



TERRACOM

*das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs
Nr. 73 – 02/2005*



- Impressum**TERRACOM**

Nr. 73 – Februar 2005

Das TERRACOM ist eine nichtkommerzielle Publikation des Perry Rhodan Online Clubs e.V. und erscheint monatlich unter:

<http://www.terracom-online.net/>

Verantwortlicher Chefredakteur:

Stefan Friedrich

Hütweg 38 B, 84518 Garching a.d. Alz

terracom@proc.org

Titelbild:

»Waterworld« von Lothar Bauer

Textbeiträge:

Lothar Bauer (lb), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh), Thomas Köhl (tk), Ralf König (rk), Alexander Nofftz (an), Heiko Popp (hp), Michael Rauter (mr), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts), Uschi Zietsch (uz)

Grafiken:

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.

© 2005 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.

PERRY RHODAN ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlag Pabel-Moewig KG, Rastatt.

Inhalt

<i>Impressum</i>	2
<i>Editorial</i>	3
<i>Nachruf Walter Ernsting</i>	4
<i>News, Kalender</i>	6
<i>Inside PROC</i>	8
<i>ATLAN 17 - 19</i>	9
<i>PERRY RHODAN - LEMURIA 2 - 3</i>	20
<i>Ein Jahr Perrypedia</i>	29
<i>Der ZielsternCon in Wien</i>	34
<i>BAD EARTH 41 - 45</i>	39
<i>BAD EARTH - Aus dem Morgen ins Übermorgen</i>	51
<i>Werkstattbericht »DIANA-Klasse« Teil 2</i>	57
<i>Film-Ecke</i>	64
<i>»Der letzte Auftrag« - Story von Thomas Köhl</i>	65
<i>Rezension »Der Atem Gottes«</i>	75
<i>Rezension »Walfred Goreng«</i>	78
<i>Rezension »Replay - Das zweite Spiel«</i>	80
<i>Dorgon</i>	82
<i>Astro News</i>	84
<i>Rezension NEBULAR 7</i>	86
<i>PROC Gallery</i>	63





Liebe TERRACOM-Leser,

es war ein trüber und nasskalter Freitag Vormittag, als Walter Ernsting (alias Clark Darlton) am 21.01.2005 auf dem Salzburger Friedhof Maxglan beerdigt wurde. Es schien fast so, als wollte das Wetter dem traurigen Anlass entsprechend keine fröhliche Stimmung aufkommen lassen.

Vorausgegangen war eine aussergewöhnliche Trauerfeier für einen aussergewöhnlichen Menschen und Autor. In einer Reihe von Trauerreden würdigten u.a. Walter A. Fuchs (VPM-Geschäftsführer), Gustav Gaisbauer (Agent von WE) und Wolfgang Zenker (PR-Stammtisch Wien) das Leben und Werk von Walter Ernsting. Untermalt wurde die Trauerfeier stimmungsvoll mit Musik von Louis Armstrong, Eric Clapton u.a. Neben Verwandten und Bekannten waren auch Weggefährten wie Ernst Vlcek und Inge Mahn, Sabine Kropp und Klaus Bollhöfener aus der PR-Redaktion sowie größere Abordnungen der Münchner und Wiener

Perry Rhodan-Stammtische zugegen. Insgesamt nahmen schätzungsweise 120 Personen an der Beisetzung teil. Auch das Salzburger ORF-Lokalfernsehen berichtete.

Die Reihe der Menschen, die am Grab Abschied von Walter nahmen und seiner Familie kondolierten, wollte schier kein Ende nehmen. Jedenfalls kam es mir, wohl auch aufgrund des unfreundlichen Wetters, so vor; es hatte inzwischen zu graupeln begonnen. Beim Leichenschmaus in einem nahegelegenen Gasthaus wurde dann so manche Anekdote aus Walters Leben erzählt. Zum Schluss wurde zwar nicht mit seinem geliebten Whisky, aber mit Cognac, in der Runde auf Walter angestossen. Inzwischen hatte sich auch die Sonne wieder hervorgewagt und badete das mit einer Vielzahl von Kränzen geschmückte Grab in goldenes Licht. Und auch die Gemüter der Trauergemeinde wurden durch den Sonnenschein wieder etwas aufgehellt.

Walter, wir werden dich nicht vergessen!

Am Kondolenzbuch für Walter Ernsting (<http://www.clark-darlton.de>) haben sich bereits über 850 Personen beteiligt. Die Einträge stammen nicht nur aus Deutschland/Österreich/Schweiz, sondern auch viele französische, amerikanische, holländische und brasilianische Fans sind mit einem letzten Gruß vertreten.

Auch wenn es schwer fällt, noch ein paar Worte zum Inhalt dieses TERRACOMS.

Wie immer sind ausführliche Rezensionen zu den Heftserien ATLAN und BAD EARTH enthalten. Ralf König zieht in seinem Kommentar auch eine Gesamtbilanz zur BAD EARTH-Serie. Kritiken zu LEMURIA 2 und 3 sind ebenfalls enthalten wie der zweite Teil von Heiko Popp's Werkstattbericht zur Erstellung eines 3D-Modells der DIANA-Klasse. Von Thomas Köhl stammt die PERRY RHODAN-Story "Der letzte Auftrag", deren erster Teil (von zwei) sich in diesem TERRACOM findet.

Ein Bericht vom ZielsternCon in Wien, ein Artikel über "1 Jahr Perrypedia" und weitere Rezensionen zu Science Fiction-Romanen runden diese Ausgabe ab.

Zuletzt will ich noch auf einen Leserbrief von Sebastian P. eingehen. Er schreibt: *"Mir gefällt die neue Ausgabe sehr gut. Nur fällt mir das der Anteil an Themen die nichts mit Perry Rhodan zu tun hat immer mehr zunimmt. Aber ich hoffe das der Schwerpunkt weiterhin Perry Rhodan bleibt."*

Es stimmt, dass der Anteil an Nicht-PR-Themen zugenommen hat. Wir schauen öfters einmal "über den Tellerrand". Aber sei beruhigt, PERRY RHODAN und Nebenprodukte wie ATLAN und die Heyne-Taschenbuchzyklen werden nach wie vor der Schwerpunkt des TERRACOMS bleiben.

Das TERRACOM 74 erscheint am 01.03.2005. Und nun viel Spaß beim TERRACOM 73.

Ad astra!

Stefan Friedrich

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



Walter Ernsting

(Clark Darlton)

* 13.06.1920 † 15.01.2005

Am Sonntag, 15. Januar 2005, verstarb der Autor, Übersetzer und Herausgeber Walter Ernsting alias Clark Darlton im Salzburger Krankenhaus "Barmherzige Brüder". Der Mitbegründer der PERRY RHODAN-Serie wurde 84 Jahre alt.

Ernsting, geboren 1920 in Koblenz, wurde nach dem Reichsarbeitsdienst auch zur Wehrmacht eingezogen. Zuerst war er in Norwegen stationiert, später an der Ostfront. Er geriet in sowjetische Gefangenschaft und nur der Traum von der Reise zu den Sternen, eines besseren Lebens, ließ ihn die Lager in Sibirien überleben.

1950 kehrte Ernsting nach Deutschland zurück und schlug sich zunächst als Übersetzer für die britischen Besatzungsbehörden durch. Wenig später

kam er das erste mal mit amerikanischer Science Fiction in Kontakt und war sofort fasziniert. Für den Rastatter Pabel-Verlag gab er die Romanreihe »Utopia Großband« heraus und übersetzte auch viele Romane. Seinen eigenen ersten Roman lehnte der Verlag aber ab, da deutsche Autoren damals nicht gefragt waren. Ernsting griff zu einer List und reichte seinen Roman als die Übersetzung des Manuskripts »We against the Future« eines gewissen Clark Darlton ein. Einige Monate später erschien »UFO am Nachthimmel« von Clark Darlton, dem Pseudonym von Walter Ernsting.

Nach weiteren Romanveröffentlichungen wurde er im Jahr 1960 vom Münchner Moewig-Verlag zusammen mit Karl-Herbert Scheer beauftragt das Konzept für eine neue Science Fiction-Serie zu entwerfen. Die PERRY RHODAN-Serie war geboren und übertraf alle Erwartungen. Walter Ernsting prägte die Serie entscheidend, insbesondere ihr pazifistischer Zug ist größtenteils ihm zu verdanken. Seine Schöpfung und Lieblingsfigur, der Mausbiber Gucky, macht in ihrer Popularität sogar Perry Rhodan selbst Konkurrenz. Dabei stellt Gucky gewissermaßen das Alter Ego des Autors selbst dar. Der Mausbiber ist ein Schalk, stets zu Streichen aufgelegt, und in seinen Entscheidungen humaner, als die meisten Menschen es für sich beanspruchen können. Ein feinfühlig, humorvoller Subversiver wie Ernsting selbst.

In den Neunzigern zog er sich aus der Serie zurück. Sein letzter von insgesamt 192 PERRY RHODAN-Romanen erschien 1992 als Band Nr. 1622 unter dem Titel »Der Verlorene«. Die Hauptperson war, wie wäre es anders zu erwarten, der Mausbiber Gucky.

Nachdem er viele Jahre in Irland verbracht hatte, zog Walter Ernsting Mitte der Neunziger Jahre wieder zurück nach Salzburg, wo er seinen Lebensabend verbrachte. Obwohl er aufgrund seiner Erkrankung nicht mehr mobil war, blieb er dem Fandom durch Besuche in Salzburg, Video-Botschaften oder Grußworte bis zum Schluß verbunden.

Am Morgen des 15. Januar 2005 verstarb Walter Ernsting gegen 6 Uhr in einem Salzburger Krankenhaus.

Ein Kondolenzbuch wurde unter <http://www.clark-darlton.de/> eingerichtet.

-sf-

Walter Ernsting ist längst eine Legende und der Inbegriff der deutschen Science Fiction. Bezeichnend ist, dass er sein Erstlingswerk nur unter dem englischen Pseudonym Clark Darlton veröffentlichen konnte, als dessen Übersetzer er sich ausgab. Das zeigt einerseits, dass die Science-Fiction-Verleger damals genauso wie heute ihr Augenmerk lieber auf den angloamerikanischen Markt richten, als auf den deutschen. Andererseits beweist es, dass sich Hartnäckigkeit durchaus bezahlt macht.

So viele Faktoren gehören dazu, als Autor publiziert zu werden. Talent allein reicht da nicht aus. Man muss auch zur richtigen Zeit, am richtigen Ort, genau das richtige Manuskript vorlegen, und natürlich der richtigen Person. Also: Glück gehört schon dazu. Und Hartnäckigkeit. Und Fantasie und Verhandlungsgeschick. Für Walter traf dies alles zu. Er wusste genau, was er wollte, und fand den besten Weg, sein Ziel zu erreichen.

Viele Autoren fangen als Übersetzer an – so auch Walter. Deswegen nahm ihm sein Verleger den Schwindel ja ab. Und legte damit den Grundstein für eine beispiellose Karriere, die zugleich eine Plattform für die Science Fiction in Deutschland bildete.

Dass Walter Ernsting ein hervorragender Autor war, zeigte sich gleich mit seinem ersten Roman, der den HUGO erhielt.

Doch Walter schrieb nicht nur im stillen Kämmerlein. Er war Mitbegründer des heute noch existierenden, bundesweit größten „Science Fiction Club Deutschland“ und knüpfte viele Kontakte, die zu Organisationen der ersten Cons für SF-Begeisterte führten. Auf diesen Veranstaltungen traf der bis dahin eher im Verborgenen lebende SF-Fan endlich auf Gleichgesinnte und konnte mit den Profis fachsimpeln.

Die meisten Begegnungen gab es aber wohl bei ihm zu Hause, wie sich in seinem im edfc herausgegebenen „Gästebuch“ zeigt, das ein umfangreiches Zeugnis des Beginns der Science Fiction in Deutschland ist und bedeutende Eintragungen unter anderem von Wernher von Braun, Jesco von Puttkamer, Herbert W. Franke, Jürgen vom Scheidt, Wolfgang Jeschke und vielen mehr beinhaltet, neben vielen Eintragungen von Fans und Freunden.

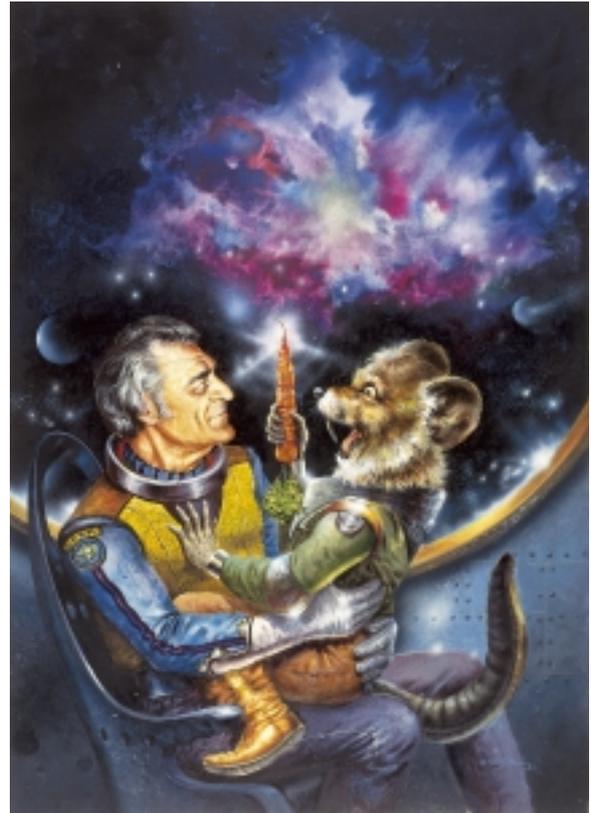
Und dies zeigt uns auch den Menschen, der hinter dem Pseudonym steckte. Man erkennt den gastlichen, geselligen Menschenfreund, dessen intelligente und kluge Seele sich in seinen Romanen widerspiegelt: Pazifismus, Toleranz, Philosophie, Lebensfreude, Optimismus, Charakterstärke – und jede Menge Humor, Schalk und Ironie. Dementsprechend skurrile Gestalten rief er in ein literarisches Leben, allen voran Gucky, den stets fröhlichen, zu Scherzen aufgelegten, dennoch lebensweisen Mausbiber.

Walter Ernsting verstand es, das Beste aus seinem Leben zu machen, es zu genießen, nicht unbedingt alles ernst zu nehmen, und vor allem nicht aufzugeben. Trotz seiner langjährigen schweren Erkrankung verlor er nicht den Mut zu leben, und die Freude am Leben.

Walter Ernsting war und ist in vieler Hinsicht ein Vorbild – als Schriftsteller und noch mehr als Mensch. Sein Tod hinterlässt eine große Lücke.

Doch es bleibt auch noch viel von ihm zurück.

Die Schöpfung von PERRY RHODAN war letztendlich der Gipfel des konsequenten Vorantreibens seiner schriftstellerischen Karriere. Dass sich die Serie jahrzehntelang ungebrochen erfolgreich halten würde, damit hätte aber selbst ein so fantasiebegabter Mensch wie Walter nie im Leben gerechnet. Dadurch ist er, genau wie seine Romanfigur, unsterblich geworden.



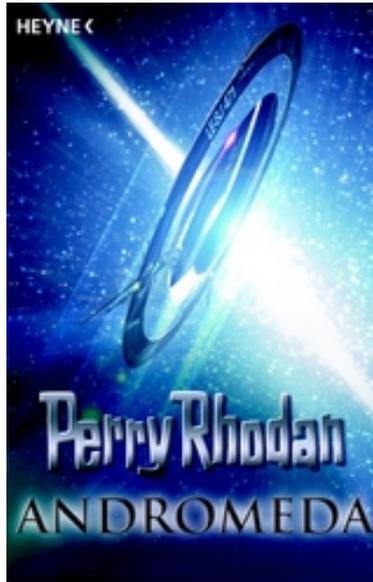
Kalender

04. Feb. PR 2268 »Das Paragonkreuz« von Horst Hoffmann
 07. Feb. 1929: Günter M. Schelwokat geboren
 11. Feb. PR 2269 »Die Todesgruppe« von Horst Hoffmann
 Atlan 21 »Der Turm des Demoggh« von Achim Mehnert
 18. Feb. PR 2270 »Verrat auf Graugischt« von Arndt Ellmer
 25. Feb. PR 2271 »Station im Hyperraum« von Uwe Anton
 Atlan 22 »Flucht nach VARXODON« von Arndt Ellmer
 26. Feb. 1954: Wolfgang Kehl (Arndt Ellmer) geboren

Weitere Neuerscheinungen:

- Figuren »Perry Rhodan« und »Blue« (HJB-Shop)

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



PERRY RHODAN - ANDROMEDA Sechs Romane in einem Band

Der Minizyklus »ANDROMEDA« erfährt im Heyne-Verlag eine Zweitverwertung. Im August 2005 werden die sechs Romane in einem Taschenbuch mit 1000 Seiten erscheinen.

Quelle: <http://www.heyne.de/>

ATLAN geht weiter - wird aber teurer

Anfang Dezember 2004 trafen sich Uwe Anton, Klaus N. Frick und Sabine Kropp in Rastatt um die Fortsetzung der ATLAN-Serie zu besprechen. Der nächste Zyklus trägt den Titel »Der Dunkelstern« und startet am 8. April.

Ab Band 21 wird der Preis der ATLAN-Hefte, wie schon bei PR vor einigen Wochen, auf 1,75 Euro angehoben.

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>

Die neue Welt des Perry Rhodan! Einstieghilfe überarbeitet

Die Broschüre »Die Welt des Perry Rhodan« wurde wieder einmal auf den neuesten Stand gebracht und steht als PDF auf der PERRY RHODAN-Homepage zum Download bereit (2 MB).

Die gedruckte Ausgabe kann gegen Rückporto bei VPM angefordert werden.

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>



PERRY RHODAN-Themobecher

Für 12,90 Euro bietet die Fanzentrale in ihrem Spaceshop einen Themobecher, Silberfarben mit eingraviertem Schriftzug »Perry Rhodan« an. Die Auflage des Bechers beträgt 80 Exemplare, davon gelangen nur 35 in den freien Handel.

Daneben sind auch Feuerzeuge und Kugelschreiber mit PERRY RHODAN-Schriftzug neu im Sortiment.

Quelle: <http://www.prfz.de/>

Charles Wilp gestorben

Am 2. Januar 2005 starb der Künstler, Werbemann und Welt-

raum-Enthusiast Charles Wilp im Alter von 72 Jahren. Bekannt wurde er in den sechziger Jahren des letzten Jahrhunderts durch Werbekampagnen für Afri Cola und Volkswagen. Viele PERRY RHODAN-Fans werden sich an den Auftritt von Charles Wilp beim Weltcon 2000 in Mainz erinnern.

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>

Jubiläum(?) bei der Fanedition

Vor kurzem sind zwei weitere Ausgaben der Fanedition erschienen. Band 9 »Der Ring der Sternewale« stammt von Jörg Isenberg und Band 10 »Tatort Imperium Alpha« von Joachim Stahl.



Der Jubiläumsband 10 ist mit einem umlaufenden Titelbild von Franz Miklis versehen. Die beiden Romane können für je EUR 3,50 (zzgl. Versandkosten) im Spaceshop der PRFZ bestellt werden.

Schon erstaunlich, dass jetzt Nr. 9 und 10 veröffentlicht werden, wo

es doch bisher keinen Band 8 der Fanedition gibt. Der fehlende Roman soll laut Volkmars Kuhnle dann voraussichtlich 2005 erscheinen.

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>



Neues Kabarett-Programm von Leo Lukas

»Wohin die kleinen Kinder kommen!«, so lautet der Titel des neuen Programms. Premiere ist am 25. Januar in Theatercafé Graz, später spielt Leo auch in Wien. Zuvor ist aber die Deutschlandpremiere. Wie bereits des öfteren, gastiert Leo vom 22.-26. Februar im Hinterhoftheater in München.

Hingehen, es lohnt sich!

Quelle: Leo Lukas

Neue SF-Heftserie bei Bastei

Am 15. Februar 2005 startet der Bastei Verlag mit »Sternenfaust« eine neue Space Opera. Die Romane haben zwar einen durchgehenden Hintergrund, bei dem eine Kommandantin der Raumstreitkräfte im Mittelpunkt steht. Aber es gibt es keine zyklische Handlung. Alle Abenteuer, die Dana Frost und ihr 107 Mann starkes Team im Kampf gegen feindliche Mächte erleben, sind in sich abgeschlossen. Bei der Serie schreiben

durchaus bekannte Autoren wie Alfred Bekker, Michael Marcus Thurner, Luc Bahl und Christian Montillon mitschreiben.

Den ersten Band »Ein neuer Captain« hat Alfred Bekker geschrieben, das Titelbild stammt von Arndt Drechsler.

Im Jahr 2250 kämpft Captain Dana Frost gemeinsam mit der Crew der STERNENFAUST für eine erstrebenswerte Zukunft des Universums...«

Na ja, wohl eher etwas für Fans von Military-SF ...



Quelle: <http://www.bastei.de/sternenfaust/>

SF-Schreibwerkstatt:

„Es wird einmal ... – Märchen der Zukunft“

Vom 5.5. – 8.5.2005 findet im Bildungshaus Schloss Großrußbach in Österreich wieder eine Schreibwerkstatt statt. Die Referenten sind Andreas Findig, Ernst Vlcek und Uschi Zietsch.

Nähere Informationen zu Programm und Anmeldung finden sich auf der Homepage der Schreibwerkstatt.

Quelle: <http://sf-schreibwerkstatt.de.vu/>



Hallo,

die TERRACOM-Leser unter euch, die bereits die Webchronik von Thomas Rabenstein verfolgt haben, und seit Anfang an bei dem Nachfolgeprojekt, der Chronik auf <http://www.zweikiesel.de> zu den Besuchern zählen, werden es sicherlich wissen. Die Chronik wird im Februar ein Jahr alt. Genauer gesagt: Am 11. Februar. Natürlich wird es an diesem Tag ein Update geben, welches für die Besucher einige - wie ich hoffe positive - Überraschungen bereit hält. Also: Am 11. Februar nicht vergessen, bei der Webchronik hereinzuschauen.

Außerdem kann ich von einigen Neuigkeiten in der Chronik berichten:

- Die Updates finden sich jetzt nicht mehr, in einem separaten Weblog sondern die direkt auf der Startseite.
- Es gibt einen neuen rss-Feed.
- Ein Newsletter wird nun auch versandt.

Mit der Ankündigung für das nächste TERRACOM eine Rückschau auf das erste Jahr der Webchronik zu schreiben, verabschiede ich mich mit den allseits bekannten Gruß:

Ad Astra,

Wolfgang Ruge



Inside PROC

Liebe TERRACOM-Leser,

Walter Ernsting alias Clark Darlton ist tot! Der Miterfinder der PERRY RHODAN-Serie ist am 15. Januar in Salzburg von uns gegangen. Walter hatte ein gesegnetes Alter von 84 Jahren erreicht, dennoch erfüllt mich sein Tod mit tiefer Trauer. Er ist stets – durch die PERRY RHODAN-Serie – ein treuer Weggefährte gewesen. Seine Romane haben mir immer Freude und Vergnügen bereitet und seinen Visionen von einer geeinten Menschheit, welche die Wunder des Kosmos erforscht, haben auch mich geprägt. Walter ist ein Musterbeispiel eines wahren Terraners gewesen. Menschlich, pazifistisch, humorvoll – ein Freund aller.

Mir persönlich war leider nur ein kurzer Schriftwechsel mit ihm vergönnt. Außerdem war ich mit dabei, als er über Internet-Live-Schaltung beim PERRY RHODAN-Con 2003 in Garching die Fans begrüßte. Ein bewegender Moment, denn man spürte die besondere Präsenz von Walter Ernsting, obwohl er nur über Leinwand zu sehen war.

Walter Ernsting – Clark Darlton – wird durch seine Romane unsterblich sein und er ist dem Kosmos nun noch näher, als er es ohnehin schon war.

Es ist schwer, jetzt wieder zum normalen Alltag zu wechseln. Es gibt auch nicht allzu viel über den PROC zu berichten. Ich möchte die Gelegenheit nutzen, um ein kleines Preview auf den GarchingCon 6 zu geben.

Der PROC wird natürlich auch wieder mit einem großen Vereinstisch vertreten sein, eine Online-Reportage führen und einige neue Dinge präsentieren. Die sind aber zur Zeit noch in Planung, aber es dürfte Euch sicher gefallen. Mir machen die PERRY RHODAN-Cons in Garching immer besonders viel Spaß und ich freue mich, Euch dort wiederzutreffen.

Es wird dieses Mal jedoch keine Neuauflage des PERRY RHODAN-Geschichtsvideos geben. Die Version vom Stand 2003 wird immer noch überarbeitet und leider haben wir es zeitlich nicht mehr geschafft, rechtzeitig die finale Version zu erstellen. Woran hapert das noch? Hauptsächlich suchen wir noch Grafiker und Renderer, die sich mit „character animation“ auskennen. Das eindeutige Feedback nach Garching 2003 war: „Bringt mehr Personen in das Video hinein“. Das wollen wir tun – sofern es uns möglich ist. Ziel ist es, aus dem PRGV eine richtige Perry Rhodan-Dokumentation zu machen, ein chronologischer Ablauf der PR-Historie mitsamt Erzähler. Natürlich wirkt das eindeutig besser, wenn wir auch ein paar »lebendige« Aliens und Terraner über die Leinwand huschen. Im Moment fehlen uns dazu aber noch die Leute.

Raimund Peter wird den Soundtrack zum PRGV machen und hat schon einige interessante Themen komponiert. Von ihm wird es auch noch ein besonderes Projekt in Garching zu bestaunen geben, doch mehr verrate ich an dieser Stelle nicht. Nur soviel: Es sieht klasse aus!

Wer also Interesse hat an dem Projekt mitzuwirken, kann sich gerne bei mir melden. Jeder ist herzlich willkommen.

Ansonsten werden wir in Garching in diesem Jahr versuchen den Schwerpunkt auf »Print« zu setzen, z.B. Bücher-Editionen und auch Bilder. Mal sehen, was man bis dahin so auf die Beine kriegt. Auch hier gilt – wer aus der Community Ideen hat, kann sich gerne melden.

Zum Abschluss möchte ich noch einmal auf unser gemeinschaftliches Forum unter den Links <http://www.troll-hoehle.de> oder <http://www.proc.org/forum/> hinweisen. Inzwischen sind es rund 70 registrierte Mitglieder, die rund um Science-Fiction und Fantasy diskutieren. Schaut doch mal rein, es lohnt sich sicherlich.

Ich wünsche viel Spaß mit dieser Ausgabe des TERRACOM.

Nils Hirseland

1. Vorsitzender des PROC e.V



ATLAN 17 (LORDRICHTER Band 5)
Aufruhr auf Narukku
 von Horst Hoffmann

Zusammenfassung:

Der Narukku-Ableger kehrt zur eigentlichen Psi-Quelle im Zentrum des Murloth-Nebels zurück und dadurch verlagert sich auch der psionische Sturm dorthin. Die Auswirkungen sind dramatisch. Garbhunar, der Erzherzog, leidet unter den Bildern, die seinen Geist überschwemmen. Er kann sich kaum noch dagegen wehren und muss erkennen, dass die für unangreifbar gehaltene Station den Gewalten aus dem All hilflos ausgeliefert ist. Auch er kann den Gewalten nicht entkommen, sein Bewusstsein, wie das aller anderen Mordwespen, verlässt den Körper, als es von dem Psi-Sturm regelrecht aus den Insektenleibern gezerrt wird ...

Atlan und Kythara können im Augenblick nicht sehr viel anderes tun, als die Geschehnisse von der Zentrale der AMENSOON aus zu beobachten. Immernoch ist der Kyri-Antrieb ausgefallen. Dabei resümieren sie die bisherigen Ergebnisse, die eigentlich eher dünn sind. Sie haben einen Ableger der

Psi-Quelle gefunden, der *Murloths Berg* genannt wird. Außerdem wissen sie, dass sich die Quelle an keinem der Orte befindet, die von den Varganen für ihre Psi-Quellen damals vorgesehen waren. Offensichtlich wurde sie also entfernt. Das passt zu dem, was der Cappin Carscann gesagt hat. Die Quelle soll offensichtlich pervertiert werden und genau dazu passen auch die Geschehnisse in Murloths Berg, die die Bemühungen der Torghan zeigen, die Quelle in ihrem Sinne tätig werden zu lassen.

Auf dem Planeten Narukku liefern sich die verbliebenen Androiden mittlerweile ein erbittertes Gefecht, das letzte Gefecht sozusagen. Die insektoiden Torghan wurden größtenteils durch einen Psi-Tornado verschluckt, die restlichen werden durch einen Todesimpuls dahingerafft. In der varganischen Station unter der *Ebene ohne Schatten* gibt es aber noch einen Überlebenden. Langsam glaubt er, zu begreifen, dass sein Überleben auch was mit göttlicher Fügung zu tun haben könnte, dass er überleben soll, um sicherzustellen, dass die nutzlosen Naruk auch alle getötet werden.

Opalmagor ist einer dieser Androiden und er will nicht kämpfen. Wollte er eigentlich noch nie und hat deshalb auch noch niemanden getötet. Seine Artgenossen kennen diese Skrupel nicht, und als sie ihn erwischen, setzen sie alles daran, ihn umzubringen. Er tötet zum ersten Mal, um sich zu retten, aber dann lässt er das und flieht einfach. In die Wüste hinein, irrt stundenlang umher und ist dem Verdursten nahe, vor dem ihn auch eine Fata Morgana kaum retten kann. Die Beeren, die er kurz darauf findet, allerdings schon. Sie haben zwar berauschende Wirkung, aber sie verhelfen ihm immerhin dazu, sein Ende noch einige Stunden hinaus-

zuzögern. Und wer weiß schon, was bis dahin passieren kann.

Ein Gleiter zum Beispiel, der ihm helfen könnte. Aber vielleicht kommt er ja auch von den Feinden, deshalb warf sich der Androide lieber in Deckung. Als er sich die Mulde, in der er zu liegen gekommen ist und in der er die Beeren entdeckt hat, endlich genauer anschaut, erkennt er, dass es sich um einen gewaltigen Fußabdruck handelt. Und er erinnert sich an etwas, das er gelesen hat, als die Androiden noch vordringlich Informationssammler waren. Riesige, elefantenartige Tiere, sollten in dieser Wüste leben, die ihre Wissenschaftler aber für ausgestorben hielten. Angesichts der Fußabdrücke, scheinen sich die Wissenschaftler auf jeden Fall geirrt zu haben.

Atlan und Kythara legen ihre Präferenzen für die unmittelbare Zukunft fest, die unter anderem die Feststellung der eigenen Position und das Finden von Mitteln gegen die finsternen Pläne der Lordrichter beinhalten. Zuvor aber wollen sie lieber noch den Androiden helfen. Außer kämpfenden Wesen und vielen, vielen Toten finden sie aber nichts. Nur einen Naruk, der in der Wüste einsam vor sich hin stolpert und um Hilfe zu winken scheint, sich aber schnell in Deckung wirft, als er sie sieht. Sie fliegen weiter und Kythara ist leicht sauer auf den Arkoniden, weil der seine menschliche Seite entdeckt hat, anstatt endlich mit den eigentlichen Problemen weiterzumachen.

Trotzdem kann Atlan nicht anders, er lässt eine Sonde dem einsamen Naruku folgen. Dann will er von Kythara endlich wissen, welche Informationen sie ihm vorenthält, denn, dass sie genau das tut, hat er irgendwie im Gefühl. Sie gesteht, dass sie dem Bordrechner Informationen entlocken konnte,

Bewertungssystem

KOSMISCH
SEHR GUT
GUT
NICHT ÜBEL
LAU
MIES
NUR FÜR SAMMLER

während sie in ihrer Kabine war und nicht schlafen konnte. Durchaus interessantes, unter anderem die Tatsache, dass in VARXODON, der Hauptstadt ihres Reiches, eventuell eine Waffe sein würde, die ihnen in dieser Situation nur helfen konnte. Diese Sternenstadt war in einer Dunkelwolke nahe dem galaktischen Zentrum versteckt worden, als die Lemurer zu einer Macht in der Galaxis aufstiegen und offensichtlich bis heute ein Geheimnis für diese Volk geblieben. Die Waffe nennt sich *Kardenmogher* und Atlan kennt sie auch, denn schon Magantilliken, der Henker der Varganen, hatte versucht, sie einzusetzen, war aber an der komplizierten Aktivierungsprozedur gescheitert. Kythara ist da zuversichtlich, obwohl sie zugibt, dass der Erfinder etwas verrückt war und man deshalb aufpassen muss. Wie sie an diese Hauptwelt kommen will, verrät sie auch nicht. Dafür ärgert sie den Arkoniden, weil sie ihm klarmacht, dass sie gerne eine der fünf Städte respektive die Anlagen darunter untersucht hätte, aber dort bei ihrem Ausflug ja wegen der Empfindlichkeit des Arkoniden nicht gelandet werden konnte. Bevor Atlan sich aufregen kann, bemerkt er, dass der Androide Opalmagor ein Problem hat. Und das ist natürlich im Moment viel wichtiger.

Dass Toghar-134, die Mordwespe, das Beiboot entdeckte und den Varganen zuordnen konnte, können sie ja auch nicht wissen. Atlan ret-

tet unterdessen den Androiden, im wahrhaft letzten Augenblick, indem er das riesige Monster tötet. Aber Opalmagor ist schon ziemlich schwer verletzt, nur der Medotank der Varganen kann verhindern, dass er sofort stirbt. Ihn sogar wieder zu Bewusstsein bringen, was sogar die Varganin bezweifelte. Und Opalmagor erzählt, während Toghar-134 die neuerliche Orutung des Gleiters auswertet und den Todesimpuls für die Androiden vorbereitet.

Opalmagor erzählt die Geschichte von acht Varganen, die einst den Stützpunkt auf Narukku gegründet haben. Die Androiden erschufen sie aus Langeweile, um sich ein angenehmes Leben zu gönnen. Eines Tages töteten sie sich mit der Kyrachtyl-Droge, die den Varganen, die ihrer Unsterblichkeit überdrüssig waren, das Sterben erleichterte und ihren Geist schmerzlos vom Körper trennte. Die Androiden wurden weiterhin produziert und lernten und lernten von den Rechnern, gaben in der Katharsis ihres nächtlichen Schlafes alles Wissen an den Rechner ab und lebten so lange vor sich hin. Bis eines Tages die insektoiden Mordwespen erschienen und die Anlage übernahmen, mit dem bekannten Ergebnis. Bevor er ihnen verraten kann, wo sich der Hauptrechner befindet, wird der Impuls abgestrahlt und im selben Augenblick sterben alle Androiden auf dieser Welt. Auch die Anlage, die sie erzeugte, wird zerstört. Und Atlan und Kythara machen sich auf den Weg, um den Punkt anzufliegen, von dem aus der Impuls abgestrahlt wurde und der mit dem Standort des Hauptrechners und damit der ersten Station der acht Varganen identisch sein muss. Sie ahnen nicht, was sie erwartet.

Die Station wird von Toghar-134 kontrolliert. Er versucht alles, um

die Eindringlinge abzuwehren, in den Fallen der Station umkommen zu lassen, aber sie entkommen allen Fallen. Mehr noch, der Rechner scheint sich mit der Zeit gegen den Insektoiden zu stellen. Er steht im Dunkeln, wartet auf die beiden gnadenlosen Gegner, die sich nähern - und empfängt den Todesimpuls, mit zweitägiger Verzögerung, als er offensichtlich nicht mehr wirklich nützlich ist.

Atlan und Kythara haben schreckliches mitgemacht, bis hin zu einem Zweikampf miteinander, den sie nur überleben, weil sie von zwei robotischen Begleitern rechtzeitig paralysiert werden. Sie erreichen die Zentrale und erfahren von dem Rechner die letzten Geheimnisse, unter anderem die Namen der acht Varganen, die auf dem Planeten gelebt haben. Die Namen selbst sind vermutlich nicht mehr wichtig. Sie beschließen, die AMENSOON auf dem Planeten zu verstecken, bis es sich repariert hat und stattdessen mit Transmittern auf den Weg nach VARXODON zu machen. Dort wollen sie die Waffe holen, von der sie sich Hilfe erwarten. Sich machen mit einem Transmitter auf den Weg, der sie zunächst auf eine Welt namens Maran'Thor führt, die beiden bekannt zu sein scheint.

Erzherzog Garbhunar wird nach unglaublicher Reise und langen Qualen wieder in seinen Körper geworfen. Gerade rechtzeitig, um den Transmitterimpuls mitzubekommen. Er zögert nicht und informiert die Lordrichter, die die beiden offensichtlich schon erwarten. Auf vielen anderen versunkenen Varganenwelten genauso, wie in VARXODON ...

-rk-

Rezension von Ralf König

Horst Hoffmann ist ein erfahrener Autor, der schon lange Routine

entwickelt hat. Das merkt man dem Roman auch an, der routiniert geschrieben ist, aber trotzdem auch Gefühl vermittelt. Man merkt, dass Horst die Geschichte nicht egal war. Er lässt den Leser an einer Geschichte teilhaben, der eine gewisse Tragik innewohnt, die gleichzeitig sehr gut geschrieben ist. Die Geschichte ist spannend im besten Sinne, obwohl es auch einige Ungereimtheiten gibt.

Wenn Atlan und Kythara bereits erkannt haben, dass die wichtigeren Ereignisse nicht auf Narukku spielen, dann sollten sie eigentlich alles daransetzen, diese Welt zu verlassen. Dass sie das nicht tun, hat durchaus nachvollziehbare Gründe, wenn denn das Triebwerk tatsächlich nicht geht. Diese Tatsache folgt aber offensichtlichen dramaturgischen Gründen und ist insofern reichlich künstlich herbeigeführt. Es ist nicht glaubwürdig, dass immer die Technik dann ausfällt, wenn die Protagonisten noch ein bis zwei Hefte Zeit brauchen müssen, um die nächste Station zu erreichen. Viel besser ist doch die Begründung, die Horst dann tatsächlich abliefert. Nämlich dass sie die Anlagen unter der Station noch durchsuchen müssen, um dort Hilfe gegen die Lordrichter zu finden. Das macht einen Verbleib auf dieser Welt nachvollziehbarer, als dieser dramaturgisch notwendige Ausfall der Triebwerke.

Merkwürdig erscheint auch, dass Horst die Androiden als absolut kreative und gnadenlose Kämpfer bezeichnet. Die Mordwespe, die als letztes noch übrig ist, denkt über das Projekt als vollen Erfolg und bedauert, dass die Androiden getötet werden müssen, um die Lordrichter zufrieden zu stellen. Dabei ist doch in Band 3 des Zyklus noch gesagt worden (von Michael Marcus Thurner), dass die Androiden eher so was wie eine

Enttäuschung waren, weil sie nicht kreativ genug waren. Und deshalb machten sich die Mordwespen auch Gedanken darüber, das Experiment mit den Androiden schnell wieder abzubrechen. In dem Roman ist keine Rede davon, da ist wohl bei der Übergabe in den Exposés irgendwie etwas schiefgegangen.

Trotzdem ist das nur eine Kleinigkeit, und zwar deshalb, weil Horst Hoffmann einen guten Roman abgeliefert hat. Einen, dessen Spannung sich immer mehr steigert. Vor allem die Szenen um den Androiden sind stark geworden und bewegen den Leser sehr. Die Art des Arkoniden, verschreckt auf die Kämpfe zu reagieren, ist zwar einerseits etwas merkwürdig, weil ein alter Mensch wie Atlan vielleicht doch etwas weniger empfindlich reagieren dürfte, andererseits hat gerade dieser menschliche Zug an Atlan mir gefallen, stellt er doch klar, dass der Arkonide keinesfalls abgestumpft ist. Da wirkt die wesentlich ältere Vaganin manchmal erheblich kälter, aber auch sie macht in dem Roman eine Entwicklung durch, wie überhaupt das Verhältnis zwischen den beiden im Vergleich zum Vorgängerband wesentlich überzeugender geworden ist. Am Ende lässt uns der Roman wieder einmal mit einem Cliffhanger zurück - er lässt die beiden Protagonisten auf eine fremde Welt springen und gibt dem Leser gleichzeitig die Information, dass die Lordrichter von dieser Entwicklung keinesfalls überrascht werden. So dosiert eingesetzt, sind sogar Cliffhanger spannungssteigernd.

Fazit: Insgesamt verdient sich Horst Hoffmann mit dem Roman ein entschiedenes **GUT**. Seine Art, zu schreiben, überdeckt manche Schwächen, für die er vielleicht nicht einmal etwas kann, weil sie

möglicherweise aus dem Exposé kommen. Alles in allem macht der Roman Spaß und erfüllt einen wichtigen Zweck. Er war sehr unterhaltsam.

Rezension von Stefan Friedrich

Mit *Aufruhr auf Narukku* ist mit Horst Hoffmann nach Arndt Ellmer, Hubert Haensel und Hans Kneifel nun bereits der vierte „Autoren-Veteran“ bei der "neuen" ATLAN-Serie dabei, der bereits bei der "klassischen" ATLAN-Heftserie mitgeschrieben hatte.

Er behandelt die weiteren Abenteuer von Atlan und Kythara, die immer noch auf Narukku gestrandet sind. In diesem Roman erhalten der Arkonide und die Vaganin - und somit auch der Leser - einiges an neuen Informationen.

So, dass sich der Murloth-Emissionsnebel am Rand der *Southside* der Milchstraße befindet, rund 60.000 Lichtjahre von Terra und 45.000 Lichtjahre von Omega-Centauri entfernt. Oder auch, dass die Siedlungen auf Narukku, aus denen sich die fünf herrlichen Städte entwickelten, von acht Vaganen-Rebellen gegründet worden waren. Sie liessen sich von den Androiden umsorgen, bis sie eines Tage des Lebens überdrüssig wurden und sich mit Hilfe der Kyrachtyl-Droge selbst umbrachten. Die Androidenfabrik aber arbeitete weiter und produzierte immer neue Generationen von Naruk.

Durch die Manipulationen der Torgghan sollten die Naruk im Auftrag der Lordrichter zu furchlosen und nach Belieben einsetzbaren Kämpfern ausgebildet und am Ende durch psionische Aufladung zu Superkriegern gemacht werden.

Aus den Äußerungen des Lordrichters am Ende des Romans kann man schließen, dass auch die Sternenstadt der Vaganen bereits durch die Lordrichter vereinnahmt

wurde. Der Narukku-Ableger der Psi-Quelle war mit der Psi-Materie, welche die *Vergessene Plattform* mitgebracht hatte, in Wechselwirkung getreten. Dadurch war es zu einem Psi-Sturm gekommen, den auch Atlan und Kythara zu spüren bekommen hatten. Nachdem mit einem tornadoähnlichen Sog die meisten der insektoiden Torghan mitgerissen worden waren, kehrte der gesamte Ableger unplanmäßig und, durch die psionische Energie der Kristallmassen ins Gewaltige verstärkt, in das Zentrum des Murloth-Nebels zur eigentlichen Psi-Quelle zurück. Seitdem tobt dort ein Psi-Sturm mit immenser Stärke.

Im Bereich des galaktischen Zentrums befindet sich die *prächtige Sternstadt VARXODON*, einst das geheime Zentrum des varganischen Reiches. Dort wollen Kythara und Atlan sich *Kardenmogher* besorgen, eine bläuliche Metallröhre mit 60 Metern Länge und 15 Metern Durchmesser, eine fast ultimate Waffe, mit der sie gegen die Psi-Quelle im Murloth-Nebel vorgehen wollen.

Da das Kyri-Überlichttriebwerk der AMENSOON immer noch blockiert ist, machen sie sich von der Varganenstation auf Narukku aus per Transmitter auf den Weg zur Sternstadt um Kardenmogher zu beschaffen. Da VARXODON jedoch nicht direkt erreichbar ist, begeben sie sich zur ersten Zwischenstation nach Maran'Thor, einer anderen der Versunkenen Welten der Varganen. Ihr Transmittertransfer wird aber angemessen und Erzherzog Garbhunar erhält von einem Lordrichter den Befehl die Beiden auszuschalten.

Eine ganze Reihe von Gefahren bedrohen also Atlan und Kythara auf ihrem weiteren Weg.

Eine der beiden Nebenhandlungsebenen befasst sich mit dem Naruk

Opalmagor, der als einziger Androide nicht durch die Manipulation der Torghan beeinflusst worden war. Er wird schließlich auf seiner Flucht von Atlan und Kythara gerettet und von ihm erhalten sie erste Informationen über die Geschichte Narukkus.

Seltsamerweise bezeichnet sich Opalmagor als Wissenschaftler, dabei sollte es nach den Schilderungen in Band 2 & 3 doch ausschließlich Informationssammler bei den Naruks geben. Da war die Schilderung der beiden Autoren wohl nicht so ganz abgestimmt...

Auch wird nicht schlüssig geklärt, *warum* die Naruk die Informationen sammelten, die durch die "Reinigungsprozedur" dann in einen Wissenspool einfließen.

Die zweite Nebenhandlungsebene befasst sich mit dem Insektoiden Toghhar-134, der in der varganischen Station unter der *Ebene ohne Schatten* den Todesimpuls überlebt hat, dem die restlichen Torghan auf Narukku zum Opfer gefallen waren.

Von ihm wird letztlich der Funkbefehl gegeben, mit dem auch alle Naruk umgebracht werden. Denn auch alle Androiden sind ebenso wie die Torghan mit Reizwellenempfängern im Gehirn ausgestattet, die es erlauben sie aus der Ferne zu töten. Die Naruk zerfallen zu bläulicher Plasmamasse und auch die Androidenfabrik wird durch den Funkimpuls zerstört.

Der Torghan behindert auch Atlan und Kythara bei ihrem Eindringen in die Varganenstation unter der *Ebene ohne Schatten*, indem er diverse Fallensysteme aktiviert. Als der Arkonide und die Varganin schließlich in die Zentrale gelangen, hat dort kurz zuvor Toghhar-134 dann doch noch der Todesimpuls ereilt.

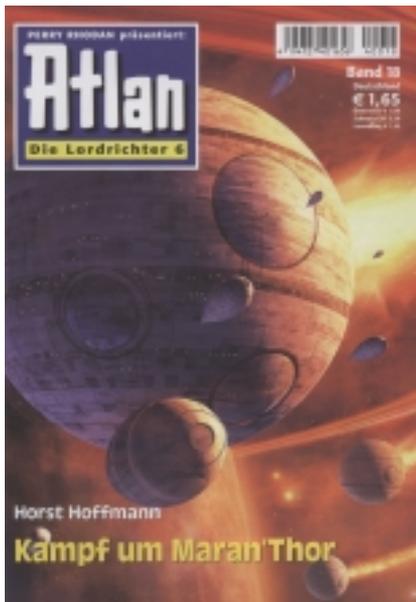
Der Informationsgehalt der Romans ist zwar recht hoch, aber an

der Beschreibung der übrigen Handlung hapert es doch etwas. Horst Hoffmann schreit zwar routiniert, aber der Funke vermag nicht so richtig überzuspringen. Die Schilderung der beiden Hauptprotagonisten kann, wie bereits im Vorgängerband, bei weitem nicht mit der in den ersten drei LORDRICHTER-Romanen mithalten. Es ist nicht mehr viel von dem interessanten, aber komplizierten Beziehungsgeflecht übrig geblieben, das sich zwischen dem Arkoniden und der Varganin aufgebaut hatte. Die Dialoge zwischen den Beiden gestalten sich nicht mehr ausgefeilt, sondern doch recht plump.

Auch die beiden Nebenhandlungen können nicht so recht überzeugen. Weder bei der Schilderung der Flucht des Naruk Opalmagor noch die Beschreibung der Situation des letzten Torghan auf Narukku kann wirklich mitreissen.

Die Begründung warum Atlan und Kythara, nachdem sie endlich wissen, wo sie sich befinden, keine Hilfe anfordern ist auch recht dürftig. In der Vor-Hyperimpedanzzeit sollte es kein Problem sein, auch mit einem nicht so weitreichenden Sender über GALORS einen Hyperfunkspruch nach Terra oder Arkon abzusetzen und Unterstützung anzufordern, die innerhalb weniger Stunden eintreffen sollte. Aber so schlafen sich Atlan und Kythara erst einmal so richtig aus, frühstücken in aller Ruhe und machen sich erst dann auf den Weg zum Transmitter. Na ja, es war halt im Exposé so vorgesehen, dass der Arkonide und die Varganin auf jeden Fall weiter auf sich alleine gestellt sein sollten...

Fazit: Horst Hoffmann ist ein meist unterhaltsamer Roman gelungen, der zwar seine unübersehbaren Schwächen hat, aber dennoch ganz gut lesbar ist. **NICHT ÜBEL**



ATLAN 18 (LORDRICHTER Band 6)
Kampf um Maran'Thor
 von Horst Hoffmann

Zusammenfassung:

Kaum auf Maran'Thor angekommen, stehen Atlan und Kythara bereits mitten in der Gefahr. Zunächst allerdings sind sie vollkommen allein. Als Kythara sich gegenüber dem Rechengehirn identifiziert, erhält sie Zugriff auf das System. Aber offensichtlich erfahren auch die Besatzer des Planeten von dem unberechtigten Zugriff und so sehen sich die beiden sehr schnell Angriffen ausgesetzt.

Auch das Stationsgehirn selbst verlangt plötzlich eine Autorisierung, obwohl es die Varganin doch zunächst akzeptiert hatte. Aber dann wendet es sich gegen die beiden, baut einen Schutzschirm um die Bedienungskonsole der Transmitteranlage auf, aus dem Atlan gerade noch so heraus kann. Er hat nämlich gefühlt, dass da irgendwas ist und deshalb die Varganin schnell von der Konsole weggerissen.

Aber sie müssen sich sehr schnell ihrer Haut erwehren, als die Angreifer tatsächlich anfangen, ohne Rücksicht auf sie zu schießen.

Glücklicherweise erweisen sich ihre Schutzschirme als stabil genug gegen die Strahlwaffen der Insektoiden. Die Lähmstrahlen, die sie verschießen, durchdringen hingegen ohne Probleme die Schirme der Angreifer und lassen Berge gelähmter Gegner zurück.

Schließlich trifft Garbhunar auf Maran'Thor ein. Er will sich persönlich davon überzeugen, dass alles getan wird, um die beiden vermeintlichen Varganen, die ihre Aktionen auf Narukku so empfindlich gestört haben, gefangenzusetzen. Aber er findet einen vollkommen unfähigen Kommandanten Torghunar vor, seiner Meinung nach jedenfalls. Angesichts der Tatsache, dass der Kommandant Träume hat von verlorenen Schlachten und diese offensichtlich auch noch gar nicht verarbeitet hat, scheint er gar nicht so Unrecht zu haben. Garbhunar übernimmt das Kommando und suspendiert Torghunar und lässt ihn einsperren. Die Freunde des Kommandanten aber sehen das gar nicht gerne und wollen den ihn befreien.

Zunächst aber müssen sie sich um die beiden Eindringlinge kümmern, die sie endlich gestellt haben. Die Schutzschirme der Beiden erweisen sich immer noch als fast undurchdringlich. Als die Insektoiden aber nun ihrerseits ebenfalls auf Lähmstrahlen umschalten, können sie die Schirme wundersamerweise durchdringen. Kythara wird gelähmt, sodass sie nicht mehr mit fliehen kann und zurückbleiben muss. Sie schickt den Arkoniden weg, obwohl sie wissen muss, dass die Mordwespen und Daorghor sie wohl kaum schonen werden. Der Arkonide geht schweren Herzens und entdeckt glücklicherweise noch, dass Kythara einen Plan der Station in seine Anzugspositronik geladen hat. Er kann sich also in den toten Zonen der Station ver-

stecken, in denen die Energieversorgung abgeschaltet ist. Schade nur, dass die Besatzer der Station auch auf diese Idee kommen und deshalb insbesondere die Bereiche durchsuchen, in denen der Arkonide sich auch aufhält. Sie haben aber kein Jagdglück, Atlan kann ihnen immer wieder entkommen, bis er schließlich die Oberfläche erreicht und so zum ersten Mal die Feuerringe um Maran'Thor sieht.

Kythara wird mittlerweile von Garbhunar verhört. Unter der Folter bleibt die Varganin zunächst stark. Aber der Arkonide kommt nicht, um sie zu retten und es wird immer schlimmer, die Schmerzen drohen, sie zu zerreißen, aber sie kann widerstehen. Sie lässt keine Informationen heraus, sammelt im Gegenteil sogar noch Informationen, die Garbhunar in seiner Überlegenheit herausgibt. Damit kann sie aber nichts mehr anfangen, wenn sie tot ist, und da sie nicht redet, werden die Folterungen immer schlimmer. Bis sie wirklich an ihren Grenzen angelangt ist.

Atlan bekommt einiges davon mit, weil der Roboter Varg 1 neben der Varganin aktiv bleiben kann und mit Varg 2, der mit ihm unterwegs ist, in Funkverbindung steht, was die Besatzer aus welchen Gründen auch immer nicht orten können. Schließlich hat Atlan genug, als er eine weitere Gruppe von Angreifern ausgeschaltet hat, kehrt er auf direktem Weg in die Station zurück und greift ohne Gnade an. Er kämpft sich zur Varganin vor und schaltet jeden aus, der ihm in den Weg gerät, einschließlich Garbhunar, der ebenfalls gelähmt wird. Und das alles mit einem gelähmten Arm und der Hilfe von Varg 2. Dann befreit er die Varganin von ihren Fesseln. Er erkennt, dass es ernst um sie steht. Obwohl sein Arm immer noch gelähmt ist, lädt er sie sich auf und

verlässt mit den beiden Robotern die Verhörstation. Der Stationsrechner scheint sich gerade mal wieder auf ihre Seite geschlagen zu haben und hilft ihnen, sich in einem speziell geschützten Bereich der Station zu verstecken. Obwohl Atlan alles andere als berechtigt ist, lässt er ihn trotzdem einen Gegenstand mitnehmen, der Atlan, der wieder mal seinen Gefühlen vertraut, sehr wichtig vorkommt. Dann wartet der Arkonide bang darauf, dass Kythara ein Lebenszeichen von sich gibt. Aber lange Zeit passiert das nicht ...

Als sie den Verhörraum verließen, gab Kythara zwar schon ein Lebenszeichen von sich, von dem der Arkonide aber nichts bemerkte. Sie schaffte es, eine Granate zu ziehen und neben den Erzherzog zu werfen. Komischerweise scheinen Sprenggranaten in jedem Volk gleich auszusehen, jedenfalls hat der Helfer Torghunars keine Probleme, sie als Granate zu erkennen. Er hat mittlerweile den ehemaligen Kommandanten befreit und will ihm gute Karten bei Garbhunar verschaffen. Da der ursprüngliche Plan, auch noch den Arkoniden zu schnappen, fehlschlägt, hilft er Torghunar, indem er ihm zeigt, dass da eine Granate neben dem Erzherzog liegt und ihn dazu auffordert, die Granate wegzubringen. Das tut er, aber da er nur noch zwei Beine hat, ist er nicht sonderlich schnell. Sein Freund nimmt die Granate und rennt damit blitzschnell in eine der toten Bereiche der Station. Er stirbt bei der Explosion, was Garbhunar natürlich schon komisch vorkommt. Aber weil alle anderen zu Torghunar halten, sieht er sich gezwungen, den verhassten Kommandanten wieder einzusetzen.

Atlan erlebt das Erwachen Kytharas mit und wie sie sich langsam regeneriert. Als unsterbliche Var-

ganin mit viel Lebenserfahrung, kommt sie relativ schnell über die Folterungen und ihre psychischen Auswirkungen hinweg, körperlich braucht sie dazu aber etwas länger. Schließlich fliehen sie aus der Station Mara-IV und verstecken sich in einer Höhle in den Bergen. Und überlegen, wie sie von hier aus weitermachen sollen. Aber sie kommen im Augenblick nicht auf eine Lösung.

Garbhunar fragt sich, ob er alles richtig gemacht hat. Aber im Augenblick kann er an der Situation nicht sehr viel ändern. Er wird die beiden Varganen weiterhin suchen lassen und hofft sehr, dass er sie auch gefangen nehmen kann. Als er sich in seine Kabine zurückzieht, kommt er auch an dem Verhörraum vorbei. Er hat Angst vor dem Raum, der seine Niederlage markiert, aber auch vor den Folterinstrumenten darin. Obwohl ihm durchaus klar ist, dass seine Schuld vermutlich nicht einmal durch sie gesühnt werden könnte ...

-rk-

Rezension von Ralf König

Atlan und Kythara auf der Flucht – das ist Gegenstand fast des gesamten Romans. Was dabei alles passiert, ist stellenweise kaum nachvollziehbar. Da versagen Schutzschirme, wenn Paralysestrahlen abgeschossen werden, aber bei tödlichen Strahlungen sind sie voll wirksam. Atlan und Kythara interagieren kaum noch, sondern sind beide mit sich selbst beschäftigt. Zu allem Überfluss wird die Varganin dann noch gefangen genommen und unter der Folter fast getötet – während Atlan nichts anderes zu tun hat, als sich einen Weg nach oben zu suchen, um ein Versteck für beide zu finden. Kurze Zeit später kehrt er mit nichts mehr als seinem Kampfanzug und seinem Roboter in die Station zu-

rück und fegt jeglichen Widerstand hinweg – wozu dann überhaupt der Ausflug? Hätten die beiden in ihren Kampfanzügen zusammen mit den beiden Robotern dann nicht ausreichen müssen?

Schon komisch.

Und die Aktion mit dem offensichtlich psychisch schwer gestörten Kommandanten der Station, der von Garbhunar nicht ganz zu unrecht festgesetzt und seines Kommandos enthoben wurde. Das sehen die Kollegen des Kommandanten aber offensichtlich ganz anders – sie verhelfen ihm zur Rückkehr auf seinen Posten, sogar unter Zurücklassung eines Kameraden, der sich für den Kommandanten opfert. Und Garbhunar findet das zwar komisch – lässt aber den Kommandanten wieder Chefspielen, weil der ihm unter merkwürdigen Umständen das Leben gerettet hat. Auch hier kommen doch leise Zweifel auf, ob das so richtig ist.

Der Bordrechner verhält sich auch immer gerade so, wie es für die Handlungsführung angenehm ist. Dank des Autorisierungscode können die Mordwespen die Station Mara-IV übernehmen, aber die anderen Stationen nicht. Bei den Anlagen im Orbit ist es wieder anders – die können auch übernommen werden. Auch hier ist einiges nicht gerade logisch.

Einziges Lichtblick ist das Ende, als der Arkonide die Varganin befreit hat und sich um sie sorgt. Als er sie in die Arme nimmt und mit einem Kuss wieder im Leben begrüßt. Als sie ihn kurz darauf zurückweist und ihm klarmacht, dass sie trotzdem immer noch nur Gefährten sind. Diese Szenen waren für mich als einziges überzeugend. Hat mich die Folterung der Varganin noch kaum berührt, war ihre Rückkehr ins Leben von einem gänzlich anderen Kaliber. Dem

Roman insgesamt kann das aber auch nicht mehr helfen, er ist trotzdem ein ziemlich überflüssiges Werk, das lediglich eine Lücke zwischen Band 16 und Band 18 füllt – allerdings eine Lücke, bei der es keinen Unterschied machen würde, wenn der Roman gar nicht da gewesen wäre.

Unterhaltsam war der Roman demzufolge nur bedingt. Und damit ist das Klassenziel eindeutig verfehlt. Es ist schon erstaunlich, wie ein Autor von einem Roman zum nächsten so nachlassen kann. Da konnte nicht einmal die Routine, mit der Horst Hoffmann auch diese Band gestaltet, etwas ändern.

Fazit: War der erste Teil von Horst Hoffmanns Doppelband noch durchaus lesenswert, entpuppt sich der zweite Teil als zähe Angelegenheit, die kaum Lesegenuss bereitet. Insgesamt reicht die Geschichte an keinen der vorhergehenden 17 Bände heran, noch weitere Romane davor einmal außer Acht gelassen. Das Ergebnis ist entsprechend ziemlich LAU. Eine noch schlechtere Bewertung verhindert lediglich der letzte Teil, der zumindest noch ein klein wenig Spannung erzeugen konnte und Neugier auf den siebten Band des Lordrichter-Zyklus erzeugte.

Rezension von Stefan Friedrich

Im zweiten Teil des Doppelbandes von Horst Hoffmann werden die weiteren Abenteuer von Atlan und Kythara auf Maran'Thor erzählt.

Erzherzog Garbhunar aus dem Volk der Daorghor, der der mächtigste Beauftragte des *Schwerts der Ordnung* in der Milchstraße ist, be gibt sich ebenfalls per Transmitter nach Maran'Thor. Die insektoiden Torgghan sind bereits ein Jahr lang auf dem Planeten und verfügen über den Autorisierungskode für die varganischen Stationen. Da ist es schon erstaunlich, dass ihnen

nur das Eindringen in eine (Maran-IV) von vier noch existierenden Varganenstationen gelungen ist.

Weiterhin ist erstaunlich, dass Garbhunar der Meinung ist, dass die Fremden das *erhabene Projekt* der Lordrichter gefährden indem sie das Narukku-Projekt zum Scheitern brachten. Also ich hatte eher den Eindruck, dass Atlan und Kythara auf Narukku eigentlich mehr „getrieben“ waren, als dass sie selbst agierten. Und für den Fehlschlag des Narukku-Projekts sind sie aus meiner Sicht nun wirklich nicht verantwortlich, sondern die Psi-Materie, die die Vergessene Plattform mitbrachte.

Atlan und Kythara können in der Varganenstation zunächst fliehen, da sie herausfinden, dass die Schutzschirme der Insektoiden zwar Energieschüssen standhalten, Paralysestrahlung aber durch lassen. Ist das nicht schon absurd genug, so stellt sich wenig später heraus, dass es bei den varganischen Schutzschirmen genauso ist ...

Schließlich gelingt es den Torgghan Atlan und Kythara doch in die Enge zu treiben und die Varganin gefangen zu nehmen. Allerdings sind die Insektoiden so grenzenlos dumm, dass sie Kythara nicht nur ihren varganischen Kampfanzug inklusive der Thermobomben lassen, sondern auch den Kugelroboter Varg 1, denn „Er schien keine Gefahr darzustellen.“ ...

Andererseits hat die Dummheit der Insektoiden aber auch sein Gutes. Denn, wenn man von der „Intelligenz“ Garbhunars und seiner Torgghan auf die seiner Auftraggeber, die Lordrichter, zurückschließen kann, dann braucht es uns um Atlan und Kythara nicht bange sein. ;-) Auch bei der Folterung Kytharas stellt sich der Erzherzog nicht gerade geschickt an, da ihm die Varganin mehr Informationen entlocken kann, als umgekehrt ...

Während Garbhunar Kythara fast zu Tode foltert, hat Atlan nicht besseres vor, als erst einmal umständlich zur Oberfläche vorzustoßen um ein Versteck zu suchen, dann erst kehrt er zurück um Kythara zu befreien. Seine verrückt spielenden Hormone scheinen das Denkvermögen des Arkoniden ja massiv zu beeinträchtigen ... Bei der Befreiungsaktion Atlans tritt dann zur völligen Überraschung Garbhunars auch der varganische Kampfrobo ter wieder in Aktion und Kythara hinterlässt ihm eine Thermobombe aus ihrer Beintasche ...

Atlan flieht mit der Varganin dann unplanmäßig doch nicht zur Oberfläche, sondern zunächst in einen speziell gesicherten Teil der Station. Dort, in der „Bibliothek“, legt er Kythara aber einfach auf einen Tisch und überlässt sie sich selbst. Auf die Idee ihr mit einem Medopack o.ä. zu helfen, kommt er erst gar nicht ... Atlan sitzt nur neben der wie tot da liegenden Kythara und spielt lieber mit seinem neuen „Zauberwürfel“, den er auf einem Sockel gefunden hat. Der geheimnisvolle schwarze Würfel lässt sich messtechnisch nicht erfassen, erwärmt sich aber bei Berührung durch Atlan (bei Kythara dagegen nicht).

Schließlich erholt sich die Varganin etwas und Atlan kann sich dann immerhin doch zu Erster Hilfe in Form einer „Mund zu Mund-Beatmung“ durchringen ... ;-)

Wie sich dann aber herausstellt, erwidert Kythara die Gefühle des Arkoniden nicht. Zumindest vorerst ist Atlan bei der Varganin abgeblitzt ...

Die Flucht aus der Station gelingt völlig problemlos, da als *Deus ex machina* der varganische Stationsrechner sie plötzlich unterstützt und die Insektoiden mit Schutzschirmen einschließt. Wie praktisch ...

Schließlich gibt es noch ein paar Informationen über das Mar-System. Den Planeten Maran'Thor umgeben drei prächtige Feuerringe. Auch kreisen drei, je 15 km durchmessende, varganische Arsenalstationen um den Planeten, die ebenfalls von den Insektoiden übernommen wurden. Aus den Feuerringen werden mit *Hypertraktrohren* in den Arsenalstationen Hyperkristalle abgesaugt, die nach Aufbereitung als feiner, rötlich glitzernder Staub gewonnen werden. Ihre hyperenergetischen Emissionen sind genau auf die Psi-Quelle abgestimmt. Damit werden u.a. die kleinen Ableger stabilisiert und dazu angeregt, die gewünschten Emissionen zu liefern. Das fällt wohl unter das Stichwort *Pervertierung der Quelle ...*

Fazit: Horst Hoffmans ATLAN-Roman *Kampf um Maran'Thor* fällt gegenüber dem ersten Teil des Doppelbandes erheblich ab. Der Text ist zwar routiniert geschrieben, weist aber massive Schwächen auf. Die Personen handeln absolut klischeehaft und plot-driven, d.h. unlogisch und nicht nachvollziehbar. Genau so etwas will ich bei ATLAN nicht lesen! **MIES**

ATLAN 19 (LORDRICHTER Band 7)
Der Zorn der Erzherzogs
 von Christian Montillon

Zusammenfassung:

Die Gefahr für die beiden Unsterblichen auf Maran'Thor ist noch nicht gebannt. Kythara scheint sich wieder vollständig erholt zu haben und auch der Arkonide sollte eigentlich in Form sein, aber beide fühlen sich wie zer schlagen.

Die Untersuchung des Würfels, den sie gefunden haben, hat nichts ergeben. Vorläufig kümmern sie



sich also um das Fortkommen von dieser Welt. Das erweist sich als schwierig. Vorübergehend können sie sich in einer verlassenen Stadt in einem Gebirgstal verstecken. Aber dann machen sie sich zum Raumhafen auf. Ihr Ziel ist eine der Stationen, welche die Welt Maran'Thor umkreisen.

K'orhan-7 muss inzwischen erkennen, dass ihnen die beiden ein unangenehmes Geschenk hinterlassen haben. Nachdem der Rechner der Station letztendlich doch die Berechtigung der Varganin anerkannte, speiste die Varganin Programme in den Rechner ein, die nun dafür sorgen, dass es in der Station zu Problemen kommt. Die Produktion von Robotern leidet darunter. Und K'orhan-7 muss erst einmal die Lüge von der Wahrheit trennen. Er kann die Saboteure nicht identifizieren, aber dass der schnell präsentierte Insektoid wohl kaum der Sündenbock sein kann, wird ihm sofort klar. Er erstattet dem Erzherzog Bericht. Garbhunar hat aber noch ein anderes Problem. Er muss den Kommandanten loswerden. Torghunar ist ihm immer noch im Weg, und dass er die Flüchtlinge noch immer nicht gefangen setzen konnte, ist ein willkommener Grund, eine Änderung durchzuführen.

Plötzlich sieht sich K'orhan-7 in einer ungewohnten Rolle. Er wird nämlich zum Kommandanten ernannt und wohnt dann der Hinrichtung bei, die Torghunar für sein Versagen bestraft. Garbhunar selbst ist durchaus klar, dass sein eigenes Verschulden bei der Flucht der Varganin, als sie von dem Arkoniden befreit wurde, eher ihm anzulasten ist. Aber falls wirklich einer der Lordrichter erscheinen sollte, würde es sich sicher besser machen, einen Sündenbock zu haben.

K'orhan-7 lernt Gorgh-12 kennen, der Kommandant der Wissenschaftler auf den Orbitalstationen ist. Sie machen dort zwar Fortschritte, aber nicht in einem Ausmaß, wie es Garbhunar gerne sehen würde. Aber die Hyperstaub-Produktion scheint in der Tat anzulaufen. Zusammen mit K'orhan-7 entwickelt der Chefwissenschaftler eine Strategie, um die Orbitalstationen zu verteidigen. Dazu wollen sie den Raumhafen abriegeln und verhindern, dass die beiden Gejagten den Planeten verlassen können.

Diese sind inzwischen aber bereits auf dem Raumhafen angekommen. Sie haben sich auch schon ein Raumschiff ausgesucht. Das hilft aber nicht weiter, denn sie können nicht ins Innere. Jemand müsste die Schleuse für sie öffnen. So lange das nicht passiert, können sie nicht unauffällig eindringen, um das Schiff zu erobern.

K'orhan-7 und Gorgh-12 betreten inzwischen den Raumhafen. Der neue Kommandant will gleichzeitig die Wachsamkeit seiner Soldaten testen. Offensichtlich ist der Test aber unwirksam, denn die beiden Eindringlinge schaffen es, in das Shuttle zu kommen. Zusammen mit keinem geringeren als Gorgh-12 reisen sie zu den Orbitalstationen. Auf dem Weg dorthin übernehmen sie das Schiff. Gorgh-

12 leistet keine Gegenwehr, aber die zwei Soldaten an Bord müssen überwältigt werden. Und der Pilot erweist sich ebenfalls als renitent, aber er befolgt zumindest die Anweisungen. Er bestreitet, dass sich weitere Personen an Bord befinden. Kythara scheint ihm aber nicht zu glauben.

Atlan nimmt Gorgh-12 mit in einen anderen Raum, um ihn dort zu verhören. Der Chefwissenschaftler erweist sich als kooperativ. Nicht nur das, er wechselt sogar die Seiten, weil er mit der Situation ohnehin nicht zufrieden ist. Zudem ist er noch in der glücklichen Situation, dass er keinen Sprengkörper in sich trägt weil die Hyperkristalle in den Ringen das nicht vertragen. Atlan und Gorgh-12 ahnen nicht, dass sie einen Lauscher haben. Der Daorghor ist etwas aus der Art geschlagen und ein richtiger Jäger, der von Torghunar zum Schutz des Chefwissenschaftlers abgestellt wurde. Außer dem inzwischen toten Kommandanten der Station, weiß niemand von diesem speziellen Leibwächter. Er will die beiden Eindringlinge überwältigen, aber er überlegt es sich anders. Er will eigentlich auch den Würfel haben, den Atlan bei sich hat.

Anstatt die Ringe zu inspizieren, fliegen sie nun zu den Orbitalstationen. Plötzlich wird Befehl gegeben, dass alle Schiffe auf den Planeten zurück müssen. Auch ihr Shuttle ist davon betroffen. Ein Schiff materialisiert im System, ein roter Raumer, der wie ein Seestern aussieht. Es ist ein Schiff der geheimnisvollen Lordrichter ... Der Würfel in Atlans Tasche reagiert auf das Erscheinen des Schiffes und wird heiß. Ob das nun an der Ankunft des Lordrichters liegt, oder andere Ursachen hat, ist unklar.

Atlan und Kythara müssen zunächst im Orbit bleiben, weil keine

Schiffsbewegungen mehr stattfinden dürfen. Trotzdem wollen die beiden erneut in die Anlagen der Varganen eindringen. Sie beabsichtigen, Garbhunar zu besuchen und Informationen zu erlangen. Informationen über die Lordrichter.

Gorgh-12 hat dazu eine Idee. Es gibt einen Transmitter direkt unter den Quartieren, die der Erzherzog bezogen hat. Und er kann die beiden dorthin bringen. Zuvor aber wollen sie den Erzherzog entführen.

Garbhunar erschauert vor der Macht des merkwürdigen Gebildes, das vor ihm schwebt und die eigentliche Gestalt des Lordrichters verdeckt. Das mächtige Wesen verlässt sein Schiff nicht, regt sich aber trotzdem über die mangelhaften Fortschritte und die kaum vorhandenen Mengen an Hyperkristallstaub auf, die die Umsetzung der Planungen gefährden.

Unterdessen müssen sich Atlan und Kythara erst einmal um den Leibwächter kümmern, der seine Maske fallen lässt und eine Falle für sie vorbereitet hat. Sie können ihn aber überwältigen. Glücklicherweise wird gleich darauf das Landeverbot aufgehoben. Vom Schiff aus dringen sie mit der Hilfe von Gorgh-12 in die Station ein. Sie finden auch den Transmitter und bereiten ihre Flucht vor. Dann machen sie sich auf zu Garbhunar. Auch das klappt, aber das Wesen kann sich nur kurz über das Eindringen aufregen, dann schlägt das Implantat zu. Und Atlan und Kythara sehen sich dem merkwürdigen Gebilde gegenüber, das den Lordrichter darstellt.

Das Wesen hinter dem Gebilde erkennt den Arkoniden und identifiziert ihn als Atlan, den Kristallprinzen. Sie lassen sich davon nur kurz aufhalten, dann ergreifen sie die Flucht. Die beiden Roboter der Varganen dienen als Ablenkungs-

manöver, was auch fast klappt. Sie sind kurz vor der Entmaterialisierung, als die Truppen des Gegners den Raum stürmen. Im allerletzten Augenblick schaffen sie es, durch den Transmitter zu entkommen.

Sprengladungen sollen verhindern, dass man ihnen folgen kann.

Was sie auf der neuen Welt erwarten wird, ist noch unklar. Auf jeden Fall sind sie nach Parkasthon unterwegs, einer Welt der Varganen, die nur eine Zwischenstation auf dem Weg nach VARXODON sein soll.

-rk-

Rezension von Ralf König

Nun haben wir also einen Lordrichter kennen gelernt, aber wir wissen immer noch nicht, wer sich dahinter verbirgt. Dafür sind Atlan und Kythara auf einen weiteren Planeten geflüchtet. Was sie dort wohl erwarten wird?

Egal – es wird hoffentlich interessanter werden, als der Ausflug nach Maran'Thor, der wohl vor allem eines war – absolut überflüssig. Irgendwie hatte man den Eindruck, das Exposé hätte nur aus einer Anweisung bestanden – nämlich irgendwie zu verhindern, dass Atlan und Kythara vorzeitig den Planeten verlassen können. Wie sonst erklärt sich der Ausflug zu den Orbitalstationen, der sie nicht mal dorthin bringt? Als dann das Entscheidende passiert – nämlich die Ankunft des Lordrichters – hängen Atlan und Kythara in einem Schiff fest und verpassen beinahe das Wichtigste. Außerdem müssen sie sich mit einem Jäger befassen, der wenig nachvollziehbar agiert. Er freut sich, in Gorgh-12 einen offensichtlich ähnlich denkenden Artgenossen gefunden zu haben – aber will ihn trotzdem für seinen Verrat bestrafen. Er wurde von einem Gericht seines Volkes verurteilt, nicht mehr Soldat

sein zu dürfen – aber Torghunar betraut ihn mit einer “Spezialaufgabe”. Warum eigentlich? Damit er zur Stelle ist, wenn Atlan und Kythara das Schiff kapern und er die Handlung noch etwas verzögern kann? Irgendwie ist sein Auftauchen ziemlich unmotiviert und sein Handeln ist kaum nachvollziehbar.

Aber das ist nicht alles. Auf den ersten dreißig Seiten passiert eigentlich kaum etwas, außer dass gewisse Manipulationen entdeckt werden und alle irgendwie miteinander reden. Ziemlich kommunikativ, aber auch das streckt allenfalls die Handlung. Torghunar bekommt seinen verdienten Lohn und wird durch jemanden ersetzt, der durchaus kompetent ist. Aber das lässt natürlich Garbhunar auch nur bedingt gelten. Der Lordrichter ist da aber noch schlimmer. Die beiden sind so klischeehaft böse, dass es schon fast keinen Spaß mehr macht. Da ist kaum zu erkennen, dass Böse niemals nur böse und Gute niemals nur gut sind. Außerdem erinnern die Lordrichter irgendwie an die Bösewichter aus dem Tradom-Zyklus der PR-Serie. Fehlt nur noch, dass der Erzherzog auf die Knie niedersinken muss und nicht aufschauen darf.

Das Verhältnis zwischen Atlan und Kythara ist seit Michael Marcus Thurners Doppelband auch ziemlich merkwürdig geworden. Teilweise hat man den Eindruck, dass sich die Kameraden plötzlich irgendwie misstrauen und das besondere Verhältnis zwischen den beiden ist insofern kaum noch existent. Das Ende des Obsidian-Zyklus und die ersten drei Romane des Lordrichter-Zyklus haben die beiden noch anders dargestellt.

Was übrig bleibt, ist eine Aneinanderreihung von Zufällen, die letztendlich schon ein Ziel hat, nämlich die Flucht nach Parkasthon. Das hätte aber auch schon

auf Seite zehn passieren können, da wäre uns eine Menge erspart geblieben. Die Episode Maran’ Thor hat den Zyklus unnötig in die Länge gezogen und war insgesamt überhaupt nicht interessant. Schade, dass sich der Zyklus so gedreht hat. Hoffentlich wird es auf Parkasthon wieder besser.

Einziges Lichtblick ist, dass Christian Montillon auch seine Stärken hat. Er kann schreiben, er schafft es, teilweise sogar Spannung zu erzeugen, zum Beispiel als der Lordrichter materialisierte. Und die Dialoge zwischen den Protagonisten sind durchaus nicht aufgesetzt sondern ein Stück weit sogar interessant. Er charakterisiert die Personen auf meist nachvollziehbare Weise und schafft es, dass einem die Leute nicht gleichgültig sind. Zum Beispiel das Insekt am Anfang, das zum Sündenbock werden soll. Ein Glück, dass K’orhan-7 nicht so dumm ist ;-). Und Torghunar muss erleben, dass Unfähigkeit eben auf Dauer doch nicht belohnt wird. Gut so. Wenn die unglückliche Einbettung in den Gesamtzusammenhang nicht wäre, dann wäre das Ergebnis sicher erfreulicher gewesen. So aber ist es ziemlich LAU. Ich würde gerne einen Roman von dem Autor lesen, bei dem er selber das Exposé geschrieben hat und das in einem anderen Zusammenhang spielt. Der Ausflug zu Atlan war aber leider nicht sehr gelungen.

Rezension von Stefan Friedrich

Nun darf mit Christoph Dittert (Pseudonym Christian Montillon) auch im Lordrichter-Zyklus der erste Newcomer einen Roman beitragen. Er schildert die weiteren Abenteuer von Atlan und Kythara auf der versunkenen Welt der Varganen Maran’Thor. Sie müssen sich nach wie vor mit den insektoi-

den Helfern der Lordrichter herumschlagen. Im Verlauf der Handlung tritt dann sogar einer dieser geheimnisvollen Drahtzieher im Hintergrund auf.

Der Roman liest sich recht flüssig und ist auch einigermaßen spannend. Zudem gibt es einige nicht vorhersehbare Wendungen in der Handlung.

Auffällig ist die recht altertümlich wirkende Sprache der Insektoiden. Mag das in diesem Fall noch als Stilmittel bewußt eingesetzt und absolut legitim sein, stört es bei Atlan und Kythara doch deutlich. Denn auch deren Dialoge wirken oft ziemlich steif.

Negativ fällt aber auch auf, dass die Kontinuität mit den vorhergehenden Romanen einige Ungeheimheiten aufweist. So z.B., dass der Ableger der Psi-Quelle, der sich auf Narukku befindet, als einer der Ursachen für die Psi-Stürme im Murloth-Nebel angegeben wird (S. 15). Dabei ist der Ableger von Narukku doch bereits zur eigentlichen Psi-Quelle zurückgekehrt (geschildert zu Beginn von Band 17). Weiterhin berichtet der Chefwissenschaftler Gorgh-12 dem Erzherzog, dass es nun endlich gelungen ist in alle drei Orbitalstationen einzudringen (S. 23). Allerdings war Garbhunar genau dies schon längst bekannt (am Ende des letzten Bandes). Gleiches gilt für die Nachricht, dass die Hypertraktrohren aktiviert wurden um Hyperkristalle aus den Feuerringen zu saugen. Übrigens macht Christoph zwischendurch aus den drei Orbitalstationen plötzlich fünf (S. 26). ;-)

Ein weiteres Beispiel betrifft den "Zauberwürfel". Atlan gibt an, ihn in einer Tresorhalle gefunden zu haben, als er und Kythara nach Ausrüstungsgegenständen suchten. Dagegen schilderte Horst Hoffmann im letzten Roman, dass sich

der Würfel auf einem Sockel in einer Bibliothek befand, in die sich Atlan mit der Varganin nach deren Befreiung flüchtete. Sehr verwunderlich ist auch, dass Atlan überhaupt nicht auf die Idee kommt, Gorgh-12 zu fragen, woher denn dieser den Würfel ursprünglich hatte. Mal wieder ein Anfall von plot-bedingter Dummheit beim Arkoniden. Wie sich später herausstellt, reagiert der Würfel auf die Anwesenheit eines Lordrichters durch spontane Erwärmung.

In diesem Zusammenhang noch eine Auffälligkeit. Bei der Ankunft des Lordrichters im Mor-System ist die Fähre mit Atlan und Kythara auf dem Rückweg nach Maran'-Thor und "wird in wenigen Augenblicken landen". Als Garbhunar alle Flugbewegungen untersagt, "müssen sie im Orbit bleiben." Ah ja, das muss schon ein sehr schnelles Raumschiff sein, das Atlan und Kythara gekapert haben, wenn es sich in wenigen Augenblicken aus dem Orbit zur Planetenoberfläche begeben könnte. ;-)

Absolut unverständlich ist mir, warum Atlan und Kythara bei der Kaperung der Fähre nicht zuerst ihre beiden varganischen Roboter vorschicken und sich statt dessen selbst direkt in Gefahr begeben. Zudem haben sie anscheinend auch völlig vergessen, dass ihre varganischen Kampfanzüge über Schutzschirme verfügen. Auch die Argumentation, dass Deflektorschirme innerhalb eines Raumschiffes leichter geortet werden können, als außerhalb, will mir nicht so ganz einleuchten.

Die Taktik mit der Kythara dann den Piloten der Fähre verhört ist ebenfalls etwas ... äh ... unkonventionell - vorsichtig ausgedrückt. Zu diesem Zeitpunkt erinnert sich die Varganin übrigens dann wieder, dass sie zwei Roboter zu ihrem Schutz zur Verfügung hat.

Christoph scheint entgangen zu sein, dass es auf Moran'Thor verschiedene insektoide Völker im Dienst der Lordrichter gibt. In seinem Roman tauchen jedenfalls nur Soldaten und Wissenschaftler aus dem Volk der Daorghor auf. Dass sich auch viele insektoide Torghan auf dem Planeten befinden, wird unterschlagen.

Garbhunar muss sich gegenüber einem seiner Auftraggeber für die Misserfolge der letzten Zeit rechtfertigen. Der Lordrichter tritt aber nicht unmittelbar auf, sondern verbirgt sich in einem „Eishaarfeld“. Mit der Arbeit des Erzherzogs ist der Lordrichter nicht zufrieden und lässt dies seinen Untergebenen auch spüren. Wenig später, gerade als Atlan und Kythara den Daorghor entführen wollen, erreicht Garbhunar schließlich der Todesimpuls. Außerdem erscheint wieder das Eishaarfeld des Lordrichters. Und was stellt sich heraus? Der Lordrichter erkennt Atlan und erklärt ihm den Kampf. So, so... Der unsterbliche Arkonide ist wirklich bekannt wie ein bunter Hund. Auch im letzten Zyklus war Atlan dem Cyno Sardaengar, einem der Hauptakteure, bereits in der Vergangenheit begegnet. Nun scheint es wieder so, dass Rainer Castor wieder einen Fiesling aus den Tiefen der Perry- bzw. Atlan-Historie ausgegraben hat, der als Gegenspieler im Lordrichter-Zyklus fungieren darf. Da passt es natürlich auch, dass die Leibgarde des Lordrichters aus zweieinhalb Meter großen Humanoiden in silbrigen Rüstungen besteht. Na ja, man kann es auch übertreiben ...

Das Ziel der Lordrichter ist, mit Hilfe der Psi-Quelle parabegabte Androiden züchten, die auf Kriegsführung spezialisiert sind. Ob das aber schon das „erhabene Projekt“ ist, das immer wieder erwähnt wird, bleibt abzuwarten.

Am Ende fliehen Atlan, Kythara und Gorgh-12 mit einem Transmitter auf eine weitere versunkene Varganenwelt, Parkasthon, weil völlig überraschend (*vorsicht Ironie*) VARXODON auch von Maran'Thor aus nicht direkt erreichbar ist. Dabei fällt positiv auf, dass endlich mal ein Begleiter von Atlan und Kythara ein Romanende überlebt und nicht gleich wieder abserviert wird. Auf Parkasthon, der nächsten Station des Planetenhopping, darf sich nun Nicole Rensmann in ihrem Roman austoben.

Fazit: Der Roman von Christoph Dittert ist zwar ganz unterhaltsam und einigermaßen spannend, aber ich hatte mir schon etwas mehr erwartet. Denn die Handlungsweise der Protagonisten ist oft nicht sehr überlegt und logisch. Mit einem Bonus für den Newcomer schafft es der Roman von Christian Montillon aber gerade noch auf ein **NICHT ÜBEL**.

Vorschau

ATLAN 20 - Die Lordrichter 8
"Azarettes Weg"
 von Nicole Rensmann

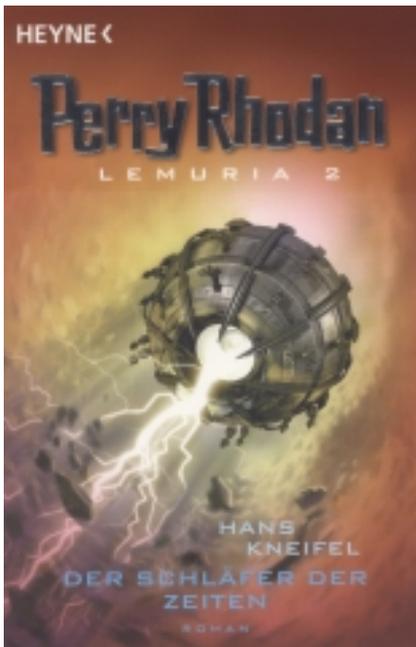
ATLAN 21 - Die Lordrichter 9
"Der Turm des Denmogh"
 von Achim Mehnert

ATLAN 22 - Die Lordrichter 10
"Flucht nach VARXODON"
 von Arndt Ellmer

ATLAN 23 - Die Lordrichter 11
"Mond der Visionen"
 von Hans Kneifel

ATLAN 24 - Die Lordrichter 12
"Angriff der Lordrichter"
 von Michael Marcus Thurner





LEMURIA 2

Der Schläfer der Zeiten

von Hans Kneifel

Rezension von Tobias Schäfer

Die guten Vorsätze und die Anfänge von Vertrauen, die sich durch Alemaheyus Luftgitarre anbahnten, scheinen durch das alte Misstrauen verdrängt worden zu sein. Die PALENQUE und die LAS-TOÓR umkreisen manövrierunfähig den Planeten Mentack Nutai, auf dem erst kürzlich die Überlebenden der zweiten Sternearche bruchlandeten. Eine noch unbekannte Macht entzieht den Schiffen jegliche Energie bis auf die Lebenserhaltung, merkwürdiger Weise sind die Beiboote nur bedingt betroffen.

Perry Rhodan und einige Prospektoren und Akonen fliegen den Planeten an, um Kontakt mit den Gestrandeten aufzunehmen und möglichst mehr Informationen über die Sternearchen und die damit verbundenen Rätsel zu finden. Sie stoßen meist auf hilflose Lemurer, die Zeit ihres Lebens nur an Bord eines Raumschiffs lebten und

mit der Weite des Planeten sowie den überlebenswichtigen Aufgaben überfordert sind.

Der Kommandant der Arche, der *Sternensucher* Atubur Nutai, notlandete mit seiner Kommandofähre abseits der Rettungsfähren. Hier erliegt er seinen Verletzungen, gepflegt von seiner Begleiterin Nydele. Sein Zellaktivator verhindert nicht seinen Tod.

Eine Energiesignatur lockt Rhodan und sein Team in den Norden, in die Eiszone, wo er erstmals auf intelligente Bewohner des Planeten trifft: Energiewesen, die für die Probleme der Mutterschiffe verantwortlich sind. In primitiven Kontaktversuchen erfahren die Menschen, dass die *Menttia*, die Energiewesen, bereits schlechte Erfahrungen mit ihresgleichen hatten und sich nur absichern wollen. Es bahnt sich gegenseitiges Verständnis an, als Rhodan auf eine uralte Station der Akonen stößt, die anscheinend einen Konflikt mit den *Menttia* austrugen. Dort treffen sie auf ein zerstörerisches Wesen, in dem Denetree den *Hüter* der Sternearchen und Rhodan seinen Freund Icho Tolot, den Haluter, erkennt..

Hans Kneifel schreibt seit Jahrzehnten für die Perry-Rhodan-Serie, mittlerweile nur noch sporadisch wegen seines doch recht hohen Alters. Der Fan freut sich über seine gelegentlichen Gastspiele. Kneifel schrieb den Großteil der Atlan-Zeitabenteuer und ist damit einer der "Väter" dieser Figur, die sich unter den Lesern seit ihrem ersten Auftritt größter Beliebtheit erfreut. Zwischenzeitlich gab es eine eigene Serie um den Arkoniden Atlan, die neuerdings einen neuen Versuch wagt.

Im vorliegenden zweiten Band des sechsbändigen Taschenbuchzyklus PERRY RHODAN - LEMURIA fügt Kneifel neue Fragen

dem großen Rätsel hinzu, das sich um die Sternearchen rankt. Antworten werden noch keine gegeben, aber das Flair des Kosmischen verstärkt sich noch und bildet die fesselnde Atmosphäre des Romans. Mit den *Menttia* führt Kneifel ein neues faszinierendes Volk ein, das sich an einen uralten Konflikt mit den Akonen erinnert. Die Akonen wiederum wissen nichts mehr davon, die Lemurer und Terraner schon gar nicht. Dank Rhodans zeichnerischer Künste lässt Kneifel so etwas wie ein Friedensabkommen zustande kommen. Von den wenigen hundert Schiffbrüchigen fühlen sich die *Menttia* nicht bedroht, und Rhodan kann klarmachen, dass von den anderen Gruppen keine Aggressionen zu befürchten sind.

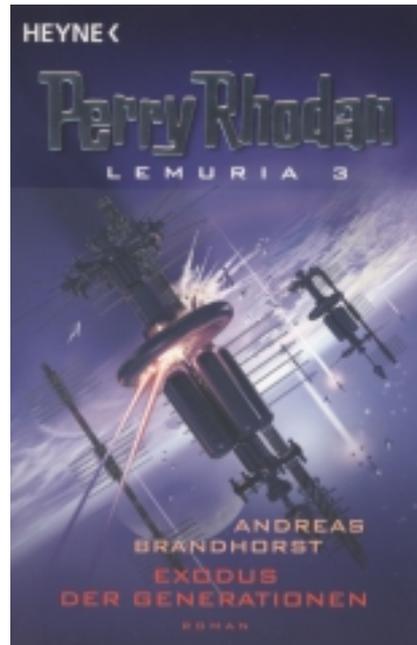
Leider scheint keinem der Handelnden, und damit Kneifel ebenfalls nicht, aufgefallen zu sein, dass der Kommandant der zweiten Arche als *Sternensucher* bezeichnet wird, während auf der ersten Arche die Sternensucher verfolgt und vernichtet wurden. Das wird natürlich seinen Grund haben, den wir jetzt noch nicht kennen. Trotzdem hätte das gerade Denetree auffallen müssen, da ihr Bruder doch als Sternensucher den Tod gefunden hat.

Die Zellaktivatoren der Kommandanten werden ein größeres Rätsel. In beiden Archen wird einer getragen, doch beide scheinen defekt zu sein: Der erste Kommandant altert trotz Aktivator, nur langsamer, und seine Beweglichkeit wird stark eingeschränkt, der zweite Kommandant, Atubur Nutai, unterzog sich einer regelmäßigen, unbekanntem "Verjüngungskur", in deren Verlauf er immer einen Teil seiner Erinnerungen verlor. Das ist eins der Rätsel, die es zu lösen gilt: Woher kommen die Aktivatoren, warum sind sie fehlerhaft?

Zu Beginn des Romans erfährt man von einem fremden schwarzen Kugelraumschiff, das sich in der Arche befindet. Durch die Darstellungen des "Hüters" angeregt denkt der kundige Leser sofort an ein Haluterschiff - befindet sich einer an Bord dieser zweiten Arche? Bekanntlich erleidet die Arche Schiffbruch, und man erfährt, dass das schwarze Schiff bei der akonischen Station strandet. In dieser Station werden die Menschen um Rhodan fast von einem aggressiven Ungeheuer überrannt, das die Station zerstört. Rhodan erkennt seinen alten Freund Tolot. Neue Frage: Wie kann Tolot seit fünfzigtausend Jahren an Bord der Arche sein, wenn er aktuell mit Rhodan befreundet ist? Wir ahnen, dass es nicht Tolot sein kann, denn Kneifel lässt Rhodan zum Ende noch ein Funkgespräch mit ihm führen.

Die Miniserie macht einen faszinierenden Eindruck, anders als die Vorgängerserien zieht sie ihr Potenzial nicht aus Action, sondern aus der geheimnisvollen kosmischen Atmosphäre. Trotzdem handelt es sich um Fragen, die einem Serienneuling evtl. nicht viel bedeuten, da sie erst im Serienkontext ihre wahre Größe enthüllen. Unterhaltsam sind die Romane bisher allemal, ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis wird man schwerlich auf dem Buchmarkt finden. Insgesamt kann Kneifel nicht ganz an die Güte seines Vorgängers anschließen, trotzdem steigt die Spannung und macht Lust auf mehr. Im nächsten Band zeigt Andreas Brandhorst, wie er sich im Rhodan-Kosmos zurecht findet. Man darf wirklich gespannt sein!
GUT

*Mit freundlicher Unterstützung des
OnlineMagazins
<http://www.Buchwurm.info>*



LEMURIA 3 Exodus der Generationen von Andreas Brandhorst

Inhalt

Perry Rhodan besichtigt die Arbeiten an den Speicherchips, die aus dem lemurischen Generationenschiff geborgen wurden. Er stellt dabei fest, dass es eine merkwürdige energetische Spannung gibt, die zwischen den Chips und ihm selbst zu bestehen scheinen. Bevor er dieser auf den Grund gehen kann, werden die energetischen Spannungen stärker. Der Resident verliert das Bewusstsein. Sein Körper befindet sich fortan in einem schlafähnlichen Zustand, sein Geist scheint mit den Strömungen des Chips in Verbindung zu stehen. Eigentlich sollte das unmöglich sein, denn die Energieversorgung ist längst unterbrochen. Aber trotzdem träumt der Terraner. In diesem Augenblick trifft Tolot ein, den Perry Rhodan angefordert hat, um mit ihm das Auftauchen eines Haluters zu besprechen, der wie ein Zwilling von Tolot wirkte.

Sharita Coho lässt unterdessen das Sonnensystem der gestrande-

ten zweiten Arche, in dem sie sich immer noch aufhalten, näher untersuchen. Dabei entdecken die damit beauftragten Kriecher, dass sich in dem Asteroidengürtel dieses Systems eventuell mehr befinden könnte, als nur kaltes Gestein. Tatsächlich, als sie den vermeintlichen Anlagen näher kommen, werden sie von Transmittern erfasst und verschwinden spurlos. Als Icho Tolot im System erscheint, kann er die Transmitter anmessen und macht sich sofort ebenfalls auf den Weg, aber auch der Haluter kann wenig ausrichten, er verschwindet ebenfalls.

Sharita Coho rüstet deshalb eine Rettungsexpedition aus. Zusammen mit dem ersten Offizier der LAS TOÓR und Denetree, sowie der akonischen Historikerin und einigen weiteren Begleitern, machen sie sich auf den Weg. Ohne Antrieb, in freiem Fall, sozusagen in Schleichfahrt, nähern sie sich dem Asteroiden, der mittlerweile als Urheber allen Übels entlarvt werden konnte. Sie erreichen ihn, ohne von den Transmittern erfasst zu werden und dringen durch die Schleuse in die Anlage vor. Dort befinden sich auch die Besatzungen der Kriecher. Als die Rettungsexpedition die Schleuse durchquert hat, werden sie von einem Stasefeld gefesselt, während sich eine Energiewand auf sie zu bewegt. Eine ähnliche Wand ist unterdessen dabei, sich auch den weiteren Gefangenen zu nähern. Die Wand entpuppt sich als Feld, das zur Identifizierung benutzt wird. Differenziert wird zwischen Erbauern und "dem Rest". Sharita und ihre Begleiter sind froh, zu den Erbauern zu gehören. Aber bei der anderen Gruppe befinden sich auch zwei Blues und ein Gurrad. Und diese werden als Sicherheitsrisiko bezeichnet. Sie sollen eliminiert werden. Aber der Rest der Gruppe,

die "Erbauer", wehren sich heftig dagegen.

Sharita und ihre Begleiter werden unterdessen von einem Roboter abgeholt, der sie zu den anderen bringen soll. Dort will sie das Missverständnis nach Möglichkeit aufklären. Wenn da nur nicht der Hangar wäre, in dem sich das schwarze Raumschiff mit den abgeplatteten Polen befindet. Ein Schiff der Haluter, in dem sich ohne Zweifel Tolot befand. Sharita ändert sofort ihre Planung und will zu dem Haluter gebracht werden. In einer offensichtlich lemurischen Station ist das aber ein großer Fehler. Sofort ändert der Rechner seine Meinung. Kollaborateure, nennt er sie nun, Kollaborateure mit dem größten Feind, den es geben kann. Als er sie töten will, setzen sie sich zur Wehr. Sofort entbrennt ein gewaltiger Kampf zwischen den Eindringlingen und den Ressourcen der Station.

Parallel zu den Geschehnissen, erfahren wir näheres aus der Vergangenheit. Vor über 50.000 Jahren lebten auf der Erde die Lemurer. Nur auf einem Kontinent, der weitgehend eisfrei war und Lemuria genannt wurde. Dazu existierten noch eine Reihe von Forschungsstationen in den vereisten Gebieten. In der Hauptstadt Lemurias, lebt Deshan Apian. Er ist ein junger Mann, der sich gerade in Ausbildung befindet. Er will Chronist werden. Um dies zu erreichen, lernt er bestimmte mnemonische Techniken. Im Volk der Lemurer, erreicht man nur etwas, wenn man sich Verdienste um das Große Solidar, also das Gemeinwohl, erwirbt. Apian wurde aufgrund seiner Verdienste während des Studiums und seinem bevorstehenden Abschluss dazu eingeladen, den Start des ersten Raumschiffes der Lemurer zu beobachten. Er will darüber einen Bericht erstellen.

Als der Start beendet ist, fällt ihm ein Fremder vor die Füße. Der Mann hat keinerlei Verdienstabzeichen. Er ist etwas verwirrt und nennt sich Levian Paronn. Er behauptet, beim Raumfahrtsolidar zu arbeiten. Apian denkt nicht weiter darüber nach, er hilft ihm nur, von der Beobachtungsplattform nach unten zu kommen. Erst Jahre später sieht er Paronn wieder. Er ist inzwischen fertig mit seiner Ausbildung und ein ausgezeichnete Chronist. Außerdem ist er verheiratet. Paronn engagiert ihn als seinen persönlichen Chronisten. Und so erlebt Apian in seinem Leben den Aufstieg der Lemurer zu einer raumfahrenden Rasse mit.

Seine Frau ist Zephalon-Expertin und Soziologin. Sie analysiert das soziale Gefüge ihrer Gesellschaft. Die Konos haben vor langer Zeit die Lemurer an den Rand der Ausrottung gebracht. Deshalb haben sie das große Solidar gebildet. Fast alle Lemurer ziehen seither an einem Strang, arbeiten für das gemeinsame Wohl und profitieren gleichzeitig davon. Aber als sich die Lemurer mehr und mehr zu einer raumfahrenden Nation entwickeln, wird schnell klar, dass es auch Störungen des Paradieses geben wird. Ein geheimnisvoller Verkünder, der vorgibt, der zwölfte Heroe zu sein, taucht auf. Er verkündet, dass die lemurische Menschheit im All bereits erwartet wird. Ein gewaltiger Feind wird erscheinen, der sie ausrotten will. Er steuert seine Anhänger in eine Richtung, die ihnen klar macht, dass die Rettung nur im Weltall liegen kann. Generationenraumschiffe sollen ins All starten, voll mit Kolonisten, und die Saat der Lemurer in alle Teile des Universums tragen.

Paronn arbeitet in eine ähnliche Richtung und unterstützt zunehmend die Splittergruppe der *Ster-*

nensucher, bis er seines Postens als Leiter des Raumfahrtsolidars enthoben wird. Apian wird schon lange vorher misstrauisch, weil er recherchiert, woher Paronn kommt. Es gibt Ungereimtheiten, aber Apian vertraut Paronn und seinen Versicherungen. Er begegnet schließlich auch dem Verkünder, den er verdächtigt, mit Paronn identisch zu sein. Da der Verkünder nur in Maske auftritt, ist das schwer zu sagen. Aber das Gesicht, das der vermeintliche *Vehradhto* zeigt, ist ihm fremd.

Als Paronn schließlich seines Postens enthoben wird, lässt er gleich zwei Masken fallen. Zum einen die des Verkünders und zum anderen die Maske mit der er sich gegenüber Apian tarnte. Er bezeichnet sich selbst als Unsterblichen. Das erste Generationenschiff der Sternensucher ist zu diesem Zeitpunkt fast fertig.

In der Asteroidenstation, viele Jahrtausende in der Zukunft, wird Denetree bei den Kämpfen von den anderen getrennt. Sie landet in der Tiefe der Station, die sie mit einem Antigravschacht erreicht. Dort findet sie zentrale Anlagen und lauscht merkwürdigen Dialogen zwischen zwei Wesen, die sich darüber streiten, dass das Leben zu bewahren sei. Schließlich findet sie ein Labor, in dem ein toter Haluter liegt. Und kurz darauf ein weiteres, in dem sich ein sehr lebendiger Haluter in einem Stasefeld befindet. Durch ihr Eingreifen wird der Haluter befreit. Er zertümmert erst die halbe Einrichtung, bevor er vor Denetree stehen bleibt. Er identifiziert sie als Terranerin, als Angehörige eines Volkes, das "sein Freund Tolotos vor kurzem entdeckte". Er muss sich also schon lange in dieser uralten Falle befinden. Durch eine Waffe, die speziell gegen Haluter entwickelt wurde, wird er schwer ver-

letzt. Aber er will Tolotos noch eine Nachricht überbringen. Und da der sich in der Station befindet, bittet er Denetree, ihn zu ihm zu bringen.

Tolot hat unterdessen die entflohenen Kriecherbesatzungen entdeckt und hilft ihnen gegen ihren Verfolger. Aber es wird knapp, als der Stationsrechner wiederum mit Energiefeldern angreift. Die Rettung kommt, aber die Eingeschlossenen wissen nicht, aus welcher Richtung.

Das bekommen nur Jorgal und seine Freunde mit. Es ist gefährlich in der Station, in der sie sich aufhalten. Sie werden angegriffen und können den Robotern immer im letzten Augenblick entkommen. Jorgal lauscht auf das Lied der Maschinen, er ist auf der Suche nach der Maschinenfrau, die ihm in seinen Träumen erscheint. Aber er findet sie nicht – bis er selbst, Darhel und Memerek als letzte Überlebende von den Maschinen getötet werden. Plötzlich fehlt ihm sein drittes Bein, plötzlich kann er mit den Maschinen singen, versteht ihr Lied und nimmt seine beiden Freunde in sich auf. Und plötzlich steht er vor der Maschinenfrau. Die große Alahandra tritt aber sofort in den Hintergrund, als er der kleinen Alahandra begegnet, die sich als eine der Menttia entpuppt.

Gemeinsam schaffen sie es, das Leben zu bewahren und werden so zu Helfern gegen die Station, die sich nicht mehr anders zu helfen weiß, als die Selbstzerstörung einzuleiten.

Auf Lemur eskaliert die Situation. Levian Paronn wird seines Amtes enthoben. Er ist nun nicht mehr der Leiter des Raumfahrtsolidars. Dafür nimmt er die Maske ab. Nach langen Jahren, in denen er im Verborgenen wirkte, gibt es sich doch als der Verkünder zu erkennen, als Zwölfter Heroe, als Unsterblicher.

Und er zeigt auch seine zweite Maske, mit der er Deshan Apian hinter Licht führte. Er wechselt zu den Sternensuchern und arbeitet weiter daran, sie ins Weltall zu führen. Aber immer wieder gibt es Anschläge auf sein Leben, gibt es Sabotageakte. Während Mira, Apians Frau, den Wechsel in der Gesellschaft bemerkt. Einen Wechsel, der offensichtlich begründet scheint, denn Paronn ist überzeugt davon, dass es eine große Gefahr gibt, größer noch als die Konos, die die Lemurer beinahe ausgerottet haben.

Schließlich stirbt Apians Frau und lässt ihn einsam und verzweifelt zurück. Deshan ist untröstlich. Er kann den Verlust noch nicht ganz begreifen, aber es wird ihm immer klarer, dass er sie niemals wiedersehen wird, als er ihre Asche über den See neben dem mnemonischen Institut verstreut hat. Und in dieser Situation tritt Paronn an ihn heran und überreicht ihm ein Geschenk, das Apian fast nicht annehmen will – die Unsterblichkeit. Apian zögert, weil er seiner Frau mehr als nachtrauert. Aber schließlich nimmt er das Gerät an, gleichzeitig erkennend, dass damit ein Mythos zerstört wird. Die Unsterblichkeit des Verkünder ist keinesfalls göttlich. Sondern einem Gerät zu verdanken.

Jahre später sollen die ersten Generationenschiffe starten – als eine schwarze Kugel ins System einfliegt. Niemand glaubt Parron, dass es die erwarteten Angreifer sind. Erst als es Tote gibt, werden die Offiziellen seinen Argumenten zugänglicher. Aber die Erste des großen Solidars will trotzdem verhandeln. Während Paronn gnadenlos reagiert, mit zwei fast fertigen Schiffen losfliegt und einen Angriff wagt. Da das Schiff der Bestie beschädigt ist, kann er es tatsächlich vernichten. Er tauscht Funk-

nachrichten mit dem Wesen aus, und zwar in dessen Sprache, wie sein Chronist erstaunt feststellt.

Danach können aber endlich die ersten Schiffe starten, Lemuria ist endlich auf dem Weg ins All.

Aber die Erste ist dagegen. Sie ersinnt einen Plan, mit dem sie den angeblichen Zwölften Heroen loswerden kann. Sie will ihn töten. Das geht aber schief. Sie wird ihres Amtes enthoben und da es ohnehin bereits Anhänger der Sternensucher unter den Solartamanen gibt, gibt es auch bald eine offene Zusammenarbeit, obwohl es auch handfeste Argumente gegen den Plan gibt. Die Ressourcen des Planeten leiden unter dem Projekt und eine Eiszeit lässt sich kaum noch verhindern.

Immer wieder fliegen Schiffe ins All, auch die schon bekannten Namen tauchen irgendwann auf. Und jeder Kapitän eines Schiffes, der ins All geschickt wird, erhält ebenfalls ein Geschenk – nämlich die Unsterblichkeit in Form eines Zellaktivators, den Paronn selbst herstellt.

Ein Artefakt auf einem Saturnmond wird entdeckt, das Paronn am liebsten vernichten lassen würde. Aber da er das nicht so ohne weiteres kann, beschließen sie, noch einen Tag zu warten, bis die politische Führung des Systems eintrifft. Paronn denkt, dass das Artefakt eine Sonde, möglicherweise eine Relaisstation des Feindes ist und der nun über die Flugrouten der Schiffe Bescheid weiß. Ein Tag erweist sich als ein Tag zuviel, das Artefakt verschwindet. Sie hören nichts mehr davon und nach langen Jahren denkt selbst Paronn, dass er sich geirrt haben könnte.

Apian erlebt als Unsterblicher vieles unangenehme, was zum Leben eines Unsterblichen gehört – er muss seine eigenen Kinder beer-

digen. Tamaha, sein älteste Tochter, stirbt als erste. Und immer wieder kehrt er zum See zurück, um mit seiner Mira zu reden, die er immer noch dort glaubt. Als alter Mensch den Aktivator zu erhalten, erweist sich auch nicht als allzu glücklich, die Rückenschmerzen sind ihm geblieben und er lebt weiterhin mit all den Gebrechen des Alters. Bis schließlich der Tag kommt, an dem die Erfindung des Hyperantriebes unmittelbar bevorsteht und es klar wird, dass das Projekt der Sternensucher damit an einem Punkt angekommen ist, an dem es enden muss. Die letzten beiden Archen machen sich auf den Weg mit ganz besonderen Kommandanten. Nämlich dem Chronisten Deshan Apian, der das vorletzte Schiff GALAN BAL befehligt und Paronn selbst, der die ACHATI UMA kommandieren wird. An Bord derselben wird sich auch die Chronik von Apian befinden, das jeweils fertige Stück ist ohnehin in jedem der Schiffe verfügbar gewesen, aber die ACHATI UMA wird als einzige die fertige Version transportieren.

Und es wird immer klarer, dass Paronn nicht der ist, der er zu sein vorgab. Er hat Apian niemals verraten, wer er wirklich ist. Anscheinend aber jemand, der vieles aus einer Zukunft weiß, die er selbst erlebt zu haben scheint. Und Paronn hat einen Plan, der mit der Rettung der Menschheit zu tun hat. Der Rettung vor einem Feind. Außerdem scheint er einen vierarmigen Freund zu haben, der ihm vieles aus der Zukunft verraten hat. Seine Botschaft richtet sich an eine ganz bestimmte Person.

Bedauernd denkt er an die anderen Kommandanten, denen er selbstgebaute Zellaktivatoren mitgab. Weil er nämlich nicht immer alle nötigen Ersatzteile zur Verfügung hat, kann es durchaus sein,

dass nicht jeder Aktivator zuverlässig funktioniert ...

Auf der akonischen Station wird es für die Geretteten wiederum gefährlich. Der Atombrand kommt immer näher, aber wieder werden sie von den neuen Verbündeten gerettet und zu zwei weiteren Opfern gebracht, die sich als Denetree und einem Haluter entpuppen, der allerdings im Sterben liegt. Torg Kaltem hat eine Nachricht für Tolot, und das offensichtlich seit langer Zeit. Gerade als Tolot mit dem damaligen Solaren Imperium Kontakt aufnahm, ist er in das Stasefeld der Station geraten, aus dem er von Denetree befreit wurde. Und bevor er stirbt, flüstert er Tolot noch schnell etwas zu, das sich wie Koordinaten anhört.

Danach sind die Beteiligten nur noch auf der Flucht. Erst auf einer Antigravplattform, die sie durch einen Schacht nach oben trägt, dann durch einen Schacht rennend. Tolot läuft schon mal voraus, an Bord seines Schiffes, und schickt ihnen Gleiter entgegen, die sie gerade noch so vor dem Atombrand retten können. Im Schiff scheinen sie sicher, aber es erweist sich als nötig, sich den Weg frei zuschiesesen. Das ist zwar gefährlich für die Helfer, aber die können sich über einen Funkimpuls retten, wo Jorgal die Symphonie des Weltalls hört und in ihr endlich die Form von Perfektion findet, die er immer gesucht hat.

Tolot und seine Begleiter kommen gerade noch so aus der Station heraus. Und die Episode scheint ihren Beitrag geleistet zu haben, das Vertrauen zu den Akonen zu vertiefen.

Perry Rhodan wird nach dem Bericht endlich wieder wach. Er kennt nun vieles aus der Vergangenheit. Und als er von den Akonen erfährt, dass ein weiteres Sternenschiff aufgebracht werden

konnte, machen sie sich sofort auf den Weg nach Akon. Das Schiff trägt nämlich einen Namen, der Perry Rhodan seine Wichtigkeit bewusst macht. Es ist die ACHATI UMA.

Aus einer merkwürdigen Kluft heraus, werden die beiden Besatzungsmitglieder eines Frachtschiffes beschossen, ihr Schiff wird vernichtet. Aber der Gegner bleibt noch im Dunkel ...

-rk-

Rezension von Ralf König

Für diesen Roman gibt es einige passende Attribute, aber an erster Stelle nur das eine: Er ist schön. Andreas Brandhorst ist ein ausgezeichnete Erzähler, was für das längere Format eines solchen Taschenbuches auch notwendig ist. Leider gibt es im PERRY RHODAN-Team nicht so viele, die diese Eigenschaft haben. Gleichzeitig kann er aber auch Technik auf eine Weise beschreiben, die mir zumindest ausreicht. Er hat es jedenfalls sehr gut verstanden, den Spagat zwischen einer tollen Erzählung und einer technischen Information zu schaffen.

Die Gesellschaft der Lemurer wird anschaulich beschrieben, weckt Interesse und ist nachvollziehbar geschildert, die ganze Geschichte ergibt Sinn, ist nicht übertrieben und macht neugierig auf die nachfolgenden Bände, denn es gibt noch einige Geheimnisse, obwohl der Roman auch schon viele Fragen beantwortet. Dafür wirft er aber eine Menge neuer Fragen auf.

Die Figuren werden sehr greifbar, sehr lebendig und man kann mit ihnen mitfiebern. Manchmal rühren sie einen auch zu Tränen. Brandhorst ist ein einfühlsamer Autor, der es versteht, in seinen Lesern Gefühle zu wecken. Der Roman ist insofern spannend, ohne es nötig zu haben, mit vordergrün-

diger Action zu operieren. Im Gegenteil, entsteht die Spannung aus der Situation heraus. Die Geschichte ist einem nicht egal, wie das noch beim Band 2 der Serie über weite Strecken der Fall war.

Band 3 der Serie ist insofern ein Meisterwerk, das kaum überflüssige Seiten enthält. Die Geschichte scheint durchdacht, ist flüssig geschrieben und handwerklich sehr gut gemacht, was in der Vergangenheit nicht immer selbstverständlich war. Autoren wie Andreas Brandhorst sollten öfter in diese Reihen eingebunden werden.

Die Wertung ergibt sich aus dem Geschriebenen eigentlich fast von selbst. Der Roman ist **SEHR GUT**.

Leo Lukas lernte man in der Vergangenheit ebenfalls als ausgezeichneten Erzähler kennen, was die Hoffnung weckt, dass LEMURIA insgesamt ein Höhepunkt im Taschenbuch werden wird ...

Eines sollten die Nachfolgebände aber schon noch erklären. Die Archen, die Perry Rhodan bisher gefunden hat, waren weit davon entfernt, die Letzte zu sein. Wie es dann sein kann, dass Perry Rhodan trotzdem den vollständigen Bericht des Chronisten zu hören bekam, ist nicht so ganz klar. Da tut Aufklärung dringend Not.

Rezension von Tobias Schäfer

Faszinierend! Da rätselt man seit Jahren, wie die alten Lemurer als Vorfahren der Menschen an fünfdimensionale Technik gekommen sein können, wo der moderne Terraner anscheinend nicht in der Lage ist, die Hypermathematik wirklich zu verstehen - und dann liefert eine Spin-off-Serie die Antwort.

Andreas Brandhorst, in den letzten Jahren bekannt durch seine Übersetzungen zum Beispiel für Terry Pratchett und "Star Wars", machte Ende 2004 Schlagzeilen

mit seiner großartig angelegten Space Opera um die "Kantaki" - auch dort existiert eine fast mythische Vergangenheit und ein Kampf durch die Zeiten. Vielleicht viel es ihm dadurch leichter, sich in den gigantischen Kontext von PERRY RHODAN einzuarbeiten, und es ist ihm hervorragend gelungen. Wir erhalten sozusagen von einem "RHODAN-Neuling" Einblicke in die spannendste Zeit der irdischen Geschichte, nämlich in die Zeit, als die bisher als unerreichbar geltenden Lemurer den Sprung zu den Sternen wagen.

Hauptakteure des Romans sind der lemurische Chronist Deshan Apian und Levian Paronn in der Vergangenheit, ein akonisch-terrannerischer Einsatztrupp um die Kommandantin der PALENQUE und eine seltsame Gemeinschaftsintelligenz aus Menttia und KI in der Gegenwart. Die letzten Überlebenden der Sternenn Arche LEMCHA OVIR wechseln in der Bedrohung mit Hilfe parapsychischer Kräfte in eine andere Existenzform und verschwinden im All.

Apian ist Chronist im Großen Solidar Lemurias und erhält den Auftrag, eine Chronik über Levian Paronn bei seinem Vorhaben, die "Kinder Lemurs zu den Sternen zu führen", zu erstellen. Er wird zum langjährigen Wegbegleiter des anderen, den ein unergründliches Geheimnis umgibt. Brandhorst gelingt eine ungewöhnlich dichte und tiefe Charakterisierung des Mannes, aus dessen Sicht man den Lauf der Zeit in jenem fernen Lemuria erfährt. Die Lemurer, nach einem Jahrhunderte währenden Überlebenskampf gegen die alpträumhaften Konos, der über die Zeit der Primitivität hinaus, in eine Art Mittelalter und länger, dauerte, stehen unter einem kollektiven Trauma. Es entwickelte sich ein perfektes Solidarsystem, in dem

alle an einem Strang ziehen, um das Überleben der eigenen Art zu sichern. Bis zum Auftreten der Sternensucher, als deren Anführer Paronn sich entpuppt. Er kennt die Zukunft, weiß um die Gefahr, die die Lemurer in Form der "Bestien" heimsuchen wird, und setzt alles daran, mit den Sternennarchen die Saat Lemurs im All zu streuen. Letztlich verlassen 46 Archen das Heimatsystem. Apian erhält wie die Kommandanten der Schiffe einen Zellaktivator, der ihnen die relative Unsterblichkeit schenkt.

Paronn selbst offenbart seine eigene Unsterblichkeit spät. Mit seinen geistigen Zwiegesprächen streut Brandhorst neue Rätsel, aber auch Ansatzpunkte für deren Lösung, die den Leser verblüffen. So schickt er mit jeder fertiggestellten Arche den bis dahin fertigen Teil der Chronik zu den Sternen, um sie einer Person in der Zukunft zugänglich zu machen. Außerdem denkt er an seinen "vierarmigen Freund", in dem wir schnell einen Haluter vermuten. Im Rückblick auf den zweiten Roman der Serie fragen wir uns, ob es sich um jenen Tolot handeln könnte, dem Rhodan in der akonischen Station auf Mentack Nutai begegnet...

In der Gegenwart findet Rhodan einen Datenchip an Bord des gelandeten Kommandomoduls der LEMCHA OVIR. Bei der Entschlüsselung spricht der Chip auf ihn an und versenkt ihn im Koma, wo er Apians Chronik erfährt. Offenbar ist Rhodan die Person, auf die Paronn die Chronikchips sensibilisiert hat. Ein neues Rätsel.

Tolot erscheint auf Rhodans Ruf im System und gerät mit seinem Schiff in eine Transmitterfalle einer alten akonischen Station, die sich zwischen den Asteroiden eines Gürtels um die Sonne befindet. Dorthin verschlägt es auch den Einsatztrupp der beiden menschl-

chen Schiffe, die hier um ihr Überleben kämpfen und auf ein neues Rätsel stoßen. Ein fremder Haluter wird aus einem Stasisfeld befreit. Er hat eine wichtige Nachricht für Tolot, den er im Jahre 2400 n. Chr., kurz nach dessen Kontaktaufnahme mit den Terranern, zu suchen begann. Vor seinem Tod flüstert er Tolot die Koordinaten eines offenbar wichtigen Orts zu.

Schade, dass sich die hervorragend angelegten Charaktere von Jorgaldarhelmemerek und Alahandra wohl verabschiedet haben. Der "Maschinenflüsterer" war ein interessanter Begleiter und könnte mit seinen Fähigkeiten zu einer Lebensform ähnlich dem "Specter" der Hauptserie werden. Was aus dieser neuen Wesenheit wird, steht buchstäblich in den Sternen.

Die Gestalt des Prospektors Roderich bedarf noch einer eingehenderen Betrachtung, wenn die von Brandhorst eingestreuten Details zu ihm Serienrelevanz bekommen sollen. Sonst könnte er wirken wie ein künstlich interessant gemachter Charakter.

Wohin die Reise geht, lässt sich erahnen. Nächstes Ziel jedenfalls ist Akon, wo die letzte Sternearche ACHATI UMA entdeckt wurde - jenes Schiff, mit dem Levian Paronn in die Zukunft aufbrach. Um ihn wird es gehen im nächsten Band von Leo Lukas, "Der erste Unsterbliche". Eine Frage bezüglich der Unsterblichen hat Brandhorst schon in diesem Band beantwortet: Die Frage nach den augenscheinlichen Defekten zumindest einiger Aktivatoren. Levian Paronn baute sie in der Vergangenheit nach dem Vorbild seines eigenen, doch fehlten ihm schließlich die Materialien, so dass er improvisieren musste. Neue Frage: Woher hat Paronn seinen Aktivator und wieso kann er ihn überhaupt nachbauen, während Generationen von terrani-

schen Wissenschaftlern an den Geräten von Rhodan und Co. verzweifelten?

Einen letzten Zweifel streut Brandhorst auf den letzten Seiten: Geht es Paronn wirklich um die "Bestien", die das lemurische Reich in einem fast hundertjährigen Krieg vernichteten, ehe sie befriedet und zu "Halutern" wurden, wenn er vom "Feind" spricht? Dieser Feind existiert nicht mehr, und doch verheimlicht eine fremde Präsenz ihre Anwesenheit...

"Exodus der Generationen" ist ein vielschichtiger Roman, mit dem Andreas Brandhorst seine Klasse beweist und gleichzeitig auf sich und sein Kantaki-Universum (<http://www.kantaki.de/>) aufmerksam macht. Abgesehen von winzigen Widersprüchen zur Serientechnik zeigt er seine Professionalität in der Schriftstellerei in der Art, wie er sich hat einarbeiten können in dem komplexen RHODAN-Umfeld. Erfrischend seine Darstellungen von Gefahren und technischen Details, die bei einigen der Stammautoren routiniert abgehandelt werden. Um das schon an sich spannende und faszinierende Thema des Romans herum entwickelt er eine Geschichte mit erzählerischer Dichte und Fließkraft. Die vier verschiedenen Erzählebenen machen nicht den Eindruck, als müsse man den Stoff unbedingt unterbringen und wisse nicht, wie das möglich ist, sondern werfen hier und da ein Schlaglicht auf die Gedanken und Gefühle der Protagonisten und schaffen damit eine schlüssige Atmosphäre.

Mit jedem Roman gefällt mir der rätselhafte Aufbau und die Geschichte der Serie und vor allem die Erzählkunst in den einzelnen Romanen besser. Ich bin guter Hoffnung, dass sich dieses Niveau durch die Serie fortsetzt und denke, dass "Lemuria" der beste Spin-

off-Zyklus und damit ein Meilenstein in der RHODAN-Historie wird. **SEHR GUT**

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins
<http://www.Buchwurm.info>

Rezension von Stefan Friedrich

Mit "Exodus der Generationen" legt Andreas Brandhorst seinen ersten Beitrag zum Perryversum vor und angesichts der Qualität, ist auch zu hoffen, dass es nicht der letzte bleibt. Der dritte LEMURIA-Band ist nicht nur der bisher umfangreichste der Reihe, sondern mit Abstand auch der beste. Zugegeben, er hatte es auch etwas leichter als seine Kollegen bei Band 1 und 2, da das Hauptthema, ein Einblick in die Frühzeit der lemurischen Gesellschaft, natürlich schon an sich hoch interessant ist. Aber aus so einer Steilvorlage muss man auch erst einmal etwas machen, und Brandhorst ist dies voll gelungen.

Im Roman werden zwei Handlungsebenen erzählt. In der Gegenwartshandlung treffen drei verschiedene Gruppen in einer altakonischen Station zusammen, die sich in einem der Planetoiden des Ichest-Systems befindet. Zum einen die Gruppe von Mutanten aus der LEMCHA OVIR um den Maschinenflüsterer Jorgal. Zum zweiten die Besatzungen einiger Kriecher von der PALENQUE bzw. LAS TOÓR und schließlich der Haluter Icho Tolot, den Perry Rhodan zur Hilfe gerufen hatte.

Nachdem sie von Transmitterfeldern der Station eingefangen wurden, müssen sie sich mit der gestörten KI der alten Akonen-Station auseinandersetzen. Durch die Hilfe der kleinen Alahandra (eingefangene Menttia) und Jorgals gelingt es schließlich aus der Station zu fliehen, bevor diese durch einen Atombrand vernichtet wird. Zuvor

treffen sie jedoch noch auf Torg Kaltem, der von einer eigens gegen Haluter entwickelten Waffe tödlich verwundet wurde. Er war auf der Suche nach Icho Tolot bereits ca. im Jahr 2400 von der Station eingefangen und in ein Stasisfeld versetzt worden. Er kann Icho Tolot bevor er stirbt noch Koordinaten eines Sonnensystems übermitteln.

Dieser Erzählstrang bringt die Haupthandlung des Zyklus nicht voran – mal abgesehen von den Koordinaten, die Icho Tolot erhält – und ist nur mäßig spannend. Dass den Galaktikern am Ende die Flucht aus der Station gelingt, ist vorauszusehen. Aber dennoch sind auch diese Abschnitte sehr unterhaltsam, weil sie gut geschrieben sind. Brandhorst gelingt eine stimmige Charakterisierung der Personen, insbesondere die Beschreibung der Gruppe um den Mutanten Jorgal sind sehr gut gelungen. Die Beziehung zwischen den Besatzungen PALENQUE und LAS TÓR wird nur wenig weiterentwickelt. Dazu blieb einfach kein Platz mehr.

Es verwundert mich allerdings etwas, dass die alten Akonen eine Waffe speziell gegen Haluter entwickelten. Die Haluter sollten sich zu dieser Zeit längst befriedet von der galaktischen Bühne zurückgezogen haben und nur noch vereinzelt während Drangwäschen in Erscheinung getreten sein. Es bestand also keine Notwendigkeit mehr für solch eine Waffe. Na ja, irgendwie mußte Brandhorst den Haluter Torg Kaltem wohl um die Ecke bringen, bevor er Icho Tolot mehr als das vorgesehene Informationshäppchen überbringen konnte. Aber das hätte man auch stimmiger lösen können.

Die Vergangenheitsebene ist einige Zeit nach dem Besuch der terranischen Nullzeitdeformator-Expedition (4412 da Tamar, 51.988

v.Chr.) und vor der Ausbreitung der Lemurer über die Galaxis und Gründung der Tamanien angesiedelt. Aber zunächst beginnt auch dieser Erzählstrang in der Gegenwart. Die Datenspeicher, die auf der LEMCHA OVIR gefunden wurden, werden aktiv und übertragen Informationen an Perry Rhodan, der dabei in einen traumähnlichen Zustand fällt. Es handelt sich um den Bericht des lemurischen Chronisten Deshan Apian.

Die Handlung setzt ein am Tag der ersten bemannten Mondexpedition im Jahr 4500 da Tamar (51.900 v.Chr.) und spinnt sich fort bis 4653 dT (51.747 v.Chr.), als die letzten beiden der insgesamt 47 Sternenarchen starten.

Geprägt durch den jahrzehntelangen währenden, existenzbedrohenden Kampf gegen die Konos (Präbios), entwickelte die lemurische Gesellschaft ein Trauma, die eine Ideologie der hemmungslosen Expansion und Vermehrung gebiert. Nie wieder sollte ein Feind die Lemurer so gefährden können, wie einst die Konos. Im Großen Solidar von Lemur steht das Gemeininteresse im Vordergrund, dem sich alle unterordnen.

Am Tag der ersten Mondlandung begegnet der junge Deshan Apian zum ersten Mal dem Mann, dessen persönlicher Chronist er einige Jahre später werden sollte. Dieser nennt sich Levian Parron und wird zum Leiter des zum Raumfahrtssolidar gehörenden Konzerns *Impetus*. Gleichzeitig gründet er heimlich die Vereinigung der *Sternensucher*. Er will die Lemurer zu den Sternen und neuen Welten führen, um das Überleben der Menschheit zu gewährleisten. Dazu werden, vielen Widerständen zum Trotz, eine ganze Reihe von *Sternenarchen* gebaut. Deshan Apian wird Kommandant der vorletzten Arche GALAN BAL, Parron selbst geht

am Ende an Bord der ACHATI UMA.

Um seine Ziele leichter zu erreichen, gibt sich Parron später auch als Vehraato aus, wiedergekehrter zwölfter Heroe der lemurischen Mythologie. Aber offensichtlich ist der Lemurer ein unsterblicher Zeitreisender, der den Endkampf der Ersten Menschheit mit den Halutern miterlebt hat, und nun in der Vergangenheit durch das Projekt der Sternenarchen die vollständige Vernichtung der Lemurer verhindern will. Anscheinend ist er zuvor in seiner Zeit mit Icho Tolot zusammengetroffen, denn er erwähnt einen *vierarmigen Freund*. Dabei ist es eigentlich nur schwer vorstellbar, dass ein Lemurer seiner Zeit unvoreingenommen mit einem friedlichen Haluter zusammentreffen kann.

Parron trägt einen "echten", eiförmigen Zellaktivator, während die Geräte, mit denen er Deshan Apian und die Kommandanten der Sternenarchen ausstattet, von ihm nachgebaut wurden. Schon erstaunlich, dass der Lemurer dies mit den beschränkten technischen Mitteln der lemurischen Frühzeit schafft ... Ok, die ZA's funktionieren auf die Dauer nicht fehlerfrei, wie man an der Kommandanten der NETHACK ACHTON und LEMCHA OVIR gesehen hat, aber immerhin. So etwas ist den Terranern später nie gelungen.

Natürlich stellt sich auch die Frage, woher Parron denn seinen ZA hat. Von ES? Man wird sehen ...

Dass Parron wirklich aus der Relativzukunft stammt, zeigt auch, dass er nicht nur das schwer beschädigte Haluterschiff erkennt, dass aus der Zeit des großen Krieges in die Vergangenheit verschlagen wurde, sondern auch die Sprache der Haluter spricht.

Es werden in diesem Roman einige Fragen beantwortet und einige

neue aufgeworfen. Offen bleibt z.B., was es mit dem Artefakt auf dem Mond des Anunna (Saturn) auf sich hat. Oder woher das unbekannte Raumschiff stammt, das sich in der Kluft verbirgt und in der Gegenwart den wehrlosen Frachter SAMARKAND vernichtet.

Von den bisherigen Rätseln wurde z.B. noch nicht geklärt, wie an Bord der NETHACK ACHTON Informationen über die später gestartete Sternennache LEMCHA OVIR vorhanden sein konnten. Oder auch, wer der *Legendor* ist. Vermutlich Delian Parron, aber ganz klar ist das noch nicht.

Andreas Brandhorst gelingt in der Vergangenheitsebene eine in sich absolut stimmige Schilderung eines Abschnitts der lemurischen Historie, über die bisher noch wenig bekannt war. Die Geschichte ist so

interessant und spannend geschrieben, dass diese Kapitel des Buchs richtige *Page Turner* sind. Auch werden die Personen so einfühlsam charakterisiert, dass sie regelrecht zum Leben erwachen.

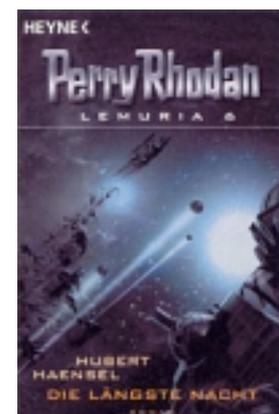
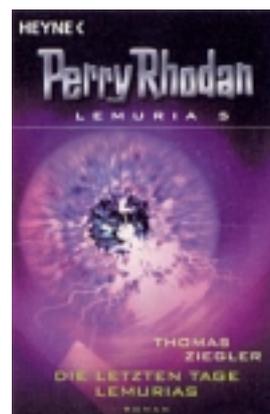
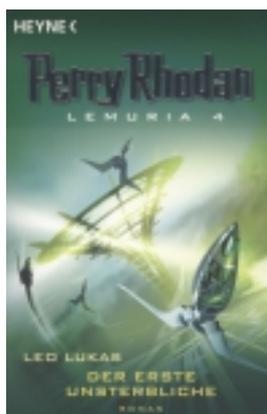
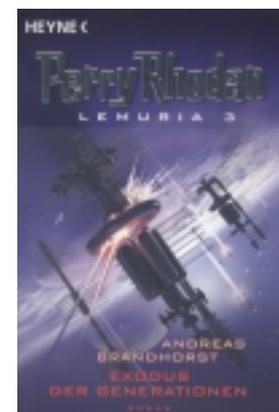
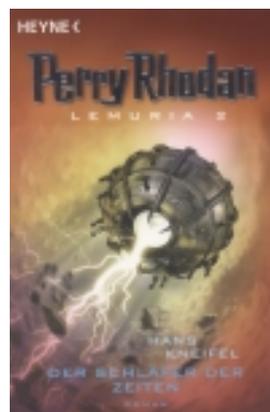
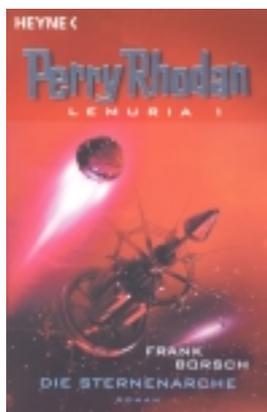
Jetzt bin ich umso mehr auf die KANTAKI-Romane von Andreas Brandhorst gespannt (DIAMANT und DER METAMORPH, erschienen im Heyne Verlag), die bereits in meinem Stapel der ungelesenen Bücher liegen, aber nach der Lektüre von *Exodus der Generationen* ganz weit nach oben gewandert sind.

Aber zurück zu seinem LEMURIA-Band. Am Ende kommt noch die Nachricht, dass die ACHATI UMA, die zuletzt gestartete Sternennache, nahe Akon aufgebracht wurde. An Bord sollte sich Levian Parron, der *Erste Unsterbliche* befinden, so lautet dann auch der Ti-

tel des nächsten LEMURIA-Bandes von Leo Lukas. Der Untertitel dieses Romans gibt auch die weitere Richtung vor: *Nur ein Mann kann Perry Rhodan Auskunft über den Exodus geben - und um zu ihm zu gelangen, muss Rhodan in die Heimat eines alten Feindes vorstoßen.*

Fazit: Der Einblick in die Frühzeit des lemurischen Aufbruchs in das All ist Andreas Brandhorst grandios gelungen. Zwar ist auch die Gegenwartshandlung unterhaltsam, sie kann aber nicht mit der Vergangenheitshandlung mithalten. Das liegt aber v.a. daran, dass dieser Erzählstrang so außerordentlich gut gelungen ist. Ergibt also im Schnitt ein **SEHR GUT**. Bitte mehr von Andreas Brandhorst bei PERRY RHODAN!

607





Ein Jahr Perrypedia – das Perry-Rhodan-Lexikon zum Mitmachen!

Irgendwann am Ende des Jahres 2003 saß ich an meinem PC und schlürfte ahnungslos im Internet herum. Ich musste gewisse Informationen zusammensuchen, wusste aber nicht, wo ich suchen sollte. Die »Standardverfahren« wie Google oder Vivísimo halfen mir nicht weiter, also fing ich an, allgemeiner zu suchen und stieß auf eine Seite mit dem wirren Namen »Wikipedia«.

Ich war sofort fasziniert. Dort entstand eine komplette Enzyklopädie mit unzähligen Artikeln – und das völlig kostenlos! Aber das eigentlich faszinierende entdeckte ich erst ein paar Tage später: Hier kann jeder, wirklich jeder nach Herzenslust herumeditieren und neue Artikel verfassen. Das ist ja was, dachte ich und legte mich – zugegebenermaßen etwas lokalpatriotisch – ins Zeug.

Irgendwie war dann schon die Idee da, »so etwas« auch für Perry Rhodan zu machen. Sicherlich gab es Nachschlagewerke wie die *Crest-Datei* oder die *Materiequelle*, aber irgendwie war das nicht dasselbe. Die Einstellung der *Web-Chronik* durch Thomas Rabenstein tat ihr übrigens dazu.

Also fragte ich herum, wie denn die Meinung wäre, so etwas beim PROC anzubieten, um mal wieder etwas »Aktivität« reinzubringen, aber richtig damit anfangen konnte eigentlich niemand etwas. ;-)

Naja, ich habe mich davon nicht entmutigen lassen und einfach eine

Wiki-Software installiert und unter der einprägsamen Adresse www.wiki.proc.org verfügbar gemacht. Doch nach der Anlage von einigen Artikel stellte ich sehr schnell fest, dass das irgendwie keinen Spaß macht – schon alleine wegen Seitennamen wie »HomerGAdams« oder »BoscyksStern«, da bei den meisten Wikis keine Leerzeichen in Seitennamen erlaubt sind.

Enttäuscht wollte ich die Sache schon fast sein lassen – bis dann die nächste große Überraschung kam: Die Wikipedia-Software lässt sich unter dem Namen MediaWiki komplett als OpenSource herunterladen!

Geholt, entpackt, installiert und aufgerufen – wahrhaftig, eine Wikipedia für Perry Rhodan ... eine Perryversum-Wikipedia ... eine *Perrypedia!*

Wie man unter den »letzten Änderungen« noch heute sehen kann, ging die Perrypedia am 27. Januar 2004 um exakt 16:49 Uhr online, da ich dort zum ersten Mal die Standard-Startseite durch etwas eigenes ersetzt hatte. Und das war natürlich prompt eine fehlerhafte Version, so dass die erste Änderung der Perrypedia überhaupt ein »Minor-Edit« zwei Minuten später war.

Fortan war die Perrypedia online, damals noch zu umfangreich, dass ich den Inhalt einfach mal hier wiedergebe:

»Das Perry-Rhodan-Lexikon zum Mitmachen!

Themen: Personen, Technologie, Planeten, Raumschiffe, Geschichte, Zyklen.«

Es ist natürlich unnötig zu erwähnen, dass die angesprochenen Links damals noch zu leeren Seiten führten, die darauf warteten, von Besuchern mit Leben erfüllt zu werden. ;-)

Da man so ein Projekt natürlich erst einmal in Gang bringen muss, fing ich dann an, die Personenseite mit einer Liste aller Protagonisten zu füllen, die mir gerade einfielen. Bereits 40 Minuten später fügte ein erster, leider anonymer Besucher weitere Namen hinzu. Tatsächlich war diese Namensliste in den ersten Wochen der Hauptkampfplatz – es dauerte bestimmt einen Monat, bevor die ersten Namen überhaupt mit Texten hinterlegt wurden.

Zu den Mitarbeitern der ersten Stunde gehört übrigens auch Andreas Findig, der sich zunächst über den Sinn dieses Projekts lustig gemacht hatte und dann auch Beiträge wie die Organisation der »Wichtigen Wichtelmänner« beisteuerte, aber nur kurze Zeit später auch vom Fieber angesteckt wurde und einige Beiträge beisteuerte.

In den nächsten Monaten kamen immer mehr Schreiberlinge, Korrekturen und Artikel dazu. Hier nur in Stichworten: 132 Artikel am 12. Februar, 1000 Artikel am 23. Juli, 1500 Artikel am 3. September ... Dann kam im Oktober der Crash!

Aufgrund eines Hardwarefehlers musste die Festplatte im Server ausgetauscht werden. Nach sage und schreibe 20 Stunden Offline-Zeit war er dann wieder erreichbar – mit einer absoluten Basisinstallation, ohne jegliche Nutzerdaten!

Glücklicherweise hatte ich von den wichtigsten Webseiten ein Backup gemacht und die Datenbanken sowieso wöchentlich gesichert – dachte ich.

Es war noch alles da, bis auf eine einzige Datenbank – die Perrypedia!

Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, wie schlecht es mir an diesem Tag ging. Ich konnte zwar das komplette System in drei Stunden wieder aufsetzen, aber die Perrypedia war einfach nur leer ... leer!

Da ich im August auf eine neuere Version umgestellt hatte, hatte ich manuell ein Backup der Perrypedia durchgeführt und dieses im Programmverzeichnis liegen lassen. Das war das Glück, denn dieses konnte ich dann einspielen, sodass wir nicht mehr bei Null anfangen mussten, sondern immerhin noch den Stand mit 1000 Artikeln hatten. Aber wie man oben sehen kann, waren es im September schon 1500 Artikel und unzählige Seitenänderungen gewesen ...

Den Unmut, der damals durch die Diskussionsseiten, Foren und Mailinglisten ging, kann sich der geneigte Leser durchaus vorstellen. Nicht wenige hatten keine Motivation mehr, überhaupt weiter zu machen. Doch schließlich setzte sich die Meinung »jetzt oder nie« durch und irgendjemand fand heraus, dass im »Google Cache« noch viele Seiten zu finden waren. So kamen wir nach und nach wieder beim alten Stand an.

Mittlerweile sind wir bei einem Jahr Perrypedia angekommen und die Artikelzahl schrammt an der 2500er Grenze bzw. wird sie vermutlich schon überschritten haben, wenn ihr diesen Artikel liest.

Ich wünsche allen viel Spaß beim Lesen oder Mitarbeiten und signiere ganz im Perrypedia-Stil:

--Alexander Nofftz 22:13 23. Jan 2005 (CET)

Die Perrypedia, die Freude am lesen, schreiben und erinnern

Zum ersten Mal habe ich von der Perrypedia auf der LKS erfahren;

zunächst habe ich mich dann gar nicht getraut was rein zu schreiben. Wer weiß denn, wie da reagiert wird wenn man mal etwas Falsches schreibt oder ungenau ist oder sich nicht den Regeln konform verhält!? Diese Ängste mussten also zuerst einmal überwunden werden, einige Tage war ich nur Leser. Mein erster Beitrag war dann auch nur einen Satz lang und somit nur ein M-Beitrag, also ein »Minor-Edit«, nichts weltbewegendes, aber eben das, was die Perrypedia oder Wikis an sich so spannend macht. Jeder kann das einbringen, was er weiß – und wenn es nur ein Satz ist. Mein erster Beitrag lautete:

»Sie entstand aus dem Volk der RZI, die nicht in der Tiefe die Rekonstruktion des Kosmonukleotid TRIICLE-9 versuchten.«

Ich hab ihn beim THOREGON-Artikel eingefügt und er beinhaltet fast alle meiner Lieblingsthemen, die Raum-Zeit-Ingenieure, die Tiefe und die Rekonstruktion von TRIICLE-9. Damit war der Bann gebrochen und ich fügte immer mal wieder einige Sachen ein, die ich aus dieser Zeit wusste.

Das war Ende Juni, die Perrypedia hatte gerade die 1000-Artikel-Grenze überschritten und es tat sich einiges, doch ich wurde erstmal wieder von ihr getrennt.

Drei Wochen Urlaub ohne Internet, wie sollte das gehen? War ich doch gerade voll aktiv geworden, hatte eine neue Leidenschaft entdeckt, gerade alle Anfangshemmnisse abgelegt! Aber okay, Urlaub muss sein, ich wollte ihn allerdings sinnvoll verbringen. Also hab ich mir den Cantaro-Zyklus eingepackt, das obligatorische Lexikon und mein Laptop. »Schreib ich eben offline«, dachte ich. Was ich dachte, das machte ich dann auch, hab drei Wochen am Jahreskalender gebastelt und den Cantaro-Zyklus eingepflegt, hat sehr viel

Spaß gemacht. Jetzt war ich voll dabei, hatte einige Artikel neu angelegt, nicht nur einen Minor-Edit gewagt sondern auch was eigenes geschrieben. *stolz*

So lief das immer besser bis zum 26. Oktober 2004, dem ominösen Oktobercrash der Perrypedia, ein echter Tiefschlag. Fast 300 Artikel gingen den Jordan runter, ein Festplattencrash gepaart mit einer Verkettung unglücklichster Umstände setzte den Bestand auf die letzte gelungene Sicherung vom 28. August (!) zurück. Zuerst war ich so geschockt, dass ich aussteigen wollte, viele Stunden Freizeit investiert und dann so etwas.

Aber okay, es wurden Rettungsmaßnahmen ergriffen, die zweite Backupsicherung, nämlich der Google-Cache (!), hatte noch sehr viele Daten in der Historie gespeichert, die wurden dann erstmal alle unformatiert gerettet und anschließend in liebevoller Detailarbeit rekonstruiert.

Auch ich hatte mein moralisches Tief überwunden und die Schmollecke verlassen. »Jetzt erst recht!«, dachte ich mir, wie die meisten meiner Mitstreiter. Ich hatte wenigstens meinen Benutzeraccount noch, einige aktive User hatten sogar diesen, in den Wirren der 1&1 Festplatte, verloren.

Wieder zeigte sich die Stärke des Wikikonzepts, eine Ego-page wäre wohl verloren gewesen. Aber das Perrypedia-Team, etwas was es eigentlich gar nicht gibt, weil ja jeder mitmachen kann, oder wie ich es lieber betrachte, eben ein jeder Teil des Teams ist weil eben jeder mitmachen kann, rekonstruierte die geretteten Artikel wieder.

Um die Gefahren weiter zu minimieren haben wir heute ein besseres Backupsystem, jeder kann sich das Backup runterladen und selbst Zuhause testen. Der Teamkern ist noch enger zusammengedrückt und

die Anzahl der schreibenden User steigt, was ich einfach super finde, kontinuierlich.

Perry Rhodan ist eine gigantische Welt die niemand alleine überblicken kann, beim durchstreifen der Perrypedia habe ich viele Dinge erfahren, von denen ich bisher nichts wusste, Details wurden mir wieder in Erinnerung gerufen die ich einfach vergessen hatte, Namen und Artikel von Nebenfiguren, die viel Freude geboten haben, finden hier ebenso ihr Zuhause wie die Mainstreamhandlung.

Anfänglich waren meine Steckpferde die Tiefe und die Cantaro, mittlerweile kümmere ich mich mehr um Handlungszusammenfassungen allgemein und Artikel der aktuellen Erstauflage im Besonderen, außerdem wurden mir – im Zuge der Oktobercrashereignisse – SysOp-Rechte gewährt, damit ich ein wenig Mehrarbeit leisten kann.

Die Perrypedia feiert nun ihren ersten Geburtstag, der Artikelstock hat vielleicht schon die 2500er Marke erreicht oder steht kurz davor, ein halbes Jahr davon hab ich aktiv miterlebt es war und ist eine schöne Zeit, aber auch eine lehrreiche, ich hab viel über die Serie erfahren und hoffe aus meinen Artikeln konnte andere User auch etwas erfahren.

Laut Statistik hab ich mittlerweile über dreitausend Änderungen vorgenommen, scheinbar hab ich den Respekt abgelegt, es war überhaupt kein Problem! Also Leute, wenn ihr etwas wisst was noch nicht in der Perrypedia steht, lasst andere daran teilhaben, es lohnt sich bereits wenn nur ein anderer User es liest und dadurch in seine Erinnerungen eintauchen kann. So wie ich gerne in der Perrypedia lese, schreibe und mich erinnere.

--Jonas Hoffmann 14:11 21. Jan 2005 (CET)

Perrypedia – Achtung suchgefährdend!

Ich machte meine ersten Schritte bei der Perrypedia ungefähr zur gleichen Zeit wie Jonas, am 19.7. letzten Jahres – ein Tag der mein Leben veränderte ... zumindest ein bisschen. ;-)

Mein erster noch anonymer Beitrag war eine winzige Typo-Korrektur, dann kamen ein paar kleine Ergänzungen im »Perry Rhodan«-Artikel, später eigene Texte. Aber es muss jeder selbst herausfinden, wo seine Vorlieben und vor allem auch seine ganz persönlichen Stärken liegen. Recht schnell nach meinen ersten Texten – unterstützt durch einen »Rüffel«, dass sich meine Beiträge zu sehr am PR-Lexikon orientieren ... ;-) – habe ich gemerkt, dass das Schreiben gar nicht so meine Stärke ist. Jetzt könnte man fragen: was soll man denn sonst tun bei einem Projekt

The screenshot shows the Perrypedia homepage with the following sections:

- Willkommen in der Perrypedia!**: A welcome message stating that the site has over 2428 articles and is still active. It encourages users to contribute and provides information on how to create an account.
- Perryverse Jahreskalender**: A link to a calendar of events and articles.
- Aktuelle Diskussionen außerhalb der Perrypedia**: A section for discussions on external forums like the Perry Rhodan WikiForum.
- Most wanted**: A list of frequently requested articles, including 'Hauptreihe', 'Sternenzyklus', and 'Cantaro'.
- Artikel in Bearbeitung**: A section for articles currently being edited or reviewed.
- Artikel passend zur aktuellen Handlung**: A section for articles related to the current plot of the series.

wie der Perrypedia? Eine ganze Menge!

So habe ich mich nach dieser Erkenntnis erst mal auf das Überarbeiten von bestehenden Texten konzentriert: Tippfehler, Formulierungen, Formatierungen, inhaltliche Ergänzungen, Gliederung von Artikeln, Quellen-Recherchen etc. Und so habe ich jetzt bei der Perrypedia vor allem Spaß an Dingen, die mir auch sonst liegen: Strukturieren, Organisieren, Koordinieren. Ich kann mich sehr lange an der Verbesserung von Äußerlichkeiten aufhalten – ob das 100 Kopfzeilen von Jahresartikeln sind oder die Tatsache ob ein einzelnes Wort fett oder nicht fett dargestellt wird.

Der Spaß kommt zu einem guten Teil daher, gemeinsam mit anderen an einem Projekt zu arbeiten, das für einen »Einzelkämpfer« unmöglich zu bewältigen ist. Das Besondere und das Schöne am Wiki-Konzept ist dabei, dass nicht alle isoliert an »ihren« Artikeln arbeiten, sondern dass – mal mehr, mal weniger stark ausgeprägt – alle an »deinem« Artikel mitarbeiten. Es macht Spaß, zu sehen, wie ein eigener guter Artikel plötzlich immer besser wird oder wie aus einem Winzig-Artikel (»Stub«) im Laufe der Zeit eine ausführliche Abhandlung mit einer umfangreichen Gliederung wird. Es motiviert unheimlich, zu merken, dass eine riesige Baustelle im Team gar nicht mehr sooo groß ist. (Dabei denke ich z. B. an das Mammutprojekt »Umbau der Jahresseiten«, das wegen des schon erwähnten Oktobercrashes leider sogar zwei mal abzuarbeiten war! Allein wäre ich das wahrscheinlich nie noch einmal angegangen ...)

Noch eine Besonderheit des Wiki-Konzepts: Ich sehe so oft auf anderen Internet-Seiten ein verbesserungswürdiges Design, das ich

nicht beeinflussen kann (und – ohne Witz! – von dem mir teilweise sogar nach einiger Zeit die Augen weh tun!), ich sehe Rechtschreibfehler, die ich nicht korrigieren kann oder falsche bzw. unvollständige Inhalte, wo ich spontan aus dem Kopf etwas korrigieren oder hinzufügen könnte, wenn ich nur könnte ... bei der Perrypedia habe ich alles selbst in der Hand – und muss mich trotzdem nicht um alles kümmern – genial!

Schön ist auch zu sehen, wie sich die verschiedenen Interessengebiete ergänzen: der eine kümmert sich vor allem um die aktuelle Handlung der Heftserie, ein anderer um einige ganz bestimmte Zyklen der langen Perry Rhodan-Historie, wieder ein anderer kaum um Inhalte sondern um Organisatorisches (Übersichtsseiten, Kategoriensystems etc.), eine andere dokumentiert sehr akribisch Atlans Vergangenheit – unter anderem seine unzähligen »Beziehungen« ;-) – und so weiter und so fort.

Auch eine Besonderheit des Wiki-Konzepts, die nicht unerwähnt bleiben darf: Wer gerne »Copyright by ...« unter seine Texte schreibt und bis zu Punkt und Komma alles selbst in der Hand haben möchte, wird an diesem kollektiven systematisch-chaotischen Sisyphusprojekt vermutlich keinen Spaß haben. In der Perrypedia wird zwar jede noch so winzige Änderung eines jeden Teilnehmers – ob angemeldet oder anonym – minutiös dokumentiert; allerdings etwas versteckt auf der »Versionen«-Seite. Unterschriften stehen keine unter den Artikeln!

Das Überraschende am Wiki-Konzept: das alles funktioniert trotz der relativ kleinen Mitstreiterzahl. Es gibt zwar schon recht viele Perrypedianer, die seit Monaten regelmäßig – immer mal wieder – dabei sind (ca. 20?), die Haupt-

arbeit wird aber in unterschiedlich starkem Maße von vier, fünf oder sechs Leuten erbracht. Bei Streitfällen über die beste Vorgehensweise wird zwischen allen Beteiligten in manchmal sehr langen, aber immer konstruktiven Diskussionen ein Konsens gefunden. Einen erwähnenswerten Versuch von Vandalismus hat es seitdem ich dabei bin nur ein einziges Mal gegeben. Der Rüpel hat aber wohl schnell gemerkt, dass das Rückgängig machen von Löschungen weniger aufwendig ist als das Löschen selbst.

Mein bisheriges Perrypedia-Fazit: Es macht einfach Spaß an etwas mitzuarbeiten, dass jeden Tag etwas besser wird, dass Bestand haben wird und auch, wenn ich aus beruflichen oder sonstigen Gründen mal ein paar Wochen oder Monate keine Zeit habe, immer weiter wächst. Es macht einfach Spaß – und auch etwas süchtig. ;-)

Und ganz nebenbei habe ich sehr viel über die (neue) deutsche Rechtschreibung (wieder) gelernt! :-)

Mein aktueller »Anlesetipp« in der Perrypedia:

»Atlans Gefährtinnen«

Zum Quer-Beet-Schmökern:

»Jahreskalender«

Humortipp:

»Besondere zerbeulte Kaffeekanne«

--Wolfram 14:37 20. Jan 2005 (CET)

Statistik

Stand: 23. Januar 2005

Aktuelle oder ehemalige Mitarbeiter der Perrypedia

Acpi, Alex, Alexander Nofftz (sysop), Alexander fleck, Alrik2, Andi47 (sysop), Andreas Findig, Andreheise, Andrew99, Anguela, Antonio, Ares, Arioch, Armandoc, As-

modis2000, Atlan (sysop), Aurec, Baloo, Bardioc, Beagle, BerndD, Berndmueller01, Bernhard, BlondesBlau, BrainToast, Brazo surfat, Brazos Surfat, Brian Tjoe-Nij, Burzelmann, Busolt, C167, CB, Cart rudo, Castillo, Chartus, Christian Hermann, Christian Regnet, Consector, CoolCat, Crest007, Cyr Abaelard Aescunna, Darkphoenix333, Delorian, Delorian II, Dennis Mathiak, DetlefK, Dimesexta, DominiqueVocat, Don Alonso, Don.Zwiebel, Dont.wanna.tell, Draven, Elvis, Epende, Erik, Exodus, FS, Foremon, GLH510, Ger77, Gnimli, Goshkan, Gregor Paulmann, Gruener, Gucky, Hajo, Hakan, Hari Seldon, Harl, Harl windwolf, HarriHaller, Heck, Heliot, Heltamosch, Henning, Herby, HoSe, Holger Logemann, Hppl, Humni, Icho, Ijarkor (sysop), Infoboy, Ironduke, Jhartelt, Jherschmann, Jochen, Jonas Hoffmann (sysop), Jopi, Jörg Jetzen, Jürgen Gebhardt, Kai Wilke, Karl Bednar-

ik, Katya, Kd, Kwr, Kyrus86, Lab-schi, Larandil, Lars Bergers, Lastafandemenreaos Papageorgiu, Lichtman, Lord-of-Disaster, Lotho, Lupus, MadMerlin99, Madox, Martin Häcker, Memehunter, MichaelRauter, Miras-Etrin, Mitsche, Mkoekri, Monterosso, Mow-Cow, Mtthsm, Nachor, Nasobema, NickK, Nightwing, Nome Tschato, Norman, Olav Kuhn, Oneiros, Orbanaschol XI, OvaRON, Papageorgiu, Pasirl, Patrick2004, PeterRichter, Pygar, Quanral, Quequec, Ralf Kley, Rene-zbv, Riothamus, Robert, Roscoe, Rudam, SENECA, Satori, Schmu d o, Sebastian Schaefer, Seneca, Sharkxtrem, Siebenton, SirCus, Sonador, Squall, Stegeman, Stellaris, Stephan, Steve, StormsoN, Surak, Sven Sevke, Sylvaroth, T'Lu R'Galay, Takvorian, Tautanbyrk, Tekener, Teks, Tennessee, TheDodger, Tim Pritlove, Tobias Schäfer, Toni42, Troll Incorporation, Trude, UBF, User233, Uwe Hermann, Uwe Koch,

Valgard, Voltago, Vurguzz, Wsphenix, Warb10, Wolfram, Woru84, Wulfhere, Wybort, Xamedes, Xarrion (sysop), Xpomul, ZaRune, Zedar, Zeut, ZimNovember99682, Zorak und Zoran Markovic.

... *soviel unzählige anonyme Besucher.*

Längste Artikel

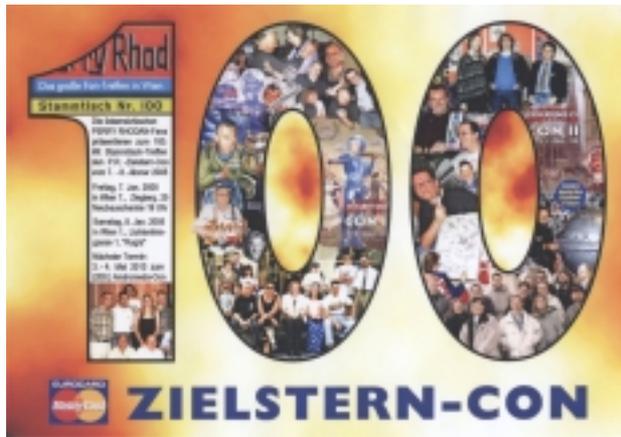
- 1.Perry Rhodan-Heftromane (106365 Byte)
- 2.Planetenromane (69535 Byte)
- 3.Atlans Gefährtinnen (61153 Byte)
- 4.Atlan-Heftromane (57283 Byte)
- 5.König von Atlantis (Zyklus) (52901 Byte)

Kürzeste Artikel

- 1.Kildering (106 Byte)
- 2.Neunväter (106 Byte)
- 3.Prypach (114 Byte)
- 4.TOMCAT (117 Byte)
- 5.SHECAT (118 Byte)



The screenshot shows the Perrypedia website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Artikel', 'Diskussion', 'Benutzer', and 'Verwalten'. Below that, the article title 'Perry Rhodan' is displayed. A summary line reads: 'Perry Rhodan ist im 14. Jahrhundert NGZ Terranischer Resident und damit dem Ersten Terraner direkt unterstellt.' To the right, there's a book cover image for 'Zeuge der Zeit'. Below the summary, there's a table of contents for the article, listing sections like 'Erscheinungsbild', 'Charakterisierung', 'Geschichte', and 'Jugendzeit'. The 'Jugendzeit' section is expanded, showing the beginning of the article text: 'Er wird am 8. Juni 1936 in Manchester, Connecticut geboren. Sein Vater ist Jakob Elgar (genannt „Jakob“) Rhodan, ein Sohn deutscher Einwanderer, seine Mutter Mary Rhodan, deren Familie ursprünglich aus Litauen stammt. Er hat noch eine jüngere Schwester Deborah, die aber 1911 bei einem Unfall ums Leben kommt. Im Alter von neun Jahren begibt er erstmals der Superintelligenz E.S. Dem Kraken werden erste Einblicke in kosmische Begebenheiten gezeigt, allerdings sind ihm die Crimierung an...



Der ZielsternCon in Wien (07.-08.01.2005)

Ein Bericht von Michael Rauter

Fotos von Stefan Friedrich

Anlässlich des 100. Perry Rhodan-Stammtisches in Wien veranstalteten die Mitglieder Anfang Januar einen kleinen Perry Rhodan-Con in gemütlicher Runde.

Als Ehrengäste waren aus dem PR-Umfeld u.a. anwesend: Ernst Vlcek, Leo Lukas, Swen Papenbrock, Michael Wittmann, Michael Marcus Thurner, Achim Mehnert, Reinhard Habeck und Andreas Findig.

Veranstaltungsort war der Verbindungskeller „Rugia“, in sehr zentraler Lage gleich neben dem Wiener Rathaus gelegen. Insgesamt waren gut 60 Leute an den beiden Contagen anwesend.

Als Delegation des PROC und des Münchner Perry Rhodan-Stammtisches reisten

Stefan Friedrich, Dieter Wengenmayr und ich zu dem Ereignis an. Auch der Kölner PR-Stammtisch war mit dem "Viergestirn" bestehend aus Achim Mehnert, Helmut Freisinger, Hajo Kleimann und Bernd Krosta vertreten.

Freitag 7.1.2005

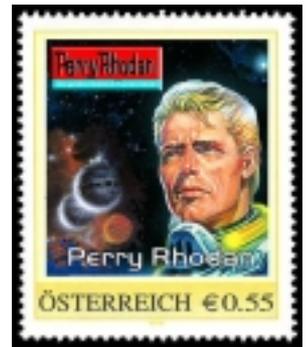
Abfahrt um 9:30 Uhr in

München Hbf. In Salzburg stieg Stefan zu. Während der Zugfahrt unterhielten wir uns über den aktuellen

Stand der Planungen zum GarchingCon 6, sodass die Zeit rasch verging. Gegen 14 Uhr erreichten

wir Wien Westbahnhof und schlugen uns per U-Bahn zu unserem Hotel durch.

Danach ging es zum Conlokal, wo wir gleich beim Reintragen von Kisten mit Converpflegung mithelfen durften. Wenig später kam auch Dida, der schon am Vortag per Auto nach Wien gefahren war. Einige weitere Fans waren auch bereits angekommen. Der Großteil war allerdings gerade zum Programmpunkt „Stadtbesichtigung“ unterwegs. Wir deckten uns bei Erich Loydl bereits vorab mit den Perry Rhodan-Briefmarken und der neuen Edition der Ruby-Postkarten ein. Auch das Conbuch, das kostenlos an die Besucher abgegeben wurde, wurde angelesen. Der Nachmittag verging



Dieter Wengenmayr, Stefan Friedrich und Michael Rauter



Wolfgang Zenker eröffnet den Con und - viel wichtiger - das Buffet



Erich Loydl präsentiert die PERRY RHODAN-Briefmarke



Dieter Wengenmayr überbringt Grüße vom Münchner PERRY RHODAN-Stammtisch

und so langsam machte sich der Hunger bemerkbar. Mit Raimund und Gerdi Peter machten wir uns daher erst einmal in das nahe gelegene Café Einstein auf, um uns zu stärken, da die Verköstigung beim Con noch etwas auf sich warten ließ.

Später, so gegen 17 Uhr, füllte sich das Conlokal und es fand eine „Aufwärmrunde“ mit gepflegten Getränken statt. Zusammen mit Ernst Vlcek war auch sein Sohn Alex gekommen, von dem die Titelbilder der Space Thriller stammen. Der erste Höhepunkt war dann nach der offiziellen Eröffnung des Cons die Vorstellung der Perry Rhodan-Briefmarke durch Erich Loydl und Wolfgang Zenker. Ein Making-Of zur Entstehungsgeschichte der Briefmarke findet sich im Conbuch und auf der Frostrubin-Homepage.

Im Anschluß daran überreichte Dieter Wengenmayr dem Wiener Stammtisch zum 100. Jubiläum ein Gastgeschenk des Münchner Perry Rhodan-Stammtisches „Ernst Elert“.

Die Gelegenheit der ungeteilten Aufmerksamkeit der Conbesucher nutzte dann Stefan Friedrich zur offiziellen Übergabe einer Sonderpublikation an Dieter Wengenmayr zu dessen 60. Geburtstag. Stammtisch-Mitglieder und Perry Rhodan-Aktive hatten in dieser Publikation Grüße und Geschichten zu diesem Anlass zusammengetragen (die Publikation ist auch auf der Homepage des Münchner Stammtisches im Downloadbereich erhältlich: <http://www.prsm.clark-darnton.de/>). Zudem erhielt Dida einen besonderen Briefumschlag mit der Perry Rhodan-Marke, die an seinem Geburtstag, dem 24.12.2004 gestempelt ist (ermöglicht wurde dies von Erich Loydl, vielen Dank dafür!).

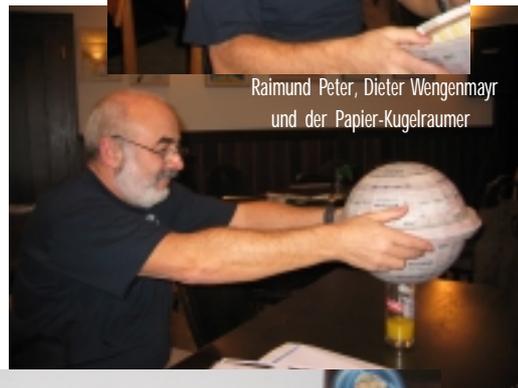


Stefan Friedrich übergibt Dida die Sonderpublikation zu dessen 60. Geburtstag

Raimund Peter, der mit Modellen der *Festung der Inquisition*, eines Kugelraumers und einer Space Jet in



Raimund Peter, Dieter Wengenmayr und der Papier-Kugelraumer



Sven Papenbrock wird von Wolfgang Zenker interviewt



Roman Schleifer interviewt Michael Marcus Thurner

Fankreisen schon einen legendären Ruf hat, überreichte Dieter noch ein Papier-Modell eines Kugelraumers.

Anschließend wurde ein wahrhaft galaktisches Buffet im Nebenraum eröffnet. Speisen aus allen Ecken der Milchstraße warteten auf die Besucher. Danach ging es mit einem gemütlichen Stammtisch-Abend weiter, bis wir uns gegen 1 Uhr für diesen Tag verabschiedeten.

Samstag, 8.1.2005

Nach ausgiebigem Frühstück machten wir uns gegen halb Zehn auf den Weg ins Conlokal, um rechtzeitig zum ersten Programm-punkt anwesend zu sein. Zunächst wurde eine spezielle Wiener Edition des aktuellen PROC-Animationsvideos gezeigt. Danach wurden die Besucher offiziell begrüßt und der Con eröffnet. Da leider einige Ehrengäste kurzfristig abgesagt hatten, waren Änderungen im ursprünglichen Programmablauf notwendig. Den ersten Programm-punkt gestaltete dann Sven Papenbrock, der den Fans Rede und Antwort zu seinen neuen (und alten) Projekten, wie beispielsweise den



Achim Mehnert liest die Siegerstories

neuen Perry Rhodan-Figur stand.

Danach war auch schon Zeit für die Mittagspause. Viele Conbesucher machten sich währenddessen mit Michael Wittmann auf zu einem Besuch des Kunsthistorischen Museums. Im Conlokal wurden inzwischen die „Museums-muffel“ mit Snacks und Getränken versorgt. Frisch gestärkt und beladen mit Eindrücken aus dem Museum erwartete die Conbesucher am Nachmittag der Programmpunkt mit dem frischgebackenen Perry Rhodan-Autor Michael Marcus Thurner. Er erzählte, interviewt von „Perry Roman“ Schleifer (*dazu später mehr*), von seinem Debüt in „der größten Science Fiction-Serie der Welt“ und der unterschiedlichen Arbeitsweise bei Heftserien von VPM und Bastei.

Anschließend fand eine Lesung der Kurzgeschichten statt, die die ersten drei Plätze im Storywettbewerb belegt hatten. Achim Mehnert übernahm diesen Part.



"Perry Roman - der Erbe des Erben des Universums"

Reinhard Habeck referierte dann über ungelöste Rätsel unserer Zivilisation, die er mit interessanten Bildern illustrierte. Reinhard, Swen Papenbrock und Michael Wittmann



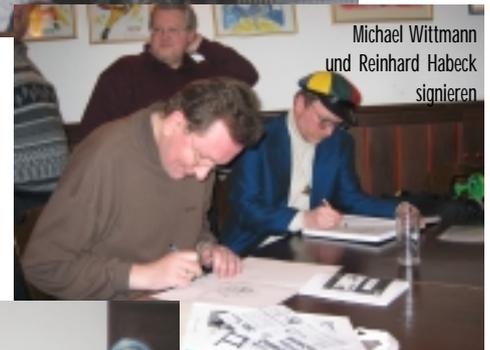
Reinhard Habeck berichtet über unerklärliche Phänomene

standen während des gesamten Cons für Autogramme zur Verfügung und verkauften Nachdrucke ihrer Werke.

Am Spätnachmittag gab es einen Schwenk von der SF zur Realität, indem uns Norbert Frischauf (ESA) eine virtuelle Besichtigung der Raumstation ISS ermöglichte und uns von



Norbert Frischauf referiert kurzweilig über die ISS



Michael Wittmann und Reinhard Habeck signieren



Roman Schleifer versteigert PR-Devotionalien

"Die Elefantenrunde"

Ernst Vlcek wollte ihm dabei helfen und Roman Schleifer meldete sich freiwillig, die Rolle des neuen Titelhelden der Serie zu übernehmen: "Perry

Roman, der Erbe des Erben des Universums".

Vor dem Höhepunkt des Abends erfolgte noch die auf Cons inzwischen übliche Versteigerung von PR-Devotionalien und anderen Einzelstücken. Highlight der Versteigerung war ein Kunstflug mit Norbert Frischauf inklusive einiger Sekunden Schwerelosigkeit. Eine Zeichnung von Michael Wittmann, die den oben bereits erwähnten „Perry Roman“ darstellt, wurde

den Plänen zur weiteren Erforschung des Sonnensystems erzählte.

Schließlich standen in einer grossen Fragerunde („Elefantenrunde“) noch

nach hartem Bieten schließlich von Roman selbst ersteigert.

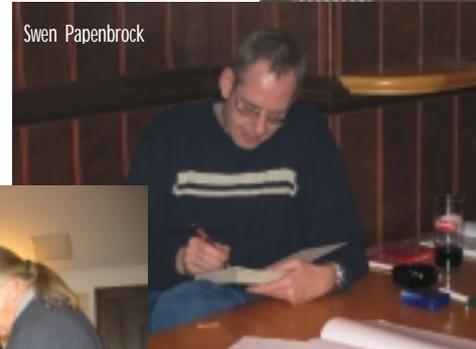
Das Hauptabendprogramm bildete der Auftritt des Kabarettisten Pepi Hopf, der kurzfristig für den ausgefallenen Olivier Lendl eingesprungen war. Leo Lukas trat zwar nicht auf, durfte Hopf in einer Szene aber assistieren. Pepi Hopf stellte humorvoll seinen Werdegang zum Kabarettisten vor und zeigte uns, wie es in typischen Wiener Beisl'n (v.a in Simmering) so zugeht. Als Zugabe gab es noch zu sehen, wie Sex nach 5 Jahren Ehe aussehen könnte.

Sonntag, 9.1.2005

An diesem Tag gab es kein offizielles Con-Programm mehr, so dass Stefan und ich zu einer Besichtigungstour durch die Wiener Innenstadt aufbrachen. Zunächst ging es zum Stephansdom, wo jedoch gerade eine Messe stattfand und eine Besichtigung erschwerte. Also mach-



Der Kabarettist Pepi Hopf



Swen Papenbrock



Alex Vlcek, Gerdi Peter und Ernst Vlcek



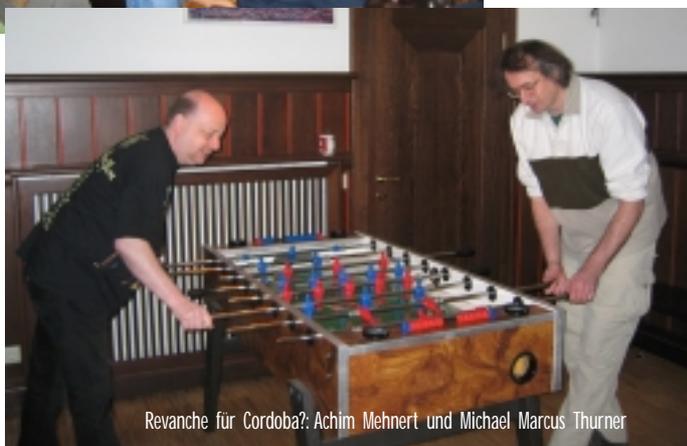
Ernst Vlcek beschwört neuen Haarwuchs bei Dida
(Foto: Martin Steiner)

ten wir einen Spaziergang durch die Kärntner-Straße, der bekannten Einkaufsstraße im Zentrum Wiens.

die Kaisergruft und waren beeindruckt von der geballten Zeitgeschichte der großen Kaiser und Könige der vergangenen Jahrhunderte.

Anschließend wagten wir den Aufstieg auf den Turm des Stephansdoms, von dem aus eine hervorragende Aussicht über die Dächer Wiens erwartete. Danach wollten wir die Gelegenheit zu einem original Wiener Essen nutzen und machten die Erfahrung, dass

die meisten österreichischen Gasthäuser am Wochenende geschlossen haben. Schließlich wurden wir doch noch im Cafe am Schottenring fündig und konnten uns stärken.



Revanche für Cordoba?: Achim Mehnert und Michael Marcus Thurner

Der restliche Abend stand dann unter dem Motto „Die Rückkehr der Bierkoniden“. Kurz vor bzw. nach 12 wurde dann auf die Geburtstage von Leo Lukas (8.1.) und Ernst Vlcek (9.1.) angestoßen.

Aber auch danach ging es in gemütlicher Runde noch weiter, bis die Veranstalter gegen 4 Uhr früh die letzten Gäste freundlich, aber bestimmt nach draußen komplimentierten.

Dort begegneten uns interessante Parallelen zum Perry Rhodan-Universum, wie der Buchladen „Frick“ und der Juwelier „Ellert“.

Nach einer wetterbedingten Pause in einem Kaffeehaus besuchten wir



Michael Wittmann



Michael Marcus Thurner und Perry Rhodan

Nach einer kleinen Rundfahrt mit der Straßenbahn besuchten wir noch das bekannte Hundertwasserhaus, welches unsere Tour durch Wien beendete. Um 16:00 Uhr ging es dann vom Westbahnhof aus wieder in Richtung Heimat.

Wir bedanken uns bei den Mitgliedern des Wiener Perry Rhodan Stammtisches für das schöne Wochenende in Wien und die Einladung zum Jubiläums-Stammtisch-Con!



Andreas, Roman und Alex

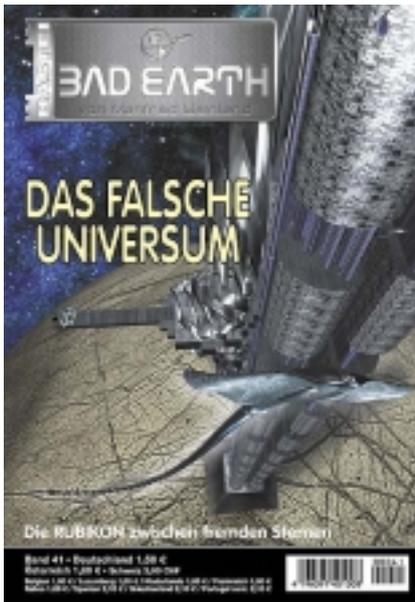


Das Kölner "Viergestirn"



Ernst ?





BAD EARTH 41
Das falsche Universum
 von Marc Tannous

Die Virgh greifen an - und die RUBIKON steht am Abgrund. Mit diesem Cliffhanger ließ Marten Veit den Leser nach dem letzten Band allein. Am Anfang steht die Auflösung: Auch Torrel versagt. John Cloud sieht sich gezwungen, mit der letzten Waffe anzugreifen, die er noch aufbieten kann. Die Kontinuumswaffe schafft einen Riss zwischen den Welten. Aber außer den Schiffen der Virgh, die immer mehr werden, wird auch die RUBIKON selbst ein Opfer ihrer eigenen Waffen. Die Schüsse der Virgh treffen nicht nur das Schiff und vernichten den Schutzschirm, der es umgibt, sie reißen auch die Anker aus dem Universum, das ein Abdriften des eigenen Schiffes verhindert. Und die RUBIKON verschwindet ebenfalls durch den Riss ...

John Cloud erwacht als erster in seinem Sarkophag und muss feststellen, dass es kein Licht mehr gibt. Kein Licht, keine Energie, keine künstliche Intelligenz. Er liegt in dem Sarkophag wie lebendig begraben, aber er kann ihn nicht öffnen. Klar muss es eine

Schaltung geben, die für einen solchen Notfall vorgesehen ist. Oder sind die Foronen so arrogant, auf eine solche zu verzichten? Cloud verzweifelt beinahe, mit einem solchen Vorfall konnte wohl niemand rechnen. Aber als er schon in Panik geraten will, klappt der Deckel doch plötzlich auf. Nur weiß Cloud nicht so recht, was er getan hat, um das zu erreichen. Allerdings hat er einen gewissen Hebel im Verdacht, der da am Fußende des Sarkophags lauert ...

Was auch immer der Grund war, er ist frei. Und seine Freunde? Die kann er von außen nicht befreien - aber Jarvis kann es sehr wohl. Er sprengt sein Gefängnis und nach und nach auch das der Gefährten. Und stellt dann fest, dass sie vermutlich schon nicht mehr allein in dem Schiff sind. Cloud begrüßt die langsam erwachenden Freunde und reagiert dann auf Jarvis. Fremde im Schiff? Er kann sich nicht einmal darüber aufregen, denn plötzlich sind sie da, die Foronen. Wie aus dem Nichts erscheinen sie in der Zentrale und übernehmen sofort das Kommando. Widerstand ist zwecklos, das muss Cloud erkennen. Ein merkwürdiger Energieball lähmt ihn und alle anderen - außer Jarvis, dessen unglaublicher Körper im letzten Moment zerfließen kann und die Energiekugel einfach so durchlässt. Dafür formt er nun selbst seine Arme zu Dolchspitzen um und will den Angreifer angreifen. Das bekommt ihm nicht gut, denn die anderen Ankömmlinge schießen ihre Energiekugeln nun gleichzeitig ab und gegen vier davon kommt auch Jarvis nicht an. Er zerfließt zu einer Pfütze.

Cloud wird von dem Foronen darauf hingewiesen, dass sie nun das Schiff übernommen hätten und Cloud und die seinen darin nicht mehr willkommen wären. Aber der Mensch weißt ihn darauf hin, dass

er das Schiff nicht verlassen kann, weil ihn die SESHÄ nicht lässt. Der Forone löst das Problem für den Menschen und verlässt mit ihm zusammen das Schiff. Die anderen folgen ebenfalls nach.

Durch einen Korridor im All scheinen sie mit gewaltigen Schritten zu gehen, immer näher auf eine Konstellation zu, die aus zwei Planeten besteht, die durch eine Art Brücke verbunden sind. Poranau ist die Hauptwelt der Foronen in Samragh. Und die Menschen dürfen sich als Gäste betrachten. Als sie die Welt erreichen, werden sie darauf hingewiesen, dass man sie erst durchleuchten müsse und dann würden sie zum Herrscher gebracht. Cloud willigt ein, ist darüber aber nicht sehr begeistert. Vor allem nicht darüber, dass sie zum Herrscher der Foronen gebracht werden sollen.

In den Verhören sagt er die Wahrheit und muss schnell erkennen, dass es wohl nicht so einfach ist, wie gedacht. Sie scheinen in einer anderen Realität zu sein. Vermutlich in einem parallelen Universum. Die Foronen erkennen, dass Cloud die Wahrheit gesagt hat. Sie wollen ihn deshalb zusammen mit den Freunden als Gäste aufnehmen, sein Schiff reparieren und sie so lange dem Herrscher vorführen.

Von dem Angehörigen eines Hilfsvolkes, der wie ein vergreister Zwerg erscheint, werden sie auf den Palast des Herrschers zugeführt, denn dort sollen sie als Gäste untergebracht werden. Jarvis ist allerdings nicht dabei, er ist angeblich krank und bereits auf dem Weg zu den Gästequartieren. Cloud glaubt den Wesen nicht so ganz, aber ihm bleibt nicht viel anderes übrig, als ihm zu vertrauen. Also fliegen sie mit ihrem Führer und nähern sich dem Palast, der wie eine Pyramide aussieht. Der Sitz des Herrschers selbst soll in

der Kugel auf der Pyramidenspitze sein.

Jarvis ist so ungewöhnlich, dass er näher untersucht werden soll. Wirklich krank jedenfalls scheint er nicht zu sein. Und die Foronen, die das Schiff durchsuchen, finden unterdessen den Raum mit den beiden Stasekammern. Sie erkennen, dass Foronen darin liegen und lassen sie sogleich erwecken. Das männliche Wesen erhebt sich und gibt sich als Sobek zu erkennen, als Mitglied es Hohen Rates. Er befiehlt Demut und bezeichnet sich als Herrscher aller Foronen.

Sobek wurde von Jarvis in Stase gelegt, weil er in Band 40 aufgrund seiner Todessehnsucht versuchte, sich das Leben zu nehmen und dabei auch gleich das Schiff zu zerstören. Siroona lag in Stase, weil auch sie versuchte, sich das Leben zu nehmen. Interessant nur, dass die Foronen selbst Cloud gegenüber äußerten, dass es "schon lange" keine Sieben Hohen mehr gibt. Es gibt nur noch einen Herrscher ...

Dementsprechend reagieren die Foronen auch auf Sobek. Sie werfen ihn kurzerhand in den Kerker und Siroona gleich dazu. Sie unterziehen ihn einer sehr tiefen Auslotung und holen alle nötigen Informationen aus ihm heraus.

Inzwischen behandelt der Herrscher die Rüstung auf besondere Weise - er entzieht ihr ein Bewusstsein und verpflanzt es in einen Androidenkörper. Aber es ist nicht etwa das Bewusstsein von Jarvis, das er dem Körper entnimmt. Anschließend erzählt er dem Androiden und dessen neuem Bewusstsein eine Geschichte.

Cloud wird derweil von den anderen getrennt und zu Sobek und Siroona gesperrt. Dort tauschen sie sich über ihre neuen Erkenntnisse aus. Die Wachen holen sie ab und bringen sie zum Herrscher. Der

entpuppt sich als alter Bekannter. Mont ist der Herrscher der Foronen dieses Universums! Und er gibt zu, dass er die anderen sechs Hohen verraten und ermordet hat, um diese Position zu erreichen. Als Sobek sich darüber entrüsten will, schleudert er ihm die mittlerweile gewonnene Erkenntnis entgegen - nämlich, dass er sehr genau weiß, dass Sobek in seinem Universum der Mörder von Mont ist. Das beweist er dann sogleich, indem er den Androiden hereinbittet. Siroona kann seine Ausstrahlung ohne weiteres identifizieren und ist fortan auf Sobek nicht mehr sonderlich gut zu sprechen. Auch Mont im Androidenkörper hat mit Sobek ein Problem. Und so beschließt der Herrscher der Foronen des falschen Universums, dass die Menschen in einem Kerker verrotten sollen - zusammen mit den beiden Foronen. Das Schiff hingegen soll in seiner Gewalt bleiben, genauso wie die Rüstung, die ja eigentlich ihm gehört. Oder besser dem Mont aus dem anderen Universum.

Er lässt sie wieder einsperren. Mont und die Rüstung bleiben bei ihm und verschwören sich gegen den Herrscher, der dem Mont aus dem "richtigen" Universum doch zu skrupellos ist. Ihm bleibt nicht sehr viel anderes übrig, als alle Gefangenen zu sich bringen zu lassen, nicht nur Siroona, denn letzten Endes ist es seine immer noch vorhandene Liebe zu ihr, die ihn so handeln ließ. Gemeinsam kämpfen sie sich zum Werftplaneten und zum Schiff durch. Die KI ist inzwischen repariert und holt Cloud per Teleportation an Bord. Dieser holt dann die anderen nach, allerdings ist es für Mont in seinem Androidenkörper zu spät. Er wirft sich todesmutig einer Armee der Wachen entgegen und sprengt sich selbst in die Luft. Mittlerweile können die Menschen entkommen, mit den

Waffen des Schiffes ein Loch in die Schleuse schießen und ins Weltall entfliehen. Praktischerweise hat die KI des Schiffes inzwischen auch schon einen Weg gefunden, die Kontinuumschiff zu benutzen, um die Reise nach Hause antreten zu können. Sie erreichen das eigene Kontinuum, allerdings doch einige Lichtjahre von ihrem Ausgangspunkt entfernt, was nicht so verwunderlich ist. Schließlich mussten sie ja einige Lichtjahre zurücklegen, um ins System der Foronen zu kommen. Sie können sich nun wieder um die Virgh kümmern und versuchen, die Satoga zu befreien.

Fazit: Gut geschrieben, wie man es auch schon vom Einstieg des Marc Tannous in die Serie gewohnt war. Allerdings weißt die Handlungsführung doch einige Ungereimtheiten auf, die den Lesegenuss etwas trüben.

Die Idee, ein Paralleluniversum einzuführen, ist nun sicher keine sonderlich neue, vor allem eines, das bis ins Haar dem eigenen entspricht, mit dem Unterschied, dass einige Dinge anders gelaufen sind, als im eigenen Universum. Zu Hause starb Mont und alle sechs anderen leben noch. In diesem Universum ist Mont der einzige Überlebende.

Dass es Mont war, war nicht im ersten Augenblick offensichtlich, ich hätte zunächst auf Sobek getippt. Trotzdem war es etwas vorhersehbar, dass der Herrscher ein bekanntes Wesen sein würde. Überraschend war hingegen die Tatsache, dass der Mont aus dem eigenen Universum noch nicht ganz tot war, sondern im Körper von Jarvis überlebte. Wie er dort hineingekommen sein könnte, ist allerdings nicht so ganz klar, denn Mont starb in seinem Stasetank. Die Rüstung war dabei aber anscheinend bei ihm, sonst könnte

das Bewusstsein wohl kaum dort hineingelangt sein. Aus der Erinnerung an die Romane, geht das aber nicht so recht hervor. Und dann John Cloud in der Waffenkammer der Foronen. Willkürlich rafft er Waffen an sich, kann sie offensichtlich intuitiv auch bedienen und schmeißt ungeniert mit etwas herum, das eine Handgranate sein könnte. Natürlich passiert dann auch genau das, was die Gruppe gerade braucht. Wie in Band 15, frage ich mich wieder, was wäre eigentlich gewesen, wenn die Handgranate eine Mini-Atombombe gewesen wäre, die die halbe Stadt der Foronen in Schutt und Asche gelegt hätte? Mag vielleicht nicht sehr wahrscheinlich sein, dass sich so etwas in der Waffenkammer befindet, aber warum eigentlich nicht? Zumindest hätte Mont seine Kommentare dazu geben können. Das hätte allen Beteiligten geholfen.

Erstaunlich auch, dass sich die SETHA dazu entschied, nur den Kommandanten in das Schiff zu teleportieren. Immerhin haben eine Reihe von Personen die Autorisierung von Cloud erhalten, diese hätten ja immerhin auch transferiert werden können. Alles in allem sind viele der Maßnahmen eher dazu angetan gewesen, die Spannung etwas anzuheizen, aber das war in einige Fällen doch etwas vorhersehbar.

Erstaunlich auch, dass die SETHA sich so lange einen Weg nach Hause überlegen konnte. Und dass das dann auch noch so einfach ist, die Wirkung der Waffe umgekehrt und zurückgeflogen, das war ja anscheinend kein wirklicher Aufwand für das Schiff. Zu einfach.

Und zu kurz. Offensichtlich war der Roman zu lang geraten, so dass Marc am Ende keine Zeit mehr für die Rückkehr hatte. Deshalb werden die Flucht und die Rückkehr

auf wenigen Zeilen zusammengedrängt. Man kann aber andererseits auch nicht sagen, dass man andere Teile des Romans dafür hätte weglassen müssen. Die Geschichte wirkte schon wie aus einem Guss.

Höhen und Tiefen also, die dicht beisammen liegen. Die Tiefen sind allerdings nicht ganz so schlimm, die Höhen setzen sich klar durch. Insofern kommt der Roman - trotz weniger Punkte die auffällig sind - auf ein klares **GUT**.

-rk-



BAD EARTH 42 Der letzte Ganf von Luc Bahl

Jiim ist vom ehemaligen Herrscher der letzten Nargen, Caar, zum Pflegevater und Erzieher für Pern bestimmt worden. Der junge Narge ist das einzige Kind des ehemaligen Herrschers und soll so lange erzogen werden, bis er die Herrschaft übernehmen kann. Die Erziehung soll Jiim übernehmen.

Er ist auf der Jagd und unterstützt von seiner Rüstung, die er in der Höhle Caars gefunden hat, gelingt ihm sogar die erfolgreiche Jagd auf

einen Torrgoll. Als er gerade das Fleisch mit seinen Begleitern zurück in die kleine Siedlung bringt, sieht er sich einem Aufstand gegenüber. Dass er von dem Aufstand trotz der morphogenetischen Felder nichts mitbekommen hat, liegt offensichtlich an weiteren Apparaturen, die sich in der Höhle befanden und es dem selbst ernannten Rat erlauben, unauffällig zu bleiben. Das verhindert aber nicht, dass ein Gedanke durch die Abschirmung schlüpft, der ihn misstrauisch macht. Und als die Gedanken von Pern einfach so verschwinden, ist ihm endgültig klar, dass er ein Problem hat.

Er kämpft gegen einen der Aufständischen, Gultar, der bei dem Kampf und dem Absturz aus dem Nest ums Leben kommt. Er stürzt in sein eigenes Messer. Chanyrr ist der selbst ernannte Anführer. Und er will Jiim dafür bestrafen.

Aber Chex stellt sich auf die Seite seines Freundes. Und er droht Chanyrr mit dem Tod seines Sohnes. Da wird Jiim klar, was hier eigentlich passiert und bevor es wirklich zu einem Bürgerkrieg kommen kann, legt er seinen Posten nieder und fordert zu Neuwahlen auf. Denn ihm ist klar, dass sie es sich nicht leisten können, auch nur einen der ihren zu verlieren.

Er verlässt die Nargen und nimmt nur die Rüstung mit. Er macht sich auf den Weg in die Tote Stadt im Eis. Und Chex begleitet ihn.

Aber das ist gar nicht so einfach, denn die Rüstung scheint plötzlich machen zu wollen, was sie will. Sie gehorcht Jiim nicht mehr. Er muss sie abschalten. Dabei verliert er das Bewusstsein und in der Kälte auch beinahe sein Leben, was Chex aber verhindern kann.

Grund für das eigenmächtige Verhalten der Rüstung, ist ein Impuls, den das Aggregat erhalten hat. Ein Impuls von einem uralten Bewoh-

ner dieser Welt, einem Ganf, der gerade erwacht ist. Der Ganf hatte sich in die Einöde zur Vereinzelung zurück gezogen, um dort in den Kontakt mit dem All-und-Alles zu treten. In dieser Zeit hatte er keinen Kontakt zu den anderen Einwohnern dieser Welt und deshalb nicht mitbekommen, was in der Zwischenzeit geschehen war. Erst als er erwachte, bemerkte er, dass keiner seiner Artgenossen antwortete. Also macht er sich auf den Weg in die Stadt, aus der er damals aufgebrochen ist. Und muss in dem alten Tempel seines Volkes aus der letzten Botschaft seiner Artgenossen erfahren, was wirklich geschehen ist.

Inzwischen erreichen die beiden Nargen die tote Stadt und betreten eines der Gebäude. Sie haben keine Ahnung, dass sie beobachtet werden. Ein Wesen, das in der Stratosphäre schwebt, beobachtet sie, verliert sie aber aus dem Blick, als sie in das Gebäude gehen. Als Chex wieder herauskommt, weil sie im Inneren etwas ekeliges gefunden haben, das fürchterlich stinkt, heftet er einen Teil seines Körpers an ihn und hat so eine Art Spion im Inneren. Dieser Spion beobachtet, wie sie das Innere des Gebäudes erkunden und weiter unten in dem Bauwerk ein altes Gehäuse von einem Ganf entdecken. Den Ganf, den der Beobachter im Blick hatte, hat er inzwischen verloren, weil dieser unter der Erde verschwunden ist. Die beiden Nargen aber helfen ihm nun dabei, sie tappen in eine alte Falle, die sie direkt zu dem Ganf bringt. Und dank der Hilfe des Beobachters und seines entliehenen Auges, überleben sie die Rutschfahrt sogar.

Der Ganf erzählt ihnen daraufhin seine Geschichte und die seines Volkes. In Wahrheit waren nämlich die Ganf die Herrscher der Welt und die Nargen kamen aus dem

All, vor einer Gefahr geflohen, die heute in Vergessenheit geraten war. Die Ganf haben die Nargen aufgenommen und ihnen all das gegeben, was sie selbst nicht verwenden konnten, unter anderem die goldenen Rüstungen, die nicht alle Nargen erhielten. Als der Ganf die Nabiss-Rüstung Jiims untersuchte, erkannte er schnell, dass es sich um keines der hochwertigen Modelle handelte, sondern um ein Spielzeug für Kinder. Deshalb bot er Jiiim an, ihm als letztem Vertreter der Nargen eine Rüstung zu machen. Eine, die er bereits vor langer Zeit gemacht hatte. Und sie ist auch wahrhaftig besser, als die Rüstung, die Jiiim bisher hatte. Seine alte bekommt nun Chex, allerdings nur so lange, bis der letzte Ganf noch eine weitere Rüstung angefertigt hatte.

Dazu kommt es allerdings nicht mehr. Der Beobachter will das Wissen des Ganf haben und sinkt deshalb aus der Stratosphäre herab. Wie eine Qualle, hängt er seine Nesselfäden herab und lässt den Ganf in die Falle tappen. Aber der wehrt sich gar nicht dagegen, im Gegenteil, er lässt sich einfangen und begräbt die Nesselfäden des Angreifers unter sich. Der kann sich nicht mehr befreien und erkennt, dass er nun selbst ein Problem hat. Er muss sterben. Aber auch der letzte Ganf stirbt. Jiiim und Chex erleben die letzten Augenblicke des letzten Ganf in einer Übertragung der Rüstung mit. Aber den letzten Auftrag dieses Wesens, wollen sie noch erfüllen. In der alten Werft, die schon damals von Guma Tschonk und dem Nargen untersucht worden war und die den Menschen so sehr erschreckt hatte, soll eine ungeheure Gefahr lauern. Und diese müssen die beiden Nargen überwinden.

Sie fliegen zu dem halb fertigen Raumer, den Guma Tschonk als

Äskulapraumer bezeichnet hat. Die Fallen sind für die neue Rüstung kein großes Problem, für die alte, die Chex trägt, aber sehr wohl. Jiiim hilft ihm aber über die Fallen hinweg. Er fängt etwas mit der Rüstung auf, kann aber mit dem Begriff Jay'Nac nichts anfangen. Sie betreten die Werft und erreichen einen Raum, in dem sich zwei Säulen befinden. Der Raum ist aber für die Säulen eigentlich zu klein. Beide Säulen erreichen nicht einmal die Decke. Und als Jiiim mittendrin steht, fängt die Luft zu flimmern an. Plötzlich ist Jiiim verschwunden. Chex folgt ihm nicht, er hat erst einmal Hunger und verlässt den Raum, um etwas zu essen. Dann erreicht ihn auch noch ein Ruf aus dem Lager der Nargen. Also fliegt er erst einmal in das Dorf der Artgenossen. Und hofft darauf, dass Jiiim aus der Werft schon herausfinden wird. Und zurück ins Lager auch noch.

Jiiim aber erreicht einen merkwürdigen, sehr technisch aussehenden Raum mit fremdartig aussehenden Wesen darin.

Fazit: Treulose Tomate, dieser Chex. Lässt der einfach seinen Freund im Stich und geht erst einmal etwas essen ;-).

Ansonsten ist die Geschichte gekonnt erzählt und durchaus unterhaltsam. Es war zu erwarten, dass in diesem Roman näher auf die Reise Jiims in die Spore Auri eingegangen werden würde. Sein Weg vom Betreuer Perns auf die Spore wird allerdings unterhaltsam präsentiert und gleichzeitig erfahren wir noch von den Brain-Bugs - äh, Verzeihung - den Ganf, deren letzter passenderweise genau jetzt erwacht. Die Geschichte dieses Volkes ist tragisch, was aber auch zu erwarten war.

Einzigster Kritikpunkt ist eigentlich die Arbeit der Redaktion und des Verlages. Es tauchen viele

Tippfehler auf, was eigentlich in einer ernsthaften Produktion eines Verlages wie Bastei nicht passieren dürfte. Dem Autor kann man das kaum anlasten, für die eigenen Texte wird man irgendwie blind. Aber dafür gibt es ja schließlich einen Redakteur und einen Lektor, die ebenfalls noch ihren Job machen müssen, um ein möglichst fehlerfreies Produkt beim Kunden abzuliefern. Und hey, wenn ich schon die Fehler finde, dann sind sie wirklich offensichtlich ;-).

Insgesamt fängt sich die Serie kurz vor ihrem Ende wieder. Der Auftritt des Neuen im Team war jedenfalls Gut und sehr unterhaltsam.

-rk-

Anmerkung der Red.: Hinter dem Pseudonym Luc Bahl verbirgt sich der bei PR-Lesern wohlbekannte Achim Schnurrer (Eins-A-Medien).



BAD EARTH 43

Die Begegnung

von Alfred Bekker

Cy kehrte in die Spore zurück, um mehr über sich selbst zu erfahren. War er wirklich nur ein organisches Spielzeug der Jay'nac, mit

einem anorganischen Kern, Resultat eines Experiments, oder gab es ein klein wenig in ihm, das ihn zu einem Individuum machte? Ohne zu bedenken, dass allein diese Gedanken ihn bereits zu mehr als einer Maschine machen, begibt er sich erneut in die Gewalt von Porlac, dem Erbauer dieser Anlage, die offensichtlich noch zu anderen Dingen dienen soll. Nicht nur, um ihm und seinem Volk kurzzeitig eine Heimat zu geben.

Auch Algorian kehrt in die Spore zurück. Er beobachtet, wie sich die einzelnen Teile, die Sporen, die in dem System herumschwirren, zusammensetzen und zu etwas vollkommen neuem werden. Aber er versteht es nicht.

Im Inneren des Gebildes, begegnet ihnen ein Wesen, das sie noch nie gesehen haben. Ein geflügeltes Wesen in einer goldenen Rüstung. Sie verstehen ihn nicht, aber er scheint friedlich zu sein. Er greift nicht an, will kommunizieren. Und er ist ungeheuer sprachbegabt, wie es scheint, er spricht ziemlich schnell nach, was ihm Algorian und Cy sagen.

Aber noch während sie den Ankömmling kennen lernen und herausfinden wollen, was er nun ist, Freund oder Feind, greift Porlac wieder nach dem Bewusstsein des Aurigen. Algorian merkt es zuerst nicht, aber plötzlich ist der Freund jemand anders. Porlac greift in die Steuerung und aktiviert Schaltungen, die sie durch das Transmitter schleudern. Wohin, weiß wohl nur Porlac. Zu dritt, in Begleitung eines Jay'nac Bewusstseins, erreichen sie eine Welt, die sie schnell wieder erkennen. Es ist Nar'gog, die Hauptwelt der Jay'nac, auf der Cy und Algorian schon waren, auf der Algorians Hassbruder starb und auf der die sieben Bewußtseine der CLARON-Führer aus dem Leib des Aurigen gerissen wurden ...

Mittlerweile muss John Cloud erkennen, dass der Ausflug in ein anderes Universum nicht ganz folgenlos blieb. Die beiden Foronen haben sich in Wesen verwandelt, die sich selbst nicht mehr zu kennen scheinen, die Stimmen hören und die dem Wahnsinn nahe zu sein scheinen. Aber Cloud entschließt sich, beide nicht wieder in den Zustand der Stase versetzen zu lassen. Er lässt sie in ihren Quartieren.

Allerdings sind die beiden nicht die einzigen, die sich verändert haben. Auch Cloud selbst reagiert äußerst merkwürdig auf die veränderte Situation. Das ist ihm zwar zu Anfang nicht bewusst, aber als Aylea ihm im Schiff begegnet, erkennt er das Mädchen nicht. Später unterhält sich Aylea mit Jelto über die merkwürdige Begegnung mit dem Kommandanten des Schiffes. Cloud redet mit sich selbst, erzählt sie dem Klon. Er hört Stimmen und er antwortet ihnen. Und er verliert den Bezug zur Realität so sehr, dass er nicht einmal Aylea erkannte. Sie erzählen auch Scobee davon, die den Kommandanten mit der Erkenntnis konfrontiert. Cloud streitet es zuerst ab, erkennt dann aber an, dass er ein Problem haben könnte. Vielleicht sind es die Stimmen der Bewußtseine, deren Kenntnisse man in ihn gepflanzt hat und die er schon früher hörte, aber da kann er nicht sicher sein. Er weiß nur, dass die Stimmen lauter sind, als er es gewohnt ist. Und er erkennt, dass er sehr vorsichtig sein muss. Vielleicht wird er bald sein Kommando verlieren.

Zuvor aber hat er noch eine Aufgabe. Da ist dieser Stock, in dem sich die Virgh verkrochen haben. Und da sind die Überreste eines Raumschiffes. Und da sind Freunde, denen er helfen will, wenn sie überhaupt noch leben. Auch Scobee will, dass John diesen Freun-

den hilft. Die Satoga sind wichtiger, als Clouds augenblickliches Problem. Und vor allem Artas. Er scheint insbesondere für Scobee von beherrschender Wichtigkeit zu sein.

Und seltsamerweise macht Cloud das gar nicht so viel aus. Obwohl es noch nicht lange her ist, dass er dachte, diese Frau zu lieben, dass er glaubte, da wäre mehr als nur Freundschaft. Aber vielleicht hat er sich ja geirrt. Selbst Scobee scheint sich aber über ihre wahren Gefühle nicht sicher zu sein. Sicher ist nur, dass Cloud offensichtlich mit allem leben kann, was Scobee entscheidet ...

Und so entwickelt der Mensch eine Idee, wie man den Angriff wagen könnte. Jarvis ist der Schlüssel dabei, er soll in eines der Virgh-Schiffe überwechseln und sich davon ins Innere der Station bringen zu lassen. Die Teleportation gelingt und Jarvis erreicht das andere Schiff plangemäß. Er orientiert sich und sieht aus seiner Tarnung heraus, die ihn wie ein Chamäleon mit seiner Umgebung verschmelzen lässt, was in dem Schiff alles passiert. Er sieht viele Maschinen und ein Wesen, das diese Maschinen zu beherrschen scheint. Dieses Wesen sieht nichts, es scheint mit den Gehirnen des Schiffes verbunden zu sein, aber keine weiteren Sinnesorgane zu besitzen. Wie eine Züchtung, nur für die Position des Kommandanten geschaffen.

Mutig geworden, macht sich das Bewusstsein in der Rüstung des ehemaligen Foronen Mont daran, in einen der Rechner einzusickern. Und er entschließt sich, es über ein peripheres System zu versuchen, in der Hoffnung, dass es nicht so genau überwacht wird.

Hier irrt das Bewusstsein aber. Sein Eindringen in die Steuerung der Schwerkraft wird sehr wohl bemerkt und die Reaktion ist kom-

promisslos. Der Kommandant befiehlt Isolation und Vernichtung. Und so wird ein Eindämpfungsfeld errichtet, in dem eine Fusion den Rechner zerstört. Die Überreste werden ins All geworfen.

Jarvis hat aber auch einen Virus eingeschleust. Und während er sich einige Decks tiefer sammelt, wird der Virus aktiv. Seine Bekämpfung bindet Ressourcen des Rechners, aber Jarvis wird immer noch gejagt. Erneut greift ein Eindämpfungsfeld nach ihm... Die drei organischen werden unterdessen ins GRANOGK der Jay'nac geführt, wo sie ohne Gnade zum Tode verurteilt werden. Aber Porlac gibt sich zu erkennen. Obwohl er zunächst als Lügner beschimpft wird, gelingt es ihm doch, zu beweisen, dass er eine Kopie dieses Bewusstseins ist. Und so erkennt der Rat seine Existenz an. Die Kopie muss erfahren, dass Porlac einer der großen Geister seines Volkes wurde, nachdem er von seinem Auftrag, die Sporen und die Aurigen zu erschaffen, zurückkehrte. Man gestattete ihm sogar, eine Kopie von seinem Bewusstsein anzufertigen, weil er als großer dieses Volkes betrachtet wurde. Bei einem Angriff, wurde aber Porlac im Original und in der Kopie vernichtet. Und so sind die Jay'nac ganz froh, dass es eine Kopie, quasi aus Eitelkeit angefertigt, doch noch gibt.

Und Porlac unterbreitet seinen Plan, in dem er die Erschaffung einer Giga-Spore darstellt und die Bastion, wie er dieses Gebilde nennt, als Einsatzbereit seinem Volk präsentiert. Offensichtlich hat er einen Plan. Und dieser Plan hat etwas mit einer der beiden Galaxien zu tun, die der Milchstraße vorgelagert sind. In der Großen Magellanschen Wolke soll eine fürchterliche Gefahr existieren, die das einzig wahre Leben, als das sich die anorganischen betrachten, ver-

nichten will. Und deshalb soll die Bastion, angeführt von ihm selbst, in diese Bereich der Kleingalaxis geschickt werden ...

Dass Algorian und Jiim noch leben, haben sie nur der Tatsache zu verdanken, daß Porlac spontan entscheidet, beide am Leben lassen zu wollen. Sie seien für das geistige Gleichgewicht Cys notwendig und deshalb können sie nicht getötet werden ... Dafür erkennt Jiim aber auch, dass die Jay'nac mit den Unsichtbaren identisch sind, die sein Volk ausgelöscht haben ...

Jarvis unterdessen ist gerade noch so davon gekommen, als ein zweiter Bereich vernichtet wird. Und er erholt sich langsam von der Attacke, als das Schiff in den Hangar des Stocks gleitet. Die Überwacher sind aber wiederum nicht bereit, lange zu fackeln. Sie fragen, was die Zerstörungen in dem Schiff sollen und der Kommandant erstattet Bericht. Also wird eine Ebene 1 Diagnose angeordnet. Von den Virgh auch Überprüfung erster Klasse genannt. Mit dem Ergebnis, dass es da ein gefährliches Virus in den Datenspeichern des Schiffes gibt. Eine Verbindung mit dem Netzwerk des Stocks wurde von vorneherein verweigert und als der Virus diagnostiziert wird, fackeln die Kontrolleure nicht lange. Wiederum wird ein Eindämpfungsfeld errichtet und das Schiff vollkommen vernichtet ...

Diesmal war es haarscharf, aber Jarvis erkennt die Signale des Feldes inzwischen schneller. Also kann er wiederum entkommen. Nur diesmal ist es anders, ein Wesen, das ihn wahrnehmen kann, scheint direkt hinter ihm zu sein. Er muss reagieren. Und das tut er auch, indem er herumwirbelt und sich dem aufgetauchten Gegner stellt. Bereit zum Kampf, inmitten des Stocks der Virgh, steht Jarvis allein ...

Fazit: Nicht sonderlich überraschend, erfahren wir nun, wie Cy und Algerian von der heimatlichen Milchstraße in die Magellansche Wolke gelangen, auch wenn der letzte Schritt noch nicht vollzogen ist. Außerdem bereitet sich die RUBIKON mit Cloud als Kommandant auf die letzte Schlacht gegen die Virgh vor. Jarvis muss dabei fünfte Kolonne spielen und allein in die Station der Virgh vordringen. Sonderlich angenehm ist die Lage aller Guten nicht gerade, selbst diejenigen, die in der RUBIKON unter dem Ortungsschutz einigermaßen sicher sind, sind mit sich selbst und ihren Problemen eigentlich bereits ausgelastet genug.

Cloud stellt darüber hinaus fest, dass das Schiff vollkommen repariert wurde, was auch den Antrieb einschließt. Eine Rückkehr nach Hause wäre also möglich. Da Cloud aber nicht weiß, was zu Hause ist, ist es vielleicht ganz gut, dass Scobee und die anderen auf einen Rettungsversuch bestehen und Artas und die Satoga befreien wollen.

Insgesamt bringt der Roman die Handlung eigentlich kaum weiter, insofern hat Alfred Bekker eine undankbare Aufgabe erhalten. Er muss die handelnden Figuren wie auf einem Schachbrett in Stellung bringen, damit Manfred Weinland im abschließenden Doppelband dann die Auflösung präsentieren und die Serie beenden kann. Allerdings kann Alfred die Aufgabe mit Bravour lösen. Die Geschichte liest sich gut, obwohl nicht sehr viel passiert. Eigentlich geschieht genau das, was auch geschehen soll, die losen Fäden werden so zurecht gelegt, dass Manfred sie nur noch aufnehmen und verknüpfen muss. Es ist sicher schade, dass wir nicht mehr erfahren werden, wie sich die Geschichte bis Band

100 weiterentwickelt hätte. Dafür ist es aber offensichtlich gelungen, die Handlung zu einem sinnvollen Abschluss zu bringen.

Und da es ja bei Zaubermond weiter geht, kann man hoffen, dass auch Darnok wieder auftauchen wird, denn er ist einer derjenigen, die eindeutig vergessen wurden.

Wiederum bleibt aber eindeutig zu bemängeln, dass die Redaktion nicht allzu sorgfältig war oder die Schriftsetzer geschlampt haben. Druckfehler gibt es jedenfalls wieder einige. Aber auch das tut dem Lesegenuss keinen Abbruch. Einzig die streckenweise Vorhersehbarkeit und teilweise Ereignislosigkeit, das Füllen von Seiten, die auf ein bestimmtes Ziel hinführen wollen und das allzu offensichtlich geraten ist, trübt den Lesegenuss ein klein wenig. Trotzdem ist auch dieses Ergebnis auf jeden Fall **GUT**. Und das Finale kann mit Spannung erwartet werden...

-rk-



BAD EARTH 44

Der Jahrtausend-Plan

von Manfred Weinland

Die Explosion im Inneren des Stocks können auch die Instrumen-

te der RUBIKON anmessen. Hat Jarvis die Explosion überlebt? Die Frage lässt sich zunächst nicht beantworten, aber als es sehr lange dauert, wird den Besatzungsmitgliedern klar, dass sie mit dem Schlimmsten rechnen müssen. Wenn Jarvis das vereinbarte Signal nicht sendet, dann möglicherweise deshalb, weil er es nicht mehr kann. Und das Signal bleibt auf jeden Fall aus. Für lange Zeit. Bis doch noch ein geraffter Spruch aus dem Stock eintrifft, der viele interessante Informationen enthält.

Jarvis hat sich vor der Explosion gerade noch in Sicherheit bringen können. Als er nun eine Bewegung wahrnimmt, wirbelt er herum, um sich der Gefahr zu stellen. Aber die Gefahr entpuppt sich als alter Bekannter. Boreguir, der Saskane, steht ihm gegenüber. Er ist tatsächlich an Bord der PERSPEKTIVE gewechselt und mit den Satoga geflogen. Und nun begrüßt er Jarvis freundlich, nimmt ihn unter seinen Mantel des Vergessens, allerdings nicht ohne den Freund zu warnen, dass die Verhältnisse in dem Stock eventuell dafür sorgen könnten, dass diese Tarnung nicht wirksam ist.

Dafür bringt er ihn aber in sein Versteck, das irgendwo im Inneren des Stocks liegt und sehr ungewöhnlich ist. Der Raum ist so groß, dass er eigentlich gar nicht in den Stock passen kann. Darin schweben merkwürdige geometrische Figuren. Und die Ausgänge sind in der Dunkelheit im Inneren des Raumes auch nicht mehr zu erkennen. Jarvis macht mit einer der schwebenden Gestalten Bekanntschaft und wird von Reizen überflutet, so sehr, dass sich sein Körper quasi abschaltet. Dafür berichtet ihm Boreguir einiges von dem, was er im Schiff der Satoga erfahren hat. Offensichtlich haben sich die Satoga so schnell verabschiedet

et, weil sie einen Lockruf empfangen haben. Artas zögerte auch keine Sekunde, als er den Stock erblickte, er dockte einfach an und begab sich mit allen anderen Satoga in die Gewalt der Virgh. Boreguir bereute schon, dass er die RUBIKON verlassen hat. Aber er kann sich wenigstens auch vor den Virgh einigermaßen verstecken. Die Motive der Satoga bleiben aber im Dunkeln. Dafür verspricht Boreguir, Jarvis zu den Satoga zu führen.

Als sie den geschützten Raum verlassen haben, begegnen sie einer Gruppe von Virgh, die militärisch exakt marschieren, so exakt, dass es schon fast wieder unheimlich ist. Sie bemerken Jarvis und greifen sofort an, schießen mit Netzen auf das Wesen, aber er beherrscht seinen neuen Körper inzwischen ganz gut, so dass er die Virgh mit ihren eigenen Waffen schlagen kann. Boreguir ist aber verschwunden, und so rennt er dem Wesen hinterher in die Richtung, die der Saskane angegeben hatte. Er erreicht ihn und bleibt erst einmal verblüfft stehen. Denn Artas und die Seinen scheinen gar keine Gefangenen mehr zu sein...

Unterdessen erfahren wir näheres über die Gedanken von Artas, der die Virgh offensichtlich sehr wohl kennt. Vor langer Zeit musste sein Volk einen furchterlichen Krieg führen. Erst viel später, als die Satoga schon fast ausgerottet waren, verschwanden die Angreifer plötzlich. Und noch später fanden sie eine Statue auf einem Planeten, dessen Wesen sich als das einzig wahre Leben bezeichnete (*eigentlich bezeichnen sich so doch nur die Jay'nac?*). Seither sind die Satoga auf der Suche nach dem Feind und Artas scheint ihn nun gefunden zu haben. Offensichtlich war der Satoga nicht ganz ehrlich zu den menschlichen Freunden.

In der RUBIKON geschehen zwei Dinge gleichzeitig. Zum einen, misst die SETHA einen gewaltigen Impuls an, der sich in Richtung der Grenzen der Großen Magellanschen Wolken bewegt (und vielleicht sogar darüber hinaus). Zum anderen bläht sich der Würfel auf, den Artas als Kontaktmöglichkeit an Bord der RUBIKON zurückließ. Er verwandelt sich in eine Kugel, in der Artas auftaucht. Der Satoga ist offensichtlich nicht mehr gefangen, sondern übernimmt die Initiative. Er fragt, ob John und die RUBIKON helfen wollen, hat aber Jarvis offensichtlich noch nicht gesehen. Der Mensch in seinem Kunstkörper taucht erst jetzt bei ihm auf. John sagt Unterstützung zu und sofort überschlagen sich die Ereignisse.

Aus der PERSPEKTIVE entkommen Kugeln, die fast so groß sind, wie das Mutterschiff. Die SETHA kann nicht sagen, woher sie stammen. Aber sie greifen die Schiffe an, die aus dem Stock heraus kommen und ihrerseits sofort zum Angriff übergehen. Viele der Schiffe werden vernichtet in Aktionen, die fast kamikazehaft anmuten. Aber letzten Endes sind es viel zu viele Virgh-Schiffe und die RUBIKON, die sich in den Kampf einschaltet, sieht sich plötzlich einer Übermacht gegenüber. Da tauchen aber noch mehr Schiffe aus der PERSPEKTIVE auf und greifen die Virgh-Schiffe an. Sie können aber nicht alle ablenken und so werden die Plasmawaffen der Virgh plötzlich aktiv. Sie schießen auf die RUBIKON.

Artas wirkt gar nicht mehr wie ein Gefangener. Und er stellt klar, wohin es jetzt geht, nämlich zur PERSPEKTIVE. Die Magnetmeister formieren sich und setzen den Gravohammer ein, der vielen Virgh das Leben kostet. Und der Saskane muss plötzlich erleben,

dass seine Vergessenheits-Tarnung keinen Pfifferling wert ist, als Artas diese scheinbar mit einem Fingerschnippen beiseite wischt. Überrumpelt, schließen sich beide den Satoga an, als sie sich auf den Weg machen. Jarvis wird klar, dass die Satoga alles andere, als harmlose Opfer sind und er hofft, dass sie niemals Feinde sein werden.

Auf ihrem Rückmarsch werden sie angegriffen, von einer Waffe, die sogar Artas kurzfristig aus der Fassung bringt. Es wird stockfinster in dem Gang und Jarvis erinnert sich an etwas ähnliches, was er schon einmal erlebte. Aber in der Finsternis werden sie beschossen und das schwächste Glied in ihrer Kette ist das Opfer. Boreguir, der Saskane, kann dem Feuer nicht ausweichen und bricht zusammen. Jarvis ist sofort bei ihm. Aber er kann nur noch den Tod des Freundes feststellen. Er nimmt ihn in seinen eigenen Körper auf, um ihn nicht in dem Stock lassen zu müssen. Während die Magnetmeister eine Öffnung in der Wand schaffen, die sie in einen Raum führen, den Jarvis erkennt.

Artas bezeichnet den Raum mit den merkwürdigen geometrischen Figuren als gigantischen Datenspeicher, der mit dem Computersystem der Virgh verbunden ist. Die Gebilde sind Dateien, in denen die Virgh ihr Wissen speichern. Und die Magnetmeister fügen diese Gebilde nun virtuos zusammen, so dass Artas das Wissen, das darin gespeichert ist, in sich aufnehmen kann. Auch Jarvis hat Wissen in sich aufgenommen, ohne sich dessen bewusst zu sein. Und Artas bietet an, ihm zu helfen, dieses Wissen auch nutzen zu können. Es gelingt. Jarvis erfährt, wer die Virgh sind und was ihr Zweck ist.

Unterdessen wird es unangenehm für die RUBIKON. Die Strahlen rasen auf sie zu, aber im letzten

Augenblick können die Schiffe, die aus der PERSPEKTIVE kommen, die Strahlen auffangen. Sie können aber nicht verhindern, dass die Virgh in die RUBIKON eindringen. Zuvor erkennt SESHA noch eine Verbindung zwischen der PERSPEKTIVE und dem Stock. Offensichtlich zieht das Schiff der Satoga Energie aus dem Gebilde ab, in dem sich die Virgh verstecken.

Sie machen sich zum Kampf bereit, als die Angreifer immer näher kommen. Wiederum schießen die Virgh mit energetischen Netzen auf sie, die ihre Schutzschirme langsam aber sicher zerstören. Obwohl sie viele der Virgh töten können, haben sie letztendlich keine Chance. Die Übermacht ist viel zu groß und so brechen die Schirme unter den Energienetzen zusammen. John sieht einen Virgh über sich, dessen Extremitäten auf ihn zielen und der ihn vernichten will, aber dazu kommt es nicht, denn etwas fegt den Virgh hinweg. Als sich John aufrichtet, erkennt er, dass sie alle gerettet sind. Artas und die Magnetmagier sind erschienen, sie haben den Gravohammer eingesetzt und sie im letzten Augenblick gerettet.

Artas erklärt ihnen, dass er noch etwas zu erledigen hat, aber sie bald alles von ihm erfahren werden. Er verschwindet, als plötzlich eine Unmenge von Schiffen auftaucht. Schiffe der Satoga erscheinen um den Stock und vernichten die letzten Schiffe der Virgh. Inzwischen übernimmt Artas wieder die PERSPEKTIVE und damit das Kommando über die Ankömmlinge. Schiffe in allen Größen bis hin zu gigantischen Raumfestungen sind erschienen und auch John ahnt inzwischen, dass Artas ihnen wohl absolut nicht alles gesagt hat. Auch Scobee ist nicht mehr uneingeschränkt von

Artas überzeugt. Jarvis aber erzählt ihnen erst einmal die Geschichte der Virgh und lässt dazu auch Sobek und Siroona holen, denn auch sie geht dies etwas an.

Die Virgh haben nicht etwa angegriffen, weil sie ein Problem mit den Foronen hatten. Es war eher so, dass die Foronen ihnen bei einer ganz anderen Aufgabe im Weg waren und sie deshalb vertrieben werden mussten. Letztendlich waren die Foronen für die Virgh also gar nicht wichtig, eine Erkenntnis, die Sobek und Siroona nicht eben fröhlich stimmt.

Nein, die wahre Absicht der Virgh war, aus der Großen Magellanschen Wolke ein Bollwerk zu machen, eine Bastion, die zur Abwehr einer gänzlich anderen Gefahr gedacht war. Dabei waren die Foronen aber im Weg und sie mussten als wichtigster Machtfaktor einfach beseitigt werden. Und deshalb werden auch alle anderen Völker, wie die Cirr, die den Schritt zu einem raumfahrenden Volk schaffen, wieder in die Steinzeit zurück gebombt oder gar vollständig ausgerottet. Nur um den großen Plan nicht zu gefährden. Damit es auch kein Virgh vergisst, sind diese Informationen auf ewig in dem Datenspeicher hinterlegt. Denn die Virgh sind durchaus sterblich, obwohl sie so etwas wie künstlich geschaffene Truppen sind. Sie sind also eine Art von Androiden, die nur zur Verteidigung geschaffen wurden.

Allerdings ist noch unklar, von wem. Nicht hingegen, weswegen. Denn die eigentliche Gefahr, gegen die sich die Virgh verteidigen sollten, war niemand anders als das Volk der Satoga, die schon vor langen Jahren gegen die Erzeuger der Virgh Krieg geführt haben. Und offensichtlich beinahe gewonnen haben. Trotzdem bleibt fraglich, wer dahintersteckt. Das weiß Jar-

vis aber auch nicht. Dies klärt aber Artas auf, der den Menschen klar macht, dass es einen Feind gibt, gegen den die Satoga vor langer Zeit Krieg geführt haben. Diesen Feind nannten sie Dex, was "die Besiegten" bedeutet. Wie Artas aus den Datenspeichern der RUBIKON entnommen hatte (die er über den Würfel, der eigentlich zur Überwachung der Menschen diente, abfragen konnte), haben auch die Menschen bereits Kontakt mit den Dex gehabt, allerdings unter einem anderen Namen. Darnok erwähnte den Namen dieses Volkes. Es waren die Jay'nac ...

Da unterbricht Artas aber seine Erzählung und teilt den Menschen mit, dass seine hochwertigen Ortungsanlagen ihm von furchterlichen Geschehnissen in der Milchstraße berichteten. Explosionen, Supernovae ortet der Satoga. Und er vermutet, dass die Jay'nac längst mitbekommen haben, dass der alte Feind in der Großen Magellanschen Wolke aufgetaucht ist und damit beginnt, seine Spuren zu verwischen, wie er es schon immer getan hat. Diese Explosionen kommen auch aus der Region, die die Heimat von John Cloud und Scobee ist ...

Fazit: Wunderbare Geschichte, die, wie bei Manfred Weinland eigentlich sehr of der Fall, ausgesprochen gut lesbar ist. Druckfehler trüben diesmal kaum den Lesegenuss, dafür ist der Roman sprachlich sehr sauber geschrieben. Die Geschichte ist aber nicht nur handwerklich sauber erzählt, sondern erzeugt Spannung, die durchaus auch von der Action lebt. Der Roman ist mit einer Leichtigkeit geschrieben, die Spaß macht. Und das ist erst der erste Teil des abschließenden Doppelbandes.

Artas ist also keinesfalls das, was er zu sein scheint. Dafür erfahren wir mehr über die Virgh und ihre

Hintermänner. Wirklich neu ist das aber auch nicht, bereits in der Milchstraße stellten sich die Jay'nac als die Hintermänner für alles heraus. Man hätte darauf also durchaus kommen können.

Großartig ist aber, dass alle offenen Fäden verknüpft werden, selbst Boreguir wird nicht vergessen. Wenn auch auf eher schmerzliche Art. Er ist nun in einer Stasekammer eingelagert und SETHA soll sich überlegen, ob er reanimiert werden kann. Vielleicht gelingt das ja, das Wesen hätte es jedenfalls verdient, es war faszinierend fremdartig und eine der schillerndsten Figuren der gesamten Serie.

Die Auflösung scheint jedenfalls von langer Hand vorbereitet worden zu sein. So muss das sein. Insgesamt eine ausgezeichnete Leistung, die sich ein **SEHR GUT** verdient hat.

-rk-



BAD EARTH 45

Die träumende Galaxis von Manfred Weinland

Artas hat seine Freunde mit einem Funkimpuls informiert und die Flotte der Satoga ist zum Stock der Virgh gekommen. Über 100.000

Raumschiffe haben sich in diesem Raumsektor versammelt, darunter auch ungewöhnlich große Schiffe, die fast mit der RUBIKON mithalten können, wenn ihr übergroßer, normalerweise im Hyperraum versteckter, Körper komplett sichtbar ist. Und Artas ist in eines dieser großen Schiffe über gewechselt, das sich EXPANSION EINS nennt. Er selbst nennt sich der erste Expansor.

Den Termin mit den Freunden kann er allerdings nicht einhalten, denn er hat im Augenblick gerade andere Probleme. Die Virgh greifen an und zeigen, dass sie doch nicht so einfach zu besiegen sind. Technisch können sie mit den Satoga, die sich weiterentwickelt haben, während die Virgh auf ihrem Level stehengeblieben sind, absolut nicht mithalten. Aber sie sind hartnäckig und so bekommen die Satoga die Wut der Virgh zu spüren. Außerdem ist Artas mit drei Neuankömmlingen beschäftigt, die über einen Transmitter im Inneren des Stock materialisiert sind. Davon wissen die Menschen aber noch nichts.

Jarvis ist währenddessen damit beschäftigt, mit SETHA über die technische Machbarkeit eines Klonexperiments zu reden. Er würde gerne einen Klon von sich selbst erstellen. In diese Klon würde er gerne seinen Geist transferieren. Aber das Vorhaben ist mit einigen, auch ethischen, Problemen verbunden. Und Jarvis muss erkennen, dass es alles andere als risikolos ist.

Aylea hat da ganz andere Probleme. Sie muss erleben, dass die Pflanze, die Scobee ihr geschenkt hat und die angeblich aus dem anderen Universum stammt, eingegangen ist. Daran ist sie allerdings selbst schuld, denn sie hat sie einfach zu sehr gegossen. Jelto kümert sich darum. Die Pflanze kann

er allerdings nicht retten und aus einem anderen Universum stammt sie auch nicht. Sie stammt aus den Arsenalen der SETHA und aus diesen holt der Klon auch eine neue Pflanze, deren Betreuung er für Aylea klar verständlich niederschreiben will.

Unterdessen erlebt ein Wesen in der fernen Milchstraße ein Abenteuer ganz anderer Art. Wir lernen Crol, den Finragen, und sein Volk kennen. Die Finragen sind lose an die Organisation CLARON angeschlossen, weil sie ihre Unabhängigkeit bewahren wollten. Ein Abfallprodukt ihrer heimischen Organisation, ein Mycel, hat es dem Bund angetan. Die Finragen beliefern CLARON, haben aber ansonsten nichts mit dem Bund zu tun. Sie leben unter der Erde und haben so ihre Probleme, kommen aber im Großen und Ganzen mit ihrem Leben zurecht. Der Nordkontinent ist weitgehend öde und so für sie sehr gut geeignet, während der Südkontinent von Leben nur so wimmelt. Auf dem südlichen Kontinent hat aber jemand seine Spuren hinterlassen. Crol ist Teil einer Gruppe, die ein Artefakt untersucht, ein Gebäude, das sehr fremdartig aussieht und von fremden Hyroglyphen überwuchert ist. Crol bewundert das Bauwerk, sein Chef allerdings nicht. Der feuert einfach auf das Ding und erzeugt ein gewaltiges Loch in der Außenwand. Etwas kommt daraus hervor, etwas, das merkwürdig schimmert. Und es schnappt sich Crol.

Lange Zeit später kommt Crol zu sich. Er muss allerdings feststellen, dass er allein ist. Und damit hat er ein Problem. So ohne weiteres kommt er nämlich nicht mehr nach Hause. Merkwürdig ist auch, dass von dem Artefakt nichts mehr zu sehen ist.

Ein Gravopak kann er aber am ehemaligen Landeplatz ihres Gleit-

ters noch finden. Und damit kehrt er nach Hause zurück. Da hat sich aber einiges verändert. Ein gewaltiger Turm steht da, genau an der Stelle, an der es in die unterirdischen Anlagen seines Volkes geht. Und in den Anlagen, sieht er viele fremde Lebewesen, die wie Roboter aussehen. Niemand scheint ihn zu erkennen, auch seine Freundin nicht. Dafür kommt er aber unerkannt in das Büro seines Chefs und kann eine Tagebuchdatei abfragen. Die verrät ihm genug. Unter anderem, dass er mehrere Monate verschollen war ...

Ein Jay'nac erklärt unterdessen Arabim, wie sie Darnok eventuell doch noch auf ihre Seite ziehen können. Bei den Planungen des Jay'nac spielen auch Türme eine Rolle ...

Offensichtlich haben die Jay'nac Egrnif, die Heimat von Crol, doch nicht vergessen. Denn einer der Türme ist auf seiner Welt gelandet. Und sein Volk wurde quasi versklavt, wie er in den Unterlagen erfährt. Chips haben sie in eine Traumwelt geschickt. Und als sie ihn haben, versinkt auch er in einer Traumwelt. Ab diesem Zeitpunkt ist für ihn allerdings alles wieder in Ordnung, denn nun hat er zwar seine geistige Freiheit nicht mehr, aber davon bemerkt er ja nichts. Seine Freunde hingegen erkennen ihn nun wieder und auch seine Frau kennt ihn wieder.

Artas erzählt inzwischen die Geschichte seines Volkes. Dass Mara Fornä nicht mit der KMW identisch ist, war eigentlich schon klar. In ihrer Heimat haben sie Luminia entdeckt, ein Stoff, dem die Kräfte des Urknalls innewohnen. Als sie den Stoff abernten und für die Antriebe ihrer Schiffe verwenden, kommen sie den Jay'nac in die Quere. Deshalb kommt es zu einem erbarmungslosen Krieg, bei dem die Satoga sich als überlegen

erweisen. Die Jay'nac verschwinden und gehen in die Milchstraße. Inzwischen haben die Satoga sie aber gefunden und um die Heimat der Menschheit zu retten, wollen Artas und sein Volk gegen die Jay'nac vorgehen. Allerdings haben sie noch einen Grund. Ihre großen Expansions-Raumschiffe, sind vollgeladen mit Brut. Und mit dieser wollen sie in der Heimat der Menschheit siedeln. Auf Welten, die von niemandem beansprucht werden, wie Artas glaubhaft versichert. Aber die Menschen sind sehr misstrauisch geworden. Als die RUBIKON in der EXPANSION EINS aufgenommen wird, will John das verhindern. Artas macht klar, dass das sein gutes Recht ist, dass er aber empfehlen würde, das Einschleusen zu erlauben. Die Satoga wollen in die Milchstraße und sie sind in jedem Fall schneller, als die Menschen. Außerdem stellt er ihnen auch die drei Wesen vor, die sie im Stock aufgegriffen haben und die den Menschen sehr gut bekannt sind. Sowohl Jiim als auch seine Freunde erkennen sie sofort. Artas verspricht, dass er sie ebenfalls auf die RUBIKON lassen wird. Aber zunächst erzählt er die Geschichte fertig, wie sie die Jay'nac aus ihrer Heimat vertrieben. Und er zeigt die Querverbindungen zu den Virgh und den Keelon auf, die nämlich ebenfalls einer künstlichen Produktion der Jay'nac entstammen. Gleichzeitig bezeichnet er die Keelon als sehr gefährlich, weil er der Meinung ist, dass deren Fähigkeiten ihre Existenz bedrohen. Vielleicht streben die Jay'nac ja an, die Satoga in der Vergangenheit auszurotten...

Als sie die Milchstraße erreichen, stellt sich aber schnell heraus, dass die Jay'nac nicht unvorbereitet sind. Alle Satoga und auch alle Menschen verfallen in eine Traumwelt. Bis auf eine Ausnahme. Cy

kann den Impulsen widerstehen. Er sucht nach Unterstützung und findet sie in den hydroponischen Gärten. Jelto kann in seiner Aura den Impulsen ebenfalls widerstehen und er kann seine Aura so ausdehnen, dass auch die anderen davon betroffen sind. Und so sind plötzlich alle wieder klar, außer SETHA selbst, die John als Sobek bezeichnet und glaubt, immer noch in Tova'Zarah zu sein.

Cloud reagiert gnadenlos. Er lässt die Außenhülle der EXPANSION EINS zerstören und fliegt hinaus. Er kann gegen die feindlichen Schiffe der Erinjij aber kaum etwas ausrichten. Bevor er zum Gegenangriff übergehen kann, liegen sie bereits unter Feuer. Und die Kontinuumschiffe können sie so nahe bei den Freunden ebenfalls kaum einsetzen. Da die RUBIKON die einzige Einheit ist, die Gegenwehr leistet, ist es auch nicht verwunderlich, dass sie sich plötzlich einer Übermacht gegenübersehen. Es sieht ziemlich übel aus, bis sich jemand meldet, den sie möglicherweise kennen. Eines der Schiffe trägt nämlich den Namen ROOGAL. Und der gehört nicht zu einer Stadt auf der Erde, sondern zu den Keelon. In dem Schiff befindet sich ein alter bekannter. Und doch wieder nicht, denn der Keelon erweist sich als Wesen, das aus Arabim und Darnok zusammengemixt ist. Er nennt sich Darabim und er will von John wissen, wieso er sich mit den Gegnern der Jay'nac verbündet hätte. John erzählt ihm die Geschichte, woraufhin ihm Darabim eine gänzlich andere erzählt, nämlich die Begründung für den gnadenlosen Kampf der Jay'nac gegen die Satoga. Und plötzlich begreift John: Der Krieg beruht auf einem tödlichen Mißverständnis. Er bittet Darabim darum, die Satoga zu verschonen. Und will selbst als Mittler auftreten. Darabim ge-

währt ihm die Bitte. Natürlich denkt Artas, John hätte die Seiten gewechselt. Aber der Mensch macht ihm klar, dass er auf seiner eigenen Seite steht. Und dass es Gründe für die Jay'nac gibt, gegen die Satoga so gnadenlos vorzugehen. Denn das Luminium war nichts anderes als die Brut der Jay'nac ...

Die Satoga haben quasi ohne Kommentar, ohne Verständigungsversuch, die Kinder der Jay'nac getötet und als Stoff für ihren Antrieb missbraucht. Und sie glaubten dabei immer, der Gegner würde ebenfalls nur um einen Kraftstoff kämpfen ...

Natürlich wollte Artas das niemals. Und so willigt er in Verhandlungen mit den Jay'nac ein. Beide Gruppen erlauben John und seinen Freunden, an Bord der RUBIKON zurückzukehren. Die Foronen sind aber nicht mehr da. Sie haben die Gelegenheit zur Flucht genutzt, was John an über 80 weitere Rochenschiffe erinnert, die in der Galaxis verteilt sind ...

Und Crol kommt langsam wieder zu sich, als die Jay'nac und die Satoga tatsächlich zu einer Einigung kommen und ihre Besatzer deswegen die Implantate, die sie bisher beeinflusst haben, abschalten. Plötzlich sind all diese Wesen wieder frei, zumindest geistig.

Die Supernovae entpuppen sich ebenfalls als Bluff der Jay'nac, mit

denen sie den Gegner in die Galaxis locken wollten. Sie wurden von den Türmen gesteuert, die auf vielen Planeten der Galaxis verteilt errichtet wurden...

Allerdings muss John ein Opfer wirklich beklagen. Sein Vater befand sich in einer Sektion der RUBIKON, die bei den Kampfhandlungen zerstört wurde. Er überlebte diesen Angriff nicht und wird auf dem neuen Bordfriedhof beigesetzt, indem sich insgesamt vier Opfer der Reise befinden. Neben seinem Vater, liegen auch Resnick und Jarvis' Körper, sowie Boreguir in den Gräbern ...

Fazit: Erstaunlich, wie sich wirklich alle losen Fäden wieder zusammenfügen. Manfred Weinland hat scheinbar nichts vergessen, auch wenn das Ende von Darnok doch etwas unbefriedigend ist. Inwiefern war es ein Ende? Gibt es vielleicht noch Hoffnung für den Keelon? Hoffentlich kann auch er in der Fortsetzung der Geschichten bei *Zaubermond* wieder eine Rolle spielen ...

Der Roman ist ebenfalls sehr flüssig erzählt, auch wenn vieles etwas hingeschludert wirkt. Wirklich verwunderlich ist das aber nicht. Immerhin war es ja nicht Manfreds Schuld, dass die Serie so überstürzt beendet wurde. Vielleicht wäre es gut gewesen, wenigstens noch die letzten Romane bis Band 50 zu nutzen, um ein runder-

es Ende zu ermöglichen, das nicht ganz so überhastet wirkt.

Trotzdem ist die Geschichte gelungen. Die Zusammenhänge werden verständlich, viele Rätsel klären sich auf. Den Konflikt als Missverständnis zu entlarven und eine Möglichkeit zum Frieden zu ermöglichen, ist ein geschickter Griff, anders wäre der Konflikt auf den wenigen Seiten auch kaum noch sinnvoll aufzuklären gewesen. Bedauerlich ist, dass die Geschichte um Crol nur noch als Aufhänger für die Errichtung des Turms genutzt wurde. Es wäre sicher interessant gewesen, mehr über das Artefakt zu erfahren, aber viele Geschichten werden leider unerzählt bleiben. Vielleicht besteht ja noch Hoffnung auf eine Nebenhandlung in der neuen Buchserie. Trotzdem muss man sagen, dass nach dem letzten Band nun doch Bedauern einkehrt, dass die Serie ihr Ende gefunden hat. Der Roman glänzt – genauso wie sein Vorgänger – mit einer gewaltigen Informationsfülle, was aber verständlich ist. Die Serie musste in wenigen Bänden beendet werden und da müssen die Informationen sehr viel konzentrierter zusammengefasst werden. Alles in allem ist der Roman dadurch auch nicht absolut überragend, aber immer noch **SEHR GUT**.

-rk-





BAD EARTH: Aus dem Morgen ins Übermorgen

von Ralf König

Im April 2003 startete mit BAD EARTH eine neue Serie bei Bastei. Der Verlag ist einer der innovativsten in der Heftrromanszene und startet immer wieder neue Produkte, auch im phantastischen Bereich. Zuletzt konnte Bastei mit Serien wie *Maddrax* oder *Torn* überzeugen. Letztere musste aber einer neuen Science Fiction-Serie weichen. BAD EARTH, nach einem durchaus ungewöhnliches Konzept von Manfred Weinland, ist erst die vierte SF-Serie bei Bastei und die erste seit zwanzig Jahren. Der Autor feierte bereits mit *Vampira* als "Serienchef" Erfolge, ist aber an vielen Publikationen des Verlages beteiligt.

Die Autoren

Neben Manfred Weinland (*Ren Dhark*, *Vampira*) selbst, wurde eine Reihe teilweise namhafter Autoren aus der Heftrromanszene mit dem Schreiben der Romane beauftragt. Aber auch Neulinge erhielten eine Chance, einige haben

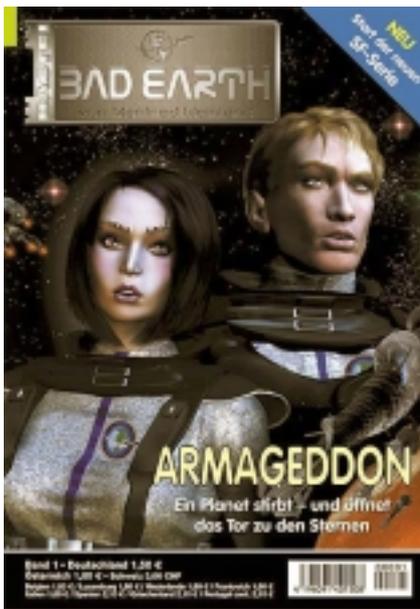
sie auch genutzt und sind heute bei anderen Serien zu finden. Mit Susan Schwartz schrieb auch eine der PERRY RHODAN-Autoren regelmäßig mit, während Horst Hoffmann nur einen Roman beisteuerte. Michael Marcus Thurner hingegen gab zwar sein Debüt als professioneller Autor bei ATLAN, nutzte aber die BAD EARTH-Serie konsequent als Sprungbrett und veröffentlichte vor kurzem seinen ersten PERRY RHODAN-Roman.

Auch erfahrene Autoren wie Conrad Shepherd (*Syndic*), der ebenfalls schon PERRY RHODAN geschrieben hat, Werner K. Giesa, der seinem *Zamorra* für eineinhalb Romane untreu wurde, und Achim Mehnert (*Raumschiff Promet*, ATLAN) sowie Claudia Kern (*Maddrax*, *Professor Zamorra*, PERRY RHODAN, ATLAN) wurden ausprobiert. Mit der Zeit entwickelte sich ein Stamm aus Autoren, der neben Manfred Weinland selbst vor allem aus Alfred Bekker (*Syndic*, *Ren Dhark*), Susan Schwartz und Michael Marcus Thurner bestand. Ergänzt wurde diese Riege

von neuen Autoren wie Marc Tannous oder Luc Bahl. Hinter letzterem Pseudonym verbirgt sich ebenfalls ein alter Bekannter, Achim Schnurrer, bekannt durch die PERRY RHODAN-Hörspiel bei Eins A Medien.

Die Serie

Insgesamt 45 Heftromane erschienen in der BAD EARTH-Serie. Mangels Erfolg, wurde sie Ende 2004 eingestellt. Ein einigermaßen runder Schluss konnte immerhin noch präsentiert werden. Über die fast zwei Jahre ihres Erscheinens entwickelte BAD EARTH einige ungewöhnliche Ideen und Konzepte. Fremdartige Außerirdische, abenteuerliche Geschichten, interessante und weniger interessante Charaktere und eine Reihe von Höhen und Tiefen. BAD EARTH war über weite Strecken die bessere Alternative zum etablierten PERRY RHODAN, der im vergangenen Jahr eine Menge Kritik einstecken musste. Manfred



Weinland hat in jedem Fall die Chance genutzt, etwas neues zu machen, auch wenn viele Elemente der neuen Serie schon einmal so oder ähnlich beschrieben wurden. Abenteuerlich war die Serie allemal.

Titelbilder

Die Bilder der Romane werden von der Künstlerin Candy Kay gefertigt. Das besondere an den Bildern ist, dass sie vollständig am Computer gerendert werden. Einzige Ausnahme stellte Band 25 dar, der mit Variant-Cover erschien und zwei gezeichnete Titelbilder zeigt.

Die Bilder der Künstlerin waren sicher ein besonderer Farbtupfer, haben aber ihre Schwächen, wenn es um die Darstellung von Menschen geht. Dazu ist die Technik wohl noch nicht ausgereift genug. Die Gesichter dieser Menschen sind noch sehr statisch und weisen kaum Gesichtszüge auf. Dafür sind aber einige Weltraumaufnahmen mit Raumschiffen besonders schön geworden, so dass das Experiment insgesamt als gelungen bezeichnet werden muss. Glücklicherweise wird Candy Kay auch für die BE-Hardcover weiterhin die Bilder gestalten.



Handlung – der erste Zyklus (Band 1 – 25)

Die erste Marsexpedition war nicht der erwartete Erfolg. Die Mission ging verloren, alle Beteiligten gelten seither als verschollen. Zwanzig Jahre später, macht sich der Sohn des damaligen Kommandanten, John Cloud, an Bord der RUBIKON zusammen mit einer Gruppe so genannter *GenTecs* auf die Reise zum Mars. Sie sollen das Schicksal der ersten Expediti-

on klären. In der Begleitung Clouds befinden sich viele weitere *GenTecs*, die meisten im Tiefschlaf. Von den menschlichen Besatzungsmitgliedern erreicht allerdings nur einer den Mars, und das ist John Cloud selbst.

Kurz bevor das Schiff den Mars erreichen kann, brechen plötzlich viele andere Schiffe aus dem entarteten Jupiter hervor. Das schwarze Loch, das der Jupiter darstellt, entpuppt sich als Transportmittel, aus dem Raumschiffe in Aeskulapform hervorbrechen. Diese Raumschiffe verlieren keine Zeit, die Erde in ihren Besitz zu nehmen und mit einem schwarzen Schattenschirm vollständig abzuriegeln.

John Cloud und drei seiner Begleiter stranden auf dem Mars, wo sie von einem der Aeskulapschiffe aufgenommen werden. Gemeinsam fliegen sie durch das Wurmloch, das aber nicht nur eine räumliche, sondern vor allem auch eine zeitliche Komponente zu haben scheint. Und so stranden sie 200 Jahre in der Zukunft. Sie begegnen Darnok, der ihnen die Geschichte dieser Zeit und der bösen Erde erzählt.

Die Erinjjj, wie die Menschheit genannt wird, hat sich zu einer Geisel der Galaxis entwickelt. Ein Bund organischer Völker namens CLARON kämpft gegen sie. Es gibt aber auch noch eine dritte Gruppe, die Jay'nac, eine Rasse anorganischer Lebewesen auf Siliziumbasis. CLARON möchte gerne mit den Jay'nac eine Allianz eingehen, denn die Geisel der Menschheit ist für alle gefährlich.

John Cloud hingegen ist entsetzt über die Untaten der Menschheit. Zusammen mit Scobee, einer *GenTec*, und ihren beiden Begleitern Jarvis und Resnick, die ebenfalls geklonte Wesen sind, lernen sie Jiim kennen, der auf einer Welt lebt, die in einer Eiszeit erstarrt

scheint. Von dieser Welt kommen ursprünglich die Aeskulapschiffe, wie sie erkennen müssen. Aber als die Erinjij erneut angreifen, bleibt Darnok nur die Flucht. Und er nimmt die Menschen mit ins Innere von Tovah'Zara, einer gewaltigen Anlage, die vollständig mit Wasser geflutet ist. Die Kantenlänge dieses Wasserwürfels beträgt mehrere Lichtmonate.

Im Kampf gegen die Wesen im Aqua-Kubus, lernen sie auch die Legende der sieben Hirten kennen. Und als sie ins Zentrum des Kubus fliehen müssen, finden sie einen wasserfreien Bereich, in dem sich ein Raumschiff befindet. An Bord des Schiffes sind die Körper von sieben Wesen, die mit den Hirten der Legende der Kubus-Bewohner identisch sind. John Cloud wird von dem Raumschiff als neuer Kommandant akzeptiert und fortan fliegt er mit der RUBIKON II, wie er das Schiff nennt, weiter durch das Weltall.

Unterdessen enthüllt Darnok seine Vergangenheit und berichtet von seinem Volk und dessen außergewöhnlichen Fähigkeiten. Leider sind die Keelon ausgerottet worden. Und zwar von den Erinjij. Daher erklärt sich auch der Hass des Keelon auf die Menschheit.

Jarvis und Resnick werden von den anderen getrennt und fliegen mit einer Raumkapsel auf eine Welt, auf der sie näheres über die Vergangenheit erfahren. Zu diesem Zeitpunkt wissen sie das aber noch nicht. Darnok erklärt inzwischen John und Scobee, dass die geklonten Körper der beiden GenTec einen genetischen Defekt haben, der ihre Lebenserwartung sehr verkürzen wird. Scobee ist davon nicht betroffen. Sie hat bereits zuvor zugegeben, dass sie keine GenTec ist, sondern eigentlich eine Matrix, aus der andere Klone erzeugt wurden. Darnok trennt sich von den Men-

schen. Er will sie erst auf der Erde wiedertreffen.

Die RUBIKON II fliegt ins Sonnensystem. Die Menschen wollen dort erfahren, was sich verändert hat. Im Sonnensystem muß Cloud aber erkennen, dass er das Schiff noch lange nicht so beherrscht, wie er sich das vorstellt. Der inzwischen erwachte Sobek übernimmt das Kommando.

Hinter dem Schattenschirm gibt es nach wie vor die Erde, die für die dortigen Bewohner ein Paradies zu sein scheint. Allerdings auf Kosten anderer Völker, wie Aylea erkennen muss. Das Mädchen spielt ein faszinierendes Computerspiel, das allerdings mit realen Figuren gespielt wird, Wesen fremder Welten, die über einen Traumchip gesteuert werden. Als Aylea dahinterkommt wendet sie sich vertrauensvoll an ihre Eltern. Die allerdings nichts besseres zu tun haben, als sie weiter zu melden. Fremde Menschen kommen ins Haus und bringen sie weg.

Sie landet im Gebiet des ehemaligen Peking. Dort befindet sich ein Getto, das entstanden ist, weil der damalige Kaiser von China einen gelungenen Angriff auf eines der Schiffe verübte. Das Schiff explodierte und versuchte die Umgebung in weitem Umkreis. Am Standort dieser Tat, befindet sich heute ein Getto, indem all jene verschwinden, die dem Regime unangenehm geworden sind. Auch Aylea soll dort verschwinden, aber sie kann rechtzeitig fliehen und taucht im Getto unter. Erst dort muss sie aber erkennen, dass das Getto gefährlich ist. Als die Situation ausweglos erscheint, wird sie von John Cloud gerettet, der inzwischen auf der Erde eingetroffen ist.

Nach seiner Ankunft findet John Cloud einen merkwürdigen Dschungel voller fremdartiger Pflanzen vor, den er in einem Tun-

nel unterqueren kann. Dabei werden John und Scobee von einem merkwürdig amorphen Gebilde verfolgt, das sich als Schutz für John erweist. Und sie begegnen Jelto, ebenfalls einem Klon, der auf die Pflege von Pflanzen hin optimiert gezüchtet wurde. Jelto schließt sich ihnen an und als sie das Getto erreichen, finden sie einen Nachfahren des damaligen Kaisers als Befehlshaber einer Untergrundbewegung. Shen Sadako will einen der Türme, zu denen die Aeskulapschiffe geworden sind, angreifen und den Erfolg des Vaters wiederholen.

Scobee wird mit ihrer Vergangenheit konfrontiert, als sie in Stase-tanks die Körper von sehr bekannten Menschen vorfindet. Neben der damaligen US-Präsidentin, findet sich auch den damaligen Geheimdienstchef Cronenberg, der so etwas wie ihr Chef gewesen ist. Und nicht nur das, er war und ist auch ein persönlicher Alptraum. Sie befreit ihn aus seiner Lage und entwickelt sich in seiner Nähe sofort zu einem folgsamen Kätzchen. Genetisch bedingt, muss sie ihm aufs Wort gehorchen. Und so wird sie zum Verräter an John Cloud und ihren Freunden. Was John nicht ahnen kann.

Beim Angriff auf die Türme erfährt John dann aber die Wahrheit. Sadako hatte nie eine Chance, obwohl er Unterstützung aus einem der Türme hatte. Der wahre Beherrscher der Erde aber wusste sehr genau, dass es eine Verschwörung gab und so läßt er den Verschwörer und alle Rebellen töten. Auch John, Scobee und Cronenberg werden gefangen gesetzt. Die Hintermänner entpuppen sich als Keelon, die Darnok in ihre Gewalt gebracht haben. John und Scobee können im letzten Augenblick fliehen, müssen aber Darnok zurücklassen.

Offiziell ist das das Ende des ersten Zyklus. Sobek und John versuchen noch eine Rettungsmission für Darnok, aber die misslingt. Der Keelon begegnete zuvor bereits Cy und Algorrian, zwei Wesen, die im Auftrag der Allianz CLARON Kontakt mit den Jay'nac aufnehmen sollten. Das gelang zwar, aber die übernahmen nur die Bewusstseinsinhalte der sechs CLARON-Herrscher, die Kopien in Cy platziert hatten, als Geste des guten Willens für die Verhandlungen. Die Jay'nac rauben aber die Bewusstseine und wollen sie in geklonte Körper einsetzen. Bei dieser Gelegenheit wurde auch Darnok von den anderen getrennt und schließlich von den Erinjij gefangen.

Auf dem Mars begegnen sie Jarvis und Resnick wieder, die unterdessen einen neuen Freund auf ihrer langen Odyssee gefunden haben. Boreguir, der Saskane, hat mit ihnen zusammen die Flucht versucht und dabei ein Lager voller Wesen in Stase gefunden. Unter den Opfern ist auch Johns Vater, der aber über die lange Zeit hinweg seinen Verstand verloren zu haben scheint. In einer der Fallen der foronischen Station, verliert Resnick sein Leben. Jarvis wird bei den Kämpfen schwer verletzt. Als sie in das Schiff geholt werden, ist er fast tot, aber noch nicht ganz. Die Rüstung, das amorphe Wesen, das John lange Zeit begleitete, wirft sich auf den Gen-Tec. Anschließend ist er tot, es sieht aus, als hätte ihn die Rüstung getötet.

Die Foronen erweisen sich als technisch sehr fortschrittlich. Als sie das Sonnensystem verlassen, zeigt ihnen aber Boreguir, dass auch rückständigere Wesen über interessante Fähigkeiten verfügen können. Er vergisst sich und damit kann ihn niemand mehr sehen.

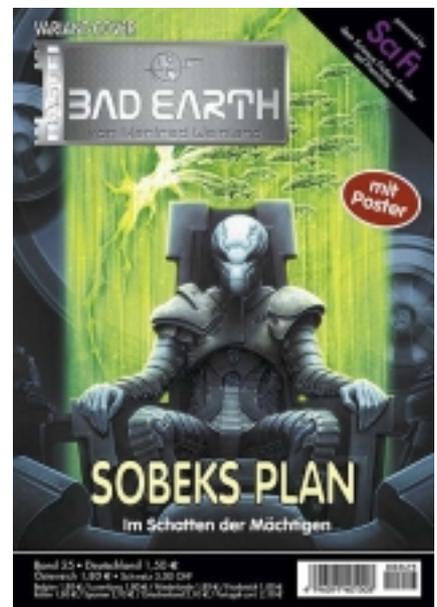
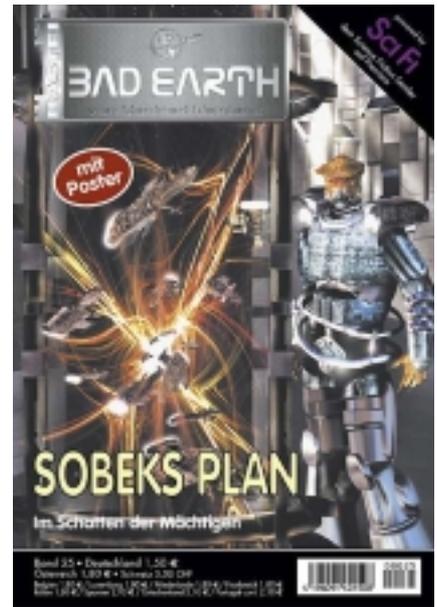
Handlung – der zweite Zyklus (Band 26 – 45)

Die erste Station der SETHA, wie Sobek das Schiff nennt, ist der Aqua-Kubus. Der Forone kehrt dort hin zurück und repliziert das Schiff. 87 weitere Schiffe derselben Bauart entstehen scheinbar aus dem Nichts. Dafür erlöschen viele Sonnen in einer spontanen Supernova, die ihre Energie auf einmal abgeben mussten, damit die Transformation gelingen konnte.

Sobek teilt sein Volk auf, das sich in Tiefschlafkammern in der SETHA befindet, die größer ist, als man annehmen sollte. Große Teile sind aber in den Hyperraum ausgelagert. Zusammen mit Siroona, einer Foronin, die einst seine Geliebte war, will er mit der SETHA und den Menschen an Bord in ihre Heimat, die Große Magellansche Wolke fliegen. Dort will er feststellen, was aus ihrem alten Feind, den Virgh, geworden ist.

Von den sieben Hirten sind allerdings nur noch sechs übrig. Einer die sieben anderen Hirten namens Mont starb, woran Sobek nicht ganz unschuldig war. Aber wenigstens Jarvis hat den ersten Zyklus doch überlebt, und zwar als Bewusstsein im Körper des amorphen Wesens. Da sein Körper ohnehin gestorben wäre, hat ihm Sobek eine Chance gegeben.

In der Folge reisen sie in die Große Magellansche Wolke. Auf dem Flug dorthin müssen sie eine Reihe von Abenteuern bestehen. In der GMW finden sie auch die Virgh, die noch immer dort sind. Auf den ehemaligen Planeten der Foronen haben sie sich ausgebreitet, ihre Brut ist dort zu finden. Sie begegnen auch einem weiteren außerirdischen Volk. Die Satoga unter ihrem Anführer Artas behaupten, aus der kleinen Magellanschen Wolke zu stammen und hel-





fen den Freunden gegen die Virgh, als sie in Gefahr geraten.

Dann trennen sie sich von der Gruppe um Cloud. Sie lassen einen Sender zurück, mit dem die Freunde jederzeit Kontakt zu ihnen aufnehmen können. Cloud und die SETHA, die nun wieder RUBIKON II heißt, entdecken weitere Taten der Virgh, die tatsächlich so gnadenlos sind, wie Sobek immer behauptete. Der ist seit einem Abenteuer im Leerraum nicht mehr Kommandant des Schiffes. Der Angriff fremder Mächte, hat seine Gehirnstruktur so verändert, dass er vom Schiff nicht mehr als kommandobefugt anerkannt wird. Seither ist Cloud wieder der Kommandant.

Er findet nicht nur heraus, dass die Virgh tatsächlich noch aktiv sind. Er findet auch einen Stock, in dem sich die Virgh aufhalten. Als er gegen eine Übermacht des Feindes ankämpfen muss, schlägt sie die eigene Kontinuums-Waffe in ein fremdes Universum, in denen sie den Foronen begegnen, die in dieser parallelen Welt niemals aus ihrer Heimat fliehen mussten. Und sie entdecken außerdem, dass Mont noch lebt. Er ist ebenfalls als Bewusstsein noch im Körper des amorphen gefangen. Da der Herrscher dieses Kontinuums kein anderer als Mont ist, der die anderen sechs Hirten schon vor langer Zeit eliminiert hat, erhält er eine zweite Chance von dem Wesen, sich an Sobek zu rächen. Aber diese nutzt er nicht, sondern verhilft den Menschen zur Flucht. Dabei kommt er endgültig ums Leben.

Als die Gruppe mit John Cloud wieder zurück im Standarduniversum ist, sehen sie sich den Virgh gegenüber. Sie wollen in die Station gelangen, das erweist sich aber zumindest als schwierig. Jarvis wird für diese Aktion benutzt, der sich in eines der Virgh-Schiffe

teleportiert und von diesem in den Stock getragen wird.

In der Milchstrasse hat sich unterdessen vieles verändert. Die Allianz CLARON ist von den Klonen der Jay'nac unterwandert und an diese gefallen, die Keelon erweisen sich ebenfalls als von den Jay'nac beeinflusst. Und so treffen Cy und Algorrian in einer Jay'nac Station auf Jiiim. Dabei stellt Cy fest, dass auch er eine Schöpfung der Jay'nac ist. Denn eben jene Spore, die seine Heimat ist, ist die Station der Jay'nac. Mit einem Bewusstsein dieser anorganischen in sich, kehren sie auf deren Hauptwelt zurück, wo sich herausstellt, dass dieses Bewusstsein noch Verwendung für sie hat. Und so werden sie in den Stock der Virgh transferiert.

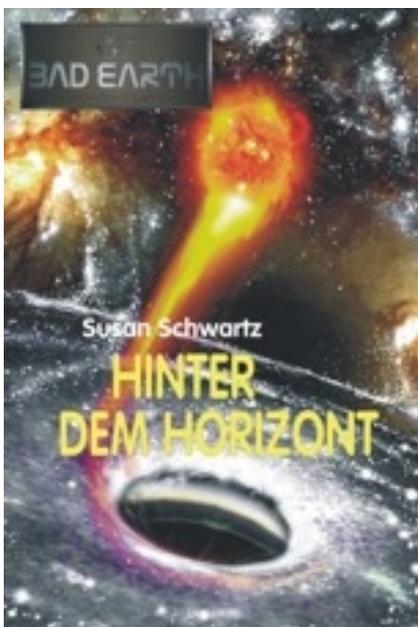
Der Satoga Artas erklärt den Menschen inzwischen, dass die Virgh Züchtungen eines Volkes sind, mit dem sie schon lange im Krieg liegen. Bei dem Krieg geht es vor allem um Welten voller Luminium, wie die Satoga das Material nennen, mit dessen Hilfe ihre Raumfahrt funktioniert. Um diesen Rohstoff haben sie schon früher Kriege geführt. In der Großen Magellanschen Wolke, haben ihre alten Feinde eine Art Bollwerk errichtet und dass die Foronen und alle anderen Völker entweder vertrieben oder vernichtet wurden, geschah aus der Notwendigkeit heraus, sich den Rücken freizuhalten. Die Virgh sind dabei genauso künstliche Geschöpfe, wie es zum Beispiel die Keelon sind. Denn der alte Feind ist mit den Jay'nac identisch. Nach dem Sieg in der Wolke, wollen die Satoga, die natürlich auch nicht aus der kleinen Magellanschen Wolke stammen, in die Milchstrasse fliegen und den Feind endgültig besiegen. Aber das geht schrecklich schief und plötzlich sind alle Satoga keiner Bewegung



Vorschau



BAD EARTH Hardcover 1
Das falsche Universum
 von Manfred Weinland
 (März 2005)



BAD EARTH Hardcover 2
Hinter dem Horizont
 von Susan Schwartz
 (Juni 2005)

BAD EARTH Hardcover 3
Die Ewige Kette
 von Manfred Weinland
 (September 2005)

mehr fähig. Einheiten der Erinjij haben sie quasi gelähmt. Bis auf John und seine Freunde, die dem fremden Einfluss widerstehen können.

Cloud erfährt von den Jay'nac beziehungsweise den Keelon in Vertretung derselben schließlich die ganze Wahrheit. Das Luminium ist nämlich die Brut der Jay'nac und verständlicherweise mochten die anorganischen gar nicht, dass die Satoga ihre eigenen Kinder als Antrieb für ihre Schiffe benutzten. Nachdem den Satoga das klar wird, erklären sie sich zu Verhandlungen bereit. Und so kann der Konflikt in der Milchstrasse gerade noch beigelegt werden...

Fazit

Das Ende war doch sehr abrupt und der zweite Zyklus nicht immer spannend. Auch kritikwürdig ist, daß letztendlich die Jay'nac wirklich hinter allem stecken. Inhaltliche Anlaufschwierigkeiten taten ein übriges. Die Startbedingungen waren also nicht optimal und so manches Potential blieb ungenutzt. Das mag alles irgendwie mit dem Ende der Serie zu tun haben.

Trotzdem macht die Lektüre von BAD EARTH zumeist großen Spaß. Die Charaktere sind interessant und entwickeln sich, wenn auch nicht immer nachvollziehbar und schon gar nicht immer zur Freude der Leser, weiter. Durch

den Serientitel, der einen festen Haupthelden vermeidet, ist keine Figur der Reihe sicher und tatsächlich sterben auch mehrere der Handlungsträger und Hauptpersonen im Verlauf der Serie. Neben Resnick ist hier auch Boreguir zu nennen und auch Johns Vater überlebt die Serie schlussendlich nicht. Vieles hat also gepasst. Das lässt Erwartungen für die Fortsetzung aufkommen, die im Hardcoverformat ab März 2005 bei Zaubermond erscheinen wird. Band 1 wird vom Serienerfinder Manfred Weinland stammen, der die Saga um John Cloud, Scobee, Jarvis, Jelto, Aylea und die RUBIKON II fortführen wird. Im Zentrum der Galaxis wird es weitergehen. Und sicher wird wieder eine Gefahr auftauchen, nachdem der große Krieg zwischen den Satoga und den Jay'nac im letzten Augenblick verhindert werden konnte.

BAD EARTH hat insgesamt ein durchaus angenehmes Niveau aufzuweisen. Die Serie ist insofern – wenn man im Schema der Bewertungen bleibt – **GUT** gewesen. Auf die Fortsetzung kann man sich nach diesem Ende jedenfalls freuen. Hoffentlich lässt man sich dort etwas mehr Zeit mit allem. Ob es wirklich nötig war, das Ende der Heftserie in zweieinhalb Romane zu quetschen, darf jedenfalls bezweifelt werden. Es wäre sicher besser gewesen, noch bis Band 50 zu warten und so das Ende etwas runder zu gestalten.

007

Erstellung eines 3D-Modells eines Leichten Kreuzers der DIANA-Klasse

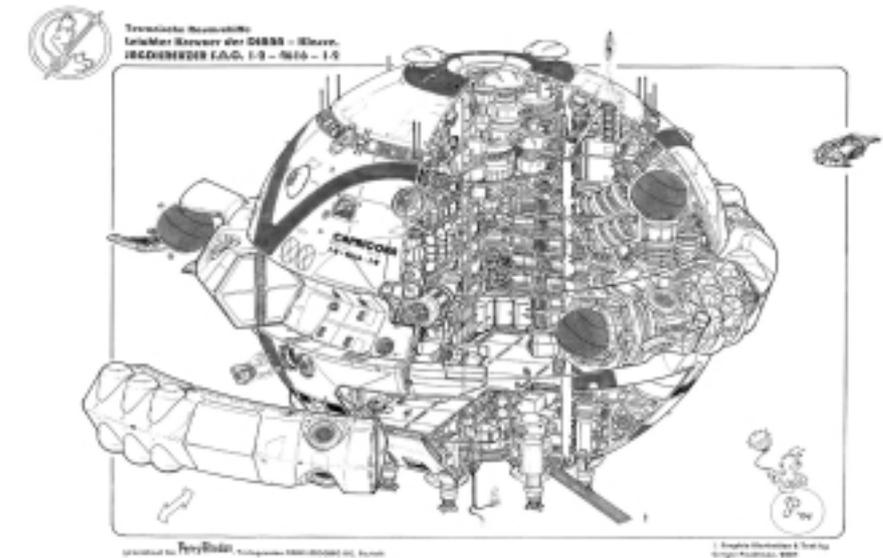
Ein Werkstattbericht - Teil 2
von Heiko Popp

Im ersten Teil der Werkstattberichts (in TERRACOM 72) wurde die Grundzelle der DIANA-Klasse inklusive des Ringwulsts und des Roll-On-Roll-Off-Hangars konstruiert.

6. Die Pole

An den Polen befinden sich jeweils drei Transformkanonen und eine Einbuchtung, die einen Prallfeldgenerator enthält.

Besagte Einbuchtung besteht aus zwei leicht schräg verlaufenden Einschnitten. Um diese Elemente aus dem Rumpf zu schneiden, verwendet man am besten zwei Kegelausschnitte. Der Kegel wird relativ flach gewählt mit einem relativ großen Radius oben und einem kleineren Durchmesser unten. Bei der Unterteilung des Kegels wurde



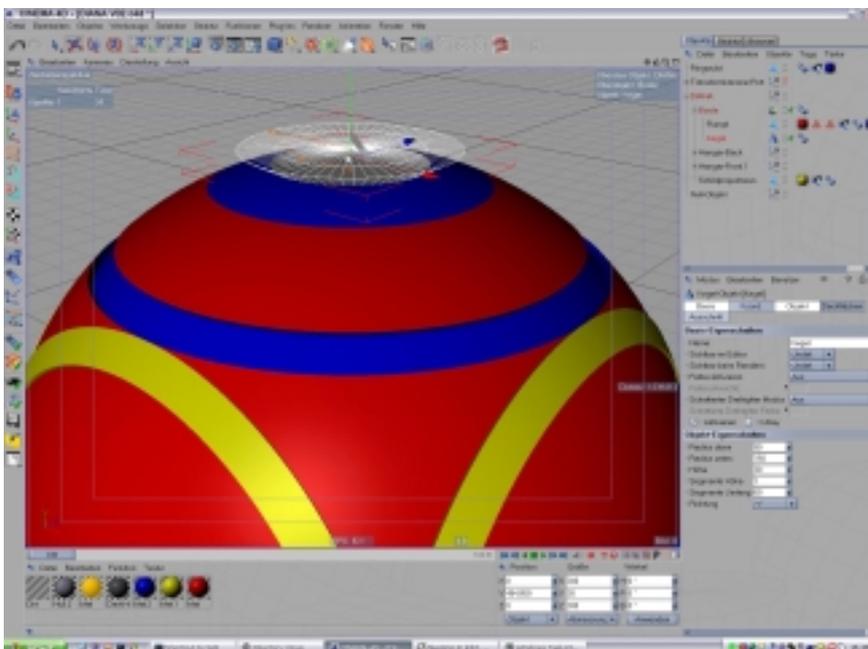
darauf geachtet, dass der Umfang des Kegels genauso viele Segmente hat wie die Kugel, die ursprünglich für die Schiffszelle herhalten musste. Dies verhindert, dass es beim Schneiden der beiden Objekte zu unschönen und später problematischen Polygonartefakten an der Schnittstelle kommt, da nun die Kanten und Punkte der einzel-

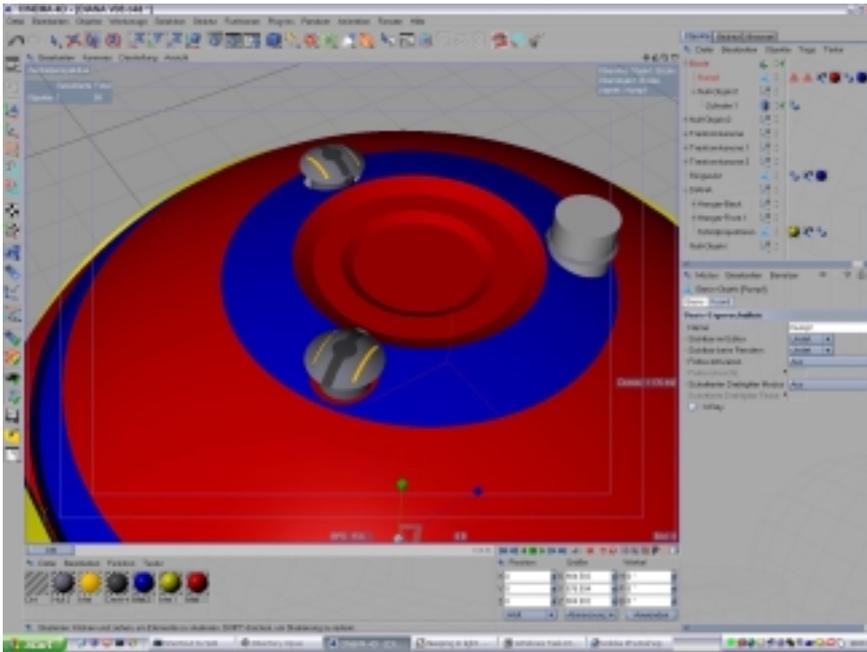
nen Segmente beider Objekte deckungsgleich sind. Der Kegel wird nun über dem Pol des Schiffes in Position gebracht und es wird wieder eine boolesche Operation A minus B ausgeführt.

Um den zweiten Einschnitt zu erhalten wird der erste Kegelausschnitt dupliziert, etwas kleiner skaliert und im schon bestehenden Ausschnitt in Position gebracht und ebenfalls wieder mit der booleschen Operation A minus B aus dem Schiff geschnitten.

Genau das selbe wird mit dem unteren Pol gemacht. Nachdem die Segmente herausgeschnitten sind, werden die noch parametrischen booleschen Objekte wieder in Polygonobjekte umgewandelt.

Die drei oberen Transformkanonen befinden sich um jeweils 120° versetzt um den eben erzeugten Ausschnitt herum. Sie sind auch leicht im Rumpf versenkt, so dass für diese Objekte auch noch Ausschnitte im Rumpf erzeugt werden müssen.





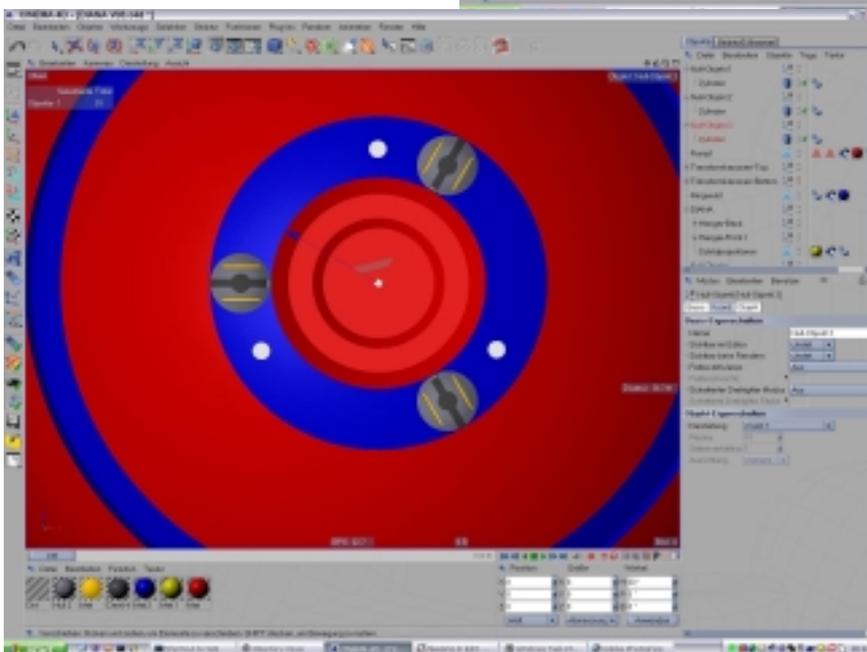
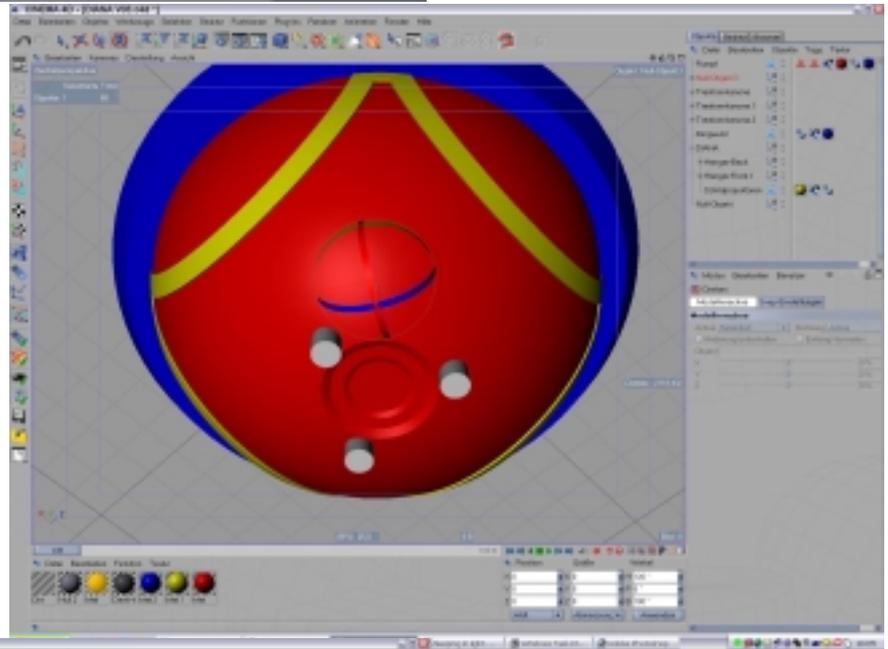
durch den Abstrahlkopf wurde wieder mit zwei booleschen Operationen A minus B, zwei Würfeln und einer Kopie des Abstrahlkopfes erzeugt. Die gelben Einkerbungen sind nach Innen extrudierte Polygone.

Die Abbildung zeigt den zweifachen Einschnitt für den Prallfeld-generator, die Transformkanonen und noch einen der Zylinder, die zum Ausschneiden der „Schächte“ für die Transformkanonen verwendet wurden.

Das Vorgehen am unteren Pol des Schiffes ist eigentlich identisch. Hier sind die drei Transformkano-

Dazu werden einfach drei Zylinder-Objekte erzeugt, die von oben leicht in den Rumpf versenkt werden. Hier wird wieder jeweils mit A minus B aus dem Rumpf ausgeschnitten.

Die Transformkanonen wurden von einem schon bestehenden Objekt verwendet um Zeit zu sparen. Sie bestehen hauptsächlich aus zwei mit booleschen Operationen abgeschnittenen Kugelsegmenten, die wieder zusammengesetzt wurden, um den Abstrahlkopf zu erzeugen, und ein paar Zylinderobjekten. Der dunkle Streifen quer



nen lediglich um nochmals 60° gegen die Transformkanonen am oberen Pol versetzt.

Auf der Risszeichnung sind neben den Transformkanonen noch kleine Luken zu sehen, die zur Bestückung der Kanonen mit Munition gedacht sind. Auch diese Luken werden analog zu den Schächten für die Kanonen selbst mit drei Zylindern erzeugt, die in den Rumpf versenkt werden und dann wieder ausgeschnitten werden. Die Zylinder für die Beladungsschächte sind um knapp 25° von den Kanonen versetzt.

Die Einkerbung für den Prallfeld-generator werden noch mit Details versehen, da das Ganze sonst etwas langweilig aussehen würde. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, sein Modell mit Details zu versehen: Entweder man verwendet Texturen, um Oberflächendetails darzustellen, oder man modelliert diese Dinge aus. Beide Vorgehensweisen haben jeweils Vor- und Nachteile.

Der Hauptvorteil von Texturen ist, dass man Details relativ schnell ändern kann, da Texturen in der Regel aus gezeichneten Bilddateien bestehen, die sich im Notfall schnell ändern lassen. Ein großer Nachteil von Texturen ist, dass sie meistens aus Dateien erzeugt werden, denen ein Pixelformat zugrunde liegt, was bedeutet, dass man wenn man dem Modell näher kommt, sehr schnell in eine Bereich gelangt, bei dem die Pixelstruktur der verwendeten Textur störend zutage tritt und das Modell dann nicht mehr sehr schön aussieht.

Diesen Nachteil hat man nicht, wenn man Details ausmodelliert, da man hier beliebig nahe an das Objekt herangehen kann, ohne dass Linien und Kurven in Pixel zerfallen. Der Nachteil ist, dass das Ausmodellieren viel Zeit in Anspruch nehmen kann und natürlich auch, dass dadurch die Polygonanzahl des Modells extrem ansteigen kann, was später beim Rendern wieder Probleme mit dem Speicherverbrauch und der Renderzeit verursachen kann.

In der Regel wird immer eine Mischung aus beiden Verfahren verwendet.

7. Feinarbeit am oberen Pol

Auf der Risszeichnung kann man am Rand der Einkerbung kleine

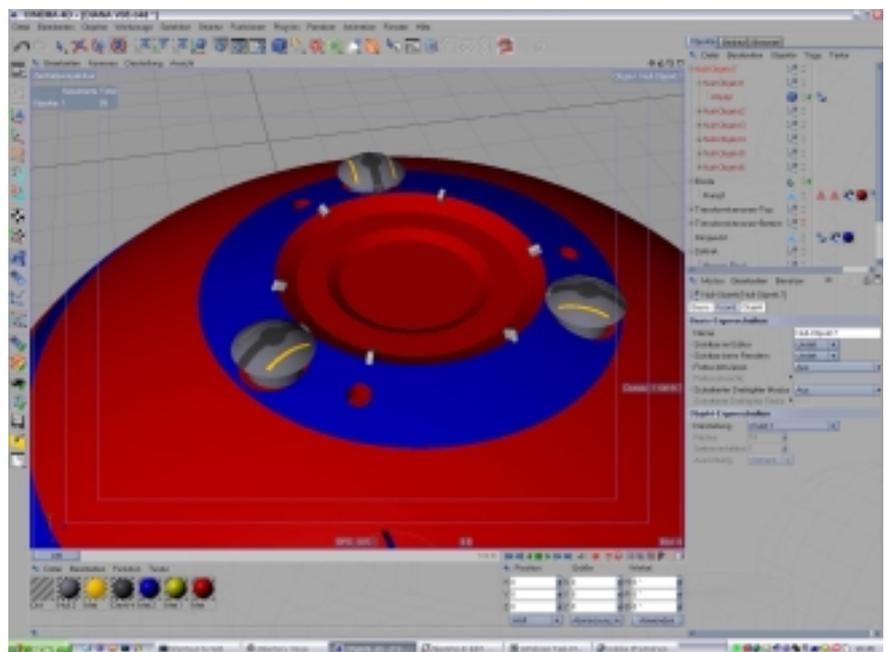
Einschnitte erkennen, die sich auch in kleinerer Form an der Wand nach unten ziehen. Die oberen Einkerbungen werden mit sechs kleinen Würfeln herausgeschnitten. Als Grundobjekt wurde ein Würfel verwendet, dessen Kanten abgerundet wurden. Der Würfel wurde dann durch unterschiedliches Skalieren seiner drei Achsen in eine Quaderform gebracht und in die richtige Position am Rand des Ausschnitts gebracht.

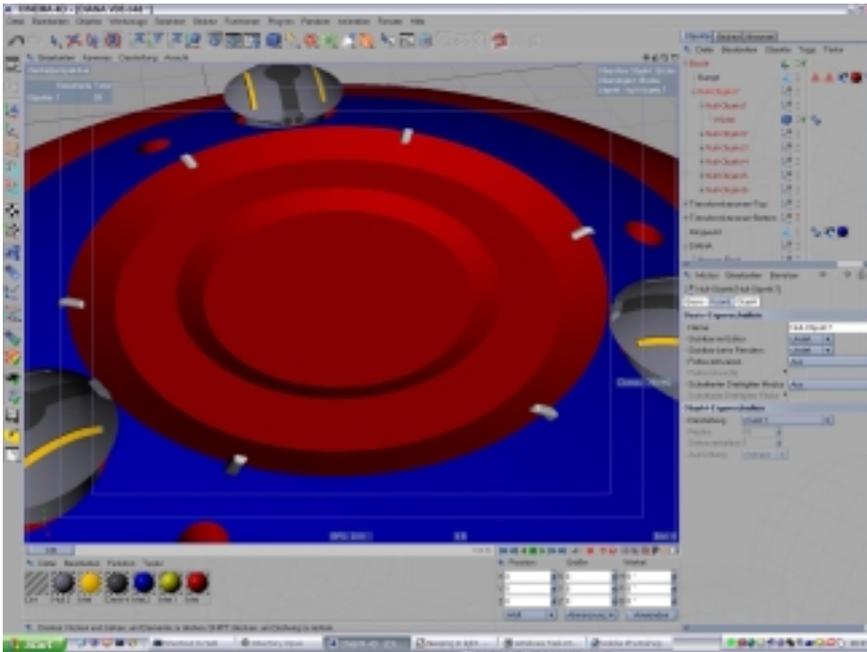
Da es nun relativ mühsam wäre, den Originalwürfel einfach zu duplizieren und die anderen Objekte exakt um den Ausschnitt zu platzieren, wurde ein Nullobjekt (ein Objekt ohne Polygone und Punkte) erzeugt, dessen Achse genau im Mittelpunkt des Schiffes liegt. Durch dieses Objekt kann man die zu verteilenden Kopien des Würfels sehr bequem und exakt um den Ausschnitt verteilen. Der Originalwürfel wird als Unterobjekt in das Nullobjekt gezogen. Es werden nun fünf Kopien dieser Anordnung erzeugt. Durch das Nullobjekt, dessen Achse im Nullpunkt des Schiffes liegt ist nun gewährleistet, dass man die Würfel, deren eigene Achsen nicht exakt in der Mitte des Schiffes liegen, gut verteilen

kann. Ein Objekt wird immer anhand seiner Achse bewegt. Wird es skaliert, wird als Mittelpunkt der Größenoperation immer die Position der Achse herangezogen. Wird ein Objekt bewegt, geschieht das anhand der Objektachse. Wird es gedreht, wird es immer um den Mittelpunkt der Achse gedreht. Statt des kleinen Würfels, der irgendwo im Raum steht, wird nun das Nullobjekt mit dem Würfel um seine Y-Achse gedreht, was bedeutet, dass der Quader als Unterobjekt entsprechend mitgedreht wird und in der richtigen Ausrichtung (zum Mittelpunkt des Ausschnitts zeigend) und an der richtigen Randposition zu liegen kommt. Das geht viel schneller, als die Quader zuerst im Raum zu verschieben und dann wieder richtig auszurichten, da man nur eine Aktion an der Achse des Nullobjekts durchführen muss.

Die sechs Nullobjekte werden wiederum gruppiert und mit der booleschen Operation A minus B vom Rumpf getrennt. Die Gruppierung erfolgt aus dem einfachen Grund, dass nur einmal geschnitten werden muss.

Es wird nun in die Polygonansicht gewechselt und es werden die

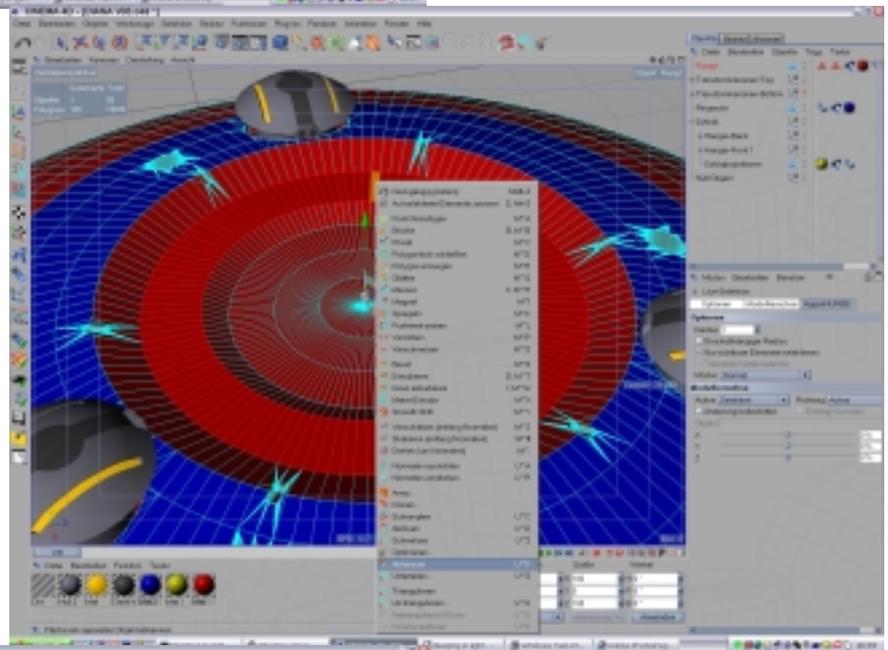




Vielzahl kleiner Segmente gebildet werden. Da die Einzelsegmente nicht so klein sein sollen, wie sie hier sind, werden nun wieder einzelne Bereiche zusammen gefasst. Für die weiteren Details sollen vor allem Segmente im äußeren Ring verwendet werden. Hier werden jeweils zwei der Polygone selektiert und mit der Funktion „Schmelzen“ zu einem Polygon zusammengefasst. In den anderen drei Ringen werden jeweils vier Polygone selektiert und verschmolzen. Um Speicher zu sparen werden nach dieser Aktion über-

Polygone, welche die obere Ebene im Ausschnitt bilden selektiert. Für diese Polygone wird eine feinere Unterteilung benötigt, als für den Rest des Schiffes. Darum werden die eben selektierten Polygone vom restlichen Schiffsrumpf mit der Funktion „Abtrennen“ abgelöst und dann mit der Funktion „Unterteilen“ und der Einstellung 3 feiner unterteilt.

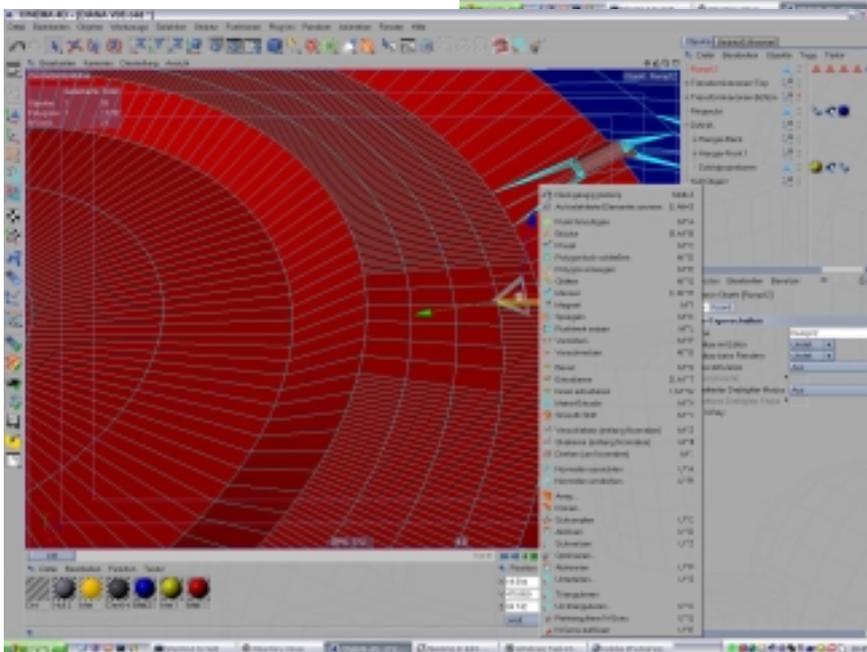
Danach wird die Selektion wieder mit dem Rumpf verbunden. Die "Unterteilen"-Funktion hat dazu geführt, dass die Ebene nun in vier Kreise zerfallen ist, die aus einer

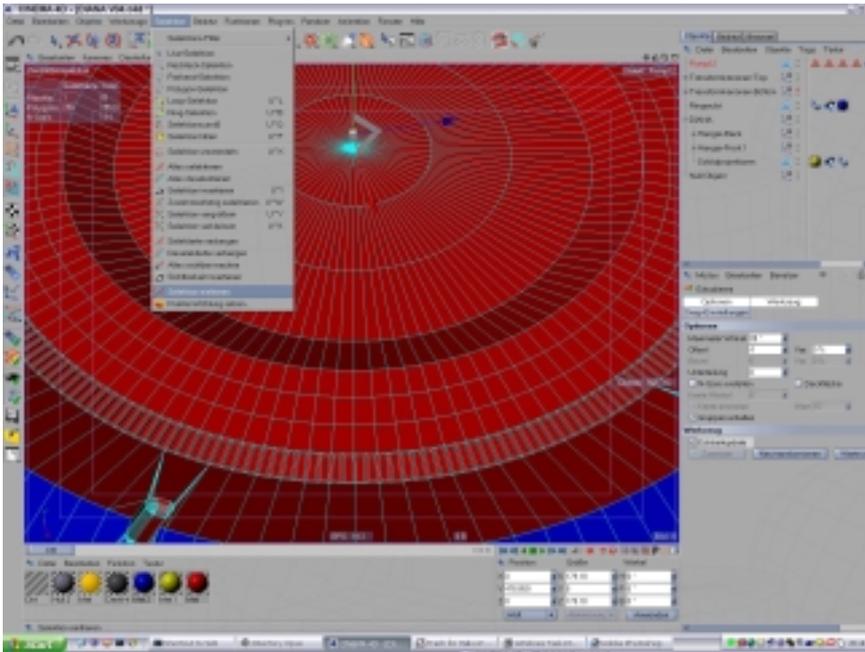


flüssige Punkte, die durch die feine Unterteilung entstanden sind wieder gelöscht.

Ebenso werden die Polygone, die unterhalb der ausgeschnittenen Quader an der Schräge entstanden sind selektiert und verschmolzen

Nun werden alle Polygone des äußeren Rings selektiert. Anschließend wird die Funktion „Innen Extrudieren“ aufgerufen. Diese Aktion lässt die selektierten Polygone nach Innen „schrumpfen“, wodurch eine Art Rand zwischen allen selektierten Polygonen entsteht. Anschließend wird auf die



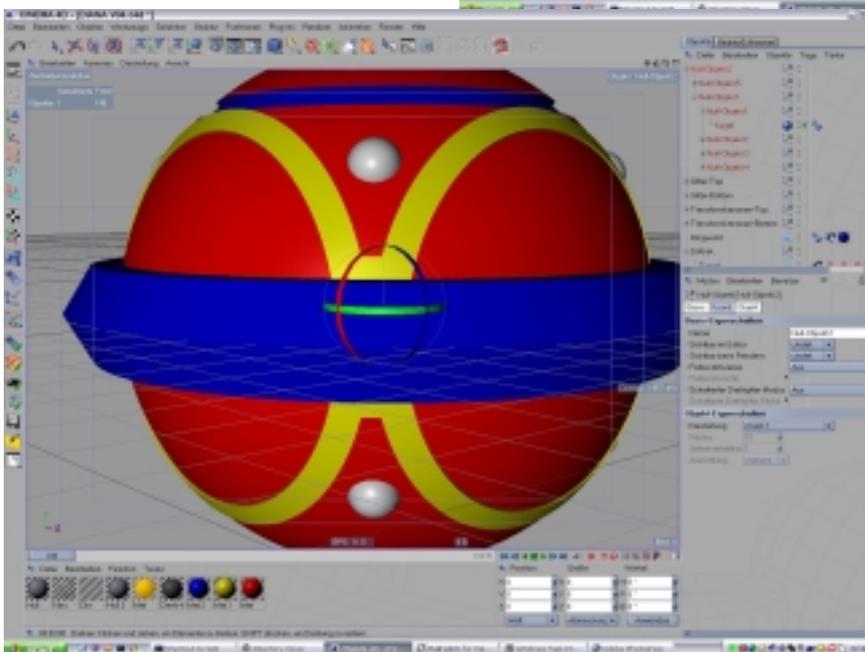
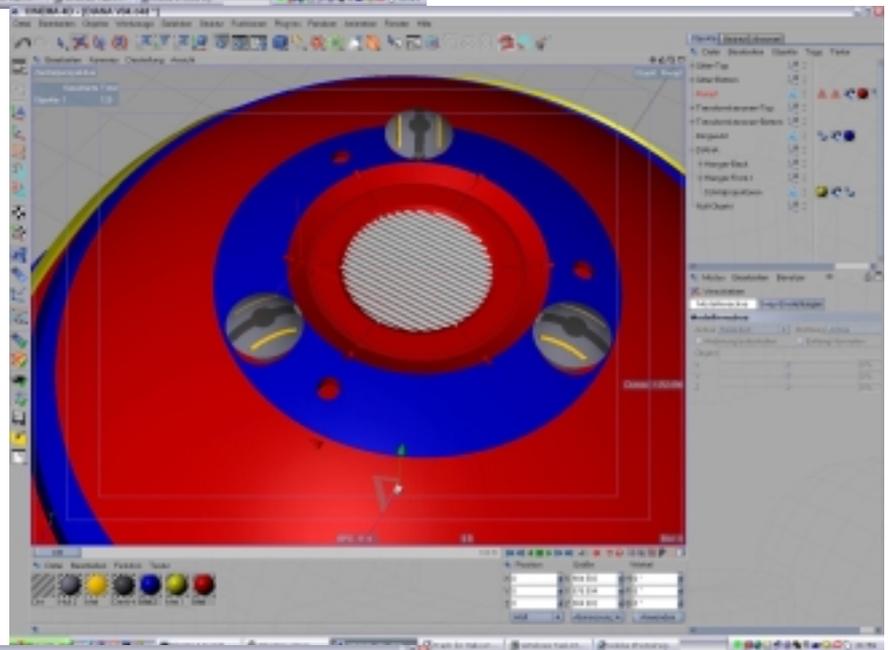


der abgerundeten und in die Länge gezogenen Würfeln, die in regelmäßigen Abständen voneinander entfernt platziert werden, aufgefüllt.

Die vorher verschmolzenen Polygone an der Schräge unterhalb der ausgeschnittenen Würfel werden ebenso mit den Funktionen „Innen Extrudieren“ und „Extrudieren“ im Rumpf versenkt. Gleiches geschieht mit selektierten Polygonen, zum Zentrum hin folgend, um eine sich nach Innen fortsetzende Linie ausgehend von den Würfelausschnitten zu erhalten.

selektierten Polygone die Funktion „Extrudieren“ mit einem negativen Wert angewendet, um diese Polygone leicht im Rumpf zu versenken. Diese beiden Vorgänge haben dafür gesorgt, dass der äußere Ring nun aus einer Anordnung von kleinen „Gruben“ besteht. Die Selektion wird wieder eingefroren, damit sie später mit einer anderen Farbe als der Rumpffarbe versehen werden kann.

Die Gitterstruktur des Projektors wird nun in der zweiten Ebene des Ausschnitts ganz einfach mit wie-



8. Die Seitengeschütze und die NUGAS-Ladeluken

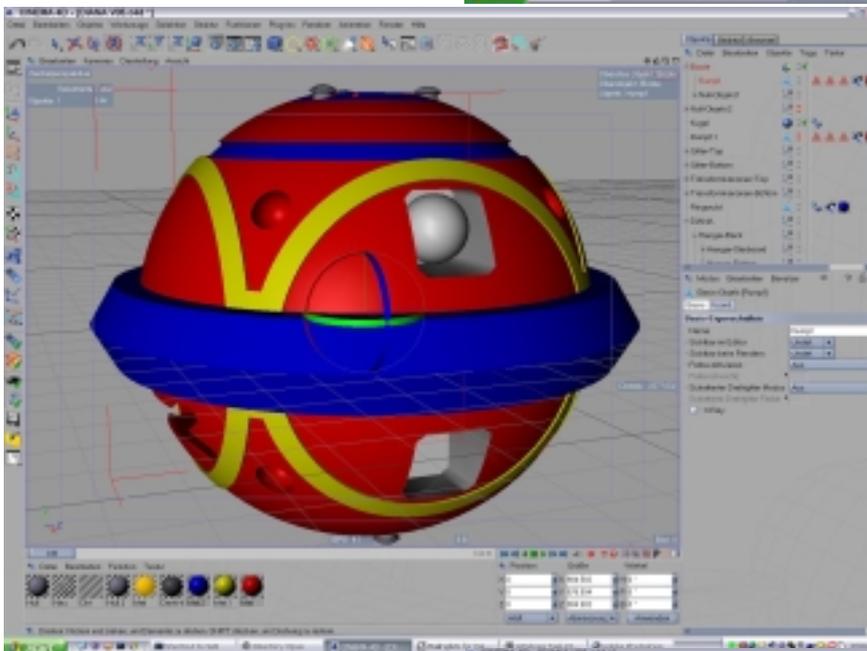
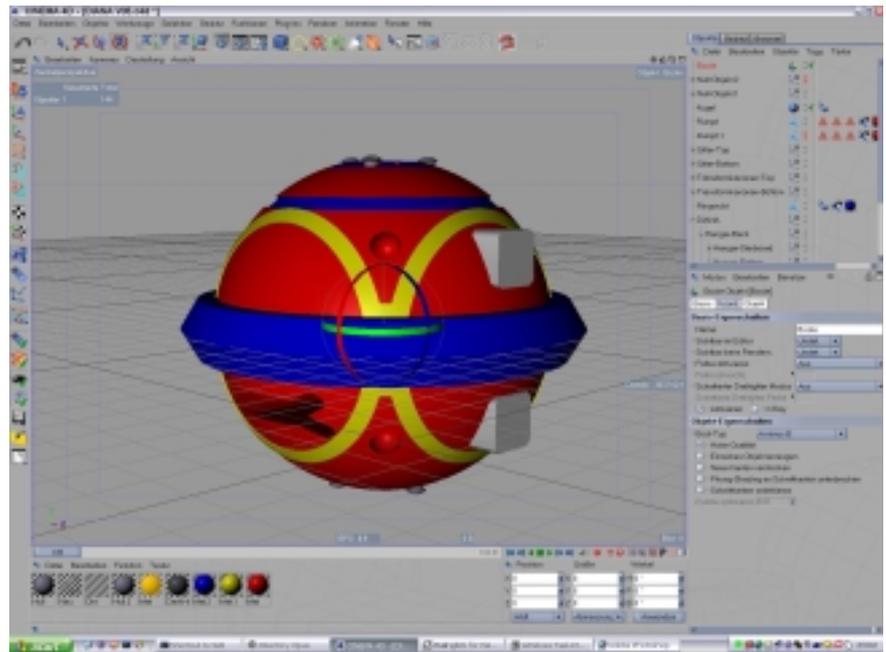
Es sind noch einige größere Eingriffe am Rumpf erforderlich. Es befinden sich 8 Geschütze am Rumpf. Die dafür notwendigen Einbuchtungen im Rumpf werden durch Einsatz von 8 Kugeln wieder aus dem Rumpf geschnitten. In die so entstandenen Löcher werden später die fertigen Geschütze eingesetzt.

Das Schiff hat in der Zelle insgesamt vier NUGAS-Aggregate. Diese Aggregate haben jeweils eine

Ladeluke, die im Bedarfsfall geöffnet werden kann um einen Austausch der NUGAS-Kugel zu erlauben. Diese vier Luken befinden sich jeweils seitlich am Schiff. Jeweils eine in der oberen und eine in der unteren Hälfte.

Die benötigten Luken werden wieder wie schon die Tore des Hangars mit Hilfe eines Splines, der mit Hilfe eines Extrude-Objekts in ein Polygonobjekt gewandelt wird aus dem Rumpf geschnitten.

Die Luken werden ebenfalls wie beim Haupthangar mit Hilfe der selben Objekte, die zum heraus-

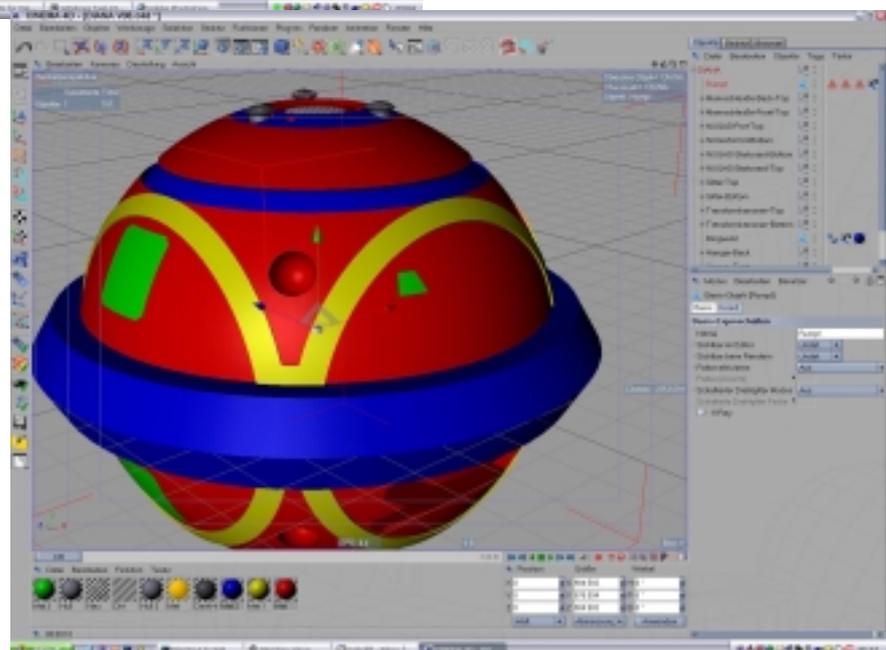


da die Kugel anhand des Ringwulsts, in dem ebenfalls NUGAS-Kugeln untergebracht sind, skaliert wurde und in die entsprechende Position im Schiff gebracht wurde. Anhand dieser Kugel wurde dann der Spline für die Luken darum herum gezeichnet.

Alle Luken und Schleusen werden minimal nach Innen versetzt. Dies ist notwendig, damit es beim Öffnen in einer Animation oder bei einem Einzelbild nicht zu unschönen Überlappungseffekten auf der Außenhülle kommen kann.

schneiden verwendet wurden und mit der booleschen Funktion A geschnitten B sowie dem Plugin „MakeThicker“ wieder in ein Objekt mit einer bestimmten Dicke verwandelt. Für die Ladeluken wurde beschlossen, die Tore in zwei Teile zu zerlegen, die seitlich auseinander gleiten sollen, da sie in dieser Anordnung nicht mit den Schildgeneratoren oder dem Ringwulst kollidieren.

Die in der folgenden Abbildung sichtbare Kugel in einer der Luken diente hauptsächlich dazu, die genaue Größe der Luken festzulegen,



Als letztes wurden in der oberen Hälfte des Schiffes noch zwei Mannschleusen erzeugt. Die Technik ist identisch mit der, wie die für die Ladeluken.

Im nächsten Teil des Werkstattberichts:

Die Erstellung der Landebeine, den unteren Mann- und Bodenschleusen sowie der Sensor-Pha-

lanx und der anderen Geräte in der oberen Polhälfte.

Links zu allen gezeigten Screenshots in guter Auflösung:

<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-18.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-19.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-20.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-21.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-22.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-23.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-24.jpg>

<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-25.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-26.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-27.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-28.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-29.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-30.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-31.jpg>

607

PROC Gallery

»Techno-Kleriker« von Thomas Rabenstein



FILM-ECKE



Der Herr der Ringe

So ganz vorbei ist es mit der Trilogie noch nicht. Peter Jackson plant in einigen Jahren noch einmal eine Special DVD Edition auf den Markt zu bringen. Das Besondere soll jedoch das Zusatzmaterial sein. Auf den Bonus DVDs sollen alle entfallenen Szenen enthalten sein mit Erklärungen, waorm »PJ« diese nicht verwendet hat.

Es könnten dabei einige sehr interessante fehlende Szenen enthalten sein, so z.B der Kampf zwischen Aragorn und Sauron vor dem Schwarzen Tor oder Arwens Beteiligung bei der Schlacht um Helms Klamm.

Jedoch müssen die Fans wohl noch einige Jahre darauf warten.



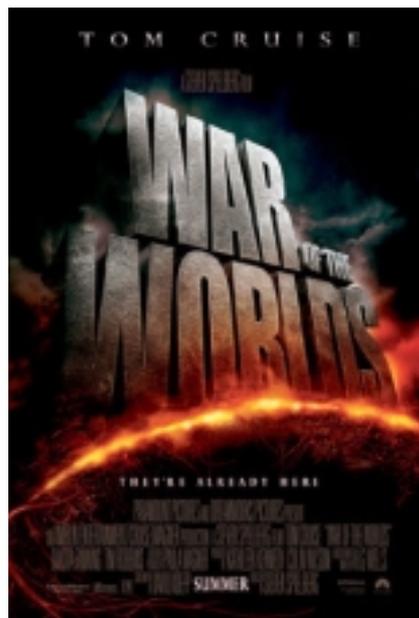
Star Wars Episode III nimmt Formen an

Immer mehr Gerüchte über die Handlung von *Star Wars Episode III* kursieren im Internet. Fest steht, dass der Soundtrack für »Die Rache der Sith« von John Williams mit dem Londoner Symphonie Orchester im Februar eingespielt wird. In diesem Zeitraum finden

auch die letzten Nachdreh mit Hayden Christensen und Ewan McGregor statt.

Offensichtlich wird auch Liam Neeson als Qui-Gon Jinn wieder eine Rolle spielen, denn Qui-Gon soll einige Geheimnisse über die Macht preis geben.

Die zweite Trailer zu Episode III wird Anfang März erwartet. Der Kinostart ist am 20. Mai 2005.



Krieg der Welten

Steven Spielbergs *Krieg der Welten*, nach Romanvorlage von H.G. Wells, wird im Sommer 2005 in

die Kinos kommen. Der erste Teaser-Trailer schafft schon einmal eine bedrohliche Atmosphäre. Tom Cruise wird die Hauptrolle spielen, ebenfalls wird LOTR-Eowyn Miranda Otto mitspielen. Die Musik stammt – wie nicht anders bei Spielberg zu erwarten – von John Williams.



Superman V – Besetzung

Für den fünften Superman-Film formt sich langsam eine Besetzungsliste. Das unbekannte Talent Brandon Routh wird Clark Kent / Superman mimen. Für die Rolle des Lex Luthor ist Kevin Spacey engagiert worden. Als Lois Lane wird Kate Bosworth spielen.

Spaceballs die Serie?

Entgegen anderen Ankündigungen, dass Mel Brooks derzeit an einem *Spaceballs*-Sequel sitzt, scheint es so, als plane er eine Animations-TV Serie von *Spaceballs*. Mel Brooks soll selbst daran beteiligt sein und will auch Präsident Scroob und Yoghurt im Original synchronisieren.

-nh-

Der letzte Auftrag

Eine Story von Thomas Köhl

1. Der Auftrag, Januar 1302 NGZ

Schwere Detonationen schüttelten die KOJOTE. Der Gravitravspeicher rurmorte vernehmlich und kämpfte mit der letzten Eindämmung. Ätzende Rauchschwaden krochen aus den Lüftungsschlitzen und quälten meine Lunge.

»Das wird unsere letzte Reise«, schrie ich gegen den Lärm an. Sharleena nickte kurz. Schweißnass peitschte sie das Schiff durch den Hyperraum. Der Metagrav heulte auf und trieb mir kalte Schauer über den Rücken. In wenigen Minuten flog uns das Schiff um die Ohren.

Die KOJOTE stürzte in den Normalraum, einen langen Feuerschweif hinter sich herziehend. Aus den Trümmern Plutos schossen fünf terranische Kampfschiffe und funkten uns an. Der Panoramaschirm flackerte kurz, dann baute sich das verzerrte Bild eines Terraners auf.

»Was seid ihr für Gestalten?«

Mir fehlte die Zeit für erschöpfende Erklärungen.

»Wenn ihr ein Notfallteam an Bord schickt, können wir uns gepflegt darüber unterhalten. Das untere Drittel des Schiffes ist vakuumgeflutet. Der Gravitravspeicher lässt sich nicht entleeren.«

Ich hustete lauthals und wischte die Tränen aus dem Gesicht.

»Brauchst du noch mehr?«

»Ich schicke euch Unterstützung.«

Ich entriegelte sämtliche noch zu öffnenden Hangars. Ein Heer Spezialisten flutete die KOJOTE und kämpfte sich ins Schiffsinere vor. Sie brachten die Brände unter Kontrolle und stabilisierten den Raumer.

Einen halben Tag nach der Ankunft im Solsystem schleppte ein schwerer

Flottentender die KOJOTE zum Erdmond. Ich lieferte den gut verschnürten felorischen Doppelgänger an Reginald Bull aus. Kopfschüttelnd begutachtete der Unsterbliche die angerichteten Schäden.

»Du hattest wohl gerade keine Glücksträhne. Was ist schief gelaufen, Mike?«

»Die Felorer folgten uns durch den Hyperraum. Beim letzten Orientierungsstopp warteten sie bereits auf uns.«

Ohne zu überlegen unterbreitete mir der Ligaminister sein Angebot.

»Wir lassen deine KOJOTE im lunaren Trockendock generalüberholen.«

»Und was ist der Preis dafür?«

Bull lächelte vieldeutig.

»Ein Dienst unter alten Freunden. Ein letzter Auftrag.«

*

Sechs Wochen später...

»Michael Sardon, eine Nachricht für dich«, flüsterte die Bordsyntronic.

»Das kann warten. Auch ich habe ein Recht auf ein paar Stunden Erholung.« Meine Stimme klang so kratzig wie nach ausgiebigen Alkoholexzessen.

»Die Botschaft kommt von NATHAN«, legte der Rechner mit gedämpftem Vokabular nach. Ich schlug die Decke zur Seite und quälte mich aus dem Bett.

»Warum sagst du das nicht gleich? Licht an!«

»Du hast mich nicht danach gefragt«, erwiderte die Syntronic spitzfindig. Sie erhöhte die Kabinenbeleuchtung in augenfreundlichen Stufen. Das Schreibtischterminal fuhr hoch und spuckte wirre Zahlenabfolgen und Buchstabenkombinationen aus.

»Die Botschaft wurde verschlüsselt«, bemerkte mein künstlicher Freund.

»Das sehe ich auch«, knurrte ich missmutig. Ich hasste kodierungswütige Terraner und vorlaute Maschinen wie die Pest.

»Noch so ein schlauer Kommentar und und wir unterhalten uns über deine Umprogrammierung.«

Da leuchteten zwei klar lesbare Worte auf.

PASSWORT EINGEBEN.

»Bull, du bist ein verdammter Sicherheitsfreak!«

Bei unserem letzten Zusammentreffen erwähnte er diese Hürde mit keinem Wort.

Passwort, Passwort, ...

Meine Gedanken kehrten in die Vergangenheit zurück. Ich fahndete fieberhaft nach Stichwörtern. Erinnerungsfetzen drängten sich auf.

Das Tiefenland, die BASIS, die Liste war schier unendlich.

»Natürlich! Syntron: Eingabe des Wortes »Zellaktivator.«

Sofort gruppierten sich die Zahlen und Buchstaben um. Zurück blieb eine knapp zweizeilige Kombination.

»Die Kennung einer Transmitterstation«, erkannte ich leicht überrascht.

»Syntron!«

»Ja«, hauchte der überlichtschnelle Rechner zurück. »Womit kann ich dienen?«

Meine Drohung hatte anscheinend gewirkt.

»Bestimme bitte die genaue Position.«

»Terra. Nördliche Hemisphäre. Genauere Koordinaten sind in keiner mir verfügbaren Speicherbank aufgelistet.«

Ich kleidete mich an und begutachtete das Ergebnis im Spiegel. Die Hose aus hellbraunem, verschlissenen Vertuleder hatte ihre besten Jahrzehnte längst hinter sich. Auch der graue, grobgestrickte Pullover, war löchrig und mehrfach geflickt. Einzig die brandneuen Stiefel entsprangen terranischen Flottenbeständen. So sah wohl der lausigste Unsterbliche des bekannten Universums aus.

»Überspiele die Koordinaten zum Transmitterraum III.«

Dort informierte ich die Zentrale.

»Ich verlasse die KOJOTE für kurze Zeit. Fragt mich nicht wohin. Ich weiß es selber nicht.«

»Wenn du um die Zeit nichts besseres vorhast«, erhielt ich zur Antwort. Die

unbekannte Station meldete sich empfangsbereit.

»Zielkoordinaten aus dem Verzeichnis löschen«, befahl ich der allgegenwärtigen Syntronik und durchschritt das knisternde Transmitterfeld.

*

Die Empfangsstation spuckte mich in einer kleinen, silbergrauen Halle aus und stellte den Dienst ein. Eiskälte kroch in die Glieder, der Atem kondensierte zu flüchtigen Nebelschwaden. Ich erkannte keinen sichtbaren Ausgang. An der Hallenwand gegenüber schimmerten zwei glasähnliche, vereiste Ausblicke.

Ich zog die Ärmelspitze des Mantels über meine rechte Hand, befreite ein münzgroßes Loch vom Eis und erschauerte. Draußen türmte sich meterhoher Schnee. Stürme fegten über die Winterlandschaft und trieben das glitzernde Weiß vor sich her. Bevorzugte der Unsterbliche skurrile Treffpunkte?

Da öffnete sich eine vorher nicht sichtbare Schleuse. Zwei dickvermummte, breitschultrige Gestalten mit überschweren Strahlern im Anschlag stampften herein. Massenhaft weiße Pracht fegte in die Station und trieb die Temperatur weiter in den Keller.

»Mitkommen!«, befahl der Größere barsch. Ungeduldig schwenkte er den reifüberzogenen Strahler.

»Nichts lieber als das.«

Sein grimmiger Kollege postierte sich hinter mir. Sie trugen keine sichtbaren Abzeichen. Ich stolperte ins Freie und versank bis zur Hüfte im Schnee. Ohne erkennbares Ziel stampften wir einen verwehten Trampelpfad entlang. Der stetige Druck des entscherten Strahlers zwischen den Schulterblättern hielt mich bei der Stange.

Die kleine Station verschwand aus meinem Blickfeld. Vor mir nur endlose, weiße Ödnis. Die Kälte saugte meine Kräfte auf. Ich registrierte meine Umgebung wie durch Watte. Der Zellaktivator in meiner Brust feuerte pochende Salven durch den Körper.

Dann kippte ich um und versank im Schnee.

»Wir sind da.«

Sie packten mich unter den Schultern und schleiften mich voran. In der Ferne zischte ein Hydraulikventil. Ich überdrehte die Augen und kollabierte.

*

Ich erwachte eingehüllt in eine wärmende Decke. Das unterkühlte Blut bahnte sich seinen Weg durch den Körper. Flüssiges, mit tausenden von Nadelspitzen gespicktes Blei pulsierte die zusammengeschnurten Adern entlang. Gegenüber saß Bull und grinste.

»Willkommen auf Grönland, im nördlichsten Stützpunkt des Ligadienstes«, der Chipträger reichte mir ein volles Glas, angefüllt mit rötlicher Flüssigkeit.

»Stell es auf den Tisch«, knurrte ich missmutig, »ich würde sowieso alles verschütten.«

»Du musst meinen Männern ihre kleinen Extravaganzen verzeihen. Ich hatte ausdrücklich befohlen, dich mit einem HÜ-Schirm zu schützen. Naja, hier in Grönland entwickeln sich manchmal seltsame Auffassungen von Humor. Aber du hast es ja überlebt.«

»Das nächste Mal treffen wir uns auf den Bahamas.«

Zwischen uns baute sich das Hologramm eines mir unbekanntes Sonnensystems auf. Um die 300 terranische Schiffe umkreisten einen gewöhnlichen Mond.

»Das ist AT-247, eine unserer ergiebigsten Howalgoniumquellen.«

Ein Schiff erhob sich aus der Kruste von AT-247 und schwenkte zu der Flotte ein. Die Datumsanzeige des Hologramms sprang auf 23:00.

»Die GOLDEN HIND ist vollgepackt mit Rohhowalgonium.«

Innerhalb der Formation materialisierten plötzlich fünf 40 Meter Objekte von annähernder Kugelform. Sie zündeten Impulstriebwerke, passten ihre Geschwindigkeit den umgebenden Schiffen an und funkten mit voller Leistung.

»Wie können die unbemerkt auftauchen?«, murmelte ich.

»Sie verwendeten Sprungtriebwerke und erschienen so wie hingezaubert«, erläuterte Bull mit vibrierender Stimme. Er war sichtlich erregt.

»Die Waffensysteme verweigerten den Gehorsam.«

»Wie ist das möglich? Verschickten die etwa Korra Vir?«

»Eine Abart davon. Nicht so extrem gefährlich, aber ausreichend um die Schiffe für einige Minuten zu blockieren.«

Die fünf Kugeln blätterten ab wie zerfallendes Gemäuer. Die kleineren Teile, jedes für sich keinen Meter groß, verstreuten sich zwischen der Flotte. Die fünf großen Reste ähnelten abgenagten, sich in der Mitte verjüngenden Äpfeln. Sie zündeten Impulstriebwerke und steuerten zielstrebig auf die HIND zu.

»Ein erstaunlicher Plan. Könnte fast von mir sein«, bemerkte ich.

Die Wachflotte trudelte, rotierte wild um die Längsachse. Einige Schiffe schrammten bedrohlich aneinander vorbei.

»Es kommt noch besser«, knurrte Bull.

Die fünf Kugelreste formierten sich vor der GOLDEN HIND zu einem gleichseitigen Fünfeck. Während die Heimatflotte aus Richtung AT-247 heranbrauste, zuckten innerhalb des Fünfeckes grelle Lichtbögen auf.

»Sie zünden einen Transmitter. Respekt.«

Aus dem Feld schossen drei kugelförmige Schiffe. Sie zogen die GOLDEN HIND in das Abstrahlungsfeld und verschwanden samt ihrer Beute.

Die Übertragung brach ab.

»Die einzelnen Segmente zerstörten sich selbstständig und hinterließen keine Spuren«, ergänzte Bull. Mit einem schnellen Ruck trank er sein Glas aus und fuhr fort:

»Vor zwei Wochen schleppte einer unserer Agenten Rohhowalgonium an. Er erstand es auf Rantor IV von einem

gewissen Dega Soon. Drei Tage später trieben unser Agent und drei andere Mitarbeiter als aufgedunsene Wasserleichen an das Ostufer des Kirisees. Jeder mit zwei handgroßen Einschüssen im Rücken. Und hier beginnt dein Auftrag: Treib diesen Dega Soon auf und versuche herauszufinden woher er das Howalgonium hat. Wir kennen nur seinen Namen, kein Bild.«

»Wenn's weiter nichts ist«, spottete ich.

»Ein Klacks für jemanden wie dich.«

Ich sträubte mich. »Warum gerade ich? Ihr verfügt doch über mehr Möglichkeiten?«

Übergangslos hellten sich Bulls Gesichtszüge auf.

»Wir möchten die augenblickliche Ruhe mit den Arkoniden nicht über Gebühr strapazieren. Und jemand mit deinem miserablen Ruf geht als alles möglich durch, nur nicht als terranischer Abgesandter.«

»Das hast du jetzt aber schön gesagt.«

2. Die üblichen Probleme, März 1302 NGZ

Die KOJOTE thronte anmutig in dem überdimensionalen Hangar. Die Außenhaut des 300 Meter durchmessenden Kugelraums glänzte wie mit Diamantstaub überzogen. Selbst der Namenszug leuchtete feuerrot frisch im grellen Schein der Deckenbeleuchtung. Die Begegnung mit Bull lag drei Tage zurück. Ich war froh, ohne abgefrorene Gliedmaßen aus dem Eis zurückgekommen zu sein.

»Ich bin beeindruckt. Die lunaren Wartungsteams haben sich wirklich Mühe gegeben.« Widerwillig zollte Sharleena den Technikern ihren Respekt. Wir standen vor dem geöffneten Ausgang einer kleinen kargen Frachthalle. An uns zogen terranische Laderoboter vorbei. Über eine Formenergiebrücke verfrachteten die klobigen Maschinen dehydrierte Nahrung und Ersatzteile in die KOJOTE. Der hell-

grün glitzernde Bogen aus geronnener Energie überspannte die Kluft zwischen Ausgang und Bordschleuse VII knapp oberhalb des Ringwulstes.

»Worauf wartest du noch?«, fragte Sharleena, als der Nachschub abbriss. Sie trug ihr strohblondes Stoppelhaar fingerlang. Das verlieh ihrem blassen, kleinen Gesicht kämpferische, widerpenstige Züge.

»Dareen Aanoo wollte noch kurz mit mir sprechen.«

»Hat sie dir auch den Kopf verdreht?«, spottete meine erste Pilotin. Sie wandte sich kopfschüttelnd dem Steg zu und verschwand über die Brücke. Es dauerte nicht lange und die Eingangschleuse glitt geräuschlos zur Seite. Leichtfüßig wippte eine kleine Gestalt herein und grüßte freundlich. Ich schluckte hörbar. Das Schott verschloss sich wieder und ich suchte nach Worten.

»Hat es dir die Sprache verschlagen?«, begrüßte mich Dareen Aanoo, wie immer in der knappsten Version der Bordmontur. In solchen Momenten spürte ich die volle Last meiner reichlichen Lebensjahre. Die Medizinerin versorgte die körperlichen und seelischen Blessuren meiner Besatzung. Dabei trat ein ungeahntes Phänomen auf. Plötzlich schnellte die Zahl hauptsächlich männlicher Patienten steil in die Höhe. Jeder noch so winzige und unbedeutende Kratzer benötigte Dareens Begutachtung.

»Was führt dich zu mir?«

Ohne Vorwarnung brachte sie sich in Positur.

»Wir haben doch mal kurz über meine Patienten gesprochen. Du weißt schon, die aus Abteilung 3C. Sie würden alles dafür geben, wieder ein paar Tage auf einem richtigen Raumschiff zu verbringen. Es sind alles erfahrene Raumfahrer.«

In meinem Schädel machte es »klick«. Sie wollte mir ein paar ihrer psychiatrischen Wracks unterjubeln. Und sie erledigte ihren Job geschickt.

»Ich werde sie nach einer Woche er-

würgen. Ich bin keinen solchen Umgang gewohnt. Außerdem stören sie den Ablauf und ...«

Sofort schaltete sie um.

»Und ich dachte, wenigstens du hättest ein Herz für meine Freunde. Der Rest der Regierung ist so auf die Arkoniden fixiert, dass mir kein Gehör geschenkt wird.«

»Verständlich«, kommentierte ich knapp.

»Dann begleite mich wenigstens zum Schott«, antwortete sie schnippisch und schwang ihre eingezwängten gut gereiften Formen zum Schott. Dareen legte gerade den Finger auf den Torsensor als ich sie zurückhielt.

»Wenn es denn sein muss«, sagte ich süß-sauer, kapitulierte und schaltete auf verständnisvoll.

»Es haben schon ganz andere versucht, mich ins frühe Grab zu stoßen.« Die Ärztin strahlte über ihr kleines fein geschnittenes Gesicht und mir wurde warm ums Herz. Ich fühlte mich wie ein Junge vor dem ersten Rendezvous.

»Ist schon gut«, stammelte ich.

»Bis deine Helden antanzen werde ich ein kleines Plätzchen für sie freiräumen.«

Sie lächelte spitzbübisch und drückte den grünschimmernden Öffnungssensor.

»Sie warten schon.«

Träge krochen die Tore in der Wand. Dahinter kamen vier Gestalten zum Vorschein die mich schon beim ersten Anblick um den Schlaf brachten. Dareen kümmerte das wenig. Lässig deutete sie auf eine in ein togaähnliches Gewand verpackte voluminöse Gestalt »Du hast mich reingelegt«, giftete ich. »Er hört auf Fat Freddy. War früher ein glänzender Spezialist für Flugmanöver und Navigation. Hat während der letzten zweieinhalb Jahre ein bisschen zugelegt.«

Er war einen guten Kopf kleiner als ich, aufgedunsen und trabte wortlos zur KOJOTE. Der nächste, kommentierte Dareen Aanoo, war ebenfalls

Terraner und hieß Seldinger. Er packte meine Hand und schüttelte sie kräftig durch.

»Wir werden gut miteinander auskommen«, tönte es unter schulterlangen, wirren Haarbüscheln hervor. Sein Gesicht, selbst das Kinn, war völlig verdeckt.

»Wir sehen uns später. Erst mal die Mühle begutachten.«

»Was für eine Macke?«, flüsterte ich Sharleena erschauernd ins Ohr.

»Ein ehemaliger Ligaagent. Kam vom letzten Einsatz ein bisschen, nun wie soll ich sagen, gespalten zurück. An manchen Tagen hält er sich für einen Abgesandten von ES. Völlig harmlos.«

Wie schaffte es Seldinger nur, nicht schnurstracks an den nächsten Pfeiler zu knallen?

Blieben noch zwei drahtige, dunkelbraune Männer mit unruhigem Blick.

»Marten und Flato Merz. Zwei Plophoser. Haben sechs Monate akonisches Straflager hinter sich, bis ihnen die Flucht gelang. Begnadete Techniker mit kleinem Charakterproblem.«

»Was soll das anschwärzen, Lady?«, legte Marten los. »Das ist üble Verleumdung und Verdrehung von Tatsachen und überhaupt...«

Durch die Sichtscheibe begutachtete er die KOJOTE.

»... gibt es hier außer einer Menge Schrott nichts zu holen.«

Ich verstand, wo bei den Plophosern das Problem lag.

»Wir reden später weiter«, beschied ich. »Geht in die KOJOTE. Der Syntron teilt euch passende Quartiere zu.«

Ihre Reize waren erloschen. Jetzt erblickte ich die Fratze der nackten, harten Realität. »In spätestens einer Woche sind die draußen. Darauf kannst du Gift nehmen.«

»Sei nicht ungerecht«, verteidigte sie sich. »Ich bringe dir eine qualifizierte Besatzung und meine Schützlinge haben Abwechslung.«

Sie schenkte mir ein warmes Lächeln und hatte es plötzlich eilig zu ver-

schwinden.

*

Wegen versuchten Diebstahls einiger Schwingquarze verbannte ich die Merz-Brüder in den Maschinenraum. Dareen klopfte kurz über Bordfunk an. Es wurde ein kurzes banales Gespräch.

»Starterlaubnis liegt vor«, murmelte Sharleena.

»Hoffen wir, dass es die Mühle durchhält«, sagte sie und sah mich mit ihren unergründlichen wasserblauen Augen an. Sie als ewige Skeptikerin misstrauete den Fähigkeiten der Terraner. Doch damit konnte ich leben, denn als Pilotin war Sharleena unerreichbar. Das hatte sie in in einigen heiklen Situationen eindrucksvoll bewiesen.

»Sie pumpen die Luft ab«, meldete Hortan aus dem Hintergrund und schaltete die Außenkameras auf den Hauptschirm. Das Abbild der Hangartore baute sich auf. Letzte Reste Sauerstoff verpufften ins All und zogen vergessenes Gerümpel mit in die dunklen Tiefen.

Die KOJOTE samt Crew konnten endlich wieder beweisen was in ihnen steckte. Jeder kannte seinen Platz im Gefüge und füllte ihn mit Leidenschaft aus. Ein ganz wesentlicher Punkt war sicher auch die meiner Ansicht nach fürstliche Bezahlung.

Die KOJOTE hob gemächlich ab und folgte dem Leitstrahl. Wir passierten die Hangartore und waren frei. Schnell verschwanden Lunas mächtige Umrisse aus dem Blickfeld.

»Und wohin soll es gehen?«

Ich überlegte kurz

»Fürs erste sollten wir die KOJOTE nicht überstrapazieren. Fliegen wir grob Richtung kosmisches Leuchtfeuer Berak Ran. Dann geht es weiter nach Rantor IV«, klärte ich Sharleena auf. Sie arbeitete wach und hochkonzentriert.

Wir erreichten die Jupiterbahn und Sharleena aktivierte den Metagrav. Instinktiv horchte ich in die Eingeweide des Schiffes. Die KOJOTE begleitete

mich seit über 150 Jahren. Da meldeten sich die Plophoser aus dem Maschinenraum und maulten über entwürdigende Arbeitsbedingungen.

»Als der Metagrav mit diesem gotterbärmlichen Heulen loslegte wäre meinem Bruder Flato fast das Frühstück hochgekommen«, wetterte Marten Merz.

»Ich sage nur Howalgonium«, erinnerte ich.

»Hab schon verstanden«, wurde Marten kleinlaut und unterbrach die Verbindung.

3. Unsterblichkeit

Während des Fluges nach Rantor durchfluteten mich Bilder aus der Vergangenheit. In ruhigen Momenten drückten immer wieder Erinnerungsfetzen an die Oberfläche. Ich genehmigte mir zwei Gläser besten plophosischen Whiskys. Es gelang nicht, meine Erinnerungen zu verdrängen. Das Erlebte war mächtig, zu mächtig.

*

Die BASIS ...

»Und du willst mitfliegen?«

Der ergraute Chef des Rekrutierungsbüros im vorderen Teil des Gigantraumers begutachtete mich misstrauisch. Er legte den Kopf schief, so als müsste er ein zweites Mal genauer hinsehen. Seine Augen funkelten listig.

»Haben dir das deine Eltern auch erlaubt?«

Seit Tagen liefen stündlich Trivideospots auf allen Kanälen, die vom Dienst in der Flotte im Allgemeinen und auf der BASIS im Speziellen schwärmten. Darin schwebte der Oldtimer majestätisch durch interstellare Gaswolken, beschleunigte wie ein Panther auf Überlicht und verschwand mit gleißendem Knalleffekt durch das künstliche Black Hole.

»Meine Eltern sind schon lange tot. Sie haben zu viele unnötige Fragen gestellt.«

»Der Teufel soll dich holen«, schimpf-

te der Alte. Sein Vollbart vibrierte vor Erregung. »Das Flaggschiff der Liga Freier Terraner ist der Stolz der terranischen Flotte.«

»Und halbleer«, ergänzte ich.

Es gab immer wieder Phasen, in denen die Privatwirtschaft zu verlockende Signale aussandte und mit aller Macht jeden halbwegs Geistesklaren abwarb. Er trommelte mit den Fingern unruhig auf dem Schreibtisch herum. Dann sagte er nur kurz: »Du bist dabei. Und sei es nur um dich vom Hals zu kriegen.«

Ich unterzeichnete den Vertrag und verschrieb mich die nächsten fünf Jahre der BASIS. Dann geschah Seltsames.

Ich suchte ein paar Tage später das Büro auf um mich bei dem Alten zu bedanken. Dort erklärte ein verwunderter Marsianer, er wäre seit Jahren der einzige Nutzer des Raumes. Der Graubärtige war ihm noch nie im Leben begegnet. Er warf einen kurzen Blick in das Bordverzeichnis und erklärte erstaunt: »Der Unterzeichner benutzte eine Signatur der Einserklasse.«

Ich blickte ihn ratlos an, während er mir aufmunternd auf die Schulter klopfte.

»Du hast wohl Unterstützung von ganz oben. Der Unterzeichner ist nicht erkennbar, aber ein Einser ist auf oberster Kommandeurebene angesiedelt. Viel Spaß beim Suchen.«

*

Ende 429 NGZ waren aus fünf bereits zwölf Jahre geworden. Ich kommandierte eine leichte Korvette namens WOLFMEN als das Schicksal seinen Lauf nahm.

»Noch so ein Jahr und ich lasse mich pensionieren«, seufzte Ben Neolis links neben mir am Steuerpult. Wir überwachten den Systemcheck der WOLFMEN.

»Wem sagst du das. Die letzten Jahre waren ein permanenter Adrenalinschub.«

Ich klappte den Helm nach vorne. Er

schnappte mit leisem Klacken ein.

»Glaub es mir. Ich bin zu alt für diesen Job. Erst die Kranen, dann Seth Aphis. Als die Endlose Armada auftauchte, bekam ich meinen ersten Herzinfarkt. Vom Blutdruck ganz zu schweigen. Und jetzt das hier!«

Er deutete auf den Panoramaschirm, auf ein Objekt, das es nicht geben durfte. Eine Sonne von ungeheuren, fast irrwitzigen Ausmaßen. Milliardenmal heller als Sol, ein gigantischer Moloch. Erschaffen von den Raumzeit-Ingenieuren, umkreisten dieses Ungetüm 150.000 Rettungsinseln. Dorthin flüchteten die Überlebenden des auseinander gebrochenen Tiefenlandes.

»Der verrückteste Platz im Universum.«

Seit unserer Ankunft vor vier Tagen fielen noch immer Armadaschiffe aus dem Hyperraum und spannten ein mehrere Lichtjahre umspannendes Korsett um die Sonne Taknu und die je eine Lichtsekunde durchmessenden Rettungsinseln. TRIICLE-9, besser bekannt als der Frostrubin, war an seinen angestammten Platz im Universum zurückgekehrt.

»Startfreigabe.«

»Es geht nicht darum, irgendwelche Heldentaten zu vollbringen. Wir sollen Taknu aus der Nähe vermessen um die für jeden sichtbare Anomalie vielleicht ansatzweise zu erklären.«

Plötzlich verschwamm die Zentrale vor meinen Augen, alles tauchte sich in grenzenlose Schwärze. In der Dunkelheit tauchten flüchtige Nebelschwaden auf. Sie umtanzten mich, hüllten meine Montur ein und zogen mich mit. Dann sah ich wieder klar. Eine karge, unwirtliche Landschaft. Gesprenkelt mit Steinen in allen Größen in verschiedensten Blautönen. Dazwischen roter, lebloser Sand bis zum Horizont, drückende Schwüle.

Auf einem der Steine hockte eine schlanke Gestalt. Ein Humanoider in langem, schwarzen Mantel aus glitzerndem, mir unbekanntem Stoff. Er

hob die linke Hand und zeigte mir die leere Handinnenfläche. Ich schaltete den Translator ein.

»Den wirst du nicht brauchen«, meldete sich eine bekannte Stimme hinter meinem Rücken. Ich drehte mich erstaunt um.

Es war der Alte aus dem Rekrutierungsbüro.

»Wer bist du wirklich? Was wird hier gespielt? Was macht dieser ...«

»Keine Fragen – keine Lügen«, unterbrach mich der Alte lächelnd. Er stellte sich zwischen mich und den anderen Humanoiden. Dieser sprang von dem Stein herunter und reckte sich, als hätte er schon lange gewartet.

Auf mich?

»Ich bin Norb Ertse U Fert. Und ich habe ein Geschenk für dich.«

Er sprach perfekt Interkosmo und öffnete bedächtig die Knöpfe über der Brust. Zum Vorschein kam ein eiförmiger Gegenstand. Ich ließ mich in den heißen Sand sinken.

»Vor einiger Zeit, als das Tiefenland noch existierte, bat ich Clio vom purpurnen Wasser, genannt die Spielzeugmacherin, um ein Mittel gegen den um sich greifenden Graueinfluss.«

Ich verstand kein Wort von dem was er sprach. Er streifte das an einer dünnen Kette hängende Ei über den Kopf, hielt es in meine Richtung und reichte mir die andere Hand zum Aufstehen.

»Das Grauleben ist erloschen. Ich habe keine Verwendung mehr dafür.«

Bedächtig klopfte ich den roten Sand aus der Kleidung, um Zeit zum Nachdenken zu gewinnen. Aus den Augenwinkeln beobachtete ich den Alten, der mit undefinierbarem Lächeln zuhörte. Mir wurde unerträglich heiß.

»Ein Vitalenergiespeicher. Ihr nennt ihn ja Zellaktivator.«

Ohne Vorwarnung glitt der Aktivator aus U Fert's Hand und schwebte in meine Richtung. Die Kette löste sich und fiel surrend zu Boden. Erschrocken wich ich zurück.

»Warum verzichtest du auf die Unsterblichkeit? Und warum soll gerade

ich sie erhalten? Ich bin kein Held, weder sonderlich talentiert noch außergewöhnlich mutig.«

»Ich bin der Letzte meiner Art und von meinen Vorvätern künstlich erzeugt worden. Ich bin ohnehin relativ unsterblich. Und ob du der Richtige bist? Da musst du wohl ihn fragen.«

Doch der Alte stand nur da und lächelte. Ich konnte nicht mehr fliehen. Eine unsichtbare Kraft hielt mich in ihren Klauen. Der Zellaktivator kam immer näher. Er berührte mich auf Höhe des Brustbeins. Warmes weiches Metall. Ich spürte warmes, belebendes Pochen.

Da spaltete sich meine Brust, es floss kein Tropfen Blut, kein Schmerz. Der Zellaktivator senkte sich in die weit klaffende, blutlose Brusthöhle. Augenblicklich verschlossen sich das Loch und die darüber liegende Bordmontur vollständig. Die aktivierenden Impulse wurden für Augenblicke kräftiger, dann ebten sie ab zu einem leichten, fast unmerklichen Schwingen.

»Willkommen bei den Unsterblichen«, ergriff der Grauhaarige das Wort.

»Eines Tages verstehst du den Sinn dieser nicht immer leichten Bürde. Nicht jetzt. Auch nicht in hundert Jahren. Vielleicht in tausend.«

»Bist du ES?«

Jetzt lachte der Alte lauthals auf.

»Wir stehen uns nahe. Du musst deine Aufgabe erfüllen. Jetzt!«

Ich blickte auf den Chronometer. Der 28. Dezember 429 NGZ.

Übergangslos erschienen die Nebelschwaden wieder, griffen nach meinem Körper und zerrten an meiner Seele. Sie wollten mich aus meinem Körper herausholen, da verlor ich das Bewusstsein.

4. Rantor

Es wurde ein Flug über 42000 Lichtjahre. Rantor IV lag inmitten des GROSSEN IMPERIUMS und entsprechend vorsichtig agierten wir. Als

die KOJOTE in den arkonidischen Einflussbereich eintauchte, reduzierte ich die Orientierungsphasen auf ein Minimum. Die dreihundert Meter durchmessende KOJOTE entschlüpfte ursprünglich einer arkonidischen Provinzwerft und konnte nicht als Feindschiff erkannt werden. Ich konnte mir nicht helfen, aber ich spürte, dass uns jemand folgte.

»Die Fernabtastung verlief negativ«, beruhigte mich Hortan. So schob ich mein ungutes Gefühl auf einen Verfolgungswahn im Anfangsstadium.

Rantor IV war eine wasserreiche Welt mit zwei in etwa gleich großen Hauptkontinenten auf Äquatorhöhe. Wahrscheinlich der perfekte Ort für jemanden wie Dega Soon. Auf Rantor tummelte sich der Abschaum der Milchstraße. Ein Zufluchtsort für gutbetuchte Verbrecher und intergalaktischen Bodensatz.

»Die Raumüberwachung meldet sich.«
»Durchstellen!«, befahl ich.

Auf dem Hauptschirm erschien das überlebensgroße Abbild eines kahlköpfigen Rantorianers in prachtvoller Uniform. Mächtige Epauletten zierten die linke Brust. Keine dieser farbenprächtigen Auszeichnungen waren mir auch nur annähernd geläufig.

»Wenn ihr auch nur einen Lepta weit in unsere Atmosphäre eindringt, werdet ihr in eure Atome zerlegt«, brüllte mein Gegenüber. Dabei entblöbte er zerfallende, hellbraune Zahnruinen.

»Mir liegt nichts an einer Konfrontation mit den sicherlich bestausgerüsteten Streitkräften Rantors«, versuchte ich zu schmeicheln. »Ich bitte nur um die Erlaubnis, eine Person nach Rantor IV abzustrahlen.«

»Abgelehnt.«

Ich war lange genug in dem Geschäft um zu wissen, was mich erwartete.

»Ich bin natürlich zu einer gewissen Gegenleistung bereit. Sagen wir, so eine Art Transmittergebühr.«

»Ich höre.«

»Fünfzehn Gramm reines Howalgonium bei Ankunft und die gleiche Men-

ge nach meiner sicheren Rückkehr.«

Howalgonium zog immer.

»Zweimal dreißig Gramm und wir sind im Geschäft.«

Die Verbindung brach ab. Sharleena blickte mich unschlüssig an.

»Ich hätte auch fünfzig akzeptiert«, erklärte ich augenzwinkernd.

»Du musst es ja wissen«, stöhnte sie.

*

Ich glaubte meinem Gesprächspartner kein Wort. Entsprechend gestaltete ich meine Vorbereitungen. Ich schnürte die Schultergurte des Rückentornisters fest und startete mit der Handsteuerung das Prüfprogramm. Der extra flache Tornister war auf meine Körpermaße zugeschnitten. Ich zog den Mantel an und verstaute die kleinfingergroße Steuerung griffbereit im rechten Ärmel. Das Prüfprogramm meldete keinen Fehler. Dann packte ich den armlangen Impulsstrahler und versteckte ihn der Länge nach im Innenfutter des Mantels. Bull übersandte ihm mir mit der Bitte um Rückgabe in einem Stück. Es war ein Prototyp mit neuentwickelter Abschirmung.

»Willst du da unten einen Privatkrieg anzetteln?«, spottete Sharleena. Sie ließ es sich nicht nehmen, mich persönlich nach Rantor IV abzustrahlen. Amüsiert deutete sie auf die Kiste zu meinen Füßen.

»Ich will gar nicht wissen, was du da drin mitschleppst.«

»Lebensmittel für zwei Wochen«, log ich und umfasste einen der zwei seitlichen Traggriffe. Rein äußerlich ähnelte die Truhe einer uralten Schatzkiste aus hellbraunem Eichenholz mit Eisenbeschlägen. Doch das war nur Fassade. Ihr Innenleben beherbergte High Tech in Reinkultur.

Die in die metallenen Griffe eingearbeiteten Sensoren überprüften mein Individualmuster. Die Kennung fiel positiv aus und so hob die Kiste vom Arkonitboden ab. Sie schwebte bis zur Hüfte hoch und solange ich den Griff festhielt, blieb der integrierte Antigrav aktiv. Natürlich konnte ich den Anti-

grav auch von der Handsteuerung des Tornisters mitbedienen.

Ich atmete tief durch und konzentrierte mich. Auch mehrhundertjährige Erfahrung schützte nicht vor unliebsamen, bössartigen Überraschungen.

»Verbindung steht. Die Empfangsstation liegt in Rantoria. Grüß mir die Hölle!«

*

Ich wurde bereits erwartet.

Keine zwei Sekunden auf Rantor IV und schon blickte ich in die blauschimmernden Mündungsläufe zweier entsicherter Strahler. Die dazugehörigen Soldaten standen breitbeinig etwa vier Schritte vor mir. Sie fixierten mich kalt und ausdruckslos. Zwischen den Beiden wartete mein hochdekorierter Gesprächspartner. Überheblich stemmte er die Arme an seine fetten Hüften. Er schwitzte aus allen Poren und grinste dreist.

»Willkommen in Rantoria. Ich hoffe, du hast deine Transmittergebühr dabei«, kam er sofort zur Sache. »Inklusive der Sicherheitsgebühr. Ach ja, ich vergaß mich vorzustellen. Ich bin Gaubrun Tomm, Dritter Leiter der rantorischen Sicherheit.«

»Das war nicht vereinbart«, entgegnete ich nicht sonderlich überrascht.

Die Soldaten versperrten den einzigen Ausgang aus dieser kleinen Transmitterhalle und sie ließen mich keine Sekunde aus den Augen. Unter ihren hellgrauen Uniformen zeichneten sich mächtige Muskelpakete ab.

»Dieses Ungetüm wird natürlich beschlagnahmt. Ich werde dich wegen Vergehens gegen die Einfuhrbestimmungen festsetzen lassen. Natürlich kann dich deine Besatzung freikaufen. Sagen wir für ...«

Er rieb sich mit der linken Hand das Doppelkinn und spitzte die Lippen.

»Sagen wir, für dreihundert Gramm Howalgonium werde ich über deine Freilassung nachdenken. Obwohl, warum nicht vierhundert?«

»Warum nicht gleich tausend? Ich will mich nicht unter Wert verkaufen.«

Der Dritte Leiter lachte lauthals auf und klopfte seinen Männern auf die Schultern.

»Du hast Recht. Du bist wirklich tausend wert.«

Die Soldaten stimmten in das Gelächter ein und verringerten für Bruchteile von Sekunden ihre Aufmerksamkeit. Das war meine Chance.

Ich hechtete mich Gaubrun Tomm entgegen, rollte mich ab, sprang wieder hoch und rammte den verblüfften Leiter zu Boden. Im Fallen zog ich einen daumendicken Handreifen aus der Manteltasche, griff mir seinen rechten Arm und legte den geöffneten Reif um sein Handgelenk. Er schnappte mit dem Geräusch altertümlicher Handschellen zu.

Im selben Moment spürte ich das kalte Metall der Strahler an meinen Schläfen. Die Soldaten zerrten mich von Gaubrun weg und stießen mich gegen die Wand. Mir blieb für Momente die Luft weg. Mit hochrotem Schädel erhob sich Gaubrun und starrte unschlüssig auf das Anhängsel an seinem Handgelenk.

»Ich sollte dich auf der Stelle erschießen lassen!«, brüllte er lauthals los.

»Es würde dir nicht bekommen. In dem Ring lagert Antimaterie. Sollte ich nicht wohl behütet auf mein Raumschiff zurückkehren, wird sich der Zündmechanismus automatisch aktivieren und dich und die nächste Umgebung in subatomare Teilchen aufspalten.«

»Du bluffst!«, stieß der Dritte Leiter schwer atmend hervor.

»Wir können es ja darauf ankommen lassen. Und jetzt entschuldigt mich. Ich habe auf Rantor ein paar wichtige Geschäfte zu erledigen. Versuche nur nicht, an dem Ring herumzuspielen. Das könnte ins Auge gehen.«

Ich holte einen kleinen Beutel hervor und warf ihn Gaubrun zu. Der Dritte Leiter sprang mit einer Geschwindigkeit zur Seite, die ich ihm nicht zugebraut hätte.

Der Beutel fiel vor seinen Füßen zu

Boden.

»W-was ist das?«, stammelte er zutiefst erschrocken.

»Dreißig Gramm Howalgonium, wie vereinbart. Ich für meinen Teil halte mich an die Abmachung. Ich denke, dass ich auf Rantor ein paar geruhsame und sichere Tage verbringen werde«, entgegnete ich und ließ drei verdutzte Gestalten zurück.

5. Die Marionette

Rantoria erwies sich als Metropole der krassen Gegensätze. Auf dem Zentrum der Millionenstadt lastete glühende Mittagshitze. Straßen und Gleitbänder waren leergefegt. Aberwitzige Hochhäuser reihten sich dicht an dicht. In den himmelsstrebenden Glaspalästen wurden die, wie ich vermutete, milliardenschweren Gelder aus dunklen Kanälen in den legalen galaktischen Kreislauf gepumpt. Nach offizieller Lesart fungierten die Springer als Schutzmacht. Ich wollte den galaktischen Händlern keine illegalen Geschäfte unterstellen. Aber es verwunderte doch sehr, wenn ein unbedeutender, rohstoffarmer Planet dermaßen massiv frequentiert wurde.

Ich versuchte ich mein Glück in der ersten Randsiedlung. Hier waren die Häuser, oder besser gesagt Barracken, ebenfalls gewagt konstruiert. Deren Bewohner verarbeiteten schier alles was sie an Baustoff ergattern konnten. Verkleidungen ausgeschlachteter Raumschiffe, viel Holz, manche Gebäude ähnelten den flachen Lehmbauten aus vorchristlicher Zeit.

Ich aktivierte das Tarnfeld der Kiste und versteckte sie im hohlen Stamm eines von grüngelben Maden zerfressenen Mammutbaums inmitten einer Gruppe gleichartiger Bäume. Ihre wenigen halbrunden Blätter hingen an halbverdorrten Ästen.

Es stank erbärmlich nach Exkrementen und Fäulnis. Mir blutete das Herz, als ich die Menschen sah, die in sol-

chen Elendsquartieren ihr Leben fristeten. Verbitterte, verdreckte Wesen, die furchtsam jeden Kontakt scheuten. Selbst die Kinder flüchteten bei meinem Anblick in die Häuser zurück. Ein Bild des Elends und sicher der ideale Nährboden für zukünftige Umstürze.

Vom Raumhafen im Norden schwebten schwer bewaffnete Kampfgleiter in die Slums ein. Die Luken öffneten sich und es regnete hunderte schwarz-uniformierte Luftlandesoldaten. Wahllos durchkämmten sie die ärmlichen Hütten. Mitleidlos verschleppten sie sich hilflos wehrende Männer, schreiende Frauen und leise wimmernde Kinder. Häuser wurden einfach mit Desintegratoren ausgelöscht.

»Sie suchen nach Rebellen der FREIHEIT FÜR RANTOR«, zischte mir ein alter graubärtiger Mann zu. Ich war kurz davor, mir diese Ungetüme in Menschengestalt vorzuknöpfen und hatte ihn nicht kommen gehört. Ich fühlte eine eigentümlich wohlige, angenehme Aura.

»Sie greifen sich wahllos Unschuldige und setzten sie im Dembardschungel aus. Von dort kehrt niemand mehr zurück.«

Schwerer, trockener Husten schüttelte ihn. Er wurde dunkelblau im Gesicht, würgte lauthals und spuckte hellrote Schleimbrocken in den Sand. Innerhalb weniger Minuten schwebten die Soldaten mit den zappelnden Gefangenen zu ihren Gleitern zurück. Der Alte kniff die faltigen Augenlider zusammen.

»Der Tag der Abrechnung rückt näher. In den letzten Loktas nehmen die so genannten Säuberungen drastisch zu. Ich werte das als gutes Zeichen. Die Rebellen müssen dem System schon sehr zusetzen, sonst würden die Springer nicht so nervös reagieren.«

Der Alte musterte mich eindringlich.

»Du bist ein Terraner«, stellte er emotionslos fest. »Was verschlägt einen Abkömmling von Larsafs Stern nach Rantor?«

»Ich suche Dega Soon, einen arkoni-

dischen Händler.«

Angewidert verzog der Slumbewohner das Gesicht und wich einen Schritt zurück.

»Sag nur, du machst mit dieser Kreatur Geschäfte?«

»Warum?«

»Wem glaubst du wohl gehört der Boden auf dem all diese Häuser stehen? Dem größten Ausbeuter Rantors, nach den Springern versteht sich. Er tritt nie öffentlich in Erscheinung. Jeder hier weiß, wer uns in Wirklichkeit die Wuchermieten abpresst.«

Ich zögerte. Es bestand immerhin die Möglichkeit, dass der Alte für das System arbeitete. Scheu blickten die Bewohner der umliegenden Baracken auf die sandige Straße. Langsam wagten sie sich in den Schein der blutroten Abendsonne. Die Kinder stürmten voran und umringten als quirliger Pulk den Alten.

»Erzähl uns eine Geschichte, weiser Daan«, flehten sie und umtanzten den Alten.

»Später«, beschied er den Kindern. Mit traurigen kleinen Gesichtern wichen die verdreckten, verlumpten Kleinen zurück.

»Ich bin kein Händler«, eröffnete ich leise. »Ich will Dega Soon.«

Der weise Daan lächelte verschmitzt.

»Das Scheusal treibt sich abends oft in einer Bar namens DER BEGAM herum. Ein großer, stämmiger Bursche mit einer Vorliebe für gewisse Frauen.«

»Ich danke dir.« Ich reichte ihm die Hand und legte meine zweite auf seinen faltigen, mit Altersflecken übersäten Handrücken.

»Du solltest etwas gegen deinen Husten unternehmen.«

»Viel zu spät. Es ist eine Abart der rantorischen Lungenfäule. Nicht ansteckend, aber auch nicht heilbar. So und jetzt entschuldige mich, die Kinder warten.«

*

DER BEGAM entpuppte sich als halbseidener Schuppen mit fetter, weithin

sichtbarer Hologrammreklame. Ich verfolgte von der anderen Straßenseite aus das stete Kommen und Gehen rund um den als Drachenschlund gestalteten Eingang. Höchst aufdringlich geschminkte Frauen in gewagten, knappen Fummeln dominierten die Szenerie. In ihrem Schlepptau grimmi-ge Springer.

Unsichtbar schwebte meine Kiste eine Handbreit über meinem Kopf als ich den Zugang durchschritt. Es regte sich kein Alarm. Selbst der versteckte Strahler erregte kein Aufsehen.

Der Abend war noch früh und das Gedränge hielt sich in Grenzen. In dem arenaartigen Saal verteilten sich die Gäste auf unzählige hellrote Stehtische. In die Wände waren separeear- tige Räumlichkeiten unterschiedlichster Größe eingelassen. Ich beobachtete, wie diese Nischen mittels blickdichten Energieschirmen vom Rest des BEGAM abgetrennt werden konnten. Die idealen Plätze für ungestörte Geschäfte oder einen schnellen Liebesdienst. Wenn Dega Soon wirklich im BEGAM weilte, dann hinter einem dieser undurchsichtigen Energiefelder.

»Hey, willst du was wirklich Gutes?«

Vor mir stand eine dürre, vom Leben zerfressene Gestalt. Seine Gesichtshaut spannte sich fahl und dünn über knochige Wangen. Er stank widerlich nach Alkohol und streckte mir die Faust entgegen. Dann öffnete er die Finger. Zum Vorschein kam ein kleines Päckchen mit hellgrünem, pulverigem Inhalt.

»Ein paar Körnchen auf deine Zunge und du blickst hinter die Materiequellen«, pries er sein Gift leise an.

»Vielleicht kommen wir anders ins Geschäft«, deutete ich vage an.

Ich griff seine Hand und gab ihm meinen letzten Howalgoniumkristall.

»Wenn du mir hilfst, kannst du ihn behalten. Und wenn deine Information stimmt, ist noch mehr für dich drin. Ich suche Dega Soon.«

Der Drogenhändler wägte zwischen Gier und der Angst ab.

»Kann ich den zweiten Kristall im Voraus bekommen? Ich steh nicht so auf Leichenfledderei.«

Er deutete zur größten Nische, entwand sich flugs meinem Griff und verdrückte sich. Vor dem Separee wachten zwei grimmige Humanoide. Es waren verwegene Gestalten mit lederartiger Bekleidung, wirren schulterlangen Haaren und kantigen, ausladenden Gesichtern. Sie erinnerten entfernt an einen mongolischen Stamm auf Terra. Ihre bronzene Haut sprach für eine extraterrestrische Herkunft. Unter knielangen Umhängen zeichneten sich die länglichen Umriss von Waffen ab. Hinter ihren Rücken amüsierte sich ein wuchtiger Arkonide mit zwei aufreizenden Gespielinnen. Die beiden Ladys prosteten sich mit langstieligen Gläsern zu. Da schlich mein drahtiger Drogenhändler zu den Wächtern und flüsterte ihnen zu. Sein Blick wanderte in meine Richtung. Er kassierte ein paar Scheine und verschwand durch einen Seitenausgang.

Ich schritt den beiden Bewachern entgegen. Sie streiften ihre Umhänge ab und fixierten mich mit Desintegratoren.

»Ich suche Dega Soon!«, presste ich durch zusammengekniffene Lippen. Mein rechter Zeigefinger schwebte über der Tornistersteuerung. Die restlichen Gäste flüchteten aus meiner Nähe und bildeten in sicherer Entfernung einen Halbkreis.

»Dega spricht nicht mit dreckigen Teranern wie dir«, zischte es mir entgegen. »Und jetzt verschwinde! Du siehst doch, er ist beschäftigt.«

Ich hatte also mein Ziel direkt vor Augen. Mein Herz hämmerte hart und schnell gegen den Brustkorb. Mit Hilfe des in die Steuerung eingearbeiteten Displays steuerte ich die Kiste über ihre Köpfe hinweg. Langsam senkte sich die Truhe hinter Dega Soon zu Boden. Der wohlbeleibte Arkonide versprengte seine Begleiterinnen und brüllte. Seine Leibwächter eröffneten das Feuer.

Ich aktivierte den Paratrongenerator. Das Schutzschild blitzte grell auf und leitete die Desintegratorenergien ab. Die beiden Kämpfer warfen ihre Strahler zur Seite, griffen blitzschnell über die Schultern und zogen schwere Impulsstrahler hervor. Ihre Größe ließ auf Spezialanfertigungen für Epsaler, Ertruser oder andere überschwere Völker schließen. Sie bündelten ihr Wirkungsfeuer auf Höhe meines Brustkorbes. Die ungezügelte Wucht der aufprallenden Energien schleuderte mich durch den Raum. Der Paratron irrlichterte und verlosch für mehrere Sekunden. Der Rückentornister wurde unerträglich heiß. Noch so ein Treffer und das Schild brach todsicher zusammen.

Ich rannte den Bewachern entgegen. Energieblitze schlugen neben mir ein und brannten unförmige, dampfende Löcher in den Bodenbelag. Ich feuerte Dauersalven und zwang die Bronzenen zum Rückzug. Ihre Schutzschilde erstrahlten unter meinen wütenden Attacken. Sie rückten zusammen und postierten sich direkt vor meinem Ziel. »Ich will Dega Soon«, wiederholte ich und aktivierte die Truhe. Die Kiste wurde sichtbar und entfaltete ihr Paratronfeld. Der Schutzschirm drückte von hinten gegen die verblüfften Bewacher, holte sie von den Beinen und sperrte Dega Soon ein.

Ich rannte los.

Wenige Meter entschieden über den Ausgang des Unternehmens. Die Bronzenen feuerten auf meinen Schirm und testeten seine Belastungsgrenze. Der überhitzte Schirmgenerator brannte sich in meinen Rücken. Ich schrie schmerzgepeinigt auf.

Vor mir öffnete sich eine Strukturlücke und ich hechtete hindurch. Dega Soon bearbeitete die Truhe mit Fußritten.

»Das wirst du mir büßen!«, stieß er giftig hervor. Ich verpasste ihm einen trockenen Kinnhaken. Bewusstlos sank Dega zu Boden.

Seine Bewacher feuerten zornig auf den Paratronschild. Ich zog den Man-

tel aus und streifte den glühend heißen Rückentornister ab. Meine Kleidung scheuerte die Brandblasen auf. Warme Flüssigkeit rann über die Wirbelsäule. Ich öffnete den Deckel der Kiste und startete das Fluchtprogramm. In Windeseile entpackten sich zwei mannsgroße Säulen zwischen denen das Transmitterfeld aufflackerte. Die Energie reichte nur für einen Versuch. Ich schulterte Dega Soon und griff mir meinen Mantel.

In dem Moment des Abstrahlens würde der Paratron erlöschen und den Rückweg zur KOJOTE freigeben. Plötzlich erlosch das Schutzschild. Ungeschützt stolperte ich dem Feld entgegen und durchschritt den Transmitter. Im selben Augenblick schlugen zwei Salven ein.

*

»Ich hätte dich fast verloren«, stöhnte Trar Teen. Mein Transmitterspezialist wischte feine Schweißperlen von der Stirn.

»Euer Signal wurde massiv überlagert.«

Ich legte den immer noch bewusstlosen Dega Soon zu Boden und setzte mich keuchend daneben. Der Rücken brannte höllisch.

»Wir müssen so schnell wie möglich hier verschwinden.«

»Schon geschehen. Die KOJOTE flüchtet mit Höchstgeschwindigkeit aus dem Rantorsystem.«

Ich eilte in die Zentrale, sandte der Bodenstation eine freundliche Nachricht zu und klärte den fluchenden Gaubrun über die Ungefährlichkeit des Armbandes auf. Wieder beschlich mich eine sonderbare Vorahnung. Ich wurde das Gefühl nicht los, dass uns jemand verfolgte.

»Du siehst Gespenster«, spottete mein erster Orter Horan Tak. »Soweit ich unseren Sensoren vertrauen kann, sind wir völlig allein.«

Mein Verfolgungswahn erreichte wohl gerade ein neues Stadium.

*

Dega Soon schwieg verbissen und wi-

derstand sämtlichen Verhörmethoden. Als letzte Möglichkeit blieb der Einsatz eines Hypnosestrahlers. Die Verwendung von Psychowaffen war in der Milchstraße weitgehend geächtet. Fälle vollkommener geistiger Zerrüttung waren nichts Ungewöhnliches.

Der Händler lag mit Fesselfeldern gut fixiert auf einer harten Metallpritsche. Ich stellte den einzigen Stuhl im Raum neben Dega und hielt ihm die Hypnosewaffe unter die Nase.

»Ich bin mentalstabilisiert«, höhnte er verächtlich. »Du kannst dir dieses Teil in den Hintern schieben.«

Ich legte den Psychostrahler zu Boden und sinnierte über weitere Möglichkeiten, diese harte Nuss zu knacken.

»Sie werden kommen und dir die Gedärme herausreißen. Bald bricht ihre Zeit wieder an«, giftete Dega.

Hinter meinem Rücken öffnete sich die Tür. Seldinger schlurfte in den Raum.

»Was verschafft mir das späte Vergnügen?«, begrüßte ich ihn matt.

»ES hat mich gebeten dir zu helfen«, erklärte er ernst und kam bedächtig näher. Verwunderung spiegelte sich in Dega Soons Augen. Jemand wie Seldinger passte nicht in sein Konzept.

»Und wie willst du mir helfen?«

Ich hätte zugern gewusst, wie Seldinger unter der wuchernden Haarpracht wirklich aussah. Seldinger stellte sich an das Kopfende der Liege und legte seine Hände auf Dega Soons Schläfen. Ohne Vorwarnung durchfuhren den Gefesselten heftige Zuckungen. Dega Soon durchlebte einen krampfähnlichen Anfall. Weißer Schaum quoll aus Mund und Nase. Der Arkonide überdrehte die Augen und lallte wirr.

»Der Herr von Wanderer hat mich mit gewissen Kräften ausgestattet und mir jetzt die Erlaubnis gegeben, diese zu benutzen.«

Sein kalter, sachlicher Tonfall überraschte mich. Dega Soons Körper entspannte sich. Er war ohne Bewusstsein und atmete ruhig und gleichmäßig.

»In seinem Kopf existiert eine mentale

Blockade. Sie steht in Verbindung mit dem Stammhirn. Es ist gut möglich, dass ich ihn bei einer Lockerung der Psychosperre umbringe.«

Da bäumte sich Dega Soon erneut auf und drückte gegen die Fesselfelder. Dareens ehemaliger Patient legte seine zarten, feingliedrigen Hände auf Dega Soons Stirn zurück.

»Die Blockade verselbstständigt sich ohne mein Eingreifen. Die neuronalen Impulse schwellen explosionsartig an«, klang es dumpf unter Seldingers Haarbüscheln hervor.

»Verdammt, setz deine Kräfte ein!«

»Ich habe keinen Einfluss auf das weitere Geschehen. Ich konnte nicht damit rechnen, dass bereits ein oberflächliches Abtasten diese Kettenreaktion hervorruft.«

Dega Soon atmete flach und schnell.

»Ich lasse ihn auf die Krankenstation bringen«, entschied ich spontan.

»Zu spät. In wenigen Sekunden ist sein Gehirn nicht mehr als eine plumpe, dampfende Gewebsmasse. Ich könnte allerdings sein Erinnerungszentrum für einige Augenblicke aktivieren.«

Ich verstand Seldingers Hintergedanken.

»Was ist?«, drängte Seldinger.

»Einverstanden. Hol aus ihm raus was du bekommen kannst.«

Seldinger erstrahlte in einer rot glühenden Aura. Sie wogte die Arme entlang, sprang auf Dega Soon über und umhüllte den zuckenden Körper des Arkoniden. Seldinger und der Arkonide verschwammen. Dann begann der Arkonide zu reden.

»Was sind das für sonderbare Raumschiffe? ... Dieser Typ ist mir völlig unbekannt. ... Sie greifen uns an ... Belschab ... Ich will keine Geschäfte ... Solche Güter sind nur schwer zu besorgen ... Wir treffen uns im Sektor Derasch ...«

Die Aura erlosch.

»Sein Gehirn ist eingeschmolzen.«

Seldinger wandte sich gleichgültig vom Leichnam ab. Ich fühlte tiefe

Trauer, selbst mit einer zwielichtigen Gestalt wie Dega Soon und löste die Fesselfelder. Ich musste mich mit Seldinger dringend unterhalten.

»Hey, wo bin ich hier?«, stöhnte mein Sorgenkind auf. »Mein Schädel brummt wie verrückt.«

Seldinger erblickte den toten Arkoniden und schreckte zurück.

»Was ist denn mit dem passiert? Der sieht irgendwie krank aus.«

»Er ist tot«, stieß ich hervor. »Und du mein Freund bist nicht ganz unschuldig daran.«

»Und ich dachte, Dareen Aanoo hat den Abgesandten für alle Zeiten aus meinem Körper vertrieben.«

»Ich erwarte ein paar klare Antworten.«

Seldinger stieß mich zur Seite.

»Ich bin niemandem eine Erklärung schuldig!«, versetzte er zornig, stürmte aus dem Raum und ließ mich mit der langsam erkaltenden Leiche zurück.

*

Über die genauen Gründe seines Todes hüllte ich mich in Schweigen. Ich erwähnte gegenüber der Besatzung eine Art Irrsinnsschaltung, die Dega Soon killte. Seldingers Rolle blieb mein Geheimnis. Dieser ging mir aus dem Weg wo er nur konnte.

»Unsere Fernabtastung hat einen verwaschenen Ortungsfleck eingefangen«, meldete Horan Tak. »Jetzt verschwindet er wieder.«

»Ein Raumschiff?«

»Nicht auszuschließen. Ein annähernd kreisrundes Echo verursachen nur wenige natürliche Phänomene«, mutmaßte Horan.

Ich fühlte mich in meinen Vorahnungen bestätigt.

Wir wurden verfolgt ...

Fortsetzung in TERRACOM 74





Helmut W. Mommers (Hrsg.) Der Atem Gottes und andere Visionen 2004

Eine Rezension von Wolfgang Ruge

Allgemeines

Zwei bedeutende Anthologien sind dieses Jahr im SF-Genre erschienen. Die erste, *Eine Trillion Euro*, die Andreas Eschbach herausgegeben hat, wurde bereits in *TERRACOM 68* rezensiert. Die zweite Anthologie, *Der Atem Gottes - Visionen 2004*, soll nun Gegenstand der Betrachtung sein.

Zuerst einmal möchte ich den entscheidenden Unterschied zwischen den beiden Anthologien herausstellen. Während Andreas Eschbach aus dem ganzen Fundus europäischer Autoren schöpfen konnte, hat sich Helmut W. Mommers auf deutschsprachige Autoren beschränkt. Gerade diese Tatsache hat den Ausschlag gegeben die *Visionen 2004* ausführlicher zu behandeln als Eschbachs Anthologie. Denn wer die SF-Regale deutscher Buchläden durchgeht, dem wird auffallen, dass SF von deutschen Autoren abseits der Übermacht PERRY RHODAN so gut wie nicht existiert.

Die Stories in der Einzelwertung

Andreas Eschbach
„*Quantenmüll*“

Plot: Ein Wissenschaftler findet eine Möglichkeit, Dinge durch ein Magnetfeld verschwinden zu lassen. Diese Möglichkeit wird genutzt um Müll zu entsorgen. Keiner weiß wohin der Müll entschwindet. Als es der Wissenschaftler herausfindet, wohin der Müll gelangt, wird ihm klar, dass er die Büchse der Pandora geöffnet hat.

Fazit: Nette Geschichte. Nicht ganz so abgedreht wie *Die Haarteppichknüpfer*, nicht ganz so gut wie die Titelstory zu *Eine Trillion Euro*. Aber dennoch flüssig zu lesen und unterhaltsam, was bei mir die Note 2- bedeutet.

Thorsten Küpper
„*Der Atem Gottes*“

Plot: Wissenschaftler finden heraus, dass die Religion ein Virus ist. Ein führender Angestellter des Labors entkommt, und glaubt nun, da der Mitbesitzer des Labors tot ist,

im alleinigen Besitz zu sein. Es kommt jedoch ganz anders.

Fazit: Ich fand die Idee klasse, die Umsetzung gut, und die Pointe ebenfalls gelungen. Meiner Meinung nach, ist diese Geschichte zu Recht die Titelstory. Note 1.

Ralph Doege
„*Alter Ego*“

Plot: Ein Verbrecher wird als Versuchskaninchen für Zeitexperimente missbraucht. Er versucht seine Vergangenheit zu ändern.

Fazit: Gut geschrieben, Flüssig zu lesen, aber irgendwie fehlte mir das gewisse Extra. Daher gibt es eine 3+.

Myra Cacan
„*Im Netz der Silberspinne*“

Plot: Irgendwelche Jugendliche knallen sich im Cyberspace und in der Realität mit Drogen voll und kapierten nichts.

Fazit: Ich habe auch nicht verstanden worum es in dieser Geschichte geht. Habe mich richtig durchgequält. Einfach Grausig,

meiner Meinung nach, die schlechteste Geschichte in der Sammlung. Als Note bleibt nur die 6.

Erik Simon

„*Desiderius Felix*“

Plot: Ein Mensch wird von einer interplanetaren Hilfsorganisation gerettet. Da der nächste Planet der Menschheit zu weit entfernt ist, muss er für die Hilfsorganisation auf einen Hinterwäldlerplaneten arbeiten. Seine Arbeit ist allerdings nicht sonderlich fordernd.

Fazit: Herrliche Geschichte. Gut zu lesen. Amüsant, mit einem gewissen Wortwitz und toller Pointe. Nach dem Cacan Desaster eine richtige Wohltat. Note 1.

Andreas Gruber

„*Parkers letzter Auftrag*“

Plot: Eine Firma verspricht das ewige Leben durch Nanomaschinen. Agent Parker schleicht sich ein, um evtl. Gesetzesverstößen auf die Spur zu kommen.

Fazit: Die Idee war nicht sonderlich originell. Die Pointe voraussehbar. Da die Geschichte flüssig zu Lesen war, reicht es zu einer 4.

Michael Marrak

„*Relicon*“

Plot: Ein Computer-Genie lädt einen Freund zur Demonstration seines neuen Meisterwerkes ein. Einer Simulation des christlichen Glaubens. In Wirklichkeit verfolgt er jedoch andere Ziele.

Fazit: Naja, ich habe von Marrak schon besseres gelesen. Ich finde nichts was unbedingt schlecht ist, aber auch nichts was unbedingt als Gut hervorgehoben werden müsste. Bleibt also die Note 3.

Herbert W. Franke

„*Nur eine Infektion*“

Plot: In der Zukunft wird der Virus „Liebe“ untersucht.

Fazit: Die kürzeste Story ist eine der besten. Zwei Seiten purer Lesespaß. Note 1.

Jan Gardemann

„*Case Modding*“

Plot: Ein Casemodder baut seinen PC um. Mit katastrophalen Folgen.

Fazit: Hmm, einfach krank. Vollkommen unrealistische abgedrehte Story, die aber beim Lesen Spaß macht. Note 2-.

Rainer Erler

„*Die unbefleckte Empfängnis ...*“

Plot: Kaufhausdetektiv hilft mexikanischer Schönheit aus der Klemme und heiratet sie. Es stellt sich heraus, dass sie einer ominösen Sekte angehört, und schon ihrem Heiland versprochen ist. Von diesem erhält sie die unbefleckte Empfängnis.

Fazit: Abgedrehte SF, gut zu lesen, ein wenig seltsam aber nicht schlecht. Note 2-.

Uwe Hermann

„*Die unwiederlegbare Wahrheit*“

Plot: Ein Zeithistoriker muss in die Vergangenheit reisen, um den Weihnachtsmann zu finden.

Fazit: Köstlich. Zum schreien komisch. Note 1.

Helmuth W. Mommers

„*Universal Soldier*“

Plot: In der Zukunft werden Universal Soldiers geklont. Diese verlieren nach jedem Kampfeinsatz ihr Gedächtnis. Als dieses Problem gelöst wird, sorgt dieses allerdings nicht für eine Verbesserung der Kampfesleistungen.

Fazit: Mommers arbeitet in meinen Augen die Schrecken des Krieges zwar heraus, kritisiert diese aber nicht ausreichend. Die Geschichte ist nicht kriegsverherrlichend, das kann man Mommers nicht vorwerfen. Sie ist vielmehr eine sachliche Analyse. Irgendwie

sprang bei mir der Funke nicht über, dem Soldaten macht die Arbeit einfach zu sehr Spaß. Note 4-.

Robert Kerber

„*Das Sterben der Engel*“

Plot: In der Zukunft ist das Benzin knapp. Ein paar Jugendliche fahren dennoch Auto mit verheerenden Folgen.

Fazit: Ich weiß nicht was ich von der Story halten soll. Irgendwie war mir nicht klar worauf die Geschichte hinaus wollte. Da aber manche Formulierungen in der Story mir sehr gut gefallen haben, und die Story doch recht flüssig zu lesen war, gibt es die Note 3.

Jörg Isenberg

„*Motormond*“

Plot: Die Menschheit hat den Mond durch einen Roboter namens Motormond ersetzt. Dieser übernimmt nun die Kontrolle über eine degenerierte Menschheit.

Fazit: Nette Idee, Gut zu lesen. Mal nicht auf Menschen zentriert. Note 2

Malte S. Sembten

„*Jagdausflug*“

Plot: Außerirdischer geht auf der Erde auf Menschenjagd. Er will das Alpha-Tier erlegen.

Fazit: Es wird schnell klar worauf die Story hinausläuft. Aber wenigstens gibt es keine Rettung durch den Deus ex Machina. Daher noch Note 3.

Karl Michael Armer

„*Die Asche des Paradieses*“

Plot: Die Menschheit befindet sich wieder im religiösen Krieg. Der neue Vatikan will den Islam auslöschen. Eine Zeit der neuen Kreuzzüge beginnt. Ein führender Offizier der christlichen Truppen sehnt sich nach einer Änderung.

Fazit: Wow. Armer beleuchtet das Thema Krieg und Religion sehr



© Shayol Verlag

gut. Macht den Widerspruch zwischen christlicher Lehre und Angriffskriegen deutlich und zeigt die Schrecken des Krieges auf. Note 1.

Marcus Hammerschmitt
 "Harmageddon"

Plot: Ein Wissenschaftler mit dem Namen Reinhold Messner überlebt den dritten Weltkrieg. Als er sein Exil verlässt, findet er die Erde vollkommen verändert vor.

Fazit: Abgedrehte Story. Vollkommen krank. Aber amüsant flüssig zu lesen. Ein würdiger Schluss für die Anthologie und mit der Note 1 zu bedenken.

Vergleich zu Eine Trillion Euro und Fazit

Beide Anthologien räumen mit dem Vorteil auf, dass SF nur aus Raumschlachten und Aliens besteht und bieten einen guten Überblick über das weite Spektrum der Science-Fiction.

Sowohl Eschbach als auch Mommers haben ihren Job als Herausgeber sehr gut gemacht. Allerdings hat Mommers mehr Stories ausgewählt die mir gefallen haben, als Eschbach. Dies ist aber eine rein persönliche Meinung. Was ich objektiv feststellen kann ist folgendes:

Auch *Visionen 2004* bietet – genau wie *Eine Trillion Euro* – eine mannigfaltige Auswahl an SF-Stories. Es sollte für jeden etwas dabei sein. Daher gilt von meiner Seite aus eine uneingeschränkte Kaufempfehlung.

Helmut W. Mommers (Hrsg.)
Der Atmen Gottes und andere Visionen 2004
 Shayol Verlag, 2004
 Paperback, 252 Seiten
 ISBN 3-926126-42-6
 14,90 Euro

Walfred Goreng

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Anthologien deutscher (oder überhaupt) Science Fiction sind mittlerweile äußerst seltene Publikationen. Kurzgeschichten scheinen der heutigen Leserschaft immer weniger zu bedeuten. Im Wurdack-Verlag erschien Anfang 2004 die erste SF-Anthologie (*Deus ex machina*) des Verlags, der damit schwieriges Terrain betritt. Es ist ein erfreuliches Ereignis, dass mit *Walfred Goreng* bereits der zweite Band erschienen ist - Kurzgeschichtenanthologien dienen als wichtige Plattform für aufstrebende Autoren und bieten in unterhaltender Form einen Querschnitt durch die deutsche Science Fiction-Landschaft. Vielleicht spielte auch die von Andreas Eschbach jüngst herausgegebene Sammlung von Geschichten bekannter europäischer Schriftsteller eine unterstützende Rolle, um das Interesse an derartigen Publikationen zu erhöhen.

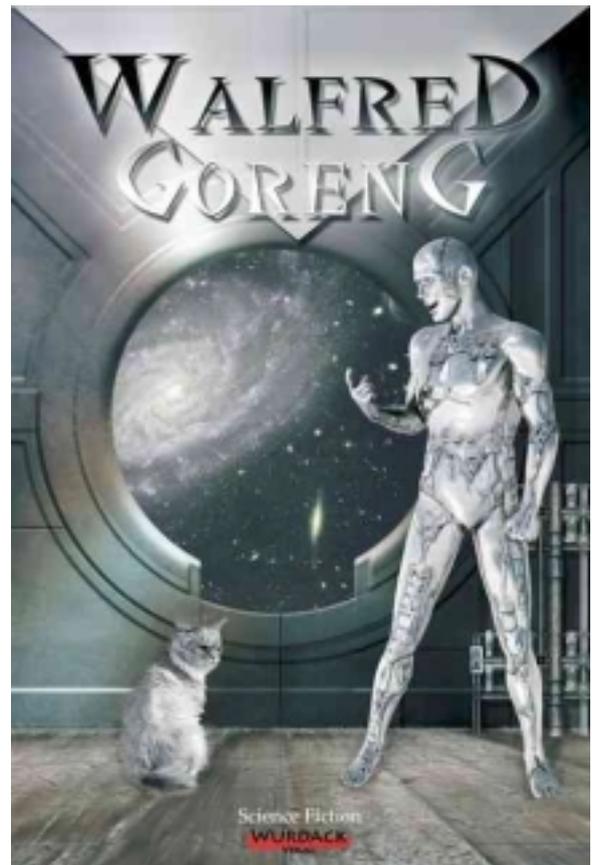
In *Walfred Goreng* finden sich 24 unterschiedliche Geschichten von 26 unterschiedlichen Autoren. Ansprechend gestaltet in einem Paperback, zu jeder Geschichte gibt es in einem hervorgehobenen Kasten eine kurze Vorstellung des jeweiligen Verfassers.

Ein Querschnitt

"*Walfred Goreng*", die Titelstory von Markus Kastenholz, behandelt in amüsanter Art das Problem, das Fast-Food-Ketten in einer Zukunft

haben, in der echtes Fleisch rar und eigentlich unbezahlbar ist. Leider ahnt der Leser spätestens ab dem Moment, in dem vom garantierten Echtfleisch-Anteil gesprochen wird, wohin die Geschichte führt. Trotzdem überrascht Kastenholz mit einem Epilog, in dem er die unausweichlich erwartete Lösung selbstironisch in Frage stellt, die Geschichte mit drei "bekannten" Regeln beendet und letztlich ein belustigtes Grinsen beim Leser hinterlässt.

Erfolg versprechend in Wettbewerben wie dem jährlich von <http://Storyolympiade.de> veranstalteten werden vor allem die humoristischen Geschichten genannt. Da ist es kein Wunder, dass viele Stories mit einer Prise Humor gewürzt werden (sollen). Glücklicher Weise lassen sich die Autoren von *Walfred Goreng* davon nicht beeindruckt; so gibt es ebenso viele ernsthaft, nicht minder gute Geschichten. Thorsten Küpers "*Njomwegs Krankheit*" wirft ein Licht auf die Irrwege der Wissenschaft, die viel zu oft rigoros und rücksichtslos für neue Erkenntnisse kämpft, selbst wenn Menschen, in diesem Fall sogar Kinder, als Versuchskaninchen erhalten müssen. Njomweg, dessen biochemische Experimente außer Kontrolle geraten, ist für die



Ausbeutung der Kinder durch die Wissenschaft verantwortlich. Seine tragische Rolle in diesem Spiel führt uns vor Augen, dass es vielleicht auch den Menschen im Forscher gibt, der seine Fehler gegen alle Widerstände berichtigen will. Küper sieht aber in der Machtgier und Skrupellosigkeit die Eigenschaften unserer Gesellschaft, gegen die der Einzelne trotz aller Anstrengungen machtlos ist. Es entsteht etwas von dem Gefühl, das einen nach der Lektüre von Orwells "*1984*" beschleicht: Die Resignation bei der Erkenntnis, dass man manipuliert wurde; das Eingeständnis der eigenen Schwäche; Unverständnis gegenüber den Machthabern, ungläubig das Gefühl, damit einen Blick hinter die Kulissen unserer Gesellschaft zu werfen.

Heidrun Jänchen, die mit ihrem Gemeinschaftsprojekt "*Der eiserne Thron*" (mit Andrea Tillmanns,

Christian Savoy; erschienen im Wurdack-Verlag) zum diesjährigen Deutschen Phantastik Preis in der Kategorie "Bestes Romandebut - national" nominiert war und den dritten Platz belegte, erzählt eine spannende Geschichte um den Krieg zwischen Menschen und Ceti. Sie zeichnet mit wenigen Worten eine Gesellschaft und eine Welt von solcher Komplexität, dass man ein eindrucksvolles, schlüssiges Bild vor Augen hat. Dabei lässt das Format der Kurzgeschichte nicht zu, in der Fülle der Ideen einzelne Details tiefer zu beleuchten. Man hat die Ahnung, dass es bei dem Krieg um Rohstoffe geht und dass die Bewohner von Tau Ceti, die Ceti, eigentlich keine Gegner sind. Hier kann man sich ohne Probleme vorstellen, dass die Idee ausreichend Stoff für weitere Erzählungen liefern kann. Beachtung sollte hier das durchaus ungewöhnliche Ende finden, als der "Held" der Geschichte die Wahrheit erkennt und seine Entscheidung trifft...

Einer der Herausgeber, Dieter Schmitt, widmet sich den Problemen des Arbeitsmarktes, indem er die Ausnutzung und Überwachung durch große Firmen auf die Spitze treibt. Existenzangst mit fünfunddreißig? Trotz implantierten G-Gens (steht hier G für "Genius" oder so?), das einen leistungsfähiger macht. Diese Geschichte bildet mit einigen anderen aus der Sammlung sozusagen die Basis - sie ist gut erzählt und sicher geschrieben, kann aber nicht vom Hocker reißen.

"All inclusive" - so wirbt auch die Reisegesellschaft der Zukunft, die von Helmuth W. Mommers, Ernst Vlcek und Uschi Zietsch heraufbeschworen wird. Mit diesen drei Autoren aus dem Profilage wird die Anthologie zu einem Aushängeschild für ihren Anspruch. Die

Geschichte selbst erhebt sich nicht über das Mittelmaß der Sammlung - eine in drei Ebenen gespaltene Handlung für eine Kurzgeschichte muss ein gewagtes Experiment sein, doch so sieht man deutlich, wessen Handschrift die einzelnen Abschnitte tragen. Recht amüsante Episoden, die in ihren Unterschieden schwer zusammenpassen und leider schnell das Finish erahnen lassen. Teilweise spürt man hier die Routine der Profis etwas deutlich.

Peter Hohmanns "*Tag des Glücks*" wartet mit einem spannenden Konflikt auf, der sich zwischen der Protagonistin und der Realität aufbaut. Die sprunghaften Veränderungen ihrer Umwelt verwirren anfangs, werden aber zu einem konsequenten und Betroffenen verurachtenden Ende geführt.

Die "*Maschinelle Gelassenheit*" ist eine Überwachungseinheit, die bei Prozessorüberbelastung einschreitet und im Notfall zum Neustart des Systems oder sogar zur Neuprogrammierung befähigt ist. V. Groß skizziert eine abstrakt unmenschliche Zukunft nach großen Vorbildern wie Asimov oder Philip K. Dick, dem er die Geschichte sogar widmet. Es ist eine tragische Entwicklung eines zu wohlwollenden beschützenden Rechnersystems in der Nachbarschaft des Menschen, deren Aufhängepunkt wie nebensächlich eingeführt und erst am Ende mit der großen Erschütterung offenbart wird.

Melanie Metzenthin wählt einen unzufriedenen Bürger des Mondes der Zukunft als Protagonist, der in einer amüsanten Wahlrede die Missstände seiner Zeit anprangert und sich zurücksehnt in die "gute alte Zeit", in der wir unsere Gegenwart erkennen. Aber auch in den Problemen, die er zum Beispiel mit seinen Vermietern hat (die einfach Neuerungen in der Wohnung in-

stallieren und den Mieter dann zahlen lassen), sehen wir schmunzelnd Parallelen zu den manchmal nervigen Angelegenheiten unseres Alltags.

"*Corona*" von Lutz Herrmann ist ein gut erzählter, aber leider sehr vorhersehbarer Zukunftsthiller, in dem dramatische Möglichkeiten der Massenmanipulation dargestellt werden. Kann man nur hoffen, dass die Entwicklung andere Wege findet.

Thomas Kohlschmidt liefert einen seichten Krimi, in dem es um gestohlene Hände geht. An sich hört sich die Idee interessant an. Leider offenbart sich ein unspektakuläres Ende um Mitleid und die Übervorteilung durch Korruption.

"*Vascul*" von Petra Vennekohl bietet eine faszinierende Spielweise für die Fantasie - unerforschte Gebiete im Innern eines Vulkans, unerklärliche Fähigkeiten an der Vulkanflanke, eine Biologin, die sich ihr Mikroskop selbst baut... Nach der Not- und Bruchlandung des Kolonistenschiffes brach der Kontakt zur Erde ab, bis die Zwangskolonisten eine hoffentlich profitable Entdeckung machten. Doch können sie die überlegenen Geräte der Prüfungskommission täuschen und die dringend benötigte Unterstützung erhalten?

Edgar Güttke schließlich zeigt dem erleichterten Leser mit "*Dezibel*", dass die Bürokratie auch vor der Zukunft und vor Alienvölkern wie beweglichen Kakteen nicht Halt macht. In höchst amüsierter Weise begleiten wir einen Zustelldienst, der weder Landen noch sonst wie aktiv werden darf, um die Lautstärkevorschriften nicht zu brechen. Dabei gerät die Besatzung in eine Lage, die nur durch den von ihnen transportierten Hubschrauber (irriger Weise ist sein Lärm erlaubt) behoben werden könnte, dessen Abladen aller-

dings den Vorschriften widerspricht. Der deutsche Vorschriftendschungel gelungen auf die Schippe genommen!

Zum Schluss

Die Anthologie sprüht vor unterschiedlichen Ideen, die oft sehr gekonnt umgesetzt wurden. Einsame Spitze bleibt Küpers *"Njomwegs Krankheit"*. Wenige Geschichten haben mich nicht berührt, insgesamt ist *"Walfred Goreng"* eine sehr unterhaltsame Mischung, die jedem interessierten Leser ans Herz gelegt werden soll. Man kann nur hoffen, dass diese Qualität in den Folgesammlungen beibehalten werden kann.

Diese Review wurde für das Online-Magazin <http://www.Buchwurm.info> geschrieben.

Walfred Goreng (Anthologie)

Herausgeber Armin Rößler und Dieter Schmitt
Wurdack-Verlag
185 Seiten
ISBN 3-938065-04-4
9,95 Euro, die sich lohnen!

Weitere Informationen unter
<http://www.wurdackverlag.de/>

Ken Grimwood Replay - Das zweite Spiel

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Manchmal sitzt man da, umgeben vom grauen Einerlei des Alltags, und träumt von der Vergangenheit, von verpassten und verpatzten Situationen. Wenn man die Chance hätte, würde man alles anders und besser machen. Natürlich besser, denn man kennt ja die Konsequenzen seines ersten Tuns, in manchen Bereichen auch die Entwicklung der Menschheit – wobei dies meist auf die Entwicklung des sogenannten „Westens“ beschränkt ist. Was könnte man alles erreichen? Es gibt allerlei Möglichkeiten, die genau sich zu überlegen wenige Träumende durchhalten – zu schnell greift der Alltag nach einem und hinterlässt höchstens melancholische Gefühle oder Trauer um verpasste Gelegenheiten.

Nicht so Ken Grimwood (1944-2003): In „Replay“ beschäftigt er sich eingehend mit diesen Möglichkeiten und den Folgen, denn der normale Träumende lässt stets außer Acht, dass das veränderte Verhalten große Veränderungen zumindest des eigenen Lebens nach sich ziehen würde. So würde man nach einer "korrigierenden" Entscheidung vor einer neuen Situation stehen und einem neuen Leben die Stirn bieten.

Der Protagonist seines Romans, Jeff Winston, scheint eine Zeichnung seiner Selbst zu sein: Ebenso wie Grimwood selbst ist Jeff Radiojournalist und wird in einigen seiner "Replays" Schriftsteller. Ob allerdings Grimwood so unzufrieden mit seinem Leben war wie der Jeff seines Romans, bleibt pure Spekulation. Grimwood starb in Kalifornien.



Jeff Winston ist ein leicht übergewichtiger Mann, der seinen Traum vom großen Erfolg und dem Wechsel zum Fernsehen aufgegeben hat. Zwar hat er eine gute Stellung bei seinem Radiosender, aber reich und zufrieden wird er damit nicht. Als seine Frau anruft, erkennt er deutlich, wie sehr sie sich auseinander gelebt haben. Ein richtiges Gespräch wäre dringend nötig, aber Jeff hört die Worte seiner Frau: "Wir brauchen dringend..." - und bevor sie ausreden kann, schießen ihm alle möglichen Varianten durch den Kopf von Dingen, die sie dringend brauchten und die seine Frau jetzt von ihm verlangen könnte. Zum Beispiel ein Duschvorhang. Weitere Worte hört er gar nicht, denn ein brutaler Schmerz zerreißt seine Brust. Typischer Herzinfarkt. Jeff ist nur ungläubig, als er seinen Tod mitverfolgt.

Jeff erwacht in seiner Junggesellen-WG auf dem Campus seines Colleges und denkt anfangs an einen bösen Traum. Natürlich kommen ihm Zweifel, wie man sein ganzes Leben so präzise hätte träumen können, doch die verschiedenen Begegnungen und Situationen

in den folgenden Tagen wirken bis auf Kleinigkeiten so bekannt auf ihn, dass er schließlich die Probe aufs Exempel machen will. Mit Achtzehn ist er nun wieder zu jung, um Wetten abzuschließen, also sucht er sich einen älteren Studenten und lässt ihn als vierzigprozentigen Teilhaber seine gesamten Ersparnisse in einem Pferderennen setzen, an dessen Ausgang er sich aus seinem ersten Leben erinnert.

Der Erfolg spornt ihn an, er wird durch weitere Einsätze und Börsenspekulationen reich, gründet eine Firma - bis er im gleichen Alter wie damals plötzlich einen Herzinfarkt erleidet, unter den gleichen, fast schon vergessenen Schmerzen.

Im übernächsten "Replay" findet er sich schnell zurecht und setzt alles auf schnellen Reichtum. Trotzdem ist er deprimiert und verzweifelt, sucht diesmal die Erlösung in Sex und Drogen. Er sieht keinen Sinn in seinem Schicksal und versinkt in Selbstmitleid. Sein Tod kommt nicht überraschend, nachdem er im zweiten Durchlauf alles umsonst auf ein gesundes Herz gesetzt hat.

Einige Replays später, nachdem er verschiedene Variationen seines Lebens durchlebt hat und sogar den Mord von JFK verhindern wollte (mit dem Resultat, dass ein anderer Mann als Mörder hingerichtet wurde), stößt Jeff auf einen Film, den er nicht kennt und der ein beispielloses Meisterwerk wird. In ihm sind alle damals noch unbekanntes Größen aus dem Filmgeschäft versammelt, unter anderem George Lucas und Steven Spielberg, deren Genie noch nicht erkannt war. Die Inhaberin der Filmgesellschaft, gleichzeitig Autorin des Drehbuchs, muss ebenso wie Jeff ein "Wiedergänger" sein.

Ihrer beider gemeinsames Schicksal schweißt sie über verschiedene

Replays zusammen, es entwickelt sich eine starke Liebe zwischen ihnen. Im Glauben, ihnen bliebe unendlich viel Zeit, unternehmen sie Versuche, andere Wiedergänger zu finden oder durch öffentliche Zukunftsseherei die Wissenschaft auf ihr Problem zu lenken. In letzterem Fall verursachen sie einen dramatischen Zusammenbruch der politischen Interaktion der ganzen Welt. Ihrem Ziel, aus diesem Kreislauf auszubrechen, kommen sie nicht näher.

Eine einzige Veränderung stellen sie fest: Die Dauer der Replays verkürzt sich in zunehmenden Intervallen - was erwartet sie, wenn die Wiederholungen dicht bei ihrem Tod beginnen, oder mit ihm zusammentreffen? Ewiges Leid? Endgültiger Tod? Grimwood zeichnet mit meisterhafter Leichtigkeit die Gefühlswelt und die Erlebnisse seines Protagonisten; erst stellt sich Erleichterung ein, als Jeff auf seine Gleichgesinnte trifft, dann fesselt einen die Tragik ihres Auseinanderlebens, bis zur erneuten Annäherung. Durch die Verkürzung der Phasen entfernen sich die Wege des bewussten Wiederlebens der beiden voneinander, die festgelegten Wege ihres ersten Lebens beengen ihre Möglichkeiten umgekehrt proportional zur Dauer eines Replays.

Trotzdem läuft alles auf eine Erkenntnis hinaus, die sich allen Anstrengungen zum Trotz durchsetzt und einen Kompromiss zur Zufriedenheit aller Beteiligten zumindest zulässt. Es kommt darauf an, ein zufriedenes Leben zu führen und Differenzen in der Partnerschaft frühestmöglich zu klären. Grimwood gelingt es auf subtile Art, seinem Protagonisten Charaktertiefe und ein gewisses Maß an Weißheit zu verleihen, beides vorstellbare Folgen eines durch viele Wiederholungen stark verlängerten Le-

bens. Das Wissen um Zusammenhänge, das sich vertieft und verfeinert, hebt Jeff aus der Masse seiner Mitmenschen heraus - ist aber gleichzeitig eine unüberwindliche Kluft.

Es ist eine Tragödie mit melancholischen Schwingungen zum Ende, in denen Grimwood doch Jeffs Entwicklung und dessen ruhige Abgeklärtheit hervorhebt und ihn nicht in Selbstmitleid versinken lässt. Denn ihm wird eines klar: Im Endeffekt gibt es immer nur EIN Leben, das nur lebenswert gestaltet werden muss. Sind die Replays nun eine Strafe oder eine Belohnung, vielleicht auch ein "Augenöffner" für das Leben? Wieso Jeff in ihnen gefangen ist bleibt ungeklärt und spielt auch keine Rolle - entscheidend sind seine Erkenntnisse. Ein hervorragender Roman, aufgrund seiner Komplexität wohl zu schwer für den Durchschnittsjugendlichen, empfehlenswert aber für jeden Erwachsenen! Er ist fesselnd und flüssig zu lesen, ohne Längen und Hänger, und regt auf unterhaltsame Art zum Nachdenken an.

Technisches

Ken Grimwood

Replay - Das zweite Spiel

Heyne Taschenbuch 2004

ISBN 3-453-52010-6

8,00 Euro

411 Seiten

*Mit freundlicher Unterstützung des
OnlineMagazins Buchwurm.info*

<http://www.Buchwurm.info>



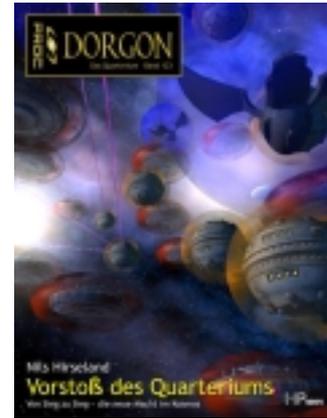
Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

mit Erscheinen des TERRACOM wurde inzwischen der 124. Band der DORGON-Reihe veröffentlicht. Er trägt den Titel »Artenbestandsregulierung« und schildert ein grausames Thema mit Anleihen an schreckliche Taten aus unserer jüngeren Vergangenheit, die durchaus in der Zukunft auf der einen oder anderen Weise wieder passieren könnten.

Das Quarterium ist in der Tat ein imperialistisches, faschistoides und gar nationalsozialistisches Gebilde, welches alle schlechten Eigenschaften eines British Empire, eines römischen Reiches und dritten Reiches in sich vereint. Leider schaffen es solche Imperien aber auch an gewaltige Macht zu gelangen und bestimmen die Geschichte. Das dürfte der Grund für die Gründung des Quarterium sein. Denn trotz aller Ähnlichkeiten, auch durch die Artenbestandsregulierung – zum NS-Reich, ist es kein Abklatsch, sondern gehört zum Plan MODRORs! Mehr darüber werdet ihr in Heft 125 »Etus-

tar« erfahren. Einige Zusammenhänge werden deutlicher. Letztlich ist das Quarterium nichts weiter als ein Handlanger von MODROR, auch wenn einige der schlimmsten Verbrecher des Reiches das gar nicht wissen.

Doch wohin führt uns eigentlich dieser Zyklus nun? Es gibt Befürchtungen, dass es eine Art Zukunftsversion des 2. Weltkrieges wird. Ich kann Euch beruhigen, das wäre natürlich zu simpel und ist nicht in unserer Absicht. Natürlich werden die typischen Elemente eines Krieges vorkommen – Soldatenromane, Schlachten und auch das oben beschriebende Thema. Es wird aber weitaus mehr sein. Die Handlung rund um Alaska Saedelaere, Atlan, Icho Tolot und deren Gefährten wird immer wichtiger werden und mehr Platz als ursprünglich gedacht in der Handlung einnehmen. MODROR und seine Völker werden in Zukunft mehr in Erscheinung treten. Bereits ab dem nächsten Heft wird man es zu spüren bekommen. Der



Sense of Wonder wird sich regelmäßig mit der bodenständigen Kriegshandlung abwechseln. Wir hoffen, dass wir somit für Spannung und genügend Abwechslung gesorgt haben.

Im Moment überarbeite bzw. koordiniere die Änderungen für die Manuskripte 128 – 130, die von Jürgen Freier und Michael Berg geschrieben worden sind. Jürgen, unser Neuautor, hat jede Menge interessante Ideen für eine Handlung nach 200. Noch ist es etwas zu früh dafür, daher werden die Ansätze wohl nicht den Weg in das fertige Manuskript finden – die Ideen werden sicherlich jedoch nicht verworfen werden. Ich arbeite im Moment ebenfalls an den Exposés für den letzten Zyklus der DORGON-Serie. Er wird den Namen MODROR tragen und natürlich den Höhepunkt der gesamten Serie bilden.

In diesen letzten Heften wird man endlich auch die Herkunft und Geschichte von DORGON und MODROR erfahren. Natürlich kann ich jetzt nicht soviel darüber erzählen, also wechsle ich ganz schnell wieder das Thema. Eine kleine Vorschau auf die kommenden Hefte im Februar kann ich auf jeden Fall schon einmal geben.

Am 10. Februar 2005 soll Heft 125 »Etustar« erscheinen. Es stammt von mir und gehört vielleicht zu den Romanen mit den größten Wendungen. Der eine Teil ist sehr schräg und humorvoll, der



andere Teil düster und geradezu blutig. Die beiden Handlungsebenen stehen in einem sehr extremen Kontrast. Ich bin gespannt, wie er euch gefallen wird, zumal er einige wichtige neue Erkenntnisse bringen wird. Die Hauptpersonen des Romans sind Gal'Arn, Jonathan Andrews, Elyn und Cauthon Despair.

Heft 126 trägt den Titel »Entscheidung am Pilzdom« und ist ebenfalls von mir geschrieben worden. In Heft 126 wechselt die Handlungsebene wieder ins »Grüne Universum«. Dort wird eine Entscheidung fallen. Atlan wird auf Monos treffen und etliche Dinge werden sich klären aber es werden sich auch neue Erkenntnisse, neue Aufgaben und neue Rätsel für unsere Helden ergeben. »Entscheidung am Pilzdom« soll am 20. Februar erscheinen.

Am 01. März wird der Folgeroman Heft 127 »Das Kreuz der Galaxien« von Jens Hirseland veröf-

fentlicht. In Heft 127 schildert Jens die weiteren Ereignisse und Abenteuer rund um Atlan, Alaska Sae-delaere und die anderen. Die Helden werden in einen Galaxienverbund verschlagen, den wir als »Seyferts Sextett« kennen.

Der nächste Dreierblock, der im März/April erscheinen wird, spielt wieder in Cartwheel. Mehr dazu aber im nächsten TERRACOM.

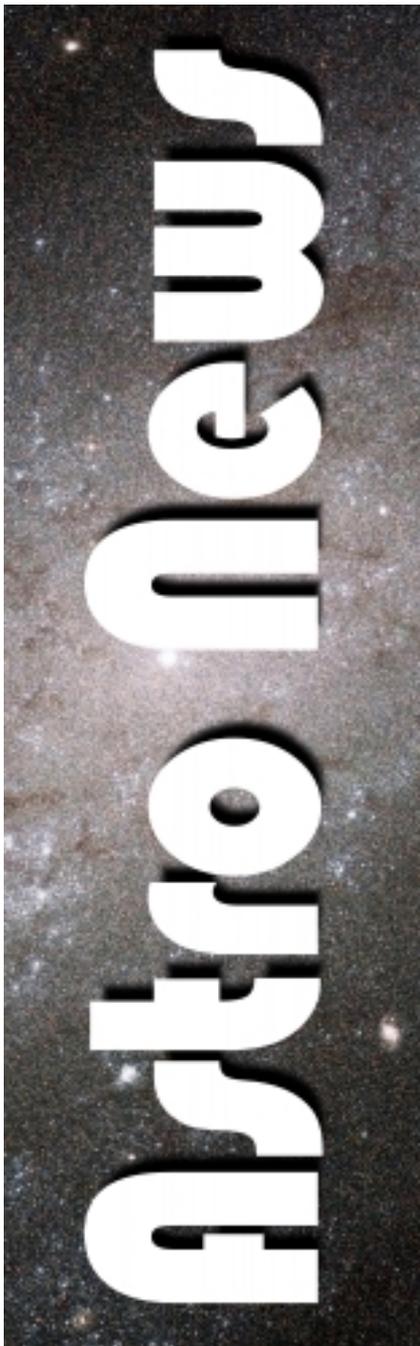
Roman Schleifer überarbeitet derzeit den dritten Roman seines Dreierblockes über die Alysker. In der abschließenden Geschichte werden die Leser mehr über Elyn erfahren. Die »Alysker-Triologie« wird die Hefte 135 – 137 markieren.

Mehr Neues gibt es diesmal nicht zu berichten. Ich wünsche Euch weiterhin viel Spaß, Unterhaltung und Spannung!

Nils Hirseland



007



Baby-Sterne in der Kleinen Magellanschen Wolke

Erstmals gelang es Astronomen mit Hilfe des Weltraumteleskops Hubble eine Reihe von äußerst jungen Sternen in der Kleinen Magellanschen Wolke zu beobachten. Diese Satellitengalaxie unserer Milchstraße ist in der südlichen Hemisphäre mit bloßem Auge zu erkennen und liegt 210.000 Lichtjahre von der Erde entfernt.

Dank Hubbles exzellentem Auflösungsvermögen gelang es, Sterne

aufzuspüren, die sich gerade im Nebel NGC 346 aus dem Kollaps von Gaswolken bilden. Keiner dieser Sternen-Säuglinge hat bislang sein nukleares Feuer im Inneren gezündet. Die kleinsten dieser neugeborenen Sterne habe eine Masse, die etwa der halben Masse unserer Sonne entspricht.



In der Kleinen Magellanschen Wolke konnte Hubble insgesamt drei verschiedene Populationen von Sternen aufspüren und allein in NGC 346 entdeckte das Teleskop 70.000 Sterne. Die älteste Population entstand vor 4,5 Milliarden Jahren, also ungefähr zusammen mit unserer Sonne. Die jüngere Population entstand vor rund 5 Millionen Jahren, als auf der Erde die ersten Lebewesen sich gerade im aufrechten Gang versuchten. Massearme Sterne brauchen besonders lange um zu zünden und sich so zu "richtigen" Sternen zu entwickeln, so dass auch diese protostellare Population ein Alter von rund fünf Millionen Jahren hat. Kurioser Weise sammeln sich die Protosterne entlang zweier Linien im Nebel, die an den Buchstaben "T" erinnern.

Quelle: <http://www.astronews.com>

Quelle hochenergetischer Teilchen aufgespürt

Ständig wird die Erde von einem Teilchenstrom aus dem All bombardiert. Von den meisten dieser

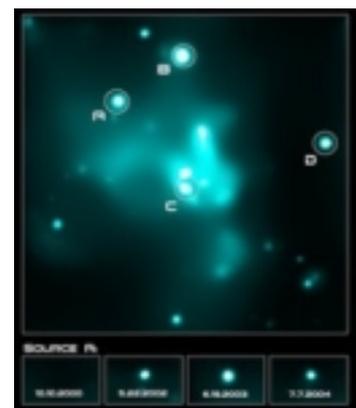
Teilchen kennt man die Quelle: unsere Sonne. Für einige äußerst energiereiche Partikel konnten die Astronomen bislang jedoch beim besten Willen keine Quelle ausmachen. Jetzt glaubt eine Wissenschaftlerin die Herkunft von zumindest fünf Partikeln zurückverfolgen zu können: zwei Galaxienhaufen in 450 Millionen Lichtjahren Entfernung.

Zwei kollidierende Galaxienhaufen in 450 Millionen Lichtjahren Entfernung erzeugen die energiereichsten Partikel, die aus den Tiefen des Alls in die irdische Atmosphäre eindringen. Zu diesem Schluss ist jetzt eine amerikanische Astrophysikerin nach der Auswertung der von zwei großen Detektoranlagen über einen Zeitraum von zehn Jahren gesammelten Daten gekommen. Bislang hatten die Wissenschaftler vergeblich nach den Quellen der ultrahochenergetischen kosmischen Strahlung gefahndet.

Quelle: <http://www.astronews.com>

20.000 Schwarze Löcher im galaktischen Zentrum?

Dass es im Zentrum unserer Galaxis ein gewaltiges Schwarzes Loch gibt, ist schon seit längerem bekannt. Nun fanden Astronomen Hinweise darauf, dass dieses von einem großen Schwarm kleinerer Schwarzer Löcher umgeben ist. Diese haben sich durch Strahlungsausbrüche im Röntgenbereich verraten.



Einen Schwarm von 20.000 Schwarzen Löchern vermuten Wissenschaftler innerhalb eines Umkreises von nur drei Lichtjahren um das Zentrum unserer Milchstraße. Die Astronomen stießen bei Beobachtungen mit dem Röntgensatelliten Chandra auf Strahlungsausbrüche, die durch den Einfall von Materie auf die Schwarzen Löcher verursacht werden. Vermutlich sammeln sich die Schwarzen Löcher durch den Austausch von Bewegungsenergie mit normalen Sternen im galaktischen Zentrum an.

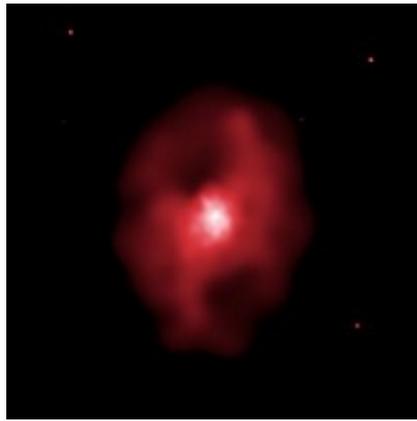
Nun jedoch beobachteten Michael Muno von der University of California in Los Angeles und seine Kollegen sieben Röntgenausbrüche innerhalb von fünf Jahren aus der Region. Schwarze Löcher mit einer Masse von 5 bis 20 Sonnenmassen bilden oft Doppelsysteme mit einem normalen Stern. Sie reißen mit ihrer Schwerkraft diesem Stern Materie, die sich in einer Scheibe um das Schwarze Loch ansammelt. Hin und wieder kommt es zu Instabilitäten, große Materiemengen fallen in das Schwarze Loch hinein und erzeugen so die Röntgenausbrüche.

Quelle: <http://www.astronews.com>

Die größte Explosion im Kosmos

Auf die Spuren der gewaltigsten Explosion, die je im Kosmos stattgefunden hat, sind jetzt amerikanische Astronomen gestoßen. Die von einem supermassereichen Schwarzen Loch ausgelöste Explosion hat Gasmassen, die dem 1.000 Milliardenfachen der Sonnenmasse entsprechen, mehrere Millionen Lichtjahre weit ins All geschleudert.

Dort befindet sich ein supermassereiches Schwarzes Loch, das offenbar über einen Zeitraum von 100 Millionen Jahren gewaltige Materiemengen verschlungen hat.



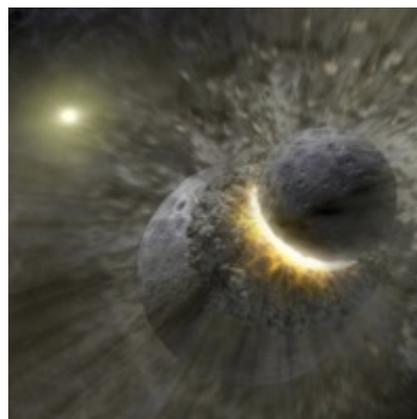
Die Forscher wissen bislang nicht, wo diese enormen Gasmengen hergekommen sind. Ein Teil der auf das Schwarze Loch einströmenden Materie ist in Form gebündelter Materiestrahlen ("Jets") wieder ins All hinaus katapultiert worden und hat dabei die von McNamara und seinen Kollegen entdeckten Hohlräume in das intergalaktische Gas gerissen.

Nach Ansicht von McNamara zeigen die Beobachtungen, dass supermassereiche Schwarze Löcher einen bislang unterschätzten Einfluss auf die Entwicklung des Universums besitzen. Das Schwarze Loch selbst ist nicht größer als unser Sonnensystem, aber seine Auswirkungen sind in einem Bereich zu spüren, der 600 mal so groß ist wie unsere ganze Milchstraße.

Quelle: <http://www.astronews.com>

Planetenkollision bei Wega

Schon seit längerer Zeit wissen die Astronomen von einer Staub-



scheibe um den Stern Wega und haben vermutet, dass in dieser Scheibe gerade Planeten entstehen oder schon entstanden sind. Der Infrarot-Blick des Spitzer-Weltraumteleskops konnte dies nun bestätigen. Mehr noch: Die Forscher vermuten, dass der beobachtete Staub von zwei Planeten stammt, die hier vor rund einer Millionen Jahren kollidiert sind.

Kollision

Bei dem Stern Wega ist es vermutlich vor rund einer Million Jahren zum Zusammenstoß zweier Planeten gekommen. Darauf deuten die Beobachtungen der den Stern umgebenden Staubscheibe hin, die jetzt im Rahmen einer astronomischen Fachtagung im kalifornischen San Diego präsentiert wurden. Die zusammengestoßenen Planeten könnten demnach etwa 2000 Kilometer groß gewesen sein, etwa so groß wie Pluto, der äußerste Planet unseres Sonnensystems.

Wega befindet sich 25 Lichtjahre von uns entfernt im Sternbild Leier und ist der fünfthellste Stern am nächtlichen Himmel. Der Stern strahlt 60-mal heller als unsere Sonne und ist erst 350 Millionen Jahre alt. Zum Vergleich: Das Alter der Sonne beträgt 4,5 Milliarden Jahre. Schon 1984 zeigten Beobachtungen mit dem Infrarot-Satelliten IRAS, dass der Stern eine Staubscheibe besitzt. Die Scheibe ist 20-mal so groß wie unser Sonnensystem.

Quelle: <http://www.astronews.com>

-lb-

607

NEBULAR Band 7

Die Techno-Kleriker

von Thomas Rabenstein

Homepage: <http://www.scifi-world.de/>

Der siebte Roman der NEBULAR-Fanserie führt nahtlos die Handlung aus dem Vorgängerband fort. Die Yax K'uk'Mo' befindet sich noch im System Epsilon Indi auf der Suche nach dem Heimatplaneten der Techno-Kleriker. Schließlich finden der Schwacke und die Menschen über den Dimensionsanker Bachtar den Zugang zum Techno-Zenter. Der künstliche Planet verbirgt sich in einem höherdimensionalen Raum. Bei den Techno-Klerikern befindet sich unerkannt ein Agitator der *Dunklen Bruderschaft*, der sich als Vierzigtausendachtundzwanzig ausgibt. Mit Hilfe der Menschen kann der Techno-Zwillig entlarvt werden und die Manipulationen an der Grundprogrammierung der Techno-Kleriker rückgängig gemacht werden. Zum Dank erhalten die Menschen ein überlichtschnelles Raumschiff geschenkt.

Thomas Rabenstein nutzt den Roman nicht nur um die Geschehnisse um die Techno-Kleriker zu schildern, sondern nimmt sich auch Zeit, die menschlichen Charaktere weiterzuentwickeln. Gut geschildert ist beispielsweise das Kapitel in der *Halle der Ewigkeit*. Die Menschen werden mit Episoden aus ihrer Vergangenheit konfrontiert, in denen sie Fehler gemacht hatten. So erfährt der Leser in dem Kapitel mehr über die Vorgeschichte Vasinas und es wird klar, dass sie die Ereignisse in der Vergangenheit und ihr "Transfer" in die Gegenwart innerlich bei weitem noch nicht so verarbeitet hat, wie sie nach außen vorgibt.



Aber wir erfahren auch mehr über den Asiaten Lai Pi, der bisher noch nicht so ausführlich charakterisiert worden war. Der Wissenschaftler wird in der *Halle der Ewigkeit* ebenfalls mit Schlüsselereignissen aus seiner Vergangenheit konfrontiert.

Ob dagegen die Episode im Schwacken-Raumschiff mit dem Klamschbar wirklich notwendig war? Als Vasina und Toiber Arkroid von dem Roboter mit seinen Tentakelarmen aneinander gepresst werden, ist es doch zu sehr in Slapstick ausgeartet.

Schon erstaunlich, dass es dem Agitator der *Dunklen Bruderschaft* so problemlos gelang, sich bei den Techno-Klerikern einzuschleichen. Denn diese Roboterzivilisation ist nicht nur moralisch, sondern auch technisch sehr hochstehend. Dass zudem die Manipulation des *Moralischen Dekrets* der Techno-Kleriker durch den Agitator gelang, ist noch erstaunlicher. Das zeigt, dass die *Dunke Bruderschaft* über er-

hebliche technische Ressourcen verfügt. Der Agitator wird schließlich in ein Konservierungsfeld versetzt und stellt keine Gefahr mehr dar.

Nachdem die Menschen von den Techno-Klerikern ein Raumschiff geschenkt bekommen haben, sind diese nun von dem Schwacken unabhängig und können auf eigene Faust in die Galaxis vorstossen. Aber vorerst bleiben sie in der Yax K'uk'Mo' und wollen als nächstes das System Epsilon Indi weiter erforschen.

Fazit: Auch der siebte NEBULAR-Band ist interessant und unterhaltsam geschrieben. So soll eine Fanserie sein. **GUT.**

-sf-