden Hände – zuerst die mit dem Sender zur Sprengung des Tempels, dann die mit der Waffe. Ein weiterer Wächter wird von der eintreffenden Maggie betäubt.

Später wird ihnen die ganze Geschichte erzählt: Tamara Ortiz war eigentlich auf Carlosch Imberlock und seine Jünger angesetzt, dann auf die Bürgergarde, aber zu der Zeit war sie schon in die Rolle des Marschall Telson geschlüpft. Der Anschlag auf den Tempel war ihr ein Leichtes, da sie selbst die Überwachung des Tempelbezirks leitete. Das Team wird belobigt, erhält drei Tage Sonderurlaub und soll anschließend weiter Schutzdienst für die Sekte verrichten.

Zum Schluss bleiben noch ein paar unbeantwortete Fragen nach der geheimnisvollen „Operation Kristallsturm“, aber davon beim nächsten mal mehr ...

Kritik

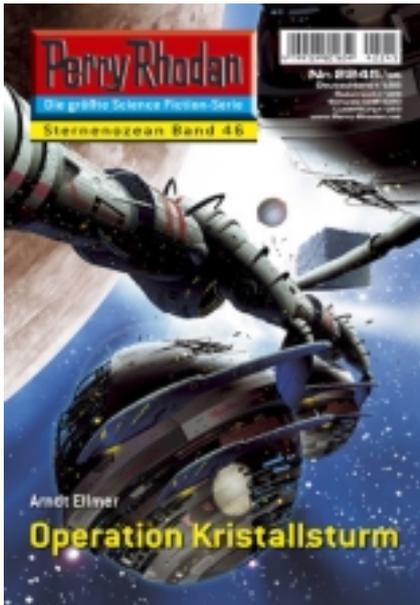
Allzu viel erwartet man sich ja nicht von den Romanen, die in Terrania spielen und von Gon-Orbhon handeln. Zu oft schon wurde man enttäuscht. Aber manchmal ist es gut, wenn sich die Erwartungen auf der Höhe eines Wurzelstockes bewegen, denn dann kann man immerhin positiv überrascht werden. Und Horst Hoffmann ist genau dieses auch gelungen.

Ein Handlungsbogen, der Sinn macht, Figuren, die nicht nur nachvollziehbar handeln, sondern auch noch ausgesprochen gut charakterisiert sind, überraschende Wendungen und insgesamt ein erfreulich spritziger Roman, hinterließen mildes Erstaunen und einiges an Freude.

Zum ersten Mal überhaupt gelingt es einem Autor, die Haltung der Regierung gegenüber der Sekte sinnvoll zu begründen. Klar, vor dem Hintergrund neuer Erkenntnisse, ist anzunehmen, dass die Anhänger der Sekte eher Opfer als Täter sind. Sie insofern zu verschonen und alles zu ihrer Rettung zu unternehmen, ist also durchaus logisch. Die alten Fehlleistungen rettet das zwar nicht, da wusste die Regierung ja noch nicht, was sie jetzt weiß. Aber immerhin, nach über 40 Folgen in diesem Zyklus, besinnt man sich doch langsam darauf, dass eine sinnvolle Erklärung nicht wirklich schaden würde.

Dass die Menschen der Erde die Geduld mit den Sektenanhängern verlieren und Selbstjustiz üben wollen, ist ebenfalls irgendwie verständlich. Und die gnadenlose Haltung der Regierung gegenüber den Gardisten insofern absolut nachvollziehbar. Und mit der Geschichte der TLD-Agenten, die ihre frühere Kollegin entlarven müssen, fehlt es auch nicht an der Tragik, die einen guten Roman auszeichnen kann.

Insgesamt ist der Roman ein Beweis für das schon früher erwähnte: Horst kann das besser. Und diesmal zeigt er es endlich auch wieder. Horst liefert eine absolut überzeugende Leistung ab, die auch noch Spaß gemacht hat. Die Wertung ist folgerichtig ein **GUT**.
-rk-



Perry Rhodan 2245
Operation Kristallsturm
von Arndt Ellmer

Das streng geheime Projekt RAINBOW-I steht kurz vor der Vollendung. Geheim deshalb, weil man Anschläge der technikfeindlichen Sekte um Gon-Orbhon befürchtet. Geheim auch nicht nur nach außen – so wird z.B. der Produktionsmanager nicht über alle Fertigungsabläufe unterrichtet und zu einem klärenden Gespräch mit ihm kommt Malcom S. Daellian lieber „in Person“, als eine eventuell unsichere Video-Konferenz abzuhalten. Das Konstruktionsbüro für RAINBOW ist zur Tarnung in einem Hangar untergebracht, zu dem sogar ein normaler Alltagsbetrieb vorgetäuscht wird. Die hohe Priorität des Projektes erkennt man auch

daran, dass Malcom zur Einhaltung des Fertigstellungstermins kurzfristig 200 zusätzliche Helfer für die Montage im Orbit anfordern kann.

Montage wovon? Offensichtlich handelt es sich bei RAINBOW um ein „Zapfschiff“ zur Energiegewinnung - eine Methode, die auch schon von den Arkoniden mit Erfolg getestet wurde. In einer möglichen endgültigen Ausbaustufe könnte die gespeicherte Energie dann über Tankstationen weitergegeben werden, die im ganzen Sonnensystem verteilt wären und an denen bis zu 48 Raumschiffe gleichzeitig andocken könnten.

Für Malcom sind diese weitreichenden Pläne aber vorerst noch Zukunftsmusik. Andere Fragen sind drängender – so z.B. das Zusammenspiel von Zapfer und Speicher oder die technische Berücksichtigung der letzten Erkenntnisse aus der Hyperimpedanz-Forschung. Außerdem hat er in letzter Konsequenz die Folgen seines Unfalls noch nicht überwunden; dauernde zynische Anspielungen auf seinen Zustand gehören inzwischen zu jedem Gespräch und sogar zu seinen eigenen Gedanken.

Über eine abgeschirmte Verbindung erkundigt sich Myles Kantor nach dem Fortschritt von RAINBOW. Er selbst hält sich im Vulcan-Center auf dem Merkur auf, wo man versucht, Unregelmäßigkeiten im Strahlungsspektrum der Sonne zu finden, die Hinweise auf die tote Superintelligenz ARCHETIM geben könnten. Dafür braucht man viel Energie und ein erfolgreicher Versuch mit RAINBOW könnte die Situation diesbezüglich als auch eventuell die gesamte Problematik um Gon-Orbhon schlagartig ändern.

Zum Schluss erkundigt sich Malcom noch nach den Aktivitäten auf dem Mond, erhält aber eine aus-

weichende Antwort, was seine Neugier natürlich nur vergrößert.

Außerdem macht er sich Sorgen wegen eines möglichen Anschlags auf RAINBOW. Praktisch jeder kann sozusagen „über Nacht“ unter den Einfluß Gon-Orbhons geraten und das Projekt sabotieren. Deshalb hat er einigen Robotern (!) folgende Aufgabenstellung gegeben: wo in RAINBOW bringe ich am besten eine Bombe an, um den größtmöglichen Schaden für Material und Menschen zu verursachen?

Auf dem Weg zu einem Shuttle, das ihn in den geostationären Orbit von RAINBOW bringen soll, erhält er von NATHAN die letzten Meldungen: vorerst ist nicht mit Schwankungen in der Hyperimpedanz zu rechnen - solche Einflüsse während eines Experiments könnten unabsehbare Folgen haben! - und ein Anschlag in der Techniksektion des Rainbow Dome konnte gerade noch vereitelt werden; der Attentäter allerdings hat sich selbst getötet.

Dann begegnet er auf etwas seltsame Art Noviel Residor, dem TLD-Chef. Dieser bittet Malcom den Testflug nicht mitzumachen, da erstens nicht auszuschließen ist, dass sich ein „Schläfer“ an Bord befindet und zweites ist das Experiment gefährlich. Malcom aber empfindet es als seine Pflicht dabei zu sein und verabschiedet sich mit den Worten „totes Wissen nutzt niemandem“. Endlich unterwegs will Malcom aber erst noch einen Abstecher zum Mond machen, um jetzt endlich zu sehen, was dort vorgeht. Obwohl er nicht zu den direkt autorisierten Personen gehört, ist er wichtig genug, um sich ein wenig Ärger leisten zu können. Er bittet den Piloten an der Sperrzone entlang zu fliegen, um mit den Teleoptiken einen Blick riskieren zu können. Im Inneren des von



Kleinstraumschiffen abgeschirmten Hohlraums erkennen sie 10 Entdecker der zweiten Generation, 30 Tender der PONTON-Klasse sowie 30 Quasar-Raumer („LFT-Boxen“). Warum, fragt sich Malcom, dieser Aufwand; wirklich nur zur Sicherung von Hyperkristallminen oder doch ein Angriff auf den arkonidischen Kristallschirm? Zum einen fühlt er sich überangen, weil er nicht informiert ist, andererseits aber sieht er diese Maßnahme ein, da er ja auch übernommen werden könnte.

Zurück im Erdorbit sehen sie das Zapfschiff: eine offene Gitterkonstruktion, die als Gerüst dient für 10 Ringspeicher mit je 500 m Durchmesser und 50 m Dicke, für eine Kommandoeinheit aus einem umgebauten VESTA-Kreuzer und dazwischen weitere Anlagen wie Kraftwerke, Generatoren, Triebwerke. An den Polen sitzen zwei bewegliche Parabol-Zapfantennen mit 500 m Durchmesser. Das Ganze wirkt wie ein Raumschiff ohne Außenverkleidung.

Malcom macht einen ersten „Rundflug“ durch das Gerüst und sucht nach möglichen Angriffspunkten, die auch für einen Attentäter in Frage kämen. Entsprechend der simulierten Szenarien wäre der beste Ort für eine Bombe in der Nähe der nach ihm benannten Daellian-Meiler. Eine Explosion hier würde in einer Kettenreaktion auch die Energiespeicher erfassen, und die Explosion wäre dann wohl noch weit draußen im Raum zu sehen.

RAINBOW I macht sich zusammen mit den Begleitschiffe auf den Weg. Das Ziel – die Sonne – ist nach 1,5 Stunden erreicht.

Malcom begibt sich im Schutz eines Deflektorfeldes wieder nach draußen. Eine holografische Simulation nimmt seinen Platz ein. Er informiert niemanden, da alle ver-

dächtig sind. Wenn ein Attentäter zuschlagen sollte, dann wenn alle Speicher gefüllt sind – der Effekt wäre einfach größer und sicherer.

Malcom wendet einen Trick an: er verändert die Temperatur in gewissen Innenbereichen und beobachtet dann im Infraroten; tatsächlich entdeckt er auf diese Weise ein „Wärmeloch“ – einen blinden Passagier.

Der Zapfvorgang beginnt und der Energiedurchsatz wird langsam erhöht. Malcom beobachtet weiter das „Wärmeloch“, das jetzt wie vermutet zu den Daellian-Meilern unterwegs ist. Als der Attentäter aktiv werden will, kann ihn Malcom außer Gefecht setzen. Er versucht noch, Informationen zu bekommen, aber der Attentäter begeht wie gewohnt vorher Selbstmord.

In diesem Augenblick geht der Alarm los. Es scheint, als wenn die Physik beenden wollte, was der Attentäter nicht geschafft hat: die Ringspeicher zeigen Überlastung. Der Zapfdurchsatz wird heruntergefahren und Energie abgelassen. Alle Techniker, die noch „draußen“ sind, werden in die Zentralkugel geholt. Die Begleitschiffe werden über die Situation informiert. Dann wird die Sicherheitszelle abgesprengt, allerdings in Richtung Sonne. Als das Zapfschiff explodiert, bekommen sie einen zusätzlichen Schub in diese Richtung.

Die folgende Phase erlebt Malcom als Albraum seines Unfalls, kommt dann aber langsam wieder zu sich und erfährt, dass die Sicherheitszelle von einem Begleitschiff mit Traktorstrahlen eingefangen wurde.

Zurück auf der Erde verkündet er allen 2000 Mitarbeitern, dass die Teile für ein Nachfolgemodell schon vorproduziert seien und sofort in den Orbit gebracht würden. Die Messdaten des Versuchs wer-

den ausgewertet und Fehler der bisherigen Konstruktion beseitigt. Da mit einem zweiten Versuch gerechnet wurde, dauert es diesmal nur drei Wochen, bis das Nachfolgemodell RAINBOW II einsatzbereit ist.

In der Zwischenzeit macht sich Malcom schon wieder Gedanken über „Operation Kristallsturm“. Um weitere Informationen zu ergattern, trifft er sich als erstes mit dem Chefkoch des Marco-Polo-Restaurants Elfreed Baiolekk (!), dann noch einmal mit Myles Kantor. Überraschenderweise wird er von diesem aufgefordert, alle Arbeiten an seinen Stellvertreter zu übergeben und sich dann um „Operation Kristallsturm“ zu kümmern. Sie fliegen gemeinsam zum Mond, wo er diesmal Entdecker der SATURN-Klasse zu sehen bekommt, die mit zusätzlichen Boostern ausgestattet werden, die die Leistung der ehemaligen ANDROTEST bei weitem übertreffen.

Er wird noch einmal über die bis jetzt bekannten Hintergründe unterrichtet und kommt dann von selbst auf des Rätsels Lösung: Es ist eine Expedition zum anderen Ende des von der Sonne ausgehenden psionischen Zapfstrahls geplant. Dabei ist relativ schnelles Handeln gefordert, bevor alle Sternhaufen vollständig im Normaluniversum erschienen sind und Gon-Orbhon dann wahrscheinlich ins Solsystem wechseln wird. Die Geheimhaltung und die Täuschungsmanöver erfolgen deshalb, damit seine Jünger - und damit er selbst - nichts davon mitbekommen. Als Basis für diese Operation wurde Hayok gewählt. Gon-Orbhon ist dort nicht aktiv und an Material und Personal steht dort alles Nötige zur Verfügung.

Malcom macht sich die Entscheidung nicht leicht. Es handelt sich schließlich um ein Himmelfahrts-

kommando. Andererseits fordert ihn RAINBOW aber nicht mehr voll. Er willigt ein unter der Bedingung, das Projekt bis zu seinem erfolgreichen Abschluss begleiten zu können.

Die RAINBOW II ist unterwegs. Diesmal wird alles live übertragen und überall sind Roboter zur Absicherung. Nach sechs Stunden sind die Speicher voll. Sie fliegen zurück zur Erde und speisen die Energie in das öffentliche Netz.

Malcom Daellian verschwindet fast unbemerkt. Er übergibt das Projekt noch an seinen Stellvertreter – dem er ganz im Vertrauen etwas über Hyperkristalle und Howalgonium erzählt und es auf keinen Fall weiterzusagen – und macht sich auf den Weg.

Es erfolgt noch ein Umweg über eine Polizeistation, wo Bre‘ Tsinga, die von Gon-Orbhon „übernommen“ wurde, in einem Sicherungstransporter übergeben wird und die Reise mitmachen soll.

Am 3. Juli 1332 NGZ setzt sich der Verband in Bewegung - Richtung Hayok.

-ar-

Kritik

Arndt Ellmer beschreibt Malcolm durchaus nachvollziehbar, allerdings ist die Figur insgesamt nicht so einfach. Soll sie wohl auch nicht sein. Trotzdem ist der Hass Malcolms auf sein wieder gewonnenes Leben nicht ganz verständlich. Arndt stellt das dann auch richtig, indem er am Ende klar stellt, dass er sich eigentlich vor dem Tod fürchtet, obwohl er sich als Toten sieht. Die Figur ist widersprüchlich und weiß zu polarisieren. Das ist durchaus gelungen.

Weniger gelungen ist, dass Malcolm nach wie vor darauf besteht, gesiezt zu werden. In einer Welt, die nicht deutsch geprägt ist (sondern im Gegenteil zu einem eng-

lischesprachigen, ehemaligen Major und seinen englischen Freunden gehört – überwiegend jedenfalls), hat das Sie eigentlich nichts verloren. Im Prinzip ist es wieder ein Beispiel für die mangelnde Konsequenz, die man der Serie im Augenblick vorwerfen kann. Das Du war in dieser Zeit und in dem Kontext der PR-Serie für mich absolut immer logisch. Zumal Arndt selbst nicht immer sicher damit ist. Zwar stellt er klar, dass Malcolm sich von seinen besten Freunden gerne noch duzen lässt und insofern selbst nicht konsequent ist, aber immer mal wieder wird doch auch zwischen Personen geduzt, die sich nicht so gut kenne. Im Ergebnis, wirkt die Sie-Episode doch eher ungläubwürdig. Hoffentlich stirbt das sehr schnell aus.

Insgesamt hat mir der Roman nicht so absolut gefallen, über weite Strecken habe ich gelesen ohne wirklich zu verstehen und insofern eher gelangweilt herumgeblättert. Der Roman wurde aber besser und gegen Ende war er ziemlich gut lesbar. Die Operation Kristallsturm ist also eine gezielte Desinformation. Nicht schlecht. Hilft natürlich wenig, wenn tatsächlich ein Jünger Gon-Orbhons zuschlägt und einer der Wissenden übernommen wird. Aber bei so wenig Wissenden, ist es wenigstens nachvollziehbar, dass keiner von ihnen übernommen wird. Endlich geht es gegen einen greifbaren Feind. Insofern dürfen wir wohl hoffen, dass es auch endlich aufwärts geht.

Der Roman kommt insgesamt auf ein **NICHT ÜBEL**.

-rk-

Perry Rhodan 2246

Kavuron, der Spieler

von Leo Lukas

Hayok: Bully übergibt das Kommando über die im Sternenarchipel



stationierten Einheiten an Julian Tifflor. Er selbst übernimmt fortan die Leitung der Operation Kristallsturm. Seine erste Amtshandlung besteht darin PRAETORIA so umzugruppieren, dass sie wie ein großer Hammer aussieht. In dieser Form kann PRAETORIA besser als Raumwerft genutzt werden, wodurch die fälligen Umbauten an Entdeckern und LFT-Boxen schneller vorangehen.

Von all diesem bekommen die beiden Celistas Stentral und Oltran nichts mit. Die beiden wurden nach ihrer Teilnahme am Kommando „Berlen Taigoni“ strafversetzt und dürfen nun für den arkonidischen Positronikspezialisten Kavuron da Untrach als Laufburschen arbeiten. Ihre Aufgabe besteht darin die Habseligkeiten von Netzwerkjunkies, welche Kavuron in einem Spiel im Cyberspace besiegt und getötet hat, einzusammeln und diese dann zu Kavuron zu bringen. Da Kavuron für die arkonidische Führungsspitze arbeitet, und einen Großteil des Netzes selbst programmiert hat, hat er gegenüber seinen Gegnern einen großen Vorteil.

Reginald Bull wechselt auf die RICHARD BURTON, dem Flaggschiff der Operation Kristallsturm,



über. Julian Tiffloor übernimmt die PRAETORIA. Am Tag darauf treffen Malcolm S. Daellian und Bré Tsinga auf dem Entdecker ein. Kaum hat Daellian seinen Antrittsbesuch bei Reginald Bull absolviert, erhält dieser einen Anruf von Julian Tiffloor. Dieser teilt Bull mit, dass die Arkoniden den Terranern ein Ultimatum stellen: Ascari da Vivo fordert die Terraner auf die Operation Kristallsturm aufzugeben, andernfalls sieht sie sich gezwungen dem Treiben der Terraner militärisch Einhalt zu gebieten. Dabei beruft sie sich auf einen Funkspruch Bostichs, welcher den Befehl enthält die Hyperkristallvorkommen in der Eastside um jeden Preis zu schützen.

Da Bull und Tiffloor nicht wissen ob dieser Funkspruch wirklich existiert, oder ob Ascari da Vivo nur blufft, gilt es die Existenz und den genauen Wortlaut von Bostichs Funkspruch festzustellen, um zu erfahren mit welchen Befugnissen die Mascantin wirklich ausgestattet ist. Für diese Aufgabe haben die TLD-Agenten maximal 5 Stunden Zeit. Leider ist es ihnen unmöglich sich in das arkonidische Netzwerk zu hacken. Und so verrinnt die Zeit, während man fieberhaft nach einer Lösung sucht.

Gucky hat die rettende Idee, er teleportiert in die LFT-Botschaft und bittet das Specter um Hilfe. Dieses lehnt zuerst ab, lässt sich aber schließlich von Gucky überzeugen. Allerdings stellt das Specter zwei Bedingungen an Gucky: Zum einen die strikte Geheimhaltung seiner Existenz, zum Anderen die Garantie einer permanenten Verbindung zu seinem „Heimatrechner“ Khasurn. Gucky willigt ein, und so geht das Specter in den Einsatz. Es loggt sich in das arkonidische Netz ein und begibt sich auf die Suche nach Bostichs Funkspruch.

Das arkonidische Netz erscheint dem Specter einfach geradezu banal konstruiert. So ist es für die Wesenheit, welche auf Mayk(ie) Molinas entstanden ist, kein größeres Problem in geschützte Bereiche des Netzes vorzudringen. Bei seiner Reise durch Hayoks planetares Netzwerk wird das Specter jedoch von Kavuron entdeckt. Dieser ist glücklich endlich einen würdigen Gegner gefunden zu haben und stellt das Specter. Jedoch gelingt es dem Specter Kavuron zu entkommen. Dieser gibt sich aber nicht geschlagen, und schaltet alle Schnittstellen des Netzwerkes nach Außen ab. Damit ist auch die Verbindung des Specters nach Khasurn getrennt und eine Rückkehr des Specters erst einmal unmöglich. Dadurch dass die Verbindung zu Khasurn unterbrochen wurde, fällt dem Specter nun die Lebensenergie. Der Kampf ums Überleben beginnt. Trotz seiner schwierigen Situation gelingt es dem Specter den Funkspruch Bostichs aufzuspüren und an die Außenwelt weiterzugeben. Es übernimmt die Kontrolle über variable Verkehrsschilder und schickt den Funkspruch im Morsecode nach draussen. Gucky springt zu einem dieser Verkehrsschilder und filmt die Nachricht ab.

Der Inhalt des Funkspruchs stellt keine gute Nachricht dar. Ascari da Vivo ist tatsächlich mit den nötigen Vollmachten ausgestattet um die Operation Kristallsturm zu unterbinden. Bully bleibt nichts anderes übrig als die Mascantin über die wahren Hintergründe der Operation Kristallsturm aufzuklären. Ascari möchte sich mit Bostich beraten, wie der Imperator auf die Neuigkeit reagiert ist ungewiss.

Derweil versucht Gucky das um sein Leben kämpfende Specter zu retten. Er beauftragt Filana Karodnadse die organischen Komponen-

ten Khasurns in die RICHARD BURTON zu bringen und dort anzuschließen. Anschließend begibt er sich auf die Suche nach Kavuron. Dabei wird er jedoch von einem transportablen Pieper behindert. Diese Tatsache macht Gucky neugierig, und er versucht zu ergründen wer auf Hayok einen transportablen Pieper mit sich herumträgt. Bei dem Besitzer des Piepers handelt es sich um Stentral. Gucky läuft ihm und seinem Kollegen Oltran genau in die Armee und prallt gegen eine Wand, welche den Mausbiber in die Bewusstlosigkeit schickt. Vorher gelingt es ihm jedoch den Pieper Stentrals unbrauchbar zu machen. Stentral und Oltran bemerken dies jedoch nicht und bringen Gucky zu Kavuron.

Im Cyberspace beginnt derweil der Kampf zwischen dem Specter und Kavuron. Für das Finale hat sich Kavuron einen besonderen Avatar ausgesucht. Er tritt dem Specter in Gestalt von Maykie Molinas sadistischen Ex-Ehemanns Torre Molinas gegenüber. Nach dem anfänglichen Schock darüber Torre Molinas wiederzusehen, erfährt das Specter jedoch, dass sich hinter seinem Gegenüber nicht Torre Molinas verbirgt, sondern Kavuron, welcher nur das Abbild eines Ex-Schülers als Avatar benutzt. Das Specter hat in diesem Kampf schlechte Karten und kämpft hart ums Überleben.

Derweil erwacht Gucky und macht mit Stentral, Oltran und Kavuron kurzen Prozess. Er zwingt Kavuron die gekappten Verbindungen von außen zum arkonidischen Netzwerk wieder herzustellen, und ermöglicht so dem Specter die Flucht. Das Specter kehrt zu seinem Stammrechner Khasurn, welcher nun in der RICHARD BURTON angeschlossen ist, heim.

Gucky überlegt wie er mit Kavuron verfahren soll. Schließlich

entschließt er sich den Herrscher des arkonidischen Netzwerkes den Netzwerk-Spielern auszuliefern die eine Begegnung mit Kavuron überlebt haben, und diesen zu überlassen, wie sie mit ihm verfahren.

-wr-

Kritik

Wie in einem Shadowrun-Roman, so bewegt sich auch diesmal das Specter – oder Spex, wie Gucky ihn nennt – durch das Netzwerk des Hayok-Archipels, oder besser seiner Hauptwelt. Leo hat offensichtlich gründlich recherchiert, und so klingt seine Beschreibung dieser Welt auch durchaus glaubwürdig. Natürlich könnte man jetzt wieder anmerken, dass die Rechner sich in dieser Zeit sicher weiterentwickelt haben. Aber letzten Endes macht das in dieser Geschichte weniger aus, als sonst normalerweise. Zu sehr wird man von der wirklich gelungenen Handlung des Romans abgelenkt.

Ein Roman voller überraschender Wendungen, der einen immer wieder von neuem in seinen Bann zieht, so stellt sich die Geschichte von Leo Lukas dar. Zwar fehlen auch die gewohnten Anspielungen nicht – vor allem im neuerlichen Auftritt der beiden Agenten „Dick und Doof“ oder auch Stentral und Oltran genannt, aber Leo übertreibt es nicht und zeigt somit, dass er die Geschichte durchaus ernst nimmt. Wir erleben einen Gucky, der, wie von Leo in letzter Zeit gewohnt, tief sinnig und vielschichtig daherkommt, sich um seine Freunde Gedanken macht, sein eigenes Handeln in Frage stellt und trotzdem nicht anders kann, als Maykie zu helfen. Wir erleben eine Maykie Molinas, die im Netzwerk – oder besser im Rechner des Tato-Palastes auf jemanden trifft, den sie nicht erwartet hätte, nämlich Torre Molinas. Der sich dann aber nicht als Torre entpuppt, sondern als ein

ehemaliger Arbeitgeber ihres ehemaligen Lebensgefährten und der Maykie auszunutzen gedenkt. Wieder einmal. Letztendlich gelingt ihm das aber nicht, und das ist Gucky zu verdanken, der glücklicherweise den beiden Agenten Stentral und Oltran in die Hände fällt und von ihnen entführt wird. Darin liegt dann aber auch der Schlüssel zum Sieg. Schön, dass Gucky nicht immer gewinnt und auch mal mit dem Kopf durch die Wand will und dabei feststellt, dass die Wand doch härter sein kann ;-).

Köstlich auch, dass Gucky plötzlich zum Überall-Zugleich-Schwe-rennötter mutiert und viele andere gute Szenen machen den Roman zu einem absolut spannenden Erlebnis. Spannend vor allem gegen Ende, wenn Maykie von Kavuron im Intranet des Tato-Palastes gefangen gesetzt wird und Gucky aber auch wirklich alles unternimmt, um den Freund zu retten. In dieser Phase erreicht der Roman ein ungeheures Tempo.

Es gibt Romane von Leo, die sogar noch besser sind (erinnert sei in diesem Zusammenhang an den unvergleichlichen Roman QUINTATHA, der sicher ein KOSMISCH verdient hätte). Aber auch dieser ist nicht weit von der Höchstwertung entfernt und verdient sich locker ein **SEHR GUT**.

-rk-

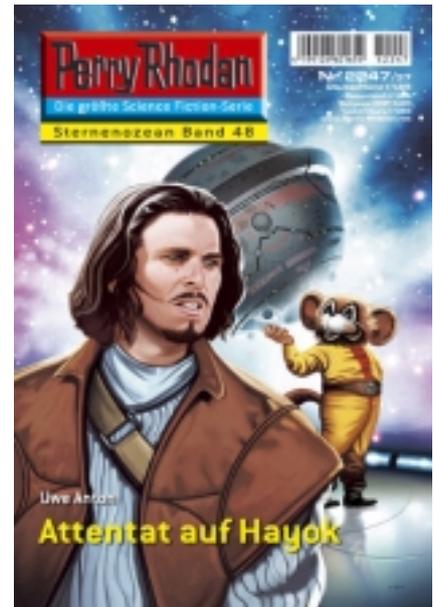
Perry Rhodan 2247

Attentat auf Hayok

von Uwe Anton

Kritik

Kantiran grübelt über sein Handeln in der letzten Zeit nach und versucht, zu sich selbst zu finden. Übernehmen darf an dieser Stelle wieder einmal Selbstfindungsspezialist Uwe Anton, der schon Michael Rhodan wieder zu seinem richtigen Namen verhalf und ne-



benher die Friedensstifter vorstellte. Und Uwe kann das auch sehr gut, charakterisieren ist eindeutig eine Stärke des Autors. So kommt der Roman auch durchaus lesbar daher, sprachlich bewegt sich Uwe Anton sowieso auf einem erstaunlich hohen Niveau.

Allerdings ist der Selbstfindungstrip des Arkoniden, ausgewalzt auf sechzig Seiten, denn doch des Guten etwas zu viel, und so weiß der Roman über weite Strecken doch nicht zu überzeugen. Wie oft fragt sich Kant in dem Roman eigentlich, ob er Thereme jemals vergessen wird? Und ob er Sczada nicht schlimmes antut, wenn er sie einfach ausnutzt? Man könnte natürlich jetzt argumentieren, dass sie „es doch auch wollte“. Aber natürlich ist es schon ein Unterschied, wenn man sich einbildet, in einer Beziehung zu leben, die auch dauerhaft ist, die zu einem langen gemeinsamen Leben führt und dann erkennen muss, dass man sich eventuell den falschen dafür ausgesucht hat. Entsprechend schmerzhaft ist auch die Konsequenz am Ende der Geschichte, als Sca doch endlich klar wird, dass Kant sie verlassen wird. Und dass ihre Liebe eigentlich niemals eine Chance hatte.

Kant hingegen profitiert irgendwie von der Beziehung, denn er kommt endlich über sein unglückliches Erlebnis mit Thereme hinweg. Vergessen kann er sie natürlich immer noch nicht, aber er merkt endlich, dass man trotzdem noch lieben kann. Und das ist doch immerhin etwas.

Vollkommen daneben ist die Nebenhandlung, die einen fanatischen, absolut radikalen Arkoniden überzeichnet, der von einem Kralasenen (eventuell Shallowain?) dazu verführt wird, Terraner umzubringen und einen Anschlag auf die Lieblingskneipe von Kantiran und seinen Freunden durchzuführen. Sinnlos brutal erscheint einem das, aber letztendlich kann man hier wohl schlecht gegen den Autor argumentieren. Er hat schon Recht, wie er ihn beschreibt, ist eigentlich nur konsequent. Nur, was soll die Episode? Ist sie nur dafür gedacht, die Seiten zu füllen? Einen Sinn gibt uns Uwe nicht, lediglich die schwelende Fehde zwischen Arkoniden und Terranern

wird wieder einmal thematisiert. Was zwar irgendwo schon passt, aber etwas zu sehr von der anderen Handlungsebene isoliert ist. Einzige Verbindung ist die Tatsache, dass sich Kantiran Sorgen um seine Freundin machen muss. Ein Glück, dass er sie lebend findet. Mit ihrem Tod hatte ich bereits gerechnet, aber ganz so vorhersehbar war die Episode dann doch nicht und Kant war gezwungen, ihr beizubringen, dass er sie verlassen wird. Und das ausgerechnet kurz nach dem Trauma, das die Frau erlebte.

Der Halbarkonide hinterlässt anscheinend nur Blut, Schweiß und Tränen.

Nicht wirklich überrascht hat die Anwesenheit Ascaris am Ende. Irgendwie war schon zu vermuten, dass sie sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen wird. Den Dron hätte sie aber gerne zu Hause lassen können. An Bord eines terranischen Schiffes sollte er, als Mörder, eigentlich gar nicht mehr zugelassen werden. Trerok hingegen

scheint mir eher ein Vorteil für die Expedition.

Und so begeben sich alle auf die Reise in die Große Magellansche Wolke, die nun um so vieles gefährlicher sein wird. Nicht mehr einfach zum Kaffeetrinken durch die halbe Galaxis fliegen, nein, wir erleben wieder „richtige“ Raumfahrt mit schmutzigen Technikern und gefährlichen Situationen.

Nur, was daran jetzt spannender sein soll, konnte der Roman auch nicht vermitteln. Naja, warten wir mal die Schilderung der Reise selbst ab. Vielleicht gelingt die Überraschung ja.

Der Roman ist über weite Strecken viel zu aufgebläht, um sich wirklich eine Höchstwertung zu verdienen. Eine eigenständige Nebenhandlung abseits von mordenden Arkoniden wäre mir persönlich viel lieber gewesen. Insofern kommt der Roman über ein **NICHT ÜBEL** auch leider nicht hinaus.

-rk-





Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

die Hefte 114 und 115 sind jetzt veröffentlicht, die 116 müsste bei Erscheinen des Terracom auch schon online sein. Diese drei Hefte haben die weiteren Abenteuer von Sam und Co. in den estartischen Galaxien behandelt. Der Krieg tobt dort unvermindert weiter, es sieht nicht gut aus für unsere Helden. 116 stammt von unserem neuen Gastautoren S.W. Wltschek. Der gebürtige Güstrower steuert auch die 118 bei. Weitere Romane sind vorerst noch nicht von ihm geplant. Nächsten Monat wird seine Kurzgeschichte "Abschied aus Cartwheel" erscheinen.

Ebenfalls in diesem Monat werden Nr. 117 "Die Paxus-Konferenz" und Nr. 118 "Kampf um Stromgarde" erscheinen. 117 wird aus der Feder von Jens Hirseland stammen, 118 wie bereits erwähnt von S.W. Wltschek. In Heft 117 wird sich Jens dem weiteren Aufstieg des Quarterium widmen. Die Weichen für die weitere Handlung werden hier gestellt werden.

Ich selbst arbeite zur Zeit an den Exposé der 140er Hefte, insbesondere am Zyklusfinale. Danach kommt die Überarbeitung von Heft 138 "Objursha", dann mache ich mich an meine zwei letzten Romane für diesen Zyklus, die auch zum Abschluß des Zyklus gehören.

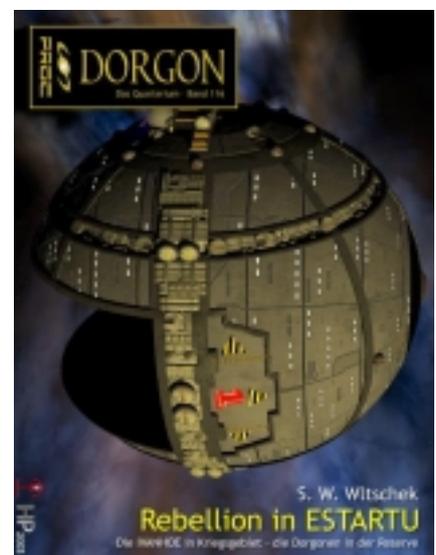
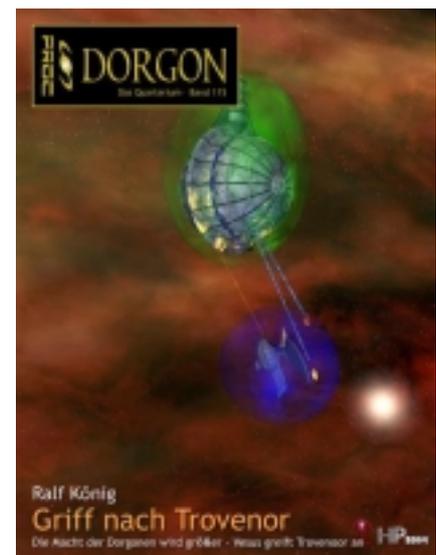
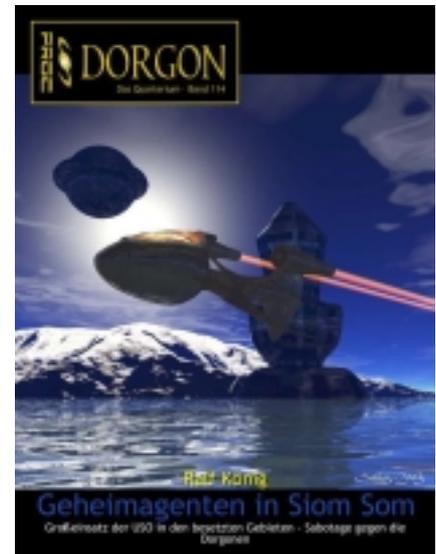
Demnächst wird es eine Special-Edition und auch eine Final-Edition von LONDON I und LONDON II geben.

Ebenfalls wird sich in Kürze einiges auf der DORGON-Homepage tun. Neue Updates bezüglich des Quarterium-Zyklus sind geplant, also neue Bilder und Datenbank-einträge. Ein Besuch lohnt sich also.

Soviel von mir. Viel Spaß beim Lesen!

Bis zum nächsten Mal,

Euer Nils Hirseland





Bad Earth – Das Ende einer Serie

Zunächst war es nur ein Gerücht in einem Internetforum, das sich allerdings schnell bestätigte. *Bad Earth* soll eingestellt werden. Nicht auf der offiziellen Bad-Earth Internetseite, aber immerhin im offiziellen Webforum, wurde eine Diskussion darüber geführt, dass die Serie bereits mit Band 45 enden soll und sogar eine Nachfolgeserie bereits in Planung sei. Besonders klar waren die Hinweise nicht. Immerhin kündigte ein Verlagsmitarbeiter an, dass es möglicherweise eine schlechte Nachricht für alle Fans geben könnte, aber gleichzeitig auch eine gute. Kurz darauf kam dann die offizielle Bestätigung: *Bad Earth* wird demnach mit Band 45 enden.

Die Nachfolgeserie soll STER-
NENFAUST heißen und mit der *Bad Earth*-Serie nichts zu tun haben. Immerhin wird Manfred Weinland sich um einen sinnvollen Abschluß von *Bad Earth* bemühen. Viele Folgen Zeit hat er dafür allerdings nicht mehr.

Und so wird sich nun auch *Bad Earth* ins Archiv des Bastei-Verlages verabschieden und Serien wie *Rex Corda*, *Commander Scott* und *Terranauten* Gesellschaft leisten.

Am 29. April 2003 erschien *Bad Earth* Band 1. Gerüchte besagen, dass Band 45 sogar eine Woche vorgezogen werden soll, damit die Serie noch in diesem Jahr enden kann. Der Nachfolger soll im Februar des nächsten Jahres erschei-

nen. Anscheinend kann es gar nicht schnell genug gehen, die Serie durch einen Nachfolger abzulösen.

Aus Sicht des Lesers ist dieses Verhalten der Verlage nur zum Teil verständlich. Mag sein, dass wirtschaftliche Erwägungen immer noch oberste Priorität genießen und deshalb auf Befindlichkeiten der Leser keine Rücksicht genommen werden kann. Aber gerade der Bastei-Verlag verdient eigentlich Lob für den unternehmerischen Mut, immer wieder neue Serien zu starten. Wenn man jedoch das Ende von *Bad Earth* mit der gleichzeitigen Ankündigung einer Nachfolgeserie so sieht, kann man das eventuell auch anders verstehen. Anscheinend verkaufen sich Heftserien anfangs recht gut, also ist es einfach wirtschaftlicher, eine Serie einzustellen und eine neue zu starten, die sich dann vermutlich – zumindest zu Anfang - besser verkauft. Wozu Energie und Ressourcen in eine Serie investieren, die sich nicht als Selbstläufer entpuppt?

Insofern war die Art der Ankündigung eventuell etwas ungeschickt gewählt. Zumal die Gründe normalerweise durchaus verständlich sind. Aber bei zyklischen Serien wie *Bad Earth* sollte ein solches Verhalten eher kritisch gesehen werden. Kennzeichen dieser Art von SF ist nun einmal, dass die Romane zyklischen Charakter haben und kaum Einzelromane zu finden sind. Es sei denn, man konzipiert die Serie von vornherein als solche, wie die alte *Terra*-Serie, zum Beispiel. Eine solche hat es aber schon sehr lange nicht mehr gegeben. Eine zyklische Serie erfordert aber schon etwas mehr Durchhaltevermögen, zumal man nicht vergessen darf, dass der Leser es zu schätzen weiß, wenn eine Serie auch zu einem sinnvollen Abschluß gebracht wird.

Anfangs war diese Unterstützung im übrigen durchaus gegeben. Immerhin konnte man Werbung dafür sogar auf dem zu Premiere gehörenden SciFi-Channel sehen, zu diesem Zeitpunkt vorbildliche Unterstützung durch den Verlag. Gegen Ende wurde diese aber immer seltener und beschränkte sich auf wenige Werbeplätze auf der Rückseite der Perry Rhodan-Serie, die man sich zumeist auch mit *Maddrax* teilen musste oder gar auf den *Bad Earth*-Heften selbst, wo der Effekt zumindest bezweifelt werden kann. Immerhin kaufen die wenigsten die Romane wegen der Werbung, die dafür auf der Rückseite gemacht wird ...

Eine solche SF-Serie wie *Bad Earth* mag sich anfangs nicht als Selbstläufer erweisen, aber an *Maddrax* sieht man wohl deutlich, dass es ohne eine gewisse Ausdauer nicht geht. Bleibt nur zu hoffen, dass die neue Serie mehr Glück hat und nicht ebenfalls kurz nach ihrem Start bereits wieder ihrem Ende entgegen sehen wird.

Eines sollte man allerdings auch nicht vergessen. Im Vergleich zu einem gänzlich anderen Ende, nämlich dem von Thomas Ziegler, ist das „Sterben“ einer Romanserie wie *Bad Earth* wirklich nicht besonders schlimm. Bei aller Kritik sollte man das auf keinen Fall vergessen.

-rk-



Bad Earth 34

Der Meister des verbotenen Wissens

von Manfred Weinland & Marten Veit

Die ehemalige Präsidentin der Vereinigten Staaten ist mit ihrer Situation nicht sehr zufrieden. Sarah Cuthbert kann sich nicht an ihre neue Rolle gewöhnen und da sie Cronenberg sowieso misstraut, ist sie die Außenseiterin in der Geschichte. Auch Clouds vertrauter Umgang mit dem jungen Shen Sadako ist ihr nicht geheuer, und so hält sie sich aus allem heraus.

Sie bekommt auch nicht mehr mit, wie Cloud von Sadako hereingelegt wird. Sie macht sich rechtzeitig davon, verlässt die Station der Rebellen und will lieber im Ghetto versuchen, einen Unterschied zu machen, Probleme anzugehen, wie sie es eigentlich schon immer gewohnt war.

Dabei stellt sie aber sehr schnell fest, dass das Ghetto kein besonders schöner Platz ist. Als sie so durch die Gassen wandert, vergessen, woher sie eigentlich kommt, so dass sie auch nicht mehr zurückkehren kann, trifft sie auf einen Mann, der sie als attraktive Frau wahrnimmt und Dinge mit ihr

vorhat, die sie sich lieber nicht so genau ausmalen will. Als er angreift, gelingt es ihr, ihn zu überraschen. Ihre Fähigkeiten in der Kunst der waffenlosen Selbstverteidigung sind für ihn zu viel und er lässt sie zwangsläufig gehen. Ihre Waffe verliert sie aber.

Er bleibt ihr auf den Fersen und holt sie auch wieder ein. Ihre Flucht endet in einem Hinterhof, in der ein merkwürdiges Ding steht, ein flimmerndes Nichts abgrundtiefer Schwärze, das ihr Angst macht. Nicht so sehr, wie der Mann, der hinter ihr den Hof betritt. Als sie die Anomalie berührt, verliert sie das Bewusstsein und erwacht erst in der Obhut von Al wieder, dem Herrscher von Ameritown, der sich Almighty nennt. Und der will von ihr erfahren, wo sich dieser Sadako versteckt hält. Was sie ihm aber nicht sagen kann. Also lässt er sie in der Gewalt seiner Freundin, die die Information aus ihr herauskitzeln soll.

Währenddessen macht sich Prosper Merimee auf den Weg, um einen ganz besonderen Gegenstand in seinen Besitz zu bringen. Er macht das ganz gerne. Normalerweise ist er eine durchaus wichtige Persönlichkeit, Inhaber einer Art Zirkus, mit dem er die Menschen auf besondere Weise unterhält. Nachts geht er gerne auf Wanderschaft, um bestimmte Dinge an sich zu bringen.

In diesem Fall handelt es sich um ein Buch. Ein ganz besonderes, früher bekannt als die Bibel. Aber er muss erkennen, dass er in eine Falle geraten ist. Der Verkäufer legt ihn herein und um ein Haar muss Prosper sterben. Es gelingt ihm aber, mit einer Art EMP für das Gehirn, den Gegner auszuschalten. Als er fliehen will, muss er erkennen, dass so ziemlich das gefährlichste, was es geben kann, in diesem Raum ist, eine Pflanze,

die den Sauerstoff in sich aufsaugt und so jeden tötet, der sich in der Nähe aufhält. Im letzten Augenblick kann er, schwer verwundet, entkommen.

Sein Stellvertreter Sabhu leitet derweil eine Traumsitzung. Die besondere Fähigkeit beider ist die Nutzung einer der Pflanzen, die das Ghetto umgeben. Dabei übernimmt die Pflanze die Kontrolle über das Gehirn der Menschen, die an sie angeschlossen sind, und steuert so eine Traumsequenz, in der Dinge passieren können, die sich die Teilnehmer einer solchen Runde vorstellen. Die Teilnehmer der gegenwärtigen Runde zum Beispiel erleben einen gnadenlosen Kampf, in dessen Verlauf einer der Araber getötet wird. Er weigert sich aber zu sterben, was normalerweise ungeschriebenes Gesetz ist und so entwickelt sich die Sequenz anders, als geplant. Am Ende kann Sabhu gerade noch schlimmeres verhindern. Als sie fertig sind und die Gäste gegangen sind, erreicht ihn der Notruf Merimees, der schwer Verletzt in seinem Gleiter sitzt und Sabhu beauftragt, den Arzt zu holen, der ihn heilen so. Was dieser auch tut. Aber die einzig wahre Heilung ist trotz allem seine Freundin.

Nun hat er endlich Gelegenheit, das Buch näher zu untersuchen. Merimee sammelt viele Dinge aus der Vergangenheit und hat sich so einen Computerverbund zugelegt, einige Rechner, die miteinander vernetzt sind und alles an Wissen speichern, was er inzwischen erworben hat. Unter anderem erhält er auch Information über eine Fremde, die er aus Geschichten über die Vergangenheit kennt, eine ehemalige Präsidentin, die es irgendwie in seine Zeit geschafft haben muss. Er will mit Almighty verhandeln, um sie zu bekommen. Notfalls will er sie einfach entfüh-

ren. Über die Anomalien ginge das sehr einfach, eine davon ist in Almighty's Verlies. Aber dazu kommt es gar nicht erst, denn Almighty erweist sich als Hintermann des Anschlags auf ihn. Er will die absolute Macht und deshalb kann er jemanden wie Merimee, der im Ghetto wirklich Einfluss hat, auch nicht dulden. Genauso wenig, wie Sadako. Er nimmt Merimee gefangen. Als Prosper bereits mit seinem Leben abgeschlossen hat und die Funktionsweise des EMP erklärt, lässt Almighty die Präsidentin bringen, damit er wenigstens noch einmal sieht, was er nicht kriegen kann. In diesem Augenblick stirbt Al, als bei einem Angriff die Decke einstürzt. Seine Freundin und die Wachen, die Cuthbert bewachen, werden von dem EMP getötet, während Merimee ohnehin geschützt ist und Cuthbert einfach Glück hat. So kann es passieren, dass Merimee plötzlich frei ist und mit Cuthbert zusammen verschwinden kann. Schnell fängt sich die Präsidentin wieder und zeigt Merimee eine Möglichkeit zur Flucht auf. Zusammen mit Sabhu und einigen anderen aus seinem Versteck, begeben sie sich in das Rebellenquartier Sadakos, dessen Lage die Freundin von Almighty doch mittlerweile herausbekommen hat und so findet auch Cuthbert wieder dorthin. Von dort aus wollen sie durch die unterirdischen Gänge fliehen, durch die damals schon Cloud und seine Freundin in das Ghetto gelangt sind.

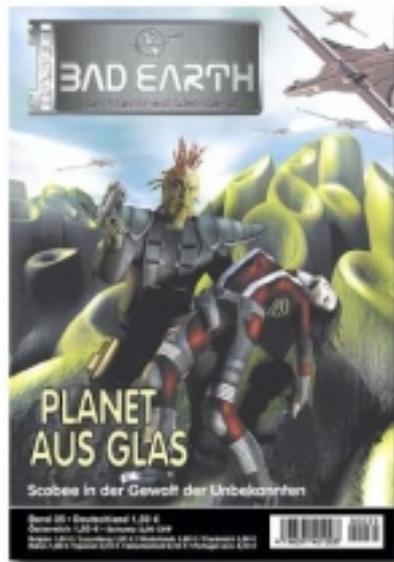
Fazit:

Ein neuer Autor gibt sich die Ehre, diesmal noch zusammen mit Manfred Weinland. Aber komplette Romane von Marten Veit sind angekündigt, und das ist auch durchaus zu begrüßen. Mir persönlich ist der Autor vor allem aus Serien wie Die Abenteurer und die

UFO-Akten bekannt, aber auch von Vampira. In allen Fällen haben mir die Geschichten von Marten Veit gut gefallen und auch im vorliegenden Roman beweist er ein gutes Einfühlungsvermögen in die Figuren, die Manfred Weinland erschaffen hat.

Mehr noch, ein Unterschied zwischen den beiden verschiedenen Abschnitten ist kaum feststellbar, so dass die Geschichte wie aus einem Guss wirkt. Eine ausgezeichnete Leistung beider Autoren. **SEHR GUT.**

-rk-



Bad Earth 35

Planet aus Glas

von Michael Marcus Thurner

Die RUBIKON erreicht die Große Magellansche Wolke und macht sich auf die Suche nach den Virgh, die möglicherweise noch irgendwo sein werden. Aber es erweist sich als nicht ganz einfach, denn die RUBIKON ist immer noch beschädigt. Deshalb bleibt John Cloud nicht sehr viel anderes übrig, als Sobek um Hilfe zu bitten. Aber das erweist sich als schwierig, denn Sobek ist wie immer den Menschen gegenüber sehr arrogant eingestellt.

Trotzdem gibt er sich einen Ruck und entscheidet sich, den Menschen zu helfen. Er zeigt John Cloud, wie das Schiff große Bereiche scannen kann und so nicht von Gegner überrascht werden wird. John ist verwundert, dass das Schiff selbst nicht auf diese Idee kam. Andererseits stellt er aber fest, dass die Foronen selbst offensichtlich auch ab und zu vergesslich sind. Denn diese Funktion hätten sie eventuell sehr gut einsetzen können, um sich im Leerraum einige der Gegner vom Leibe zu halten. Mit der Unterstützung dieser Ortungsanlagen, dringen sie tiefer in die Große Magellansche Wolke ein und suchen sich ihren Weg.

Währenddessen erzählt ihnen Sobek von den Virgh. Er beschreibt ihre Methode, über alle bewohnten Welten herzufallen und nur Zerstörung übrig zu lassen. Die Menschen vergleichen die Virgh mit Heuschreckenschwärmen.

Sobek schlägt vor, die Welt Galvaur anzufliegen. Auf dieser Welt ist der Forone geboren und ist auch die SETHA entstanden. Er glaubt, auf diese Weise möglicherweise Foronen zu finden, die autorisiert sind, das Schiff zu kommandieren. Da er selbst im Augenblick nicht legitimiert ist, wäre ihm das durchaus sehr recht, denn er könnte auf diese Weise das Schiff zumindest wieder in die Gewalt der Foronen bringen. Dass ausgerechnet ein Mensch Kommandant geworden ist, gefällt ihm jedenfalls nicht wirklich.

Sie machen sich also auf den Weg. Cloud denkt sich schon, dass Sobek seine Hintergedanken haben wird, aber was er wirklich denkt, da hat er keine Ahnung. Dafür hört der Saskane Boreguir, wie Sobek mit seiner Gefährtin darüber redet, dass er in der Nähe des Planeten an Kraft gewinnt und so praktisch unter den Augen des Kommandanten

in die Systeme des Schiffes eindringen kann, sich dort eine Enklave schaffen und so möglicherweise nach und nach das Schiff wieder übernehmen kann.

Aber davon weiß Cloud noch nichts.

Er steuert das Schiff in die Nähe des Planeten Galvaur und stellt fest, dass der Planet nicht mehr wieder zu erkennen ist. Eine Hülle aus Glas scheint den Planeten einzuschließen. Diese Schicht scheint lückenlos und damit ist es auch nicht möglich, auf den Planeten zu kommen. Die Virgh hinterlassen anscheinend alle Welten auf diese Weise.

Scobee und Jarvis begeben sich mit einem Landungsboot auf diese Welt und schauen sich um. Sie finden nichts und so haben sie Gelegenheit, sich zu unterhalten und einige Positionen abzuklären. Scobee will daraufhin zu einer der ehemaligen Gebirgsketten, die ebenfalls unter Glas liegt und sich dort umschauen. Selbst die Fauna des Planeten ist von dem Glas eingeschlossen. Nur ein merkwürdiger Berg ist da, aus dem so eine Art von Seeanemonen ragt, die nicht eingeschlossen scheinen. Scobee beschließt, den Berg zu besteigen und aus lauter Übermut lässt sie Jarvis hinter sich zurück, der merkwürdige Schwierigkeiten hat, ihr auf diesem Berg zu folgen. Er verliert sie aus den Augen, dann hört er den Schrei.

Schnell versucht er, ihr zu folgen, aber er erreicht sie nicht. Scobee hatte eine Begegnung mit einem Wesen, das wie ein Mensch aussieht, zumindest entfernt, aber merkwürdig starre Haare hat. Er betäubt die GenTec und entführt sie. Das bekommt Jarvis aber nicht mit, erst als John ihn erreicht, erfährt er, was geschehen ist. Cloud misst nämlich ein Schiff an und befiehlt Jarvis, innerhalb weniger

Minuten zurück bei der Landungskapsel zu sein, damit sie schnell hinter den Schiffen her können.

Insgesamt fünf Schiffe verschwinden im All und Jarvis schafft es gerade noch im letzten Augenblick, die Kapsel zu erreichen und mit der RUBIKON ein Rendezvousmanöver zu fliegen.

Sie jagen die Angreifer, kommen aber nicht an sie heran. Sie widerstehen sogar den Möglichkeiten der RUBIKON! Lediglich den Kurs eines der Schiffe kann Cloud aufzeichnen, sie folgen dem Schiff.

Auf dem Flug erfährt er von Boreguir, was die Foronen planen. Der Saskane will dafür das Versprechen von Cloud, dass sie so bald es geht zu seinem Planeten fliegen und ihn zurück in seine Heimat bringen. Cloud verspricht das zwar, stellt aber klar, dass es noch andere Prioritäten gibt, die zuerst abgearbeitet werden müssen.

Der Saskane gibt vor, ihm zu glauben, aber in Wahrheit glaubt er ihm nicht. Er will auf eigene Faust einen Helfer in dem Schiff finden.

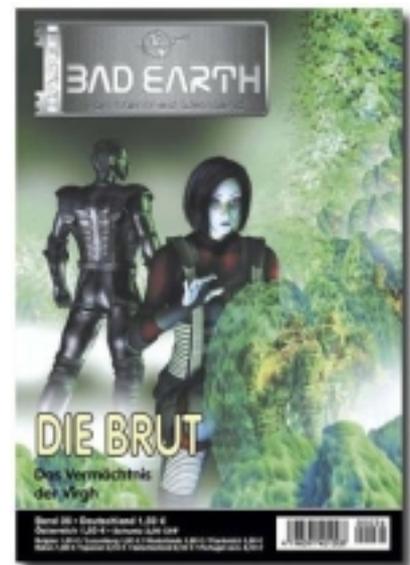
Cloud sucht wütend nach der Spur des Foronen, findet sie und greift ihn im Netzwerk des Schiffes an. Sobek leidet sehr unter dem Angriff und Cloud lässt beide Foronen in dem Schiff festsetzen, so dass sie nicht mehr Zugang zu den Rechnersystemen erhalten können.

Dann kümmert er sich um Scobee, die er auf jeden Fall befreien will.

Fazit:

Nicht unbedingt ein Feuerwerk, da ist man von Michael Marcus Thurner normalerweise anderes gewohnt. Eher solide Kost. Deshalb reicht es diesmal nur zu einem **NICHT ÜBEL**.

-rk-



Bad Earth 36

Die Brut

von Manfred Weiland

Zentalo heißt die Welt bei den Foronen, in deren Nähe sie sich im Augenblick aufhalten. Das Schiff der Fremden ist gestellt und Scobee ist anscheinend an Bord, denn Cloud kann es spüren. Als er im Netz der RUBIKON ist, nähert er sich langsam dem Schiff der anderen. Er legt sich einen Plan zu recht, wie er das Schiff der Gegner angreifen kann. Er will nicht die schreckliche Waffe einsetzen, die den Dimensionsriss erzeugt, und so lässt er mit aller Energie feuern, die das Schiff aufbieten kann. Er weiß, dass sie dadurch für einige Zeit, bis die Energie ersetzt ist, unfähig sind, sich zu verteidigen. Aber er geht das Risiko ein.

Und so schafft er es tatsächlich, die Gegner aus der Fassung zu bringen. Für einen Augenblick sind auch die anderen nicht in der Lage, sich zu orientieren. Aber als sie sich gefangen haben, empfängt Cloud den Todesschrei von Scobee. Er fasst sich sehr schnell, sehr zum Entsetzen von Aylea, die ihn für gefühllos hält. Aber Cloud ist tief getroffen. Er konzentriert sich auf die Gegner und lässt Torrel



einsetzen. Die fürchterliche Psycho-Waffe legt die Gegner endgültig lahm. Bis sie sich melden. Und Cloud muss verblüfft feststellen, dass Scobee doch noch lebt. Sie bittet ihn, Torrel abzustellen, was der Mensch natürlich auch tut.

Scobee wurde von dem Fremden gefangen genommen, sie weiß aber eigentlich nicht, wie er das gemacht hat. Plötzlich war sie vollkommen kraftlos. Und als sie langsam wieder zu sich kommt, hat sie immer noch keine Kraft. Ihr Angreifer scheint aber gar kein schlimmer zu sein. Er kümmert sich um sie und sorgt dafür, dass es ihr bald besser geht. Dann lässt er sie alleine. Die Liege richtet sich auf. Sie setzt sich auf und sammelt Kräfte. Als es ihr besser geht, kommt ein merkwürdig dunkler Tropfen. Er stürzt sich auf ihr Gesicht und saugt sich daran fest. Sie bekommt keine Luft mehr und kämpft in Todesangst gegen die Masse an. Sie schreit ihre Todesangst hinaus, vermutlich der Todeschrei, den Cloud gehört zu haben glaubte. Dann gibt der Tropfen sie plötzlich frei. Als sie sich verwundert erhebt und den Raum verlässt, erwartet sie ein weiterer der Tropfen. Sie hat Angst, aber der Dunkeltropfen greift sie nicht an. Er fordert sie auf, ihm zu folgen, was sie dann auch tut. Und sie steht dem Fremden wieder gegenüber, der sie entführt hat. Sie kommunizieren einige Zeit miteinander und stellen so die Grundparameter einer gemeinsamen Kommunikation sicher. Als die Systeme des fremden Schiffes sich auf Scobees Sprache eingependelt haben, können sie sich besser unterhalten, aber der Fremde drückt sich reichlich kompliziert aus. Anscheinend hapert es noch etwas an der Feinabstimmung. Als die RUBIKON angreift, werden sie davon beide betroffen. Und Scobee vergeht bei-

nahe vor Scham, als Torrel zuschlägt. Im letzten Augenblick kann sie Cloud informieren, der sie aus der Gewalt der Waffe entlässt.

Sie begeben sich daraufhin gemeinsam an Bord der RUBIKON. Auch Sobek ist nun anwesend und teilt ihnen den Namen des Planeten mit. Zentalo war eine Welt seines Volkes. Der Fremde stellt sich als Artas vor und berichtet davon, wie leicht sie mit den Überresten der Virgh fertig geworden sind. Sobek wirft ihnen vor, viel zu unvorsichtig gewesen zu sein. Das Schiff, mit dem sie so schnell fertig geworden sind, war die Spitze eines Virgh-Raumers und als solches sehr gefährlich. Diese Spitze hatte Kräfte, die sich die Fremden nicht vorstellen konnten. Die Satoga haben aber das Schiff sogar in ihrem eigenen Schiff aufgenommen. Und plötzlich ist nichts mehr so, wie vorher für die Satoga. Artas erzählte gerade noch davon, dass er der einzige seines Volkes war, der wach ist. Er erzählte davon, dass einige Artgenossen in seinem Schiff schliefen und dass sie die psionischen Feldlinien beeinflussen konnten. Plötzlich waren genau diese psionischen Feldlinien anders, als vorher, was den Satoga Artas beeinflusste. Er war vollkommen orientierungslos und verlor das Bewusstsein. Das Schiff der Satoga begann, auf die Sonne zuzustürzen. Und Cloud ließ von der RUBIKON eine simulierte Umgebung erschaffen, die in etwa dem entsprach, was Artas gewohnt war. Aber das klappte nicht richtig. Artas fühlte sich dabei nicht wohl. Immerhin konnte er dem Schiff den Befehl geben, sich von der RUBIKON führen zu lassen und so konnten sie der Falle der Virgh entkommen. Sie verließen die unmittelbare Nähe der Sonne, in deren Umgebung die Auswirkungen am Schlimmsten zu sein schienen

und näherten sich dem Planeten. Artas ging es zusehends besser.

Und so erreichten sie die zweite verglaste Welt.

Scobee und Jarvis ließen es sich nicht nehmen, die Welt wieder zusammen zu erkunden und Cloud musste wieder im Schiff bleiben. Aber er entdeckte eine neue Fähigkeit der RUBIKON. Sie konnte ein Hologramm von ihm auf den Planeten beamen, so dass für die Freunde der Eindruck entstand, er wäre direkt bei ihnen. Und auch er selbst erlebte mit, was sie erlebten.

Um eine eventuelle, versteckte Station der Virgh zu finden, beschlossen sie, die Welt mit Waffengewalt anzugreifen und auf diese Weise eventuell das Glas zu zerstören. Das funktionierte auch, aber der Welt tat das nicht gut und Scobee und Jarvis auch nicht. Als die tektonischen Aktivitäten zunahmen, konnte Scobee sich gerade noch so vor den Kräften der Natur retten. Aber nur auf Zeit. Plötzlich riss die Erde unter ihr auf und sie wurde regelrecht davon verschlungen. Sie begab sich in die Tiefe, weil sie nach oben nicht mehr konnte. Als sie in dem engen Kamin, in dem sie sich befand, fast die Kraft verlor, erreichte sie Jarvis und sie erlebte etwas, das bisher nur Cloud selbst mitgemacht hatte, nämlich von einem solchen Anzug umschlossen zu werden. Das Konstrukt umfloss sie und übernahm den Abstieg für sie. Es war sehr unangenehm, aber immer noch besser, als abzustürzen.

Sie versuchten, einen Weg an die Oberfläche zu finden. Stattdessen entdeckten sie etwas anderes, nämlich eine Hinterlassenschaft der Virgh. Unmengen von durchsichtigen Blasen, die die Brut der Virgh enthielten, konnten sie erkennen. Und sie schlüpfen alle nach und nach, befreiten sich mehr und mehr aus ihren Umhüllungen.

Sie wollten nichts anderes, als töten. Nicht nur eine Kammer im Fels erblickte sie, in der sich die Brut befand, sondern mehrere. Milliarden von Virgh kamen nach und nach aus den Eiern. Scobee konnte sich, auf einen Vorschlag von Artas hin, in einer Kaverne verstecken, die einigermaßen geschützt war. Geschützt gegen die merkwürdige Form von Angriff, die Artas nun entfesselte. Er nutzte die Mächte seines Volkes und griff so die Virgh an. Als alle vernichtet waren, konnten Jarvis und Scobee an die Oberfläche zurückkehren.

Und sie entdeckten den zweiten Teil der Hinterlassenschaft, nämlich eine Station, getarnt, in dem sich Schiffe für die neu geschlüpften Virgh befanden. Also war das Konzept wohl, die Welten in Glas einzuschließen, das gleichzeitig die Brut schützen sollte und für die Brut ausreichend Schiffe zurückzulassen, um ihrerseits mit den Eroberungen fortzufahren.

Die Virgh erwiesen sich als insektoide Wesen. Die Welt Zentalo war vernichtet, was Sobek nicht allzu viel auszumachen schien. Hauptsache, die Virgh konnten gestoppt werden, das war dem Foronen das

Wichtigste. Und zu guter Letzt wurde das Schiff der Virgh, das die Satoga aufgenommen hatten, von der RUBIKON in eine energetische Verankerung genommen, um weiter untersucht werden zu können. Und Cloud entdeckt endlich auch, dass Boreguir verschwunden zu sein scheint ...

Fazit:

Die Virgh sind also insektoide, das ist immerhin schon etwas. Und sie hinterlassen in ihren verwüsteten Galaxien glasierte Planeten, die von ihrer Brut besiedelt sind. Die Satoga hingegen sind ein friedliches Volk, das aus der Kleinen Magellanschen Wolke kommt. Artas erzählt, dass in seiner Galaxis viele Völker existieren und dass die meisten von ihnen auf Kriege aus sind, weshalb sie ein Schiff mit Wissenschaftlern ausgesandt haben, um die Große Magellansche Wolke auf Ausweichmöglichkeiten hin zu untersuchen. Die kleinere der beiden Galaxien ist also diejenige, die mehr Völker enthält und die Satoga scheinen noch mit die am fortgeschrittensten von ihnen zu sein. Sie werden durchaus interessant geschildert von Michael

Marcus Thurner, der in diesem Band wieder besser aufgelegt scheint. Der Roman ist jedenfalls durchaus interessant geraten und vermittelt die Geschehnisse auf unterhaltsame Weise. Er verdient sich somit ein **GUT**.

-rk-

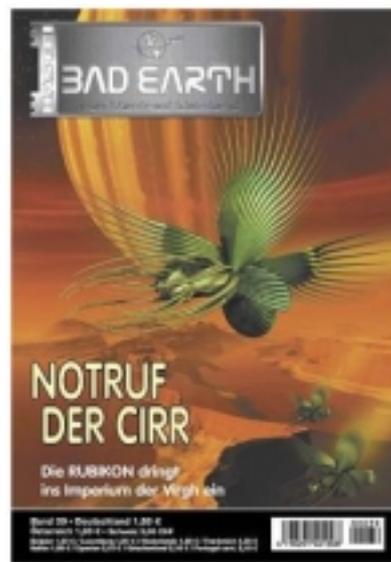
Vorschau



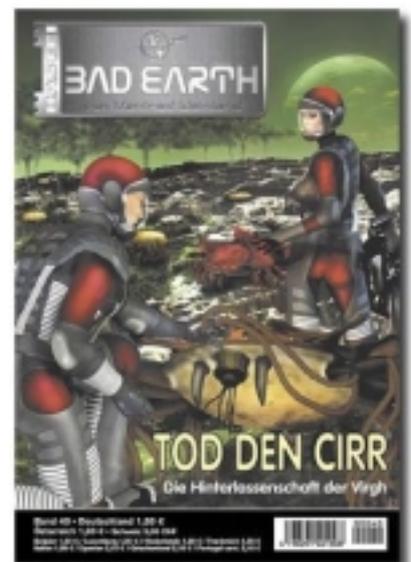
Bad Earth 37
Das Geheimnis der Spore Auri
von Alfred Bekker



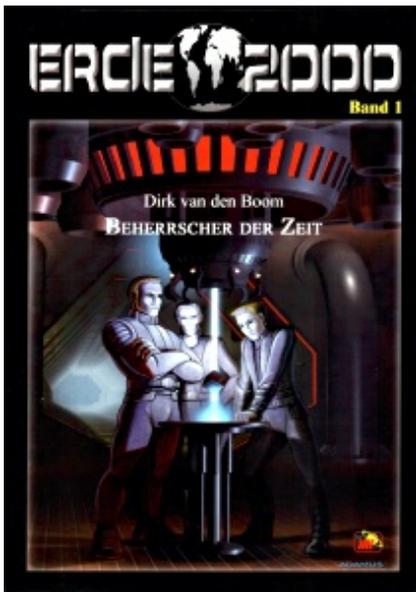
Bad Earth 38
Der große Krieg
von Alfred Bekker



Bad Earth 39
Notruf der Cirr
von Manfred Weinland



Bad Earth 40
Tod den Cirr
von Marten Veit



Erde 2000 Band 1
Beherrscher der Zeit
 von Dirk van den Boom

Professor Lintberg hat einen Punkt in seinem Leben erreicht, an dem es nicht weiterzugehen scheint. Seine Frau hat sich vor kurzem entschlossen, ihn zu verlassen, was sicher damit zu tun hat, dass Professor Lintberg dazu neigt, andere Menschen um sich herum zu vergessen, wenn er mit einem entsprechenden Problem beschäftigt ist. Eigentlich hatte sie sich mal genau in diesen Professor verliebt, aber über die Jahre war er zu einem Menschen geworden, der sich nur noch für die Erreichung seiner Ziele interessierte und die Frau immer weniger wahrnahm. Als sie ihn verließ, nahm er sie aber sehr wohl wahr.

Darüber hinaus steckte der Professor mitten in einem wichtigen Forschungsprojekt, an dem er schon seit Jahren arbeitete. Sein Ziel war die Erschaffung einer Zeitkugel, allerdings hatte er es über die Jahre nie verstanden, dieses Projekt fertig zu stellen. Weshalb sich seine Geldgeber spontan dazu entschlossen, endgültig das Projekt abzuschreiben und dem

Professor jegliche weitere Geldmittel zu entziehen.

Was den Professor in eine Situation bringt, mit der er sich nicht abfinden kann. Sein Lebensziel und seine Frau zu verlieren, ist mehr als er verkraftet.

Glücklicherweise gibt es auch Menschen, die sich für das Projekt interessieren und die deshalb großes Interesse haben, an Stelle des bisherigen Geldgebers zu treten und selbst von dem Projekt zu profitieren. Genau zwei Gruppen sind es, die sich hier um die Gunst des Professors streiten. Auf der einen Seite ist da das Konsortium, angeführt von einem Italiener namens Veruzzi, der wohl so etwas wie der Patriarch dieser Gruppe von Unternehmern ist. Insgesamt sieben Unternehmer haben sich hier zu einer Art Interessengemeinschaft zusammengeschlossen und beteiligen sich immer wieder an Unternehmungen, wie eben auch dem Zeitkugelprojekt von Professor Lintberg. Auf der anderen Seite gibt es aber auch noch einen Unternehmer namens Strogowski, der als ehemaliges Mitglied des Konsortiums sehr genau über die Unternehmungen dieser Gruppierung Bescheid weiß und der alles daran setzt, dem Konsortium bei dem Professor zuvorzukommen.

Das erweist sich aber als gar nicht so einfach. Denn was auch immer Strogowski unternimmt, seine Mitarbeiter haben einfach nicht das Format. Die Mitarbeiter des Gegners sind ihnen immer einen Schritt voraus, und so kommt es, dass sie nicht nur Frank Forster, einen ehemaligen Assistenten des Professors, kontaktieren können, bevor es Strogowski kann. Forster ist begeistert von der Aussicht, am Projekt weiterarbeiten zu können und auch durchaus überzeugt, dass er an den verzweifelten Professor herankommen kann. So schmieden

sie einen gemeinsamen Plan, eine Forschungseinrichtung in der Nähe von London aufzubauen, die dem Professor alle Möglichkeiten geben würde, und Frank Forster als ehemaliger Mitarbeiter des Professors soll mithelfen, Lintberg davon zu überzeugen, dass es die beste Chance für ihn werden wird.

Neben Frank Forster gibt es da noch einen ehemaligen Mitarbeiter Lintbergs. Ben Hammer hat sich nach dem Ende der Zusammenarbeit mit Lintberg aus der Öffentlichkeit zurückgezogen und leitet nun als Ingenieur Projekte in der ganzen Welt. Carmichael, der Assistent von Veruzzi, spürt ihn in Afrika auf, wo er gerade mitten in einem schwierigen Projekt steckt. Als er erfährt, dass der Professor seine Hilfe benötigen würde und er somit wieder Gelegenheit erhalten würde, am Zeitkugel-Projekt zu arbeiten, sagt er sofort zu. Carmichael will mit ihm zurück nach Europa fliegen. Leider erreicht er das Flugzeug nicht. Ein Anruf lässt ihn das Flughafengebäude noch einmal verlassen. Als er nicht mehr zurückkommt, ahnt Hammer, dass etwas nicht in Ordnung ist. Er fällt auf den Anruf, den er kurz darauf erhält, nicht herein und fliegt alleine nach Europa, wo er Veruzzi vom Verschwinden seines Mitarbeiters informieren muss. Wenig später wird der Assistent in der afrikanischen Stadt Bamako tot aufgefunden. Veruzzi ist erschüttert.

Strogowski entschließt sich dazu, den direkten Weg zu wählen. Er redet mit Lintberg und macht ihm das Angebot, seine Forschungen weiter zu finanzieren. Lintberg kennt ihn aber von früher und so verzweifelt ist er dann doch nicht, dass er so einfach ja sagen würde. Da er weiß, dass Strogowski skrupellos ist und die Zeitkugel missbrauchen würde, lehnt er zunächst ab. Aber der raffinierte Strogowski



tut einfach so, als hätte er sich plötzlich und unerwartet geändert. Lintberg geht scheinbar auf das Angebot ein, räumt sich aber Bedenkzeit ein, die ihm Strogowski auch gewährt.

Ganz so dämlich ist der Unternehmer aber doch nicht. Er beauftragt seine Assistenten, ihm die eine oder andere Rückversicherung zu besorgen und so wird nicht nur Forster entführt, sondern auch die ehemalige Gemahlin des Professors. Als Veruzzi mit dem Professor Kontakt aufnimmt, weiß der zumindest schon von dem Verschwinden seiner Frau, auch Forster meldet sich nicht mehr und so nehmen beide an, dass das Verschwinden von Carmichael mit den anderen beiden Vorfällen zusammenhängt. Als Hammer auftaucht, sind alle doch sehr erleichtert.

Forster kann den dämlichen Mitarbeitern Strogowskis aber entkommen. Er flüchtet und damit hat der Unternehmer nur noch einen Trumpf in der Hand. Den spielt er auch aus und erpresst den Professor mit seiner Exfrau. Wenn Lintberg nicht mitspielen würde, würde er seine Frau nie wieder sehen. Der Professor ist verzweifelt, weil er keine Möglichkeit sieht, schlimmeres zu verhindern. Aber er besteht auf jeden Fall darauf, dass er seine Frau sehen kann. Strogowski geht darauf ein und so einigen sie sich darauf, dass er sie mit zu einer Veranstaltung bringen wird, auf der sich Lintberg dann davon überzeugen kann, dass es ihr gut geht.

Bei der Veranstaltung kommt es beinahe zu einer Katastrophe, als bei dem Angriff von Veruzzis Leuten und dem anschließenden Handgemeine Strogowski eine Waffe zieht und auf die Exfrau des Professors richtet. Aber eine unerwartet auftauchende Gestalt kann im letzten Augenblick das Schlimmste verhindern. Strogowski hat verlo-

ren. Seine Geiseln sind alle befreit und der Professor unterschreibt beim Konsortium.

Die Zeitkugel muss kurz darauf ihre Feuertaufe bestehen. Denn der Professor eröffnet seinen verblüfften Mitarbeitern, dass er sich in diesem Saal selbst gegenüber gestanden hat. Offensichtlich hat er die Zeitkugel fertig gestellt und sie gleich dazu benutzt, um seine Frau Martha zu retten. Deshalb macht er sich auch sofort an die Arbeit, die Expedition vorzubereiten. Falls er nicht wiederkommen würde, dann wäre der Sprung in die Vergangenheit wenigstens nur ein kurzer, so dass er nicht allzu viel Zeit verlieren würde.

Einer der Gründe, warum der Professor nicht für Strogowski arbeiten wollte, war der, dass er dem Unternehmer nicht vertraute hinsichtlich der Motivation für die Zeitmaschine und der Verwendung, die sie letztendlich erhalten würde. Aber nun setzt er sie selbst ein, um ein persönliches Ziel zu erreichen und seine ehemalige Frau zu schützen.

Am Ende des Romans steht der Anfang der eigentlichen Geschichte. Das Team um den Professor steht mit Frank Forster und Ben Hammer. Veruzzi als Mann im Hintergrund ist ebenfalls mit an Bord. Einziges Opfer ist Carmichael, der bei der ganzen Geschichte leider auf der Strecke blieb.

Fazit

Wiederum ist es der Mohlberg-Verlag, der einer alten Serie eine Chance gibt. Die eigentliche Serie Zeitkugel bzw. Erde 2000 hatte niemals einen wirklichen Anfang. Dirk van den Boom hat mit dem vorliegenden Roman der Serie einen Einstieg gegeben und es ist durchaus schön, dass der Autor und Bearbeiter der einstigen Serie

des Kölner Marken-Verlages eine Zeitreisegeschichte an den Anfang der Serie stellt. Das Ende kam denn auch einigermaßen überraschend, denn nachdem die Zeitkugel ja noch nicht fertig war, musste man nicht unbedingt damit rechnen, dass plötzlich ein Zeitreisender auftauchen würde.

Trotzdem hat die Geschichte einige Ungereimtheiten aufzuweisen. Es ist schon verständlich, dass gewisse Personen diesen ersten Band nicht überstehen durften, vor allem natürlich diejenigen, die in der eigentlichen Serie niemals aufgetreten sind. Carmichael fällt dieser Tatsache zum Opfer. Allerdings ist es wohl nicht eben geschickt gemacht, einen Charakter als intelligent und flexibel zu beschreiben und dann im nächsten Augenblick in eine Falle laufen zu lassen, die plumper wohl nicht sein könnte. Carmichael ist offensichtlich auf einen Anruf hereingefallen. Aber wenn am Flughafen einer afrikanischen Stadt plötzlich ein Anruf eintrifft, in dem einem erzählt wird, man hätte wichtige Infos, die man natürlich nicht am Telefon besprechen kann und deshalb soll der Angerufene bitte sofort nach draußen kommen, dann sollten eigentlich sämtliche Alarmglocken schrillen. Das haben sie bei Carmichael nicht getan und das ist doch sehr verwunderlich. Auch dass er aus dieser Situation nicht mehr herauskommt, sondern sterben muss, war unerwartet, was in diesem Fall nicht unbedingt positiv überraschte und eher verärgert hat, weil es zu dem Charakter eigentlich nicht passte. Dieser Ausgang der Geschichte ist wohl nur der Tatsache geschuldet, dass es die Figur in der eigentlichen Serie niemals gab.

Verblüffend ist ebenfalls, dass sich Strogowski darauf einlässt, sein Entführungsoffer mit auf einen Ball zu bringen. Eine öffent-

liche Veranstaltung ist wohl kaum der geeignete Ort, um ein Entführungsoffer zu verstecken. Und so ist es nur konsequent, dass Strogowski damit nicht durchkommt. Trotzdem, jemand der so instinktilos handelt, kommt normalerweise niemals in eine solche Position.

Auch erscheint es mir etwas merkwürdig, die Geschichte mit philosophischen Betrachtungen über unausweichliche Situationen und den entsprechenden Reaktionen zu beginnen. Da wäre es eventuell geschickter gewesen, zuerst den Seelenzustand des Professors zu beleuchten und erst dann diese Betrachtungen nachzureichen. Bei Rettungskreuzer Ikarus hat der Autor im Hinblick auf die Nachvollziehbarkeit der Handlung jedenfalls einen besseren Job gemacht. Trotz alledem macht die Geschichte neugierig auf die alte

Serie des Marken-Verlages und die Geschichten, die uns da erwarten werden. Wie es aussieht, werden ja wohl in erster Linie die Geschichten aus der Zukunft behandelt werden. Es wäre aber durchaus zu begrüßen, wenn die vielen Geschichten in der Vergangenheit der Erde nicht vergessen werden. Neue Abenteuer werden dazwischen erscheinen und legen insofern einen eventuellen Grundstein für eine Fortsetzung der Serie. Ob es dazu kommt, muss man aber erst einmal abwarten. Zu Band 1 kann man jedenfalls sagen, trotz einiger vermeidbarer Fehltritte ist es eine lesenswerte Geschichte, die den Grundstein zu einer Serie legen soll, die sich im Marken-Verlag ja bereits bewährt hat. Wir dürfen also gespannt sein.

Zur Ausstattung noch ein Wort: Die Romane erscheinen in einer

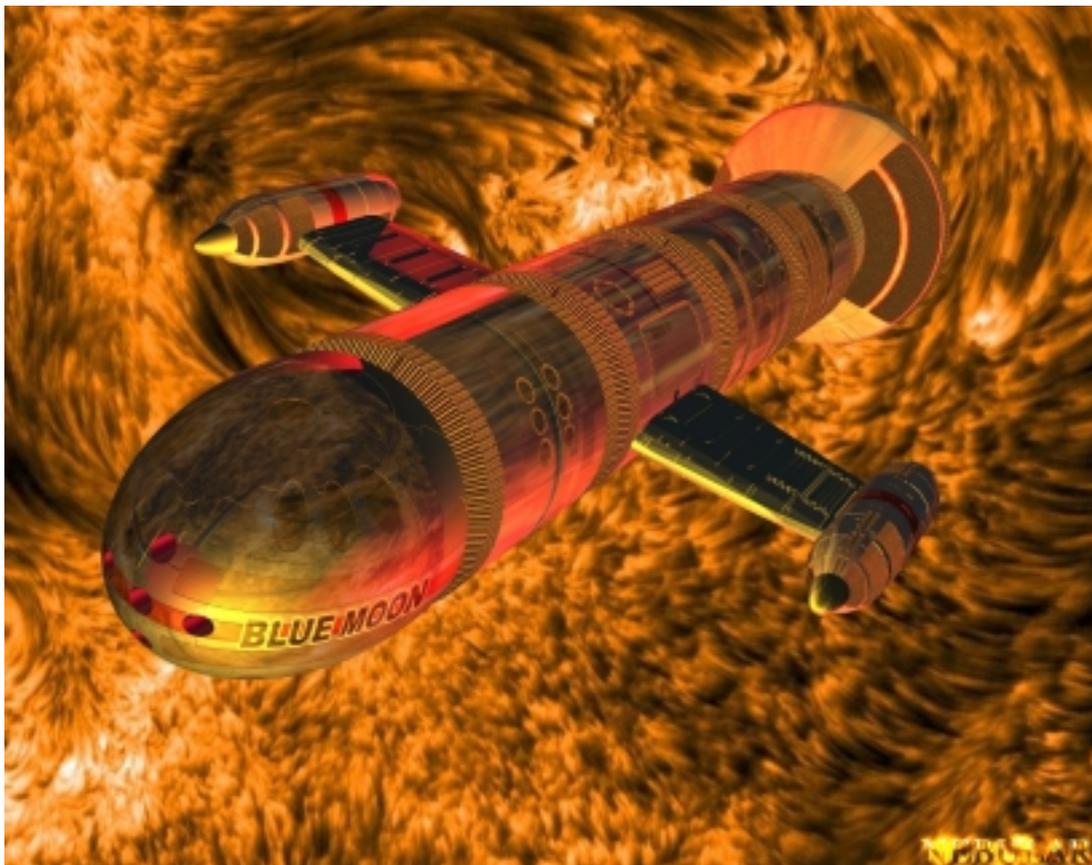
Art Taschenheftformat mit stabilem Karton als Einband. Das Titelbild ist von Andreas Adamus und recht ansehnlich geraten, das gesamte Coverdesign kann sich ebenfalls sehen lassen. Mohlberg liefert bewährte Qualität, was das Erscheinungsbild des Heftes angeht. Nur der Umfang erschien mir persönlich etwas gering, vor allem, wenn man bedenkt, dass das Heft aufgrund des Formats nicht ganz billig ist. Für die folgenden Romane kann man da hoffentlich etwas mehr erwarten, die Geschichten haben im Original das Format eines Heftromans und damit auch dessen Umfang.

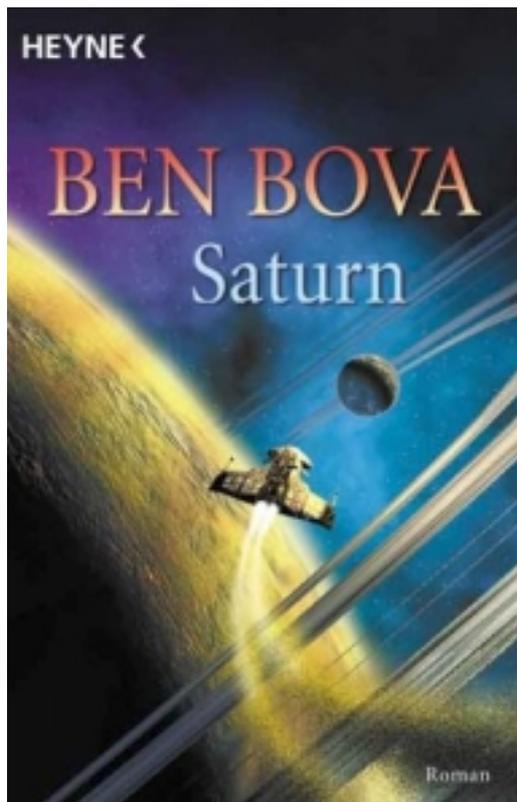
Für die Geschichte ergibt sich als Gesamtbewertung ein **NICHT ÜBEL**.

-rk-

PROC Gallery

»BLUE MOON« von Thomas Rabenstein





Ben Bova Saturn

Weltraumhabitate, kryonischer Schönheitsschlaf, fundamentalistische Weltregierungen, Nanotech und bizarre Kristallringe...

Das neue Werk Ben Bovas auf dem Weg durch unser Sonnensystem - nach den Erfolgen Mars, Jupiter und Asteroidenkrieg nun der Sprung zum Saturn. Kann diese Reise erfolgreich sein?

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Der Autor

Ben Bova wurde 1932 in Philadelphia geboren und ist einer der bekanntesten Science Fiction Autoren unserer Zeit. In Philadelphia studierte er Journalismus und wurde Redakteur mehrerer wissenschaftlicher Zeitschriften, die sich dem Raumflug widmeten. In seinen Geschichten vorhersagte er einige technische Entwicklungen, wie solarbetriebene Satelliten oder die Entstehung internationaler Friedenstruppen. Vor allem mit seiner Reihe um die Planeten unseres Sonnensystems feierte er große Erfolge. Er lebt mit seiner Familie in Florida. Er ist emeritierter Präsident der National Space Society und ehemaliger Vorsitzender der Vereinigung amerikanischer Science Fiction- und Fantasy-Autoren. 1996 verlieh ihm die California Coast University einen Doktorgrad in Erziehungswissenschaften.

Der Inhalt

Susan Lane ist eine naive junge Frau, die trotz ihres kalendarischen Alters von über vierzig Jahren körperlich und geistig noch in den tweens steckt - sie erkrankte auf der Erde an Krebs und wurde von ihrer Schwester injektiv getötet und in flüssigem Wasserstoff gefroren, in der Hoffnung, ihr später helfen zu können. Tatsächlich wird sie geheilt. Nun verfügt sie über ein fotografisches Gedächtnis, aber über keine Erinnerungen aus ihrem ersten Leben.

Das Habitat Goddard ist auf dem Weg zum Saturn, vordergründig, um das Saturn-System wissenschaftlich zu erforschen. Im Hintergrund ziehen aber ganz andere Organisationen als das wissenschaftliche Komitee die Fäden: Auf der Erde etablierten sich nach den großen Klimakatastrophen drei neue Regierungsformen, die aus den großen irdischen Religionen

hervorgingen und nun uneingeschränkt über die Erde herrschen. *Das Schwert des Islam* im Orient, *Die Jünger Gottes* und *Die neue Moralität* teilen sich den Rest. Die beiden letzteren Organisationen sind die heimlichen Hauptfinanziers der Saturn-Mission; ihr Interesse daran ist einfach: Fernab von der Erde soll ein ebenfalls fundamentalistisches Regime aufgebaut werden, um die armen Seelen zu retten.

Die Bevölkerung Goddards besteht aus Freidenkern und Säkularisten, die auf der Erde in Ungnade fielen und verurteilt wurden aus religiösen Gründen. Sie sehen ihre Chance in der Mission, unabhängig von irdischer Vormundschaft leben zu können. Nur der Verwaltungsleiter des Habitats, Professor Wilmot, kennt die wirkliche, hinter allem stehende Aufgabe: Es soll ein Laborversuch mit menschlichem Material sein! Doch auch er weiß nicht, welche Bestrebungen die ir-

dischen Geldgeber über eine kleine eingeschleuste Gruppe fanatischer Fundamentalisten verfolgt. Susan Lane, intelligent, aber blauäugig verliebt in den hinterhältigen Malcolm Eberly, gerät unwillentlich zwischen die Fronten. Und der Mord an Don Diego war der einzige Fehler...

Kritik

Don Diego, der väterliche, alte Spanier - einziger Freund bis dato von Susan Lane, die sich Holly nennt. Malcolm Eberly, von der neuen Moralität aus dem Gefängnis geholt für den Auftrag, eine religiöse Regierung zu etablieren; er ist herzlos und berechnend. Professor Wilmot, Leiter des Habitats, lässt sich fasziniert die Kontrolle aus den Händen nehmen und beobachtet seine Laborratten. Oberst Kananga, brutaler Sicherheitschef des Habitats und darauf aus, die absolute Kontrolle ausüben zu können. Frau Rosenthau, heimlicher Spion der Moralität und lenkende Macht im Hintergrund. Und schließlich Holly, die sich von Malcolm einwickeln lässt und nicht bemerkt, dass sie sich zum Werkzeug der Intrige macht. Was sind das für Charaktere? Bova versteht es, die Ränke und Eigenheiten deutlich zu machen, indem er den Blickwinkel zwischen den Figuren wechselt, so dass man zum Beispiel sieht, wie sich Eberly und Wilmot gegenseitig beeinflussen und jeder den anderen verachtet und für dumm hält. Auch die Entwicklung der Wahlkampagne ist gut dargestellt; die Leute im Habitat interessieren sich größtenteils nicht für politische Entwicklungen. Trotzdem wirkt einiges konstruiert. Der Unfall bei der Treibstoffübernahme. Er bringt zufällig eine Hauptperson ins Spiel. Oder der Stuntman Gaeta. Der strahlende

Held, vordergründig Macho, aber mit weichem Kern. Klar, dass er die Entscheidung bringt. Die Nanotech-Expertin. Sie konnte nicht von vornherein an Bord sein, da sie auf der Erde - trotz Nobelpreis - geächtet war. Also stieß sie erst bei Ceres dazu.

Einsame Spitze ist aber Holly Lane. Glücklicher Weise scheint sie in ihrem ersten Leben diverse Kampfsportarten trainiert zu haben, denn wo es hart auf hart kommt, verliert sie plötzlich ihre Naivität und wird zum Kämpfer. Das ist vor allem darum so auffällig, da sie als Hauptfigur den ganzen Roman begleitet und ihrer Rolle als verliebtes, ausgenutztes Mädchen sehr gerecht wird. Und was wäre passiert, wenn Professor Wilmot nicht sein kleines Laster mit den Sado-Maso-Pornos hätte? Interessant ist der Aspekt der religiös-fanatischen Weltregierung, die ihre Macht auch auf das Habitat ausweiten möchte. Doch da es dort ohne die kleinen psychologischen Sticheleien durch Eberly gar keine anderen Ambitionen gegeben hätte, wirkt die ganze Entwicklung, die sich eigentlich nur um Eberly's Probleme, die Führung zu übernehmen, dreht, etwas schal. Er brauchte eine Mehrheit, da sich aber niemand interessierte, musste er Gegenspieler aufbauen. Die dann dankbar waren, den Wahlkampf zu verlieren. Außerhalb dieser internen Schwierigkeiten versucht der Stuntman, einen spektakulären Flug im Raumanzug durch die Saturn-Ringe zu inszenieren. Und hier kommt über höchstens ein Kapitel ein faszinierender Gedanke ins Spiel, dem Bova wahrlich hätte mehr Aufmerksamkeit schenken sollen: Neben dem bakteriellen Leben auf Titan sind die rätselhaften, da dynamischen Ringe des Saturn anscheinend Tiefsttemperatur-Lebewesen!



Fazit

Der Roman liest sich schnell, aber bis auf die Idee der Saturn-Lebewesen ist er ebenso unerheblich. Der Schwerpunkt ist unglücklich gewichtet, denn die hervorgehobene Darstellung interessanter Charaktere und menschlicher Schwächen wirkt hier konstruiert. Als leichte Unterhaltung ist der Roman aber allemal geeignet.

Ben Bova

Saturn

Heyne Science Fiction

ISBN 3453879163

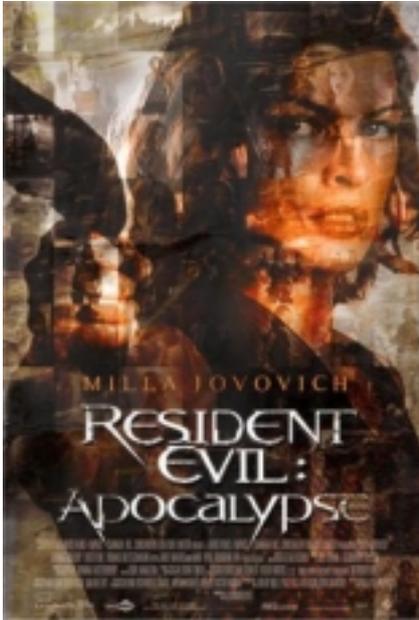
Preis: 8,95 Euro

525 Seiten

Übersetzung: Martin Gilbert

*Mit freundlicher Unterstützung von
www.buchwurm.info*

FILM-ECKE



Resident Evil - Apokalypse

Regie: Alexander Witt

Drehbuch: Paul Anderson

Musik: Jeff Dana, HIM

Der zweite Teil des Actionfilms nach dem gleichnamigen Computerspiel befaßt sich mit dem Herzstück der Spiele, nämlich dem Kampf in der Stadt Raccoon City, deren Bürger vom T-Virus befallen wurden und zu fiesen Zombies wurden. Sicherlich auch zur Freude der Spielefans: Der Charakter der Jill Valentine wird vom Spiel eingefügt. Jill Valentine, eine Art Lara Croft-Cop, wird von der noch recht unbekanntem Darstellerin Sienna Guillory gespielt. Valentine ist die Hauptperson des Originalspiels. Ebenfalls wird der Charakter von Carols Oliveira, gespielt von Mumie-Schauspieler Oded Fehr, in den Film eingeschrieben.

Die Story: Nach dem Vorfall im Umbrella-Labor, bei dem alle Mitarbeiter bis auf die schöne Alice (Milla Jovovich) und ihr Begleiter

Matt starben, werden an Alice und ihm Experimente durchgeführt. Umbrella versucht derweil den Vorfall zu vertuschen, doch der T-Virus verbreitet sich in der Stadt und infiziert die Bürger. Die resolute Polizistin Jill Valentine ahnt die bevorstehende Katastrophe und hilft bei der Evakuierung der Stadt, die jedoch von der Umbrella-Cooperation vollständig abgeriegelt wird.

Als der T-Virus nicht mehr zu stoppen ist, schließt der skrupellose Major Cain die letzten Tore. Valentine, ihr Partner Peyton Wells und die Journalisten Terri Morales schlagen sich durch die Stadt durch. Zur gleichen Zeit gelingt Alice die Flucht aus dem Labor. Sie bemerkt Veränderungen an ihr, genetische Veränderungen! Doch Alice ist nicht die einzige. Es gibt



einen Zombie, der zu einer absoluten Kampfmaschine gemacht wurde. Es ist ihr mutierter Freund Matt, der nun als "Nemesis" durch die Stadt wadet und alles umnietet, was ihm nicht paßt. Derweil kämpft sich auch der wackere Soldat Carlos Oliveira mit seinen Mannen durch die Zombie-Hölle.

Oliveira, Alice und Jill Valentine haben nur eine Chance aus der Hölle zu entkommen: Der Wissenschaftler Ashford nimmt mit ihnen Kontakt auf. Seine Tochter befin-

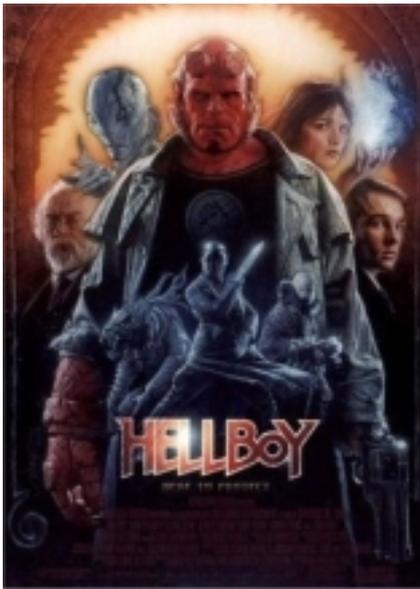
det sich noch in der Stadt. Wenn es ihnen gelingt, Angie zu retten, winkt ihnen die Freiheit...



Fazit: Der Film ist geballte Action mit etwas Horror gemischt. Die drei Hauptdarsteller überzeugen durch ihr Talent, nicht unbedingt durch das Drehbuch. Oftmals wirkt die Action in Slow-Motion zu übertrieben, die Stunts zu überdreht. Dafür bleibt die Handlung und der Horror-Effekt sehr auf der Strecke. Es gruselte einen mehr das Spiel zu zocken, als diesen Film zu gucken. Als Resident Evil-



Verfilmung hätte man mehr erwarten können. Dennoch ist der Film nicht schlecht. Resident Evil 2 ist ein solider Actionkracher von der Marke Blade oder Tomb Raider. Durchaus sehenswert, mit mehr Charme hätte der Film deutlich besser sein können. Mit dem Ende zeichnet sich auch ein dritter Teil der Saga ab. Wollen wir mal sehen, was daraus wird.



Hellboy

Regie: Guillermo del Toro
 Drehbuch: Mike Minola (Comics),
 Guillermo del Toro (Screenplay)
 Musik: Marco Beltrami

Wieder eine neue Comic-Verfilmung im Kino: Diesmal ist es *Hellboy*, einer Art Dämon aus der Hölle, der gegen parapsychische Erscheinungen auf der Erde kämpft. Guillermo del Toro hat für die Hauptrolle den Verwandlungskünstler Ron Perlman (*Die Schöne und das Biest*, *Star Trek X*, *Blade II*, *Alien 4*) gecastet. An seiner Seite John Hurt als alter Mentor Trevor Bruttonholm und Selma Blair als Liz Sherman.



Die Story beginnt im Oktober 1949 in Schottland, wo eine Sondergruppe der SS unter dem Kommando des Maskenträgers Karl Ruprecht Kroenen versucht ein Portal zur Hölle zu öffnen. Der junge Bruttonholm ist mit einer

Einheit US-Marines dort, um das zu verhindern. Während Grigori Rasputin, der eine besondere Begabung zur Parapsychologie und den okkulten Dingen hat, das Portal öffnet, greifen die US-Truppen an. Dabei wird Rasputin ins Portal gezerrt. Kroenen kann entkommen, aber etwas ist aus der Hölle in diese Welt gekommen. Ein kleines teufelsähnliches Wesen, nicht älter als ein Baby. Bruttonholm nimmt sich dem Wesen an und tauft es Hellboy.

Jetztzeit: Hellboy ist Mitarbeiter der US-Behörde für okkulte Dinge und Parapsychologie, die von Bruttonholm geleitet wird. Für seine 60 Jahre ist der Rote immer noch recht unreif, pafft Zigarren



und bricht ständig aus. An seiner Seite steht das Fischwesen Ape, der ebenfalls übersinnliche Fähigkeiten hat. Der junge FBI-Agent John Myers wird von Bruttonholm persönlich engagiert, um auf Hellboy etwas aufzupassen. Myers ist natürlich völlig überrascht von den ganzen Mutanten. Hellboy hat noch ein ganz anderes Problem - seine unerwiderte Liebe zu Liz Sherman, einer Art lebenden Flammenwerfer. Liz hat sich von Bruttonholms Team losgelöst, um ein normales Leben zu führen und ihre Fähigkeiten, die einigen Menschen das Leben gekostet haben,

klar zu kommen. Doch alles ändert sich, als Rasputin von dem SS-Maskenträger Kroenen und seiner Gespielin Ilsa befreit werden. Rasputin setzt es sich zum Ziel, mit Hellboys unfreiwilliger Hilfe das Portal zur Hölle zu öffnen...



Fazit: Seit 1993 zeichnet und schreibt Mike Mignola die Geschichte des paranormalen Ermittlers und seiner paranormalen Kollegen. Das meiste, was den Geist der Serie ausmacht, findet sich auch in Film wieder. Hellboy der Film erzählt ungefähr die Geschichte des ersten Comic-Bandes „Die Saat der Zerstörung“. Es gibt einige Änderungen, so z.B. die Gegner und auch Agent Myers, der eigentlich eine Art Idol in den Comics war, ist eher eine Nervensäge und flacht im Laufe des Films ab.

Logik gibt es in dem Film nicht und einige haarsträubende Dinge (Rasputin als böser Schurke, der SS-Maskennazi, Hitler starb erst 1958 usw.) kann man den Comics und dem Film ankreiden. Hellboy ist ein bunter Actionfilm im Blade-Stil (kein Wunder, del Toro hat *Blade II* gedreht) mit einigen guten Gags. Der Charakter Hellboy hat Tiefe, die Darsteller überzeugen. Die Handlung und die Schurken weniger. Trotzdem lohnt es sich diesen Film anzucken, wenn man nicht zuviel über die Handlung nachdenkt.

-nh-

Superman V

Bis jetzt ist immer noch kein Darsteller für Superman bzw. Clark Kent gefunden. Angeblich ist Jim

Caviziel immer noch der Geheimfavorit der Studios, während Regisseur Bryan Singer (X-Men) Caviziel ablehnt und noch auf der Suche nach dem geeigneten Schauspieler ist. Weitere Gerüchte besagen, dass man vielleicht mit der Rückkehr von General Zod (in Superman I und II gespielt von Terrence Stamp) rechnen kann. Noch ist aber auch nicht klar, inwiefern die alten Filme involviert sind, jedoch will man die Superman-Filme nicht gänzlich ignorieren und das Rad neu erfinden.

Quelle: IGN.com

"Wenn Gott es so will, sehen wir uns alle in Spaceballs 2 wieder. Auf der Suche nach noch mehr Geld."

Das waren die Worte Yogurts, alias Mel Brooks, in *Spaceballs*, der Parodie auf Star Wars, Star Trek, Aliens und Planet der Affen. Nun hat der Altmeister Mel Brooks bekannt gegeben, dass er gerade das Drehbuch für die Fortsetzung von *Spaceballs* schreibt. "Im besten Fall wird *Spaceballs 2* noch vor Episode III erscheinen", sagte Brooks. "Im schlechtesten Fall ein Jahr nach dem Film."

1987 - *Spaceballs* war ein Hit, der in gewohnter Brooks-Art die Star Wars Filme auf die Schippe nimmt. Neben Mel Brooks spielten auch Stars wie Bill Pullman als Lonestar, John Candy als Waldi und Rick Moranis als Lord Helmchen mit. Ob es ein Wiedersehen mit diesen Schauspielern gibt, steht noch nicht fest.

Quelle: starwars-union.de, IGN.com

Ein Fan für die Star Wars TV-Serie

In einem Interview mit der USA Today sagte Star Wars Macher George Lucas kürzlich folgendes:

"Letztendlich werde ich es [Star Wars] zum Fernsehen bringen und

es andere Leute übernehmen lassen.... Wissen sie, ich habe Ableger-Romane, ich habe Ableger-Comics. Es ist also einfach zu sagen, 'Nun okay, das ist das Genre und ich werde eine wirklich talentierte Person finden, die es übernimmt und kreiert.' So wie die Comics und die Romane die Art eines anderen sind, diese Sache zu handhaben. Das macht mir nichts aus. Einiges davon könnte ziemlich gut werden. Wenn ich die richtigen Leute involviert kriege, könnte es interessant sein."

An dieser Stelle kommt IESB.net mit neuen Gerüchten, die direkt von der Skywalker Ranch stammen sollen.

Demnach deute alles darauf hin, daß Lucas jemanden finden wolle, der ihm die kreative Kontrolle abnimmt. George selbst soll als "Executive Producer" an Bord bleiben, dennoch wolle er ein kreatives Team, das auch aus erfahrenen Sci-Fi-Autoren und -Regisseuren besteht.

Weiterhin soll George die Herrschaft über Star Wars an jemanden weiterreichen wollen, der ein wirklicher Fan der Saga ist. George soll jemanden mit Erfahrungen im Schreiben, als auch im Regieführen haben. Gleichzeitig sollte derjenige eine Verbindung zum Fandom haben und ein unabhängiger Filmemacher sein.

Der erste Name also, der in der Gerüchteküche auftaucht, ist Kevin Smith, vielen wohl bekannt aus *Jay & Silent Bob*.

"Kevin Smith wäre die ideale Person, um eine Star Wars Fernsehserie zu machen", wurde IESB erzählt. "Er ist im Fandom hoch angesehen und hat auch schonmal mit Lucasfilm für einen Hasbro Werbespot vor einigen Jahren zusammengearbeitet. Außerdem ist er ein sehr guter Autor," sagte die Quelle.

Kevin Smith ist unter den Fans als wirklicher Star Wars Liebhaber bekannt, was auch in einigen Anspielungen in seinen Filmen zum Ausdruck kommt.

In einem Interview, das IESB mit dem Köpfen hinter Star Trek, Rick Berman und Manny Coto, führte, fragten sie diese, welche Tipps sie Lucas für eine wöchentliche Star Wars Fernsehserie geben würden. "Es ist eine Sache, drei Jahre Zeit und über 100 Millionen Dollar zu haben, um einen zweistündigen Film zu machen, als 22 bis 26 Episoden pro Jahr mit einem limitierten Budget auf die Beine zu stellen, und trotzdem frisch in den Augen der Zuschauer zu bleiben", sagte Berman.

Coto hatte diesen Tipp auf Lager: "Man muß sich auf die Geschichte und die Charaktere konzentrieren, und keine wöchentliche Show über Spezial Effekte machen." Auf die Frage nach weiteren Tipps sagte er "Er kann jederzeit mich engagieren, wenn es mit Enterprise nicht klappen sollte".

Quelle: starwars-union.de

-nh-

DVD-ECKE



Star Wars DVD

Seit 20. September ist es endlich soweit: Das langersehnte Star Wars-DVD-Set ist erhältlich. Die klassische Trilogie wurde noch einmal digital überarbeitet. Das Ergebnis läßt sich sehen: Episode IV - *Eine neue Hoffnung*, Episode V - *Das Imperium schlägt zurück* und Episode VI - *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* präsentieren sich optisch und akustisch in neuem Glanz, der seines gleichen sucht. Die Verbesserungen gegenüber den alten Versionen, selbst gegenüber der Special-Edition aus dem Jahre 1997 sind unübersehbar.

Als Leckerbissen gibt es eine 4stündige Bonus DVD mit allen möglichen Features. So z.B. die 150 Minuten lange Dokumentation "Empire of Dreams", die einen Blick hinter die Kulissen gewährt und ausführlich über die Entstehung von Star Wars berichtet.

Daneben gibt es Dokumentationen über die Charaktere von Star Wars, wie das Lichtschwert entstanden ist, Bildergalerien, Trailer und zwei Episode III - *Die Rache der Sith* Previews. Einmal wird über das neue Videospiel von Episode III berichtet, dann über die Rückkehr von Darth Vader. In beiden Dokumentationen gibt es Drehmaterial von Episode III zu sehen, si-

cherlich der größte Moment für die Fans, als Hayden Christensen die Darth Vader Maske angelegt bekam.

Nun zu den eigentlichen Filmen: Sound und Bild wurden eindrucksvoll überarbeitet. Man sieht viele Details im kristallklaren Bild, die einem früher nicht aufgefallen waren. Man merkt keinem der drei Filme ihre Jahre an, die sie bereits auf dem Buckel haben. Bei



Episode IV kommen noch kleine Änderungen, wie eine erneute Überarbeitung der Han Solo und Greedo Szene und ein digital nochmals überarbeiteter Jabba hinzu. Die Lichtschwerter sehen im Duell zwischen Obi-Wan und Vader viel besser aus, die Endschlacht ist noch atemberaubender durch die Verbesserungen.

In Episode V gibt es wohl die gravierensten Änderungen. Die Szene mit dem Imperator Palpatine und Darth Vader wurde erneuert. Nun sieht man Ian McDiarmid als Imperator. Der Dialog wurde geändert. Es wirkt nun alles stimmiger, da Palpatine es ist, der Darth Vader darauf aufmerksam macht, dass sein Sohn Luke Skywalker für die Zerstörung des **TODESSTERN**S verantwortlich ist. Ian McDiarmid überzeugt als Imperator. Die Szene

ist eine Bereicherung des Films. Während man im englischen die Originalsprecher, auch James Earl Jones als Vader, für die neue Szene genommen hat, verhunzt die deutsche Synchronisation das völlig. Immerhin hat Palpatine seine Stimme aus den Prequels, doch Vaders Synchronstimme klingt völlig unpassend und ebenso ton- wie lustlos. Damit hat Vader in Episode V nun drei verschiedene Stimmen in

der deutschen Fassung. Die Neusynchronisation von Boba Fett haben die Deutschen leider total verschlafen. Im Original spricht Temuera Morriuson (Jango Fett, Klonsoldaten) nun Boba Fett. Auch das macht Sinn.

In Episode VI wurde die Rancorszene deutlich verbessert. Zum Schluß erscheint nun Hayden Christensen als Anakins Geist, nicht mehr Sebastian Shaw, den man digital etwas an Christensen angeglichen hat, in der Szene von Vaders Tod. Bei den Feierlichkeiten sieht man nun auch Naboo und auf Coruscant den Jedi-Tempel und die Senatskuppel.

Alles in allem ist die Star Wars-DVD-Box ein Grund sich einen DVD-Player zuzulegen. Und um in den vollen Genuß zu kommen, braucht man noch eine Dolby-

Anlage und einen 16:9-Fernseher. So macht Fernsehen Spaß! Ausführliche Infos zu allen Änderungen und Features gibt es unter www.starwars-union.de.

Herr der Ringe - Extended Edition ab sofort zu bestellen

Ab sofort kann man die Extended Edition von *Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs* bei amazon.de bestellen. Die EE wird voraussichtlich am 10. Dezember 2004 ausgeliefert werden.



New Line Cinema hat nun auch Details zur Extended Edition bekannt gegeben (die folgenden Angaben beziehen sich auf die US-Version):

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING / SPECIAL EXTENDED DVD EDITION

Discs One and Two: Special Extended Edition of the Film and Supplemental Audio Commentary Tracks

* The Lord of the Rings: The Return of the King feature will be presented in anamorphic 16x9 widescreen, 2.35:1 aspect ratio and three Surround Sound options: Dolby Digital EX 5.1, DTS ES 6.1 and Stereo Surround, along with English and Spanish subtitles, interactive animated menus and closed captions.

* The first two discs will feature four (4) supplemental audio commentary tracks.

* Audio Commentary 1: The Director and Writers

* Audio Commentary 2: The Design Team:

* Audio Commentary 3: The Production/Post-Production Team

* Audio Commentary 4: The Cast

Discs Three and Four: The Appendices

Discs three and four feature all-new bonus content, including multiple documentaries, galleries and interactive maps. Documentaries that were started with the Special Extended DVD Editions of the first two films in the trilogy are continued here, bringing the full The Lord of the Rings experience to completion.



Disc Three: The Appendices Part Five – "The War of the Ring"

* Peter Jackson Intro

* "J.R.R. Tolkien: The Legacy of Middle-earth" documentary

* From Book to Script:

* "From Book to Script – Forging the Final Chapter" documentary

* Abandoned Concept: Aragorn Battles Sauron

* Designing and Building Middle-earth



* "Costume Design" documentary

* "Designing Middle-earth" documentary

* "Weta Workshop" documentary

* Design Galleries – 2, 123 images

* The Peoples of Middle-earth (galleries with docent audio)



* The Realms of Middle-earth (galleries with docent audio)

* Miniatures (galleries with docent audio)

* "Home of the Horse Lords" documentary

* "Middle-earth Atlas: Tracing the Journeys of the Fellowship" interactive map

* "New Zealand as Middle-earth" interactive map with on-location footage Gandalf in Mithlond

Disc Four: The Appendices Part Six – "The Passing of an Age"

* Elijah Wood/Sean Astin/Billy Boyd/Dominic Monaghan intro

* Filming The Return of the King

* "Cameras in Middle-earth" documentary

* Production Photos (gallery) – 69 images

* "Weta Digital" documentary

* "The Mûmakil Battle" demonstration/interactive feature

* Post Production: Journey's End

* "Editorial: Completing the Trilogy" documentary

* "Music for Middle-earth" documentary

* "The Soundscapes of Middle-earth" documentary

* "The End of All Things" documentary

* "The Passing of an Age" documentary

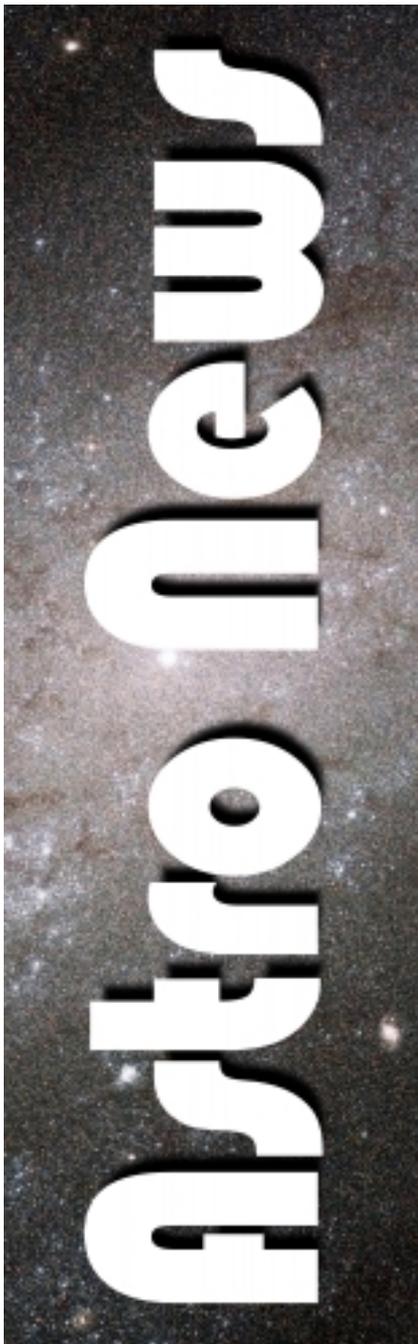
* "Cameron Duncan: The Inspiration for 'Into the West'" documentary

* "DFK6498" short film

* "Strike Zone" short film

Quelle: www.herr-der-ringe-film.de

-nh-



Ein Blick in die Morgendämmerung des Universums

Einen Blick in die finstersten Kapitel des Universums haben Astronomen mit dem Weltraumteleskop Hubble geworfen. In einem kleinen Ausschnitt des Himmels, dem Hubble Ultra Deep Field, entdeckten sechs Astronomenteam fünfzig bis hundert schwach leuchtende, rötliche Zwerggalaxien, die etwa 900 Millionen Jahre nach dem Urknall existierten und deren Strahlung das so genannte dunkle Zeitalter beendet haben könnte.

Einige Jahrmillionen nach dem Urknall war das Weltall für sichtbares Licht undurchlässig. Es hatte sich so weit abgekühlt, dass die Materie – vor allem Protonen und Elektronen – nicht mehr ionisiert war, sondern sich zu neutralen Wasserstoff-Atomen zusammenschloss. Das Wasserstoff-Gas absorbierte jedoch das sichtbare Licht. Erst 500 Millionen bis eine Milliarde Jahre nach dem Urknall ionisierte die Strahlung der allerersten Sterne und Galaxien die Wasserstoff-Atome wieder, so dass das Universum wieder durchsichtig wurde.

Quelle: www.wissenschaft.de

Neues zum Urknall

Vor 13,7 Milliarden Jahren ist das Universum mit dem Urknall entstanden. Aber wie kam es dazu? Vielleicht war der Urknall nicht der absolute Anfang, sondern nur ein Übergang aus einem einfacheren Zustand - einem bizarren Quantenvakuum. Dieses ist fast "leer" und doch äußerst fruchtbar: Universen könnten aus ihm zufällig entspringen wie Schaumblasen aus einem Glas Bier. Demnach gab es eine Zeit vor dem Urknall - und das Universum ist womöglich nur ein Bläschen in einem unendlichen kosmischen Schaumbad.

Quelle: www.wissenschaft.de

Steckbrief eines Neutronensterns

US-Wissenschaftlern ist die bisher genaueste Berechnung der Daten eines Neutronensterns gelungen. Der untersuchte Neutronenstern, der sich 30.000 Lichtjahre von der Erde entfernt im Sternbild Fliegender Fisch befindet und Teil des Doppelsternsystems EXO 0748-676 ist, hat mit 1,75 Sonnenmassen mehr Masse, als es einige Theorien bisher angenommen hatten.

Quelle: www.wissenschaft.de

Eine Supernova in NGC 2403

Sie leuchtet heller als 200 Millionen Sonnen und ist Zeugnis des explosiven Endes eines Sterns: die Supernova SN 2004dj. Das Weltraumteleskop Hubble hat dieses astronomische Schauspiel in elf Millionen Lichtjahren Entfernung jetzt beobachtet. Trotz dieser Entfernung handelt es sich bei SN 2004dj um die der Erde am nächsten gelegene Supernova-Explosion, die seit mehr als einem Jahrzehnt beobachtet wurde.



Hubbles Blick auf NGC 2403 und die Supernova SN 2004dj (Pfeil).

Foto: NASA, ESA, A.V. Filippenko (UC Berkeley), P. Challis (Harvard-Smithsonian Center for Astrophysics) et al.

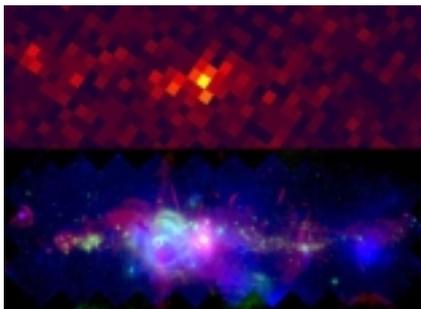
Der Stern, der einmal existiert hat, bevor er zur Supernova SN 2004dj wurde, dürfte etwa die 15-fache Masse unserer Sonne gehabt haben und war nur 14 Millionen Jahre alt.

Quelle: astronews.com

Supernova nahe des galaktischen Zentrums

Noch bevor die vier HESS-Teleskope in Namibia offiziell in Betrieb gehen, haben sie ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis gestellt: Mit nur zwei Teleskopen haben Forscher die energiereiche Reststrahlung einer Supernova entdeckt, die vor rund 10.000 Jahren in unmittelbarer Nähe des galak-

tischen Zentrums explodiert sein muss.



Das Zentrum unserer Milchstraße. Das obere Band zeigt das Zentrum der Galaxis bei Energien im Bereich von Teraelektronenvolt (TeV) beobachtet mit HESS; das untere Band ist ein Bild dieser Region im Radio-, Infrarot- und Röntgenbereich (überlagert in rot, grün, blau). Bild: Max-Planck-Institut für Kernphysik und NASA / UMass / D.Wang et al.

Quelle: *astronews.com*

SMART-1

Die Europäische Mondsonde ist ein Jahr im All

Im Vergleich zu den Apollo-Missionen braucht die kleine europäische Mondsonde SMART-1 ausgesprochen lange, um unseren Trabanten zu erreichen: Ein Jahr lang ist sie nun schon unterwegs und wird erst Mitte November in eine Mondumlaufbahn einschwenken. Dafür hat SMART-1 unterwegs neue Technologien getestet, die zukünftigen Weltraummissionen zu Gute kommen werden.



Die ESA-Sonde SMART-1. Bild: ESA

Seit ihrem Start am 27. September 2003 arbeitet die Sonde SMART-1 einwandfrei und wird gegenwärtig auf die Manöver für die Mitte November vorgesehene Einbringung in die Mondumlaufbahn vorbereitet. Die erste Phase der Mission, die der Erprobung mehrerer innovativer Technologien diente, wurde erfolgreich abgeschlossen. Hierzu zählte die erste europäische Erprobung eines solar-elektrischen Hauptantriebsystems sowie miniaturisierter Nutzlasten für Flugexperimente, Telekommunikation und Sondennavigation.

Quelle: *astronews.com*

Privates Raumschiff gewinnt den X-Preis

Zweimal muss nach den Statuten des X-Preises ein privat finanziertes bemanntes Raumschiff innerhalb von 14 Tagen die Grenze zum Weltall überschreiten, um den mit 10 Millionen Dollar dotierten Preis zu gewinnen. Nach dem ersten X-Preis-Flug am 29. September gelang SpaceShipOne am 4. Oktober der zweiten Flug.

SpaceShipOne, das erste privat finanzierte bemannte Raumschiff, dürfte sich nunmehr endgültig seinen Platz in der Raumfahrtsgeschichte gesichert haben. Schon im Juni erreichte das von Burt Rutan entwickelte Raketenflugzeug als erstes privat-finanziertes bemanntes Raumschiff die offizielle Grenze zum Weltraum. Der 63-jährige Pilot Mike Melville steuerte das Raumschiff und brachte es - trotz einiger Probleme - sicher auf den Boden zurück. Mit diesem ersten erfolgreichen Testflug, war der Weg frei, um sich um den X-Preis zu bewerben. Nach den Kriterien muss danach innerhalb von 14 Tagen zwei Mal die Grenze zum Weltall erreicht werden - und zwar mit einem bemannten und wieder verwendbaren Raumschiff. Diese



Foto: Scaled Composites

Grenze liegt bei 100 Kilometern Höhe über der Erde.

Nach einem ersten - wiederum nicht problemlos verlaufenden - Flug über die Grenze des Weltalls hinaus Ende September, fand Anfang Oktober der entscheidende zweite Flug statt: Um 15.47 Uhr MESZ am 04.10.2004 startet SpaceShipOne, diesmal mit dem Testpiloten Brian Binnie an Bord, zündete eine Stunde später den Raketenantrieb und landete um 17.14 Uhr MESZ wieder sicher in der kalifornischen Mojave-Wüste. Radarmessungen zu Folge erreichte SpaceShipOne eine Höhe von über 114 Kilometern. Der X-Preis war damit gewonnen.

Eines der Ziele des X-Preises, den privat finanzierten Raumflug zu fördern, schien schon vor dem zweiten erfolgreichen Flug von SpaceShipOne erreicht zu sein: Richard Branson, Chef der Virgin-Gruppe, lizenzierte die Technologie von SpaceShipOne für eine neue Generation von Raumschiffen, die dann auch Weltraumtouristen mitnehmen können. Fünf solcher "Virgin Galactic"-Raumschiffe sollen gebaut werden und erste Flüge könnten schon in rund drei Jahren stattfinden. Für die dreistündigen Flüge, die allerdings nur drei Minuten Schwerelosigkeit bieten sollen, werden Ticket-Preise von rund 150.000 Euro erwartet.

Quelle: *astronews.com*

-lb-



Astaroth - Teil 3

von Christopher Kirschberg

Die Reise der BEST OF ASTAROTH nähert sich ihrem Ende, nach langer Reise scheint man endlich kurz vor dem Ziel zu sein, der Schlüssel scheint greifbar nahe. Doch wird die Galaxis noch gerettet werden können? Die Rettung der Galaxis liegt beim COM auf Astaroths Planet...

1. Reise ins Ungewisse

Sie marschierten und marschierten, immer der riesigen Gestalt des COM nach, immer weiter durch die Grünen Ebenen. Der völlig verwirrte Dirk jammerte beständig vor sich hin, vor allem sein Herz machte ihm zu schaffen, nun bedauerte er es, dass er seinen täglichen 5-Minuten-Alibijogginglauf schon vor 16 Jahren aufgegeben hatte. Dazu brannte die Sonne gnadenlos vom Himmel, und er hatte seine Sonnencreme nicht dabei. Astaroth und die übrigen marschierten derweil klaglos weiter, während EINSTEIN versuchte, möglichst geschickt mindestens einem Laufenden im Weg herumzuschweben. Nach einigen Kilometern Fußmarsch tauchte am Horizont die Silhouette einer gewaltigen Burg auf. Astaroth hatte während des Marsches beständig versucht, Gully zum Teleportieren zu bewegen, doch alle Versuche Gullys scheiterten. Er beschrieb seine Versuche so, als ob er durch eine Gummwand springen wollte, er wurde dauernd zurückgefedert. Beim Näherkommen bemerkten die Gefangenen, dass die gesamte Burg bis zur kleinsten Zinne offenbar aus Sand bestand. COM schritt voran, riss die beiden sandenen Torflügel auseinander und stieg eine Treppe empor, die in einen riesigen Thronsaal führte. Hier war alles aus Sand, die Tische, die Stühle, die

Wandteppiche, ja selbst die Kerzen auf dem Tisch, die aber dennoch brannten und milde Helligkeit verbreiteten. Clyvanth Oso Megh I. setzte sich in einen gewaltigen Thron in der Mitte des Raumes und begann zu sprechen: „So, ihr seid nun also ohne meine Erlaubnis in mein Reich eingedrungen. Das haben schon viele vor euch versucht, aber nie ist es auch nur einem dieser Narren geglückt, die Grünen Ebenen wieder zu verlassen. Nennt mir einen Grund, warum ich euch gehen lassen sollte!“ Yarrn murmelte: „Ich wusste, wir konnten dieser langen Bohnenstange dieser Fremden nicht trauen... und jetzt auch noch diese extralange Bohnenstange.... nicht mein Tag heute...“ Doch dann richtete der Zwerg überraschend das Wort an COM: „Jetzt mach mal nen Punkt, du langes Elend, wir sind nicht zum Vergnügen hier und schon gar nicht nur so aus Spaß in deine dämlichen Grünen, öden, Ebenen gegangen. Wir sind hier um einen Schlüssel zu suchen!“ Alle hielten gespannt die Luft an, wie würde COM reagieren? Doch dieser winkte nur gelassen ab. „Es ist doch schön hier. Keine lästigen Bäume, von denen man dauernd das Laub oder so wegharken müsste im Herbst, pflegeleichter Rasen, das Meer ist auch nicht weit weg, die Luft ist gut und Sand ist wirklich ein hervorragender Baustoff, was von vielen unterschätzt wird. Also ist dieses Reich sehr wertvoll für mich, deshalb darf man es nur mit meiner Erlaubnis betreten, wenn überhaupt!“ führte COM dem Zwerg vor Augen. „Wenn dein Reich so schön ist, wieso will dann hier niemand außer dir leben, du langes Elend?“ fragte Yarrn gerade heraus. „Nicht frech werden!“, dröhnte die Stimme COMs auf, „Ich wollte das so, noch mehr Bewohner als ich würden nur die schönen Wiesen zertrampeln, dasselbe gilt für Besucher. Also...“

Alle Anwesenden versuchten, der seltsamen Logik, nach der dieses Gespräch verlief, zu folgen, aber keinem gelang es so recht. Astaroth wagte einen Einwurf, ansonsten hätte sich das Gespräch zwischen Yarrn und Clyvanth wohl noch viel länger hingezogen, zudem versuchte sich Gurlap gerade an einem Sandstuhl: „Mit allem schuldigen Respekt, aber wir sind nur hier, weil Fargon uns sagte, dass Ihr den Schlüssel für die Waffe gegen das Knetgummi-Monster haben würdet. Wir würden euch höflich bitten, uns diesen zu überlassen oder zu leihen, wir würden auch eine angemessene Gegenleistung in Betracht ziehen, soweit diese in unseren Kräften steht!“ Darüber schien COM erst ein wenig nachdenken zu müssen. EINSTEIN brabbelte derweil irgendwas von 5-D-Feldern und sonstigem Zeugs, aber niemand achtete so richtig auf ihn, bis COM sich EINSTEIN zuwandte und sagte: „Das quasselnde Blechteil da hinten scheint unterhaltsam zu sein, ich würde es gerne als Austausch für den Schlüssel haben!“ EINSTEIN, soweit man das bei einer Positronik überhaupt sagen konnte, fuhr sichtbar zusammen, aber Astaroth sagte gleichmütig: „Gut, wie du willst, wir lassen ihn dir hier. Können wir jetzt den Schlüssel haben? Die Zeit drängt leider, fürchte ich...“ COM nickte zustimmend. „In Ordnung, folgt mir bitte!“, sprach´s und ging durch eine sich plötzlich auftuende Öffnung in der Wand hinter seinem Thron. Die übrigen Anwesenden, einschließlich Dirk, folgten dem Riesen zögernd, weiter ins Innere der Burg...

2. Zwischenspiel (an Bord der BEST OF ASTAROTH)

Irgendwie war es niemand an Bord der BEST OF ASTAROTH aufgefallen. Alle wussten nur, dass



es sie nervte, dass es vergessen wurde. Die Rede war von einer ganz bestimmten Person, die eigentlich prädestiniert für den Einsatz auf Astaroths Planet gewesen wäre: Moosmutzel! Astaroth hatte ihn bei der Zusammenstellung seines Expeditionskommandos „vergessen“ zu informieren, anders gesagt, ihm war der ewig quasselnde Spurensucher schon immer auf die Nerven gegangen. Auf jeden Fall war Moosmutzel tief beleidigt, und teilte dies auch jedem, der es hören wollte, und auch jedem, der es nicht hören wollte, mit, was die Besatzung der BEST OF inzwischen tierisch nervte. Soweit es das Genörgel von Moosmutzel zu ließ, verfolgte der Rest der Crew das Geschehen auf der Oberfläche des Planeten mehr oder weniger aufmerksam. Der diensthabende Ortungsoffizier bemerkte die in unregelmäßigen Abständen auftretenden Energieentladungen auf der Oberfläche und informierte den stellvertretenden Kommandanten, Smäland-Schulze darüber, der dies mit einem milden Lächeln zur Kenntnis nahm. „Jep, dat isser, eindeutig die Handschrift von unseren Leuts! Ich wusste gleich, dat die die Einheimischen krass aufmischen würden!“ Ein anderer Mann der Zentralbesatzung machte einen Einwand: „Wir haben seit dem Abstur...äh, seit der Landung des Beibootes nichts mehr vom Chef oder dem Rest des Landungstrupps gehört, sollten wir nicht ein weiteres Team runterschicken und nachsehen?“ – „Ach wat“, meinte Smäland-Schulze bestimmt, „Astaroth hat schon schlimmere Lagen überstanden als diese hier! Der kommt schon klar!“, sagte er lässig und biss in eine neue Scheibe Knäckebrot. Dabei ahnte er nichts von den Schwierigkeiten, die das Außenteam seit der Landung bereits gehabt hatte und in rasch wechselnden Abständen noch immer hatte. Allerdings war es in der

Tat eine anerkannte Tatsache, dass sich der große Held Astaroth bis jetzt immer irgendwie hatte durchwursteln können, daher rührte auch sein schier grenzenloser Ruhm und sein Spitzname „Der Durchwurstler“, allerdings wagte es niemand, Astaroth in dessen Gegenwart so zu nennen. Moosmutzel meinte: „Schickt mich doch herunter. Ein zusätzlicher Pfeil und Bogen wird sicher gute Dienste tun, und auch micht würdet dieses Abenteuer erfreuen.“ Moosmutzel sprach immer altmodisch-getragen, wenn er würdevoll wirken wollte. Smäland-Schulze dachte nach. „Im Prinzip hätt´ ich nichts dagegen, dich da auch noch runterzujagen, aber dat Problem ist, wie bekommen wir dich da runter? Noch so einen Beinah-Absturz wie mit dem ersten Beiboot wollen wir nicht riskieren.“ Lange wurde diskutiert, dann wurde ein möglichst einfacher Plan erdacht, Moosmutzel in einen Raumanzug gesteckt, sein Bogen und der Pfeilköcher in einen feuerfesten Spezialbehälter und das Ganze dann aus der BEST OF ASTAROTH geschossen. Per Traktorstrahl wurde Moosmutzel, der heftig vor sich hinfluchte, direkt über den Punkt navigiert, an dem das Beiboot gelandet war, und dort losgelassen. Mit Hilfe eines in den Schutzanzug eingebauten Mini-Ballons landete der Spurensucher einigermaßen unsanft auf dem Beiboot, und rutschte danach langsam stöhnend an der Außenwand hinab. „Dafür sollte man euch kreuzigen...“, grantelte er geladen. Nachdem er sich abgeregt hatte, machte er sich auf, die Spuren des Einsatzteams zu verfolgen, und er musste auch nicht lange suchen...

3. Der Schlüssel und die Waffe

COM hatte offenbar sein Ziel erreicht, denn er wurde langsamer und blieb schließlich stehen. Dirk hatte den ganzen Weg vor sich hin-

geschimpft, wobei er sich über seinen zu hohen Blutdruck, seine müden Füße und vor allem darüber beklagte, dass er seit vier Stunden nichts mehr gegessen hatte. Er rempelte einen der Kessler-Zwillinge an, der vor ihm gegangen war. Dieser schickte ihn daraufhin mit einem Schulterwurf zu Boden. Dirk murmelte vor sich hin „Manchmal fühle ich mich einfach nur müde...bin wohl doch schon reif für die Rente...“ Astaroth ließ sich davon aber nicht ablenken sondern schaute weiterhin COM zu, der gerade auf seine seltsame Art eine Tür in der Wand vor ihm entstehen ließ. Hinter der Tür erstrahlte... das überirdisch schöne Licht einer Kerze. Irgendwie war Astaroth über diese Tatsache etwas enttäuscht, er hatte mehr ein sphärisches Leuchten oder dergleichen erwartet. In dem Raum hinter der Tür lag auf einem Tisch ein Schlüssel, kein besonders großer oder blank polierter, er sah eher ziemlich alt und rostig aus. „Vor langer Zeit“, sagte Clyvanth Oso Megh I. langsam, „gaben mir Wesen, die aus einem Sternenschiff zu mir gekommen waren, dieses komische Ding. Ich habe nie herausgefunden, wozu es eigentlich da ist. Die Fremden hinterließen mir nur einen Satz zu diesem Ding, der euch vielleicht weiterhelfen kann. Sie sagten ´Derjenige, der dereinst der Gefahr, die von den Braunen ausgeht, bekämpfen will, muss das passende Schlüsselloch finden, welches sich an der Gefahr selbst befindet´. Das ist alles. Nehmt das Teil und verlasst diesen Ort.“ Astaroth trat vorsichtig vor und nahm den Schlüssel in die Hand. Das heißt, er wollte es. Als er jedoch den Schlüssel in die Hand nahm, knallte er mit voller Wucht mit der Hand voran auf den Boden. „Have you something verloren, Chef?“, fragte Gully wenig geistreich. Astaroth fluchte lautstark. „Das Ding ist verdammt schwer!“ groll-



te er. „Hättest du die Güte, den Schlüssel mit deinen Geistesgaben zu transportieren? Langsam habe ich nämlich genug von diesem Einsatz!“ Gully versuchte es, und schaffte es auch mit großer Anstrengung, den Schlüssel vor sich herschweben zu lassen. Yarrn machte eine abwehrende, beschwörende Geste und murmelte etwas von „Zwergenmagie ist viel besser“. Elystanir raunte ihm zu: „Ich glaube nicht, dass das etwas mit Magie zu tun hat.“ – „Was sollte es sonst sein?“ fragte der Zwerg enttäuscht. „Ich finde Zwergenmagie besser. Mehr Lichteffekte. Äh. Und so...“ Schließlich machten sich wieder alle auf den Weg nach draußen, Clyvanth sah irgendwie enttäuscht aus. Wahrscheinlich, so dachte sich Astaroth, hat er gemerkt, was er sich mit EINSTEIN aufgeladen hat, aber das ist jetzt nicht mehr mein Problem. Nach ein paar Minuten Fußmarsch standen sie alle wieder wohl behalten auf der grünen Ebene. „Ein Problem bleibt allerdings“ meinte einer der Kessler-Zwillinge, „wie kommen wir wieder an Bord der BEST OF ASTAROTH? Bekanntlich funktioniert unsere Technik hier nicht so wie gewünscht.“ Aber Astaroth hatte schon daran gedacht. „Wir haben doch unsere batteriegestützten Raumanzüge, damit können wir bis zum Rand der Atmosphäre aufsteigen. Allerdings sollten wir aufpassen, dass Gürlap nicht wieder seinen Raumanzug auffrisst. Gürlap, das würde ich dir dieses Mal nicht raten, dieses mal würdest du im Vakuum landen. Da gibt es nichts zu essen!“ Astaroth hatte am Schluss lauter gesprochen, da Gürlap versuchte, seinen Schuh anzuknabbern. „Nicht? Schade...“, sagte das kleine Stacheltier beleidigt. Schließlich wurde der Plan wie geplant umgesetzt, und alle bewunderten mal wieder die Genialität ihres Chefs. Dabei hatte

Astaroth seinen Plan mal in einer Fernsehserie gesehen, vor langer Zeit, als er noch Sicherheitsbeamter war. Aber Not kennt kein Gebot... Elystanir und Yarrn hatten beschlossen, auf Astaroths Planet zu verbleiben, da vor allem Yarrn sich auf keinen Fall den fremden „Teufeln“ anvertrauen wollte und Elystanir Yarrns Genörgel auf Dauer nicht ertragen hätte. Dirk wurde hingegen mitgenommen, da er sich beharrlich weigerte, in seinen Stützpunkt zurückzukehren, da ihn seine Herren wohl zur Rechenschaft gezogen hätten. So beschloss man an Bord der BEST OF ASTAROTH, den Stützpunkt zu verminen und zu sprengen, natürlich hatte man zuvor alle wichtigen Daten aus den Speicherbänken gezogen, wie gute Helden das eben so tun. Zu guter Letzt machte sich die BEST OF auf, die Delta-Dimension wieder zu verlassen, alle hofften, dass die Rettung nicht zu spät kommen würde...

4. Kampf um die Galaxis

Im Sektor Omikron-Gamma tobte eine vernichtende Schlacht. Alle Völker der Galaxis hatten ihre Flotten dort zusammen gezogen, das letzte Aufgebot, mit dem die Kloschüsselraumer endgültig gestoppt werden sollten. Es wurden alle bekannten Waffen eingesetzt, dazu noch einige, von denen man noch nie etwas gehört hatte, da es sie offiziell nie gegeben hatte. Funksprüche gellten durch den Äther: „Wer hat den Sonnenverschieber eingesetzt? Der sollte doch nach der Konvention von Salent verboten worden sein! – Und wer hat die Tachtyen-Waffe gerade abgefeuert? Der Rückstoß hätte fast meinen Verband zerfetzt! – Kann mir einer sagen, woher wir noch Pizza bekommen sollen? Der Planet Cal-Zone wurde gerade eingedampft...“ Und so ging es weiter. Längere Zeit sah es so aus, als

würden die Galaktiker den Sieg davon tragen, die Braunen erlitten schwere Verluste und ihre Phalanx begann zu wanken. Doch da setzten sie, wie von allen befürchtet, ihre Geheimwaffe, das Knetgummi-Monster ein, das sogleich anfang, sich im Sinne des Wortes die Schiffe der Galaktiker zu greifen und sie mit seiner Masse zu vereinen, mit anderen Worten es fraß sie einfach auf und wurde dabei beständig größer. Trotzdem gaben die Schiffe, die ihre Galaxis erbittert verteidigten, nicht auf und feuerten alle Waffen die sie hatten auf das Monster ab, das sich davon jedoch wenig beeindruckt zeigte. Inmitten dieses Chaos materialisierte die BEST OF ASTAROTH. „Holy Shit!“ entfuhr es Gully erschrocken, und Smäländ-Schulze ließ vor Schreck seinen Knäckebrötchen fallen. „Verdammt, ich hatte es geahnt!“, knirschte Astaroth wütend. „Hat jemand eine Ahnung, wie man diesen Schlüssel benutzen soll? Eine Gebrauchsanweisung hat uns der alte Zwerg nicht mitgegeben, leider, und ich sehe hier keinen kleinen Zettel oder so, der mir weiterhelfen würde. Ich bitte um Vorschläge, aber rasch bitte!“ Alle schauten sich betreten an, dann hatte ausgerechnet Moosmutzel eine Idee: „Ich denke mal, jemand muss den Schlüssel irgendwie ganz nah an das Monster heranbringen, vielleicht geschieht der Rest dann ja von allein. Ich melde mich freiwillig!“ Alle starrten sprachlos auf den ehemaligen Waldläufer. „Ja gut“, sagte Astaroth zögernd. „Bleibt nur noch die Frage, wie wir dich nahe genug an das Monster heranbringen können.“ Schnell war dafür eine Lösung gefunden. Man stopfte den heftig zeternden Moosmutzel in einen Raumanzug, drückte ihm einen tragbaren Antigrav mit dem Schlüssel in die Hand und setzte ihn in die Abstrahlvorrichtung einer Transformkanone. „Feuer!“, rief Astaroth,



und schon begann die kurze Reise für Moosmutzel...

*

Moosmutzel materialisierte direkt auf Augenhöhe mit dem Knetgummimonster. Ehe er's sich versah, hatte ihn das Monster bereits gepackt und in seinen Rachen geworfen. Nach einem kurzen Fall landete Moosmutzel recht unsanft auf dem Boden, um ihn herum lagen halb- oder gar ganz zerstörte Raumschiffe, die bereits halb vom Material des Knetgummimonster umschlossen waren. Er schaute sich um, da bemerkte er einen starken Zug an seiner Hand, der Schlüssel im Antigravfeld wollte ihn offenbar in eine ganz bestimmte Richtung bugsieren. Moosmutzel folgte dem Zug, und schließlich sah er nach einigen Biegungen ein gigantisches Schlüsselloch, schon fast ein Torbogen. Am Rand hing ein kleiner Zettel mit folgender Aufschrift: „Fremder, falls du es bis hierhin geschafft hast, so war unsere Arbeit nicht umsonst und diese Galaxis kann gerettet werden. Du musst einfach nur den Schlüssel hier und jetzt loslassen, der Rest geschieht dann von selbst. Du bist der Retter der Galaxis! Achja, und du hast nur noch 2 Minuten zu leben...“ Moosmutzel schluckte, ließ aber dennoch den Schlüssel los, der daraufhin anfang zu wachsen, bis er den Torbogen völlig ausfüllte, gleichzeitig fing der ganze Bereich an zu Leuchten, krachende Blitzentladungen zuckten durch die weiten des Monster-Magens. Und Moosmutzel fing an zu rennen, er rannte so schnell wie noch nie in seinem Leben, schaltete im Laufenden das Fluggerät ein, das in seinem Anzug integriert war, und flog um sein Leben. Während um ihn herum die Wände schmolzen, sandte er noch einen Funk-spruch aus, danach wurde alles schwarz um ihn, sein letzte Ge-

danke war „Oh, verdammt Dunkel hier...“ Dann war nichts mehr...

*

An Bord der BEST OF beobachtete man das Ende des Knetgummimonsters. Es schien plötzlich Magenschmerzen zu haben, es drehte und wand sich, dann wurde es plötzlich kleiner und kleiner, bis es sich urplötzlich in ein Mini-Black Hole verwandelte. Sofort zogen sich alle Schiffe aus der Umgebung des Schwarzen Lochs zurück, um nicht hineingezogen zu werden. „Wir haben einen Funk-spruch aufgefangen!“ rief ein Funkoffizier „Er stammt von Moosmutzel: „Hallo Freunde, ich werde es wohl nicht schaffen, hier heil heraus zu kommen. Vergesst mich nicht und baut mir ein schönes Denkmal, und passt auf, dass Gürlap es nicht ansabbert! Macht's gut!“ Betroffenheit breitete sich aus. „Und ich hatte ihn immer nur für eine ewig sabbelnde Nervensäge gehalten...“, sagte Astaroth traurig. Inzwischen gelang es den vereinigten Flotten die Kloschüsselraumer endgültig zu besiegen, nahezu alle Feindraumer wurden vernichtet, der Rest floh mit unbekanntem Ziel in den Hyperraum, verfolgt von einigen Raumschiffen der Galaktiker. Die BEST OF ASTAROTH nahm auf Befehl Kurs auf Terra, dort sollte die Siegesparade stattfinden. Während der Beschleunigungsphase klatschten Bananenschalen, leere Dosen, schmutzige Wäsche und anderer Müll gegen die Fenster der BEST OF. „Where the hell kommt das her?“ fragte Gully ergrimmt, während Gürlap traurig den zurückbleibenden Delikatessen nachschaute. „Während der Schlacht wurde anscheinend echt alles verfeuert.“, meinte Smäländ-Schulze dazu. Jemand in der Zentrale kicherte unbeherrscht, als er dies sagte. Andere Besatzungsmitglie-

der waren bereits auf den Weg zur Messe, um dort erst einmal ordentlich einen zu heben, schließlich war man maßgeblich an der Rettung der Milchstraße beteiligt gewesen. Astaroth war allerdings nicht wirklich zum Feiern, denn er hatte einen guten Freund verloren. „Und wozu das alles?“, fragte er sich. „Was zum Teufel wollten die Braunen hier in unserer Galaxis? Niemand hat sie gerufen! Vielleicht war es ja noch einen offene Rechnung, vielleicht waren sie ja vor Äonen schon einmal hier gewesen... Aber was weiß ich...“ Er ging in sein Quartier und begann, den Bericht zu schreiben und schimpfte dabei über den Beamtenstaat, der selbst für so ein Ereignis einen Bericht anforderte...

5. Epilog

Auf Terra angekommen, wurden die Männer und Frauen der BEST OF bereits von einer jubelnden Menschenmenge empfangen. Einige Besatzungsmitglieder schwankten ein wenig, die Party in der Messe am Vortag war doch etwas ausgeartet. Der Präsident der Terranischen Union überreichte allen Raumfahrern den höchsten terranischen Orden, und Astaroth wurde gezwungen, eine Rede zu halten, obwohl er so etwas hasste wie die Pest. Er sagte: „Wir danken heute nicht nur mir und meiner Besatzung, sondern vor allem dem ... Mann, der es überhaupt ermöglicht hat, dass wir heute alle hier stehen. Er nannte sich Moosmutzel, und er gab sein Leben für uns alle, obwohl wir ihn meistens nur belächelt haben. Ich hoffe, wir werden ihn nie vergessen. Für mich war er... ein Freund!“ Und mit diesen Worten drehte sich Astaroth um, und tauchte, wie alle anderen Besatzungsmitglieder der BEST OF, ein in die jubelnde Menschenmenge, um wenigstens eine Weile seine Trauer zu vergessen...

