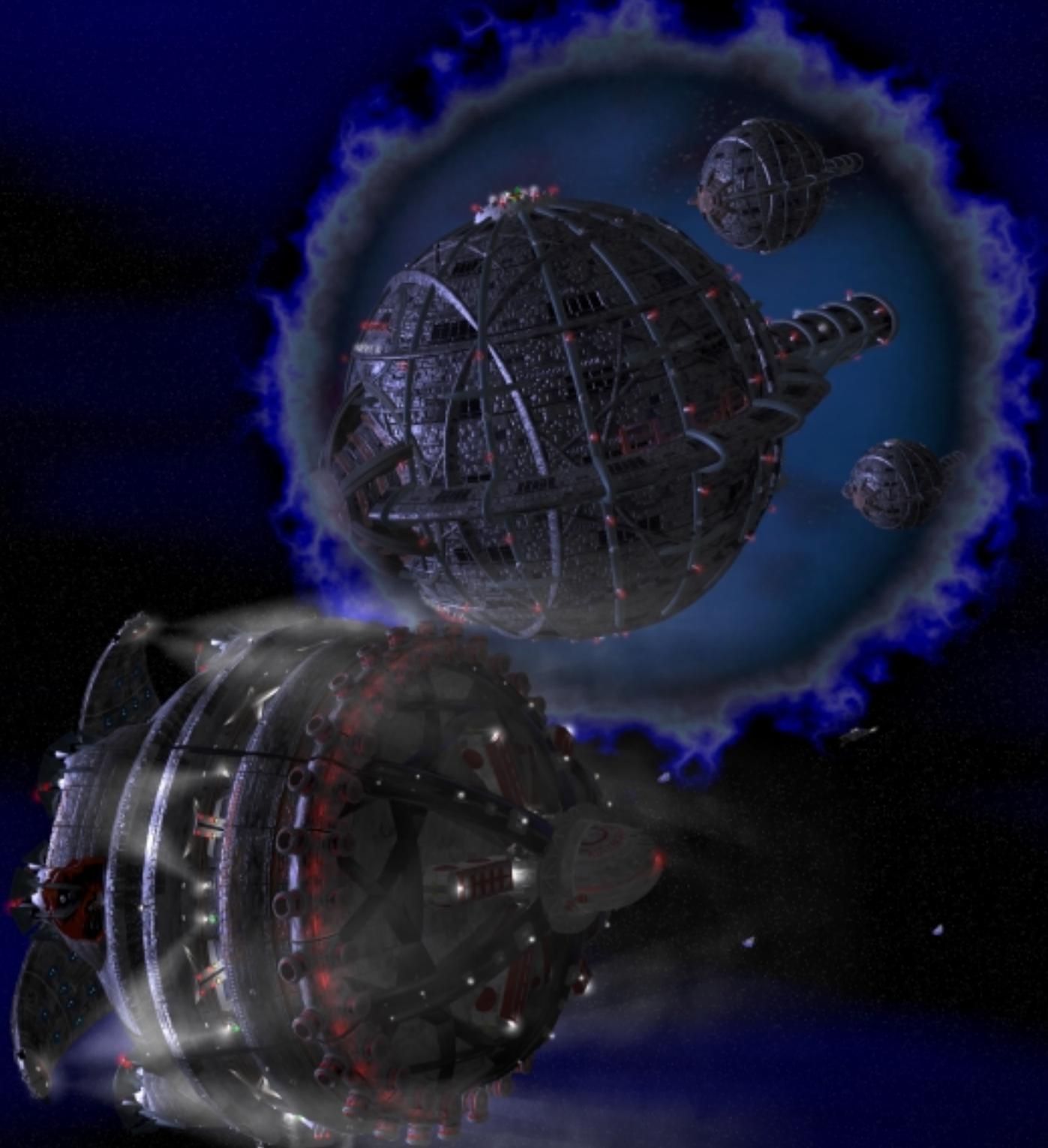




TERRACOM

*das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs
Nr. 74 – 03/2005*



- Impressum**TERRACOM**

Nr. 74 – März 2005

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

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

Chefredakteur:

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

Titelbild:

»Dimensionsloch« von Jan-Christoph Kurth

Textbeiträge:

Lothar Bauer (lb), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Ralf König (rk), Jens-Uwe Muus (jum), Heiko Popp (hp), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts)

Grafiken:

Jan-Christoph Kurth, Heiko Popp, Thomas Rabenstein

Copyright:

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

© 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>News, Kalender</i>	4
<i>Inside PROC</i>	6
<i>GarchingCon 6 - Das Programm</i>	7
<i>Leo Lukas in München</i>	8
<i>ATLAN 20 - 21</i>	10
<i>PERRY RHODAN - LEMURIA 4 - 5</i>	17
<i>Ein Jahr Webchronik</i>	28
<i>Rezension PR-Hörspiel 3 »Mutanten«</i>	31
<i>Werkstattbericht »DIANA-Klasse« Teil 3</i>	32
<i>Dorgon</i>	40
<i>»Der letzte Auftrag« - Story von Thomas Köhl</i>	41
<i>Rezension »DIAMANT«</i>	49
<i>Rezension STERNENFAUST 1</i>	52
<i>Stargate Atlantis</i>	55
<i>Film-Ecke</i>	60
<i>Astro News</i>	62
<i>Rezension NEBULAR 8</i>	64
<i>PROC Gallery</i>	16, 30, 39





Liebe TERRACOM-Leser,

drei Viertel des Zyklus ATLAN - »Die Lordrichter« liegen inzwischen hinter uns. Wenn ich auf die bisherigen Hefte zurückblicke, so tue ich das mit etwas gemischten Gefühlen. Zum einen war die Qualität der Romane doch sehr unterschiedlich. Nach einem guten Start gab es einen deutlichen Durchhänger, erst mit den letzten beiden Heften fing sich der Zyklus wieder. Zum anderen bin ich mit der Geschwindigkeit mit der die Handlung vorangeschritten ist, nicht wirklich zufrieden. Das oft wenig sinnvoll anmutende "Planetenhopping" über die verschiedenen Versunkenen Welten der Varganen dauerte mir zu lange. Es bleibt zu hoffen, dass nun mit der Aktivierung des *Kardenmogher* auch die Handlung endlich an Fahrt aufnimmt.

Es kommt mir so vor, als ob Uwe Anton und Rainer Castor mit der Gewissheit, dass die ATLAN-Serie weitergehen wird (auch wenn derzeit die Freigabe für jeden Mini-Zyklus von der Verlagsleitung erneut eingeholt werden muss), die Handlung deutlich breiter angelegt haben, als bei vorherigen ATLAN-Miniserien - vielleicht zu breit. »Die Lordrichter« dürfte "nur" den Auftakt zu einem größeren Handlungsbogen darstellen. Einen Hinweis, was uns im nächsten Zyklus »Der Dunkelstern« erwarten könnte, gibt ein Zitat aus PR 2255 »Die Distanzspur« von Uwe Anton: »Nun sah ich Kythara vor mir, die zweite Varganin in meinem Leben, mit der ich die Versunkenen Welten der Varganen erkundet hatte und die Sternestadt und mit der ich auf der Spur der Lordrichter nach Dwingeloo I vorgedrungen war und tiefer ins Universum, nach Gruelfin und ...« Na, dann lassen wir und überraschen.

Der zweite Band des nächsten Zyklus »Der letzte Kampf der ERYSGAN« von Christian Montillon (siehe Vorschau auf S. 16) ist übrigens zugleich ATLAN-Heftroman Nr. 900. Wie allerdings Klaus N. Frick bereits im PERRY RHODAN-Forum verlautbarte, wird VPM den Jubiläumsband nicht besonders feiern.

Auch beim TERRACOM steht in Kürze ein Jubiläum an. Im nächsten Monat wird nämlich die 75. Ausgabe unseres eFanzines erscheinen. Aus einem anderen Anlass habe ich neulich mal wieder alte Ausgaben des TC durchstöbert und dabei ist mir aufgefallen, wie sehr sich doch das Fanzine des PROC im Laufe seines Erscheinens immer wieder verändert hat. Tja, auch auf das TERRACOM trifft das Sprichwort zu »Nichts ist beständiger als der Wandel«.

Aber zurück zu dieser Ausgabe, die zwar keine Jubiläumsnummer ist (höchstens eine ganz persönliche, da ich jetzt genau ein Jahr TC-Chefredakteur bin), sich aber dennoch sehen lassen kann. Angefangen mit dem Cover von Jan-Christoph Kurth, über die üblichen Rezensionen zu ATLAN, LEMURIA und anderen SF-Romanen bis zum Bericht von Nils über die kürzlich auch in Deutschland angelaufene STARGATE ATLANTIS TV-Serie. Aber auch die anderen Beiträge, die ich jetzt nicht explizit erwähne, sind natürlich genauso lesenswert.

Besonders hinweisen möchte ich wieder einmal auf den **GarchingCon 6**, zu dem hier im TERRACOM exklusiv einige Programmpunkte angekündigt werden (siehe S.7). Bis Ende März läuft noch die zweite Phase mit verbilligtem Eintrittspreis für Voranmelder, aber auch danach lohnt es sich noch sich anzumelden, denn man erhält dann in Garching ein vorgedrucktes Namensschild. Natürlich gibt es beim Con aber auch noch eine Tageskasse. Inzwischen steht auch fest, dass *Leo Lukas* in Garching sein wird, was uns als Veranstalter natürlich sehr freut. Erst vor kurzem konnte ich mit dem Münchner Stammtisch im Hinterhoftheater die Deutschlandpremiere seines neuen Kabarettprogramms »Wohin die kleinen Kinder kommen« besuchen. Kurz gesagt: *Spitze!* Aber natürlich gibt es dazu auch einen ausführlicheren Bericht in dieser TC-Ausgabe.

So, das war es wieder einmal. Bleibt noch der Hinweis darauf, dass das TERRACOM 75 am 01.04.2005 erscheinen wird. Und nun viel Spaß beim TERRACOM 74.

Ad astra!

Stefan

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

Kalender

04. März PR 2272 »**Sturm auf Graugischt**« von Hubert Haensel
08. März 1936: Klaus Mahn (Kurt Mahr) geboren
11. März PR 2273 »**Der gefallene Schutzherr**« von Horst Hoffmann
 Atlan 23 »**Mond der Visionen**« von Hans Kneifel
12. März PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel-Turnier im Gasthof Adler in Friedrichshafen-Ailingen (bis 13.03.)
18. März PR 2274 »**Motoklon Hundertneun**« von Michael Marcus Thurner
21. März 1950: Horst Hoffmann geboren
22. März 1921: Johnny Bruck geboren
24. März 1984: Willi Voltz gestorben
25. März PR 2275 »**Finale für Arphonie**« von Hubert Haensel
 Atlan 24 »**Angriff der Lordrichter**« von Michael Marcus Thurner

Weitere Neuerscheinungen:

- Silberband 89 »**Sie suchen Menschen**«

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

Neue CD von Leo Lukas

Demnächst wird die neue CD von Leo Lukas, betitelt »WieWasWo-hin«, erscheinen. Enthalten sind die Hits aus den letzten drei Kabarett-Programmen (inklusive dem neuen). Die CD wurde mit Super-spitzenmusikern im Studio aufgenommen und ist zu bestellen über <http://www.knowme.at>

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

Perry Rhodan als Büste

Der Würzburger Designer Klaus Meyer hat nach der klassischen Vorlage von Johnny Bruck die PERRY RHODAN-Büste modelliert. Jeder Büste liegt ein Zertifikat bei, das die Herstellungsnummer sowie das Datum trägt, an dem das Modell verpackt wurde.

Die Auflage der in Handarbeit hergestellten Modelle aus Gilu-

Form, einem keramikähnlichen Hartgips, sind streng auf 1000 Exemplare limitiert. 25 Büsten wurden von Klaus Meyer signiert.

Die Büste ist für 69,00 Euro (zuzüglich Porto und Verpackung) erhältlich. Weitere Infos und Bestellmöglichkeit unter:

<http://www.StardustMiniatures.com/>



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

PERRY RHODAN bei CHIP

In der Ausgabe CHIP 03/2005 ist das Perry Rhodan-Hörspiel »Beinahe ein Mensch« im MP3-Format enthalten, allerdings nur in der Ausgabe mit Heft-DVD.

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

Perry Rhodan kann immer!

Am 12. Februar lief zum ersten mal der neue »AXE Unlimited«-Werbespot über die Fernsehkanäle. Bei der musikalischen Untermalung des Werbespots um handelt es sich um die Titelmelodie aus »PERRY RHODAN - SOS aus dem Weltall«.

Der Werbeslogan des neuen Produkts lautet übrigens »AXE Unlimied. Kann immer.«

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

PERRY RHODAN-Gastromane

Der Bestsellerautor Andreas Eschbach hat auf seiner Homepage bekannt gegeben, dass er wieder einen Roman zur PERRY RHODAN-Serie beisteuern wird. Vor-

aussichtlich wird es sogar noch ein Roman im aktuell laufenden Zyklus sein. Im Gegensatz zu seinem ersten Gastspiel (PR 1935) wird der Roman voll in die laufende Handlung eingebunden sein.

Klaus N. Frick hat für dieses Jahr einen weiteren Gastroman eines prominenten Schriftstellers angekündigt. Den Namen gab er allerdings noch nicht bekannt

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

Neues PR-Computerspiel

Die Wiesbadener Spiele- und Edutainmentschmiede *BrainGame* hat mit VPM einen Vertrag zur Entwicklung eines 3D-Adventures auf Basis der PERRY RHODAN-Serie abgeschlossen. Voraussichtlicher Start des Games ist Ende 2006.

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

"Grusel Gräfte, Groschenhefte": Neue Domain!

Eine informative Seite im Netz zum Thema Mystery und Artverwandtes im Heftromansektor, ist Anfang Februar auf eine eigene Domain umgezogen - parallel hat es ein umfangreiches Update gegeben.

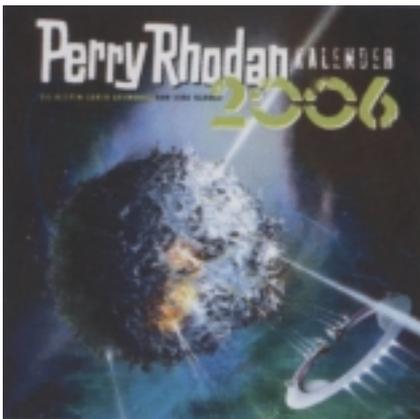
Seit Larry Brent 1968 im Silber Krimi Nr. 747 seinen ersten mysteriösen Fall löste, hat die deutsche Heftromanslandschaft viele "schaurige" Heftserien kommen und gehen sehen. Leider gab es immer wieder grottenschlechte Romane und Serien, die den Begriff der Schundliteratur tatsächlich ausfüllten, aber auch solche, die zu Recht (!) Kultstatus erlangten, da sie die Qualität der "wertvollen" Unterhaltungsromane boten oder sogar



in den Schatten stellen.

Das Hauptbestandteil des Portals von Jochen Bärtle sind die "schau-rigen" Auswüchse der Heftroman-serien - aber um dem gängigen Be-griff der u-p-Romane (utopisch-phantastisch) gerecht zu werden, sollen auch die aus der Sicht des Betreibers wichtigsten Serien der Genre Abenteuer, Fantasy und ScienceFiction dargestellt werden. Infos, Specials, Porträts von Auto-ren und Zeichnern und die Portal-funktion, also Links zu anderen Seiten, die einzelne Serien oder die verschiedenen Genres ausgiebiger beleuchten, runden die Sache ab und laden hoffentlich zum Stöbern über das Thema der vielgeschmäh-ten Heftromane ein.

Quelle: <http://www.groschenhefte.net/>



Doch kein PR-Kalender 2006

In den aktuellen PR- und AT-LAN-Heften wird der Kalender 2006 derzeit noch beworben, doch inzwischen wurde bekannt, dass der Kalender nun doch nicht er-scheinen wird, zumindest erst mal nicht bei VPM.

Quelle: VPM

Diskussionsrunde mit Frank Böh-mert

Am 7. März 2005 findet unter dem Titel »Unendliche Weiten - von der Faszination eines multikul-turellen Weltalls« eine Diskus-sionsrunde mit *Frank Böhmert* und dem Soziologen Dr. Dierk Spreen

statt. Die Veranstaltung findet im Max-Liebermann-Haus, Pariser Platz 7 in Berlin statt. Sie beginnt um 19.30 Uhr und der Eintritt ist frei. Weitere Informationen unter:

<http://www.stiftung.brandenburgertor.de>

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

Hintergründe zum SCHWARM

In einem Kurzinterview mit der Website *Elfenwolf* gibt Klaus N. Frick einige Hintergrundinforma-tionen zum SCHWARM-Zyklus, der ab Mai als Trade-Paperbacks erscheint.



Demnach handelt es sich um Nachdrucke der entsprechenden Silberbände im Paperback, die inhaltlich weitestgehend identisch sind. Lediglich die redaktionellen Texte werden etwas abgeändert. Innenillustrationen oder Risszeich-nungen werden nicht enthalten sein.

Es handelt sich um ein Experi-ment. Falls sich der SCHWARM gut verkauft, könnte es irgendwann auch andere Zyklen als Tradepa-perback geben. Es gibt dazu aber noch keine konkreten Pläne.

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

PRSKS-Turnier in Friedrichshafen

Am 12. und 13. März 2005 findet im Gasthof Adler in Friedrichsha-fen-Ailingen das 3. Internationales Bodenseeturnier statt. Die Veran-stalter bieten aber auch Einfüh-rungsrunden zum Sammelkarten-spiel für Anfänger an. Das Turnier beginnt am 12. März um 10 Uhr mit den Vorrunden 1 bis 3. Am

Sonntag findet die Endrunde statt.

Jeder Spieler erhält eine Promo-karte (*O-Offtu-O* oder *Nottransi-tion*) und Weltranglistenpunkte (46 + 4 x Teilnehmerzahl). Der Eintritt ist für beide Tage frei. Weitere Informationen: <http://www.prsks.de>

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

Mehr über William Voltz

Auf der William Voltz-Homepage sind seit kurzem weitere Teile der großangelegten Biographie verfü-gbar, die Inge Mahn, seine frühere Ehefrau veröffentlicht.

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

PERRY RHODAN eBooks

Am 25.2. startete die neue PER-RY RHODAN-Abo-Staffel bei Mobipocket. Das eBook-Abo für die Hefte 2271 bis 2299 kostet 36,90 Euro (ca. 1,27 € pro Heft). Das neue Abo gibt es unter:

<http://www.mobipocket.com>

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

NEBULAR-Shop

Ab Mai 2005 öffnet der NEBU-LAR-Shop seine Pforten. Voraus-sichtlich werden folgende Artikel angeboten:

- Taschenbuch: "Die Globuster" (NEBULAR Band 1-5) überar-beitete Softcoverausgabe (A5) mit farbigem Cover und zusätz-lichen Illustrationen, ca. 260 S.
- Hörbuch NEBULAR Band 1 : "Die Triton Basis" Doppel CD, vorgetragen von zwei Sprech-ern. Spieldauer ca. 2 h.
- Original Soundtrack zur Serie: Alle bisher erschienenen Titel auf einer CD.

Quelle: <http://www.scifi-world.de/>



Inside PROC

Liebe TERRACOM-Leser,

es ist weiß! Ich schaue aus dem Fenster und alles ist weiß. Massen an Schnee bedecken den Boden, die Dächer und Bäume. Irgendwie kommt das Ende Februar etwas spät, ich hätte mir eher weiße Weihnachten gewünscht, aber ich kann es nicht ändern. Schnee. Schnee erinnert mich an den PERRY RHODAN WELTCON 2000, vielmehr an die katastrophale Rückfahrt, als nämlich urplötzlich ein Schneechaos ausgebrochen war und die Züge Verspätung hatten. Es war schon schwer gewesen, sich von Mainz nach Sierksdorf im hohen Norden durchzuschlagen.

Der PERRY RHODAN WELTCON 2000, genauer gesagt vom 17. – 19. Dezember 1999, war der größte PR-Con, dem ich bis jetzt beigewohnt habe. Da ist nun schon mehr als fünf Jahre her. Wie die Zeit vergeht. Damals war Heft 2000 »ES« heraus gekommen, der PROC feierte mit seinem ersten Animationsvideo einen großen Erfolg mit Standing-Ovations auf dem Con, Ernst Vlcek kündigte seinen Rücktritt vom Exposé-Team an, Walter Ernsting grüßte via Videobotschaft die Besucher des Weltcon, es gab eine gräßliche Gesangs-Performance am Con-Freitag und münsteraner Fans sorgten mit ihren lindgrünen Solare Imperiums – Uniformen für Aufsehen. Rund 3000 Fans aus allen Teilen dieses Planeten hatten in diesen Tagen Mainz besucht. Sie kamen aus Deutschland, Österreich, Frankreich, Holland, USA, Brasilien und sogar Japan!

Irgendwie wird es Zeit für einen neuen WELTCON. Aber aus welchem Anlaß? 50 Jahre PERRY RHODAN? Nein, das wäre erst im Jahre 2011. Heft 3000? Wäre erst im Jahre 2019. Heft 2500 wäre ein würdiges Jubiläum. Das wäre in rund 5 Jahren, dauert also auch noch eine Weile. Im Jahre 2006 feiert die Romanfigur Perry Rhodan übrigens seinen 70. Geburtstag. Vielleicht ist das ja ein Grund.

Wie es aussieht, wird es also noch eine Weile dauern, bis wieder ein WELTCON statt findet, was aber nicht heißen soll, dass es bis dahin keine Veranstaltungen mehr geben wird. In rund drei Monaten gibt es in Garching bei München den traditionellen Con im Bürgerhaus. In der Vergangenheit hat es reichlich Werbung zu der Veranstaltung gegeben. Alle Infos findet Ihr unter <http://www.garching-con.net> Jedem Perry Rhodan-Fan, der gerne mal Autoren und Mitfans kennen lernen will, kann ich dieses Ereignis nur nahelegen. Es lohnt sich wirklich. Es erwartet die Besucher ein interessantes, vielschichtiges Programm und eine gemütliche Atmosphäre.

Der PROC wird mit einem Clubtisch vertreten sein, sich um die Technik kümmern und vielleicht noch ein paar Extras präsentieren. Im Moment befinden wir uns noch in der Planung, bis zur April-TERRACOM werden wir mehr über unser Programm sagen können. Allerdings wird es nicht so groß sein, wie es auf den letzten Veranstaltungen gewesen ist. Der Zahn der Zeit nagt im Moment doch stärker am PROC, als ich es zugeben wollte. Diverse Abgänge von Aktiven haben Lücken aufgerissen, die nicht ganz gefüllt werden konnten. Diejenigen, die noch dabei sind, sind oftmals beruflich so eingespannt, dass sie dem PROC kaum mehr zur Verfügung stehen. Es gibt nur noch wenige, die unermüdlich für den PROC arbeiten, insbesondere sind das im Moment Stefan Friedrich, Ralf König und Jürgen Freier.

Wir brauchen frisches Blut! Neue aktive Fans, die das Geschehen des PROC mitdenken wollen. Sie wären auf jeden Fall herzlich willkommen! Wir brauchen neue Ideen und Leute, die das auch umsetzen. Leider hapert es immer mehr an ehrenamtlichen, freiwilligen Helfern.

Aufgrund dieser Gründe ist es auch schwer zu sagen, was es neues im PROC gibt und geben wird. Im Moment bin ich sehr froh, wenn wir die laufenden Projekte weiter fortführen. Neues wird es – solange sich die personelle Lage nicht ändert – kaum geben, es sei denn, ein Einzelner hat mal eine kreative Schaffensphase und stellt etwas auf die Beine.

Für Garching werden wir uns auf jeden Fall etwas einfallen lassen, so dass wir zumindest dort uns präsentieren können und vielleicht auch das eine oder andere interessante Extra vorzeigen.

Bis dahin! Viel Spaß bei der aktuellen Ausgabe des TERRACOM.

Nils Hirseland

1. Vorsitzender des PROC e.V



GARCHINGCON 6

27.-29. Mai 2005

ConProgramm (Stand 28.02.2005, Änderungen vorbehalten)

Freitag (27.05.2005)

Am Aufbauabend findet kein Programm im eigentlichen Sinne statt. Die Clubs haben am Nachmittag die Gelegenheit ihre Tische im Foyer aufzubauen. Ab ca. 19 Uhr findet der VorCon in gemütlicher Runde in den Gaststätten rund um den Bürgerplatz statt (Stadtstreicher, Bürgerstuben etc.).

Samstag und Sonntag (28. & 29.05.2005)

An diesen beiden Tagen findet das eigentliche ConProgramm statt. Wie üblich, wird der Con am Samstag um 10.00 Uhr eröffnet (Einlass 8.30 Uhr). Anschließend gibt es durchgehend Programmpunkte bis in den späten Abend, der in gemütlicher Runde bei leiser(!) Musik ausklingt.

Auch am Sonntag geht es mit interessanten Programmpunkten bis in den frühen Nachmittag weiter.

Einzelheiten zum Programm werden wir euch in nächster Zeit auf <http://www.garching-con.net> vorstellen. Hier die ersten Programmpunkte - viele weitere folgen:

- * **LEMURIA, mon amour**
Hubert Haensel, Frank Borsch, Leo Lukas, Andreas Brandhorst, Hans Kneifel, Sascha Mamczak
- * **Von Varganen, Lordrichtern und Dunkelsternen** - die ATLAN-Runde
Uwe Anton, Rainer Castor, Michael Marcus Thurner, Arndt Ellmer, Sabine Kropp u.a.
- * **Zwischen Terra und der Unendlichkeit** - wie geht es weiter mit der PERRY RHODAN-Handlung?
Klaus N. Frick + Autoren
- * **GESCHICHTEN AUS DEM OLD ROCKETMAN** - das erste PR-Live-Hörspiel
Robert Vogel, Birgit Fischer, Hermann Ritter + Überraschungsgast
- * **Fremde Welten, fremde Wunder** - Fotosafaris im mathematischen Raum
Marianne Sydow
- * **Graustria 6 feat. DJ Tschick**
Sentenza Austriaca
- * **Die Werkstatt der Giganten** - Faszination Modellbau
Raimund Peter
- * **Die PERRY RHODAN-Leser** - Aufzucht und Hege
Arndt Ellmer
- * **Unsterblichkeit zum Anfassen** - die Verleihung der Zellaktivatoren
Dida Wengenmayr

Begleitprogramm

Wie immer wird es einen Händlerraum geben mit allem, was das Sammlerherz erfreut - und den Geldbeutel erleichtert. Im Foyer präsentieren sich Fanclubs, es wird auch wieder Raumschiffsmodelle und eine Kunstaussstellung geben.

007





Leo Lukas »Wohin die kleinen Kinder kommen«

Am 22. Februar feierte Leo Lukas im Hinterhoftheater München die Deutschlandpremiere seines neuen Kabarettprogramms »Wohin die kleinen Kinder kommen«.

Bereits im dritten Jahr hintereinander gab der Wahl-Wiener ein Gastspiel in München und wie immer war der Münchner PR-Stammtisch »Ernst Ellert« zahlreich bei der Premiere vertreten.

Schon bevor Leo auf der Bühne war, musste der Zuschauer aufpassen, denn die Durchsage (»Der Fahrer des weißen Subaru...«) war bereits Teil des Programms.

Bereits im Auftaktlied (»Da kommen die kleinen Kinder her«) ging Leo dann darauf ein, *woher* denn die kleinen Kinder kommen.

In der Folge fegte Leo in einem höchst rasanten Tempo durch sein Programm. Ein markiger, sinniger und mehrfach-sinniger Spruch jagte den nächsten.

In gewohnter Manier brachte der österreichische Kabarettist sein Publikum zu einem herzlichem Lachen, teilweise aber auch zu einem Lachen, das im Halse stecken blieb, wie eine zu groß geratene trockene Erbse. Ja, es es gab an

diesem Abend auch stille, nachdenkliche Momente.

Wie schon erwähnt, wurde geklärt, *woher* (sehr präzise!), die kleinen Kinder kommen - aus Abrahams Wurstkessel nämlich. Aber die Frage *wohin* die kleinen Kinder kommen, wurde von dem Wahl-Wiener zwar mehrfach thematisiert, aber letztlich eher vielfältig beantwortet.

Leo Lukas, Vater zweier Töchter, zweiundzwanzig und zweieinhalb Jahre alt (nicht von derselben Mutter), kam zum Schluss, »*dass Kinder ab und an rechte 'Krätzen' sein können*«. Und, dass Kinder zwar eine echte Bereicherung, aber nicht unbedingt billig sind. »*Wenn zwei sich über Unterhalt unterhalten, es selten als unterhaltsam empfunden wird.*«

Regelrechte menschlichen Abgründe taten sich in der Nummer über einen Elternabend auf. ;-))

Eine weitere Nummer schilderte das skurille Matura-Treffen des *Wechselberger-Kurtl* mit Hr. Bates, Graf Dracula, Mr. Haid/Dr. Jörgil und anderen Zombies. Dabei gab es auch ein Wiedersehen mit dem Privatdetektiv und Mundartdichter Haberl (bekannt aus dem vorherigen Programm von Leo Lukas), der ein eigenwilliges Muttertagsgedicht vortrug. Köstlich!



Aber auch die Lieder des neuen Programms waren wieder sehr gut gelungen.

Musikalischer Höhepunkt war das Stück »Das Gesetz des Dschungels« (nach der Melodie von »The lion sleeps tonight«), welches das Potential hat ein Klassiker von Leos Repertoire zu werden.

In »Wer in Sibirien geboren ist« (Melodie »Es klappert die Mühle am rauschenden Bach«) ging Lukas darauf ein, welche fatalen Auswirkungen es hat, in welchem Teil der Welt die kleinen Kinder geboren werden. Bei dieser Nummer blieb dem Publikum das Lachen vor Betroffenheit teilweise im Halse stecken.

Dass inzwischen auch Himmel und Hölle »Privatisiert« sind, war dagegen eher ein lustiges Lied.

Dafür herrschte nach »Wann i an Gipshaxn hob« Schweigen im Publikum. Nicht deswegen, weil es eine eher ruhige, wienierisch-depressive Nummer war, sondern weil die Schlusspointe auf einen Skandal in Österreich anspielte, der in Deutschland völlig unbekannt ist. Tja, fremde Länder, fremde Kulturen. ;-)

In »Hosianna, Kinder an der Macht« ging es dann wieder um das Thema, woher die kleinen Kinder kommen.

Das Lied »Wer braucht di?« war all denen gewidmet, die uns so sehr am Herzen liegen, »wie ein offenes Furunkel am After«. Jeder im Publikum durfte sich dabei seinen persönlichen 'Lieblingsfeind' vorstellen.

In »Der Teenieschlitzer 3« nahm Leo Lukas Gruselfilme á la »Scream« auf die Schippe.

Das Lied »Der Wechselberger-Kurtl« handelte von einem 'pharmazeutischen' Berater und seiner Kundschaft. Hier begegnete uns auch wieder der weiße Subaru vom

Anfang des Abends. ;-)

Mit der Zukunft seiner älteren Tochter beschäftigte sich Leo in einem Medley aus »Käsereiarbeit« (»Que sera«) und »Einmal kommt der Tag« (»That'll be the day«), das mit der Frage endete »Können sie sich mi als Brautvater vorstellen?«. - Nein, nicht wirklich. ;-)

In »Angsteckt« geht es um die Infektion mit der Manifestation eines Sozialisten.

Dagegen thematisiert »Ein Haufel« die Fähigkeit des Menschen auf den verschiedensten Gebieten haufenweise 'Scheiße' zu produzieren.

Die erste musikalische Zugabe war der »Kärntner Postbote« (nach der Melodie von »The Boxer« von Simon & Garfunkel).

Als finale Zugabe spielte Leo schließlich einen seiner Klassiker, den »Sozialarbeiter«-Song.

Leo Lukas bot an diesem Abend eine One-Man-Show, die es in sich hatte. Bissig, schmissig, geistreich, wortreich, hintergründig, abgründig, pointiert, talentiert, musikalisch, wienierisch. Ein Kabarett mit hohem Anspruch!

Ab dem 1. März spielt Leo Lukas sein Programm im Kabarett Niederemair, Wien (s.u.). Wenn ihr die Gelegenheit habt: *Hingehen, Hingehen!*

Weitere Termine:

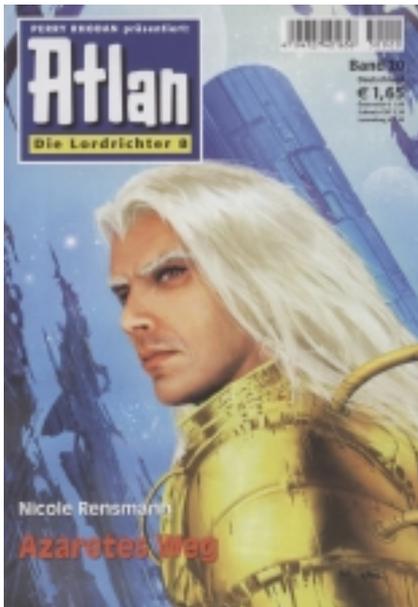
Kabarett Niederemair, Wien
1.-5., 8.-12. & 15.-19. März
Spektakel, Wien
28.-30. April
Kulisse, Wien
6.-7. Mai

Weitere Informationen im Internet:

http://www.knowme.at/htmls_neu/leo/leo_t.htm

-sf-





ATLAN 20 (LORDRICHTER Band 8)
Azaretes Weg
 von Nicole Rensmann

Zusammenfassung:

Azarete ist eine Art Priester in einer mittelalterlich geprägten Welt. In dieser Welt gibt es eine klare Unterteilung in Kasten, gegen die sich Azarete auflehnt. Er stellt sich gegen die Priester genauso, wie er sich gegen den Herrscher dieser Welt stellt, der sich Contelapo nennt.

Azarete hilft den Armen, dem unterdrückten Teil des Volkes, was sich auch gleich zeigt, denn er hilft einem Bauern, der von den Angehörigen der Kaste schlecht behandelt wurde. Er lädt ihn auf einen Karren, um ihn in ein Lager zu bringen, in dem sich weitgehend unabhängige Frauen aufhalten, ältere Frauen und jüngere, die vor allem spezialisiert sind auf Heilkräuter und so eine wichtige Funktion erfüllen.

Aber anscheinend erfüllen sie auch noch eine andere, wichtige Funktion, denn sie dienen den Priestern dazu, für eine kurze Zeit ihr Zölibat zu vergessen. Aus einer solchen Verbindung zwischen ein-

em Priester und einer dieser Frauen, ist auch Azarete hervorgegangen. Noch weiß er allerdings nicht, wer sein Vater ist.

Bei den Frauen befindet sich auch sein eigener Sohn, den er zusammen mit Tesea gezeugt hat. Er verspricht immer wieder, dass diesmal das letzte Mal sein wird, dass er zurückgehen wird, dass er danach für immer bei seiner Frau und seinem Sohn bleiben wird.

Das Volk leidet unter den Angehörigen der Priesterkaste. Contelapo nimmt für sich in Anspruch, der einzige zu sein, der den Demoght unter Kontrolle hat und auf dieser Tatsache beruht sein Schreckensregime. Die Bevölkerung muss zwei Drittel von allem abgeben, was sie besitzt und lebt deshalb in Armut. Wenn sie an den Gedenkgottesdiensten teilnehmen wollen, dann müssen sie Geschenke darbringen, und wenn sie das nicht mehr können, werden sie gnadenlos aussortiert und nicht mehr für die Veranstaltungen zugelassen.

Azarete kämpft gegen dies Ungechtigkeiten und will erreichen, dass die Kastenstruktur etwas aufgeweicht wird und sich zumindest jeder selbst aussuchen kann, welcher Kaste er angehören wird.

Mitten in dieser Situation erscheinen plötzlich Fremde auf dem „Altar,“. Dieser ist nichts anderes als der Sockel, auf dem sich der Transmitter der Varganen befindet. Und die Ankömmlinge sind genau drei Personen: Atlan, Kythara und Gorgh-12. Und außerdem noch jemand, mit dem niemand rechnen konnte. Der Würfel scheint im Transport selbst plötzlich glühend heiß zu werden, etwas, das Atlan gar nicht fühlen dürfte. Als er wieder materialisiert, entledigt er sich des Würfels und heraus kriecht ein Wurm, den Atlan als Emion identifiziert. Das Saqsurmaa ist ihm in Träumen erschienen und ist ein

Begleiter von Litrak gewesen. Er identifiziert Atlans Aura als derjenigen von Litrak sehr ähnlich und kündigt an, Atlan künftig folgen zu wollen. Dann wird er erst einmal bewusstlos, ein Zustand, den er während der ganzen Geschichte nicht mehr ändert. Er wird künftig von Atlan getragen oder verbleibt in der Unterkunft.

Die Ankömmlinge werden als Götter verehrt, aber merkwürdigerweise gleich mal eingesperrt. Sie werden zunächst niemanden vorgeführt und müssen auf das Konzil warten, für das Gewänder angefertigt werden sollen, prächtige Gewänder für den Gott Atlan und seine Gemahlin, wie Contelapo immer wieder betont. Dabei scheint er selbst nicht daran zu glauben. Bei Erkundungen finden sie nicht nur unterirdische Gewölbe, sondern auch Echsen, die darin gehalten werden. Aber sie finden keine Möglichkeit, nach oben zu gelangen. Erst beim zweiten Versuch werden sie in dieser Hinsicht fündig.

Denn Contelapo trifft eine Entscheidung, die für die Frauen im Steinbruch nicht sehr gesund ist. Er befiehlt, dass ihre Siedlung ausgelöscht werden soll und sie selbst gefangen gesetzt werden sollen. Sein Stellvertreter Dantino soll diese Aufgabe erfüllen, was diesem nicht sehr behagt, eben weil die Frauen auch für die Priester sehr wichtig sind und weil sich viele der Kinder der Priester dort befinden. Aber er gehorcht. Und so finden Atlan und Kythara bei ihrem zweiten Ausflug die Gefangenen, befreien sie und bringen sie in den Steinbruch zurück.

Dabei muss Tesea erkennen, dass ihre Angst um den Sohn gerechtfertigt war. Zwar war er nicht unter den Gefangenen, aber das deshalb, weil er dem Vater gefolgt war. Und bei einer der Predigten wollte Con-

Bewertungssystem

KOSMISCH
SEHR GUT
GUT
NICHT ÜBEL
LAU
MIES
NUR FÜR SAMMLER

telapo Azarete töten lassen. Aber weil Azarete seinen Sohn auf den Armen hatte, traf er diesen, ritzte Azarete nur leicht, tötete aber dessen Sohn. Als Tesea zurückkehrt, findet sie zwei regungslose Gestalten vor. Der Vater lebt aber wenigstens noch. Trotzdem ist beiden klar, dass sie nun nur noch ein Ziel haben, nämlich den Mörder zu bestrafen.

Atlan und Kythara sollen nun auf dem Konzil erscheinen und dabei wohl auch geprüft werden. Sie erhalten prächtige Gewänder, und obwohl es Anweisungen gibt, dass „Weiber barfuß gehen müssen“, hält sich Kythara nicht daran und behält die Stiefel unter dem waldenden Rock an. Sie wirkt auf jeden Fall wie eine goldene Göttin, während sie sich auf den Weg zu der Zeremonie machen. Gorgh-12 und Emion verbleiben in der gemeinsamen Unterkunft, mit der Waffe Atlans, um sich gegebenenfalls verteidigen zu können.

Contelapo versucht natürlich seine Spielchen, mit denen er zum Teil auch durchkommt. Zum einen lässt er seinen persönlichen Schauspieler antreten, der blutüberströmt vor Atlan liegen bleibt, von diesem nur berührt wird und schon rennt er geheilt davon. Das lässt die Göttlichkeit Atlans in den Augen des Volkes natürlich gleich viel glaubwürdiger erscheinen. Aber Contelapo glaubt nicht daran, er sieht in ihnen eher Angehörige des Volkes, die sie mit dem Denmogh angegriffen haben.

Im zweiten Schritt werden sie von einem Reiter auf einer Echse angegriffen. Atlan kann Kythara gerade noch aus dem Weg stoßen, aber sie war offensichtlich nicht das Ziel, sondern er selbst. Die Klinge trifft ihn genau an einer Stelle, die von dem erhaltenen Harnisch nicht abgedeckt wird. Offensichtlich hat der Reiter lange für diesen Hieb geübt.

Atlan blutet und das passt nun wirklich nicht zu einem Gott. Allerdings kann er dank des Zellaktivators die Folgen des Hiebes sehr schnell verarbeiten. Während er sich erholt, können sie kurz mit Azarete reden, der ihnen anbietet, sie weg zu bringen und der sie vor den Intrigen Contelapos warnt.

Allerdings brauchen die Götter wohl zuerst eine Stärkung. Bei dem Mahl nehmen Atlan und Kythara allerdings nichts zu sich, weder Getränke, noch Essen. Schließlich ist es wahrscheinlich, dass Contelapo sie vergiften lassen will. Und Azarete taucht auch noch auf, erfährt, dass Contelapo sein Vater ist und erlebt mit, wie Dantino die Seiten wechselt mit dem einstigen Stellvertreter des Vaters zusammen, verlässt er die Veranstaltung.

Und Contelapo bringt sie daraufhin zu dem Denmogh. In dem Augenblick, in dem sie ihn sehen, wird Atlan klar, was er schon die ganze Zeit – auch Dank seinem Extrasinn – ahnte. Der Denmogh ist nichts anderes als ein Kardemogher. Und Contelapo will ihn aktivieren. Offensichtlich soll es dann die Aufgabe der beiden Götter sein, zu beweisen, dass auch sie damit klar kommen, diesen Denmogh unter Kontrolle zu halten ...

Nachdem sie die Welt Parkasthon auch schon mit Arkasth abkürzen, lag das allerdings nahe.

Fraglich ist natürlich, ob Contelapo wirklich mit den alten Relikten umgehen kann. Die riesige Metall-

röhre, die vor ihnen im Boden steckt, beginnt jedenfalls bald, zu leuchten...

-rk-

Rezension von Ralf König

Und da hängen wir also wieder mitten in dem Cliffhanger drin. Ein weiterer Doppelband ist es also, der uns hier erwartet, die Auflösung wird allerdings nicht von Nicole Rensmann präsentiert werden, was man fast bedauern mag, sondern von Achim Mehnert, der den nächsten ATLAN-Band beisteuern wird.

Nicole Rensmann legt mit „Azaretes Weg“, ihren ersten Roman in der Welt Perry Rhodans vor, in der sie sich offensichtlich gut auskennt. Allerdings kann sie bereits auf einige Veröffentlichungen zurückblicken. Unter anderem erschien der Roman „Anam Cara“, bei Atlantis, außerdem ist sie sehr aktiv als Interviewerin beim sehr ambitionierten SF- und Fantastik-Magazin *phantastisch!*.

Bei der Form, in der sie sich hier präsentiert, wäre es nicht weiter verwunderlich, wenn noch mehr Ausflüge in die Welt Atlans oder vielleicht sogar Perry Rhodans folgen würden.

Und damit wären wir auch schon bei den Stärken des Romans. Ich persönlich bin kein so großer Freund von SF-Romanen, die auf mittelalterlichen Welten spielen. Trotzdem kann man kaum übersehen, dass „Azaretes Weg“, seinen ganz eigenen Charme hat. Dieser Charme lebt sehr stark vom Stil der Autorin, die mit ihrer blumenreichen Sprache trotzdem schnörkellos und geradlinig zu erzählen versteht. Im Gegensatz zu Romanen in der Vergangenheit, die plotgetrieben merkwürdiges zu erzählen wussten und so über weite Strecken nicht nachvollziehbar waren, kann man das von diesem Ro-

man nicht behaupten. Anstatt den wertvollen Platz mit sinnlosen Ausflügen zu verschwenden, präsentiert Nicole Rensmann außerdem eine Nebenhandlung, die sich sehen lassen kann, die die Figuren auf Parkasthon nicht zu Statisten verkommen lässt, zu bloßem Beiwerk, das man schnell wieder vergessen muss. Im Gegenteil, entwickelt sich eine Geschichte, die teilweise spannend ist und die sich über weite Strecken leicht und locker lesen lässt. Man will wissen, wie es weitergeht. Der Roman macht so einfach nur Spaß.

Fazit: Die Debütantin weiß mit ihrem ersten Atlan-Roman auf der ganzen Linie zu überzeugen. Einige merkwürdige Konstruktionen, bei denen der geneigte Herr Lehrer eventuell „Satzbau!“, an den Rand gekritzelt hätte, sind angesichts der tollen Geschichte absolut zu verzeihen. Eine Leistung, die ein **GUT** verdient hat.

Rezension von Stefan Friedrich

Nicole Rensmann schildert in ihrem Debutroman im Perryversum die weiteren Abenteuer von Atlan und Kythara auf einer versunkenen Welt der Varganen. Im Mittelpunkt steht allerdings die Beschreibung der mittelalterlichen Gesellschaft auf Parkasthon, die von der Priesterkaste der Yracht-Kirche geprägt ist. Science Fiction-Elemente finden sich dementsprechend in dem Band nicht allzu viele. Wohl auch ein Zugeständnis des Exposéautors an Nicole, die im Perryversum nicht so firm sein dürfte.

Atlan und Kythara kommen mit dem Transmitter auf dem Planeten Parkasthon an, den die Varganen vor rund 25.000 Jahren bereits einmal besucht hatte. Seitdem hat sich aber vieles verändert. In den Kavernen der Station treffen sie mit degenerierten Varganen-Nachkommen zusammen.

Der Hochpräses der Yracht-Kirche, Contelapo, vereinnahmt die Ankömmlinge als vermeintliche Götter, ist sich aber der Gefahr für seine Machtposition sofort bewußt.

Die Schilderung der Verhältnisse auf Parkasthon gelingt Nicole gut. Allerdings ist die Grundidee einer durch die herrschende Priesterkaste pervertierten Religion nicht unbedingt neu. Auch ist der Hochpräses Contelapo etwas eindimensional angelegt. Er ist nur verschlagen, am Machterhalt seiner Yracht-Kirche interessiert und auf die Ausbeutung des Volkes aus. Gute Seiten hat er anscheinend nicht.

Die offiziell zölibatär lebenden Priester haben ihre eigene kleine Kolonie von Mätressen, die zusammen mit ihren Kindern als heilende Kräuterweiber in einem Steinbruch leben.

Die klassische Rolle des Revolutionärs, der gegen das herrschende System aufbegehrt, hat der Priester Azarete inne, der ausführlich beschrieben wird.

Als das System durch die Ankunft von Atlan, Kythara und Gorg-12 durcheinander kommt, nutzt Contelapo die Gelegenheit mit unliebsamen Gegnern aufzuräumen. Zuerst lässt er die Kräuterweiber gefangen nehmen, dann will er Azarete töten lassen. Der Anschlag misslingt, aber Azaretess Sohn Silio stirbt.

Am Ende stellt sich heraus, dass Cantelapo Azaretess Vater ist. Auch ein klassisches Motiv, das u.a. bei Star Wars verwendet wurde. Fast hätte man erwartet, dass Cantelapo mit Atembeschwerden mühsam ein "chhhhh Luke, chhhhh ich bin dein Vater." spricht. ;-)

Aber zurück zum Anfang des Romans. Atlan und Kythara verhalten sich nach der Ankunft in der ehemaligen Varganenstation seltsam passiv und fremdbestimmt. Mit ihrer überlegenen Ausrüstung wäre

es sicherlich ein leichtes gewesen aus der Station zu fliehen. So aber lassen sie sich vom Hochpräses „inhaftieren“. Sie unternehmen zwar unerlaubt Ausflüge in die Station und an die Oberfläche, kehren aber immer wieder zurück. Ach ja, im Schutz von Deflektorfeldern unterwegs zu sein und dabei die Helmscheinwerfer einzuschalten, ist doch etwas kontraproduktiv ... Dass Kytharas Anzug bei einem der Ausflüge plötzlich ausfällt, ist auch seltsam. Vorganische Technik, die Jahrhunderttausende überdauert, versagt normalerweise nicht so einfach. Es sei denn, der Plot sieht es unbedingt so vor ...

Am Ende legen Atlan und Kythara sogar freiwillig ihre Kampfanzüge ab und liefern sich so, gänzlich ungeschützt, ganz dem Hochpräses aus. Außerordentlich leichtsinnig...!

In der Vergangenheit wurde die Oberfläche Parkasthons verwüstet. Wodurch wird recht schnell klar, zumindest dem Leser. Atlan ist mal wieder begriffsstuzig. Erst als Contelapo den Kardenmogher, auch „Turm des Denmogh“ genannt, zum bläulichen Leuchten bringt, werden auch dem Arkoniden die Zusammenhänge klar.

Neben Gorg-12 haben Atlan und Kythara nun einen weiteren Begleiter. Aus dem „Zauberwürfel“ schlüpft gleich zu Anfang Emion, das Saqsurmaa. Allerdings kann Litraks Adjutant gerade noch Atlans als neuen Herren anerkennen, dann verliert er das Bewusstsein und kommt während des gesamten Romans nicht mehr zu sich.

Auch der Daorghor Gorg-12 kommt nicht so recht zum Zuge. Zum einen verhält er sich überaus menschlich und hat nichts insektoides mehr an sich. Zum anderen bleibt er sehr passiv und nach einem Ausflug bei dem er in die Hände eines Präparators fällt und Atlan

und Kythara ihn im letzten Moment retten, wird er unter dem Bett versteckt und dort bleibt er auch die meiste Zeit.

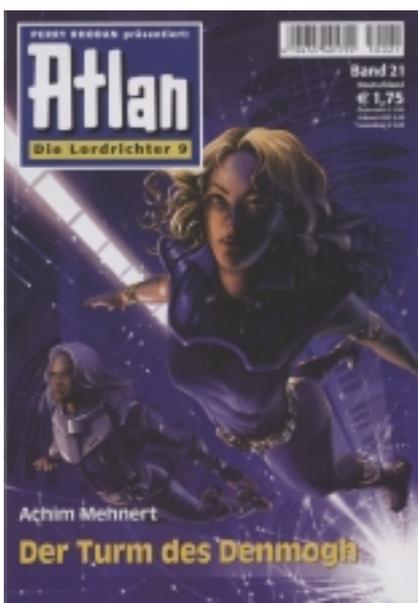
Sehr positiv aufgefallen ist, dass die Art und Weise wie Kythara und Atlan miteinander umgehen, wieder das Niveau wie in der ersten Bänden des Zyklus erreicht. Die Dialoge sind endlich wieder spritzig und pointiert. Einfach köstlich ...

Am Ende des Romans beginnt der Kardenmogher immer stärker zu leuchten und Atlan und Kythara wissen nicht was auf sie zukommt. Endlich mal wieder ein Cliffhanger. ;-)

Fazit: Nicole Rensmann ist ein GUTer Einstand im Perryversum gelungen. Es wäre zu wünschen, weitere ATLAN-Romane von ihr zu lesen. Die Chancen stehen dafür leider nicht allzu gut. Die Autorin schreibt auf ihrer Homepage:

„...denn ich bin mir eigentlich sicher, dass ich nicht die Erfüllung im Hefromanbereich finden werde.“

Schade!



ATLAN 21 (LORDRICHTER Band 9)
Der Turm des Denmogh
von Achim Mehnert

Zusammenfassung:

Greifbar nahe steht der Kardenmogher vor Atlan und Kythara. Sie können im Augenblick allerdings nichts anderes tun, als sich zurückzuziehen und abzuwarten, wie es auf dieser Welt weitergehen wird. Also begeben sie sich wiederum in die Quartiere, die ihnen bereits zuvor zugewiesen wurden. Dort werden sie bereits erwartet.

Gorgh-12 macht sie auf das Saqsurmaa aufmerksam. Emion ist wieder bei sich und erkennt Atlan. Emion spürt die Aura Atlans, die ähnlich der von Litrak ist, und reagiert entsprechend auf den Arkoniden. Allerdings kann es ihm auf seine Fragen praktisch keine Antwort geben. Es kennt seine Fähigkeiten nicht, weiß nicht, welche Rolle es an Litraks Seite gespielt hat. Außerdem weiß es auch nicht, wie es in diese Zeit gelangt. Es hat keine Ahnung, wie er in die Box gelangt ist. Atlan kann ihm zumindest erzählen, dass weit über 500 Millionen Jahre seither vergangen sind.

Emion interessiert das allerdings nicht sonderlich, es schnappt sich lieber einen Stuhl und isst ihn komplett auf. Es scheint eine Art Konvertermagin zu besitzen und kann insofern alle möglichen Materialien verwerten.

Contelapo ist unterdessen sehr darauf erpicht, das Problem Azarete endlich lösen zu lassen. Deshalb gibt er Anweisung, den ungeliebten Sohn beseitigen zu lassen. Ausserdem würde er sehr gerne wissen, wie die falschen Götter es geschafft haben, ihm die Schau zu stehlen. Denn eigentlich ist er überzeugt, dass er der Einzige sein sollte, der über diese Fähigkeiten verfügt. Aber auch die Varganin kann offensichtlich mehr, als ihm lieb ist und das kann er natürlich nicht zulassen. Also beschließt er, das Problem der Götter endgültig

zu lösen. Er kommt darauf, ihnen einen verspäteten Begrüßungstrunk anzubieten. Natürlich durchschaut Atlan den Plan des Herrschers und auch Kythara versteht sehr wohl, was er beabsichtigt. Also laden sie ihn und sein Gefolge ebenfalls zu dem Umtrunk ein. Aber angeblich können nur Götter diesen Trunk zu sich nehmen. Also erfindet Atlan schnell eine Ausrede, nämlich, dass in ihrer Gruppe nur er das Vorrecht hat, die Flüssigkeit zu trinken. Sein Zellaktivator hilft ihm dabei, das Gift in der Flüssigkeit zu neutralisieren, was ihn in den Augen des Herrschers nur noch unheimlicher macht. Contelapo äußert sowohl Unglauben als auch Ablehnung und auch Atlan schafft klare Verhältnisse, indem er ihm klar macht, dass er ihm nicht traut.

Azarete ist in Gefangenschaft geraten, als er sich gerade allein auf dem Weg zu seiner Gemahlin machen wollte. Die beiden Wachen wollen ihn festhalten, als plötzlich Dantino erscheint. Er tut so, als würde er gegen Azarete arbeiten, was ihm die Wachen zunächst nicht glauben wollen. Aber er macht ihnen klar, dass sie wohl kaum den Gedanken ihres Herrn und seines Beraters folgen können. Also lassen sie ihn herein – und bezahlen dies mit ihrem Leben. Azarete glaubte schon nicht mehr an den neuen Freund und ist sehr erleichtert, als er erkennt, dass Dantino ihn nicht verraten hat.

Bei der Flucht durch die unterirdischen Anlagen, treffen sie auf weitere Anhänger Contelapos, die sie verfolgen. Sie verstecken sich ausgerechnet in einem Raum voller Artefakte. Diese wenden sich gegen die Verfolger Azaretes, was der kaum begreifen kann. Er hat Glück gehabt, auf diese Weise ist er alle Verfolger losgeworden.

Contelapo will inzwischen einen

zweiten Teil seines Konzils einberufen. Dabei will er noch einmal den Denmogh beschwören und diesmal endgültig klar machen, wer Herr auf dieser Welt ist. Atlan und Kythara wollen aber diesmal nicht defensiv bleiben sondern sich im Schutz ihrer Deflektoren dem Kardenmogher nähern und ihn aktivieren. Grogh-12 und Emion folgen ihnen einfach durch die Menge. Azaretos und Contelapos Anhänger fangen einen regelrechten Bürgerkrieg miteinander an, den Atlan beendet, indem er sich kurz sichtbar werden lässt und aus der Luft angreift. Er paralyisiert mehrere der Angreifer und macht so klar, dass er eher auf Azaretos Seite steht. Dann verschwindet er scheinbar wieder im Nichts. Die Anhänger Cantelapos sind wie erstarrt.

Der Priester beschwört wiederum den Denmogh, aber Kythara mischt sich diesmal sofort ein und nimmt Kontakt mit dem Kardenmogher auf. Der akzeptiert alle Codes, die sie ihm nennt, und lässt Atlan und Kythara eintreten. Im Eingangsbereich werden sie der angekündigten strengen Prüfung unterzogen. Viele Fragen werden gestellt, die Atlan und Kythara abwechselnd beantworten müssen und können. Und so kommen sie dem Ende der Prüfung immer näher. Aber die letzte Frage kann der Arkonide nicht beantworten und auch Kythara nicht. Wie nannte Litrak den Schmiegschirm des Urschwarms Litrakduurn? Atlan merkt, dass er zwar vieles weiß, aber aus dem letzten Abenteuer ausgerechnet diese Information nicht mitgenommen hat. Aber er erinnert sich an die erste Unterredung mit Emion und an ein Wort, das das Saqsurmaa sagte, kurz bevor es sich wieder schlafen legte. Dieses Wort verstand der Arkonide nicht, aber da ohnehin alles ver-

ren ist, geht er das Risiko einfach ein. Er nennt das Wort *Dapsorgam* als Antwort und damit werden sie als Berechtigte anerkannt.

Der Kardenmogher lässt sie ins Innere und will sofort mit ihnen starten. Kythara versucht verzweifelt, den Kardenmogher noch für einen Augenblick aufzuhalten. Aber es gelingt nicht. Wenigstens kann sie den Traktorstrahl aktivieren und damit Gorgh-12 und Emion an Bord holen, die am Rande des Platzes warten. Aber sie müssen hilflos mitansehen, wie Contelapo versucht, Azarete zu töten. Als es fast zu spät ist, zuckt ein Blitz aus dem Kardenmogher, der Contelapo vernichtet. Der Denmogh mit dem fremden Gott an Bord hat ihn gerettet – und somit trägt Atlan zur Legendenbildung auf dieser Welt bei.

Der Kardenmogher aber lässt sich nicht aufhalten. Er ist vieles, unter anderem auch ein Raumschiff, das Überlichtgeschwindigkeit erreichen kann. Und so verschwindet er im Hyperraum, mit unbekanntem Ziel.

-rk-

Rezension von Ralf König

Komischerweise ist im Personenkasten aus Azarete (Sohn von Contelapo) plötzlich ein gewisser Enterran geworden. Ob der im Roman überhaupt auftaucht? Auf jeden Fall ein kleiner Fehler. Und das ist durchaus bemerkenswert, denn sonst ist nicht sehr viel an dem Roman auszusetzen. Achim schreibt eine Geschichte, die viel Tempo hat und genau da weitermacht, wo Nicole mit ihrem Cliffhanger aufgehört hat. Alles ist stimmig, es scheint keine Probleme bei der Übergabe gegeben zu haben.

Die Geschichte, die Achim Mehnert erzählt, ist sehr spannend, gut erzählt, weist Personen auf, die sehr gut charakterisiert sind und er-

füllt somit einen hohen Anspruch: Sie unterhält. Kein Vergleich mit dem eher langweiligen Erstling in der ATLAN-Miniserie um Omega Centauri, hier zeigt der Kölner Autor, was wirklich in ihm steckt.

So macht ATLAN Spaß.

Auch wenn Achim weniger gefühlsbetont schreibt, als seine Vorgängerin und Tesea so ziemlich auf der Strecke bleibt. Und auch wenn es schon ein ziemlicher Zufall ist, dass ausgerechnet das von Emion ausgesprochene Wort die Lösung für alles ist ... Aber Zufälle sind in PERRY RHODAN andererseits auch nichts wirklich neues.

Ein weiterer Kritikpunkt dieser Geschichte hat eher mit der Einbettung in den Gesamtzusammenhang zu tun. Atlan und Kythara auf Welten von irgendwelchen Wesen gegen irgendwelche Wesen, das ist ein Strickmuster, das sich leider viel zu oft wiederholt. Sie haben nun endlich den Kardenmogher gefunden, das ist immerhin etwas, und glücklicherweise mussten sie dazu nicht einmal nach Varxodon. Erstaunlicherweise lässt der Titel des Nachfolgers aber vermuten, dass uns ein Ausflug zur Zentralwelt der Varganen trotzdem bevorsteht. Denn die Flucht geht nach Varxodon ... Es wäre nun doch schön, wenn es mal gegen die Lordrichter gehen würde, denn immerhin heißt der Zyklus so. Außer einem sehr kurzen Auftritt war den Namensgebern aber bisher noch keine besonders tragende Rolle vergönnt.

Es bleibt die Hoffnung, dass die Flucht nach Varxodon möglicherweise direkt zu den Lordrichtern führt, immerhin war auch der Kardenmogher nicht da, wo er eigentlich sein sollte. Erfreulich wäre das in jedem Fall, denn immerhin folgen nur noch drei Romane, dann ist auch dieser Zyklus bereits wieder zu Ende.

Bemerkenswert ist auch das Titelbild. Hank Wolf hat wiederum außergewöhnliches geschaffen. Arndt Drechsler, der die vier vorhergehenden Bilder geschaffen hat, war ebenfalls überzeugend, aber mir persönlich sagt Hank Wolf eher zu.

Übrigens ist die teilweise Begeisterung über Arndt Drechsler doch einigermaßen erstaunlich. Ralph Voltz hatte doch einen sehr ähnlichen Stil – und der wurde bevorzugt kritisiert. Wiederum: meiner persönlichen Meinung nach zu Unrecht. Andererseits sehen Arndts Bilder auf dem Cover der Sternenfaust anders aus.

Aber wie auch immer, dank Hank Wolf wissen wir jetzt immerhin, wer die Rolle Kytharas bei einer eventuellen Verfilmung übernehmen müsste – das kann nur Drew Barrymore sein. Und irgendwie passt das auch – eine golden angepinselfte Drew, das ist eine Vorstellung, bei der einem warm ums Herz wird.

Schön ist allerdings, dass auch der Arkonide so seine Probleme hat, wenn er mit einer Frau umgehen muss, die so viel älter ist als er. Da wird selbst der alte Admiral ziemlich menschlich.

Fazit: Der Turm des Denmogher hat jedenfalls einige Erwartungen übertroffen. Wirklich **GUT**, was Achim uns hier bietet.

Rezension von Stefan Friedrich

Mit dem neunten Band des Lordrichter-Zyklus ist nun auch Achim Mehnert wieder bei ATLAN vertreten. Der Kölner schildert in seinem Roman die weiteren Geschehnisse um Atlan und Kythara auf der versunkenen Varganewelt Parkasthon. Recht unterhaltsam schildert Achim, wie der Arkonide und seine Begleiter sich mit den Intrigenspielen Cantelapos, des Hochpräses der Yracht-Kirche,

herumschlagen müssen. Achim nimmt dies zum Anlass, auf das Thema Religionsmißbrauch einzugehen. Gorgh und Atlan diskutieren über religiöse Eiferer, die ihren Körper als Waffen benutzen, um Angst und Terror zu verbreiten. Wer denkt da nicht an Parallelen zu Selbstmordattentätern im Nahen Osten?

Der Hochpräses geht erst verdeckt und später ganz offen auf Konfrontation mit Atlan und Kythara. Einen Giftanschlag Cantelapos übersteht Atlan nur Dank seines Zellaktivators.

Den Großteil des Romans nehmen die Machenschaften des Hochpräses ein. Auch Azarete wird gefangen genommen, doch Dantino, dem ehemaligen Helfer Cantelapos, gelingt es ihn zu befreien. Auf der Flucht verlaufen sie sich allerdings hoffnungslos in der Unterwelt des Tempelbezirks und stoßen dabei auf varganische Artefakte. Am Ende vereitelt Dantino einen Anschlag auf Azarete und opfert sein Leben.

Von Atlans Begleitern, spielt, wie üblich, nur Kythara wirklich eine Rolle. Gorgh-12 tritt kaum in Erscheinung und Enion, das Saqsurmaa, erwacht zwar wieder einmal, es weiß aber nicht, was passiert ist, seit der Urschwarm vor etwa 546 Mio. Jahren in der Milchstraße strandete. Es stärkt sich mit einem Stuhl, sagt „Dapsorgam“ und schläft wieder ein. Kein grandioser Auftritt...!

Immerhin kann Kythara die Positronik des Kardenmogher aus dem Stand-By Modus aktivieren. Die anschließende Prüfung, ob Kythara und Atlan berechtigt sind, die varganische Superwaffe vollständig zu aktivieren, artet dann aber mehr zu einem Quiz aus, wie es tagtäglich im deutschen Fernsehen zu sehen ist. Es hätte auch nicht überrascht, wenn die Positronik Kytha-

ra einen Publikums-, Telefon-, und Fifty-fifty-Joker zugestanden hätte. Die „Millionenfrage“ beantwortet Atlan dann mangels Wissen aus dem Bauch heraus mit dem Wort „Dapsorgam“, dass er von Enion aufgeschnappt hat. Welch ein glücklicher Zufall, dass das Saqsurmaa ausgerechnet diesen Begriff genannt hat, bevor er wieder einschief... Bleibt aber die Frage, woher die Positronik des Kardenmogher überhaupt Informationen über den Urschwarm Litrakduurn hat. Es scheint auf jeden Fall nicht zum Allgemeinwissen der Varganen zu gehören, da Kythara die Antwort auch nicht weiß.

Im Tempelbezirk kommt es derweil zum Showdown zwischen Azarete und Cantelapo, in die Kythara telephatisch eingreift. Schließlich wird Cantelapo durch einen Energiestrahle aus dem Kardenmogher getötet. Azarete kann nun die Arkasther in eine bessere Zukunft führen.

Der Kardenmogher startet, im letzten Moment können noch Gorgh-12 und Enion an Bord genommen werden. Kythara verliert nicht nur die Kontrolle, sondern auch das Bewusstsein und der Kardenmogher transitiert in Ungewisse ...

Wenigstens am Ende des Romans kommt beim Cliffhanger ein bißchen Spannung auf. Zuvor plätschert das Geschehen etwas dahin. Achim Mehnert beschreibt zwar unterhaltsam und routiniert die Ränkespiele auf Parkasthon, aber wirklich spannend ist die Handlung nicht. Zumindest handeln die Personen logisch und nachvollziehbar, was man angesichts der bisherigen Romane im Lordrichter-Zyklus leider nicht immer als selbstverständlich voraussetzen kann.

Eine amüsante Begebenheit am Rande. Azarete begegnet Musikan-

ten, die mit ihren *Ran-chen-Instrumenten* den „Hölzernen Mischal“ preisen, der „...stirbt nicht!“. Natürlich sind unschwer die *Randfichten* mit ihrem *Holzmilch* zu erkennen, die Achim hier verewigt.

Fazit: Achim Mehnert hat einen sehr lesbaren ATLAN-Roman vorgelegt. Auf unterhaltsame Weise werden die weiteren Abenteuer von Atlan und Kythara auf Parkasthon geschildert. Allerdings will in dem Roman nicht so recht Spannung aufkommen. Insgesamt noch **GUT**.

Vorschau

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

ATLAN 25 - Der Dunkelstern 1
"Das Ewige Leben der Garbyor"
 von Hans Kneifel

ATLAN 26 - Der Dunkelstern 2
"Der letzte Kampf der ERYSGAN"
 von Christian Montillon

ATLAN 27 - Der Dunkelstern 3
"Im Zeichen des Bösen"

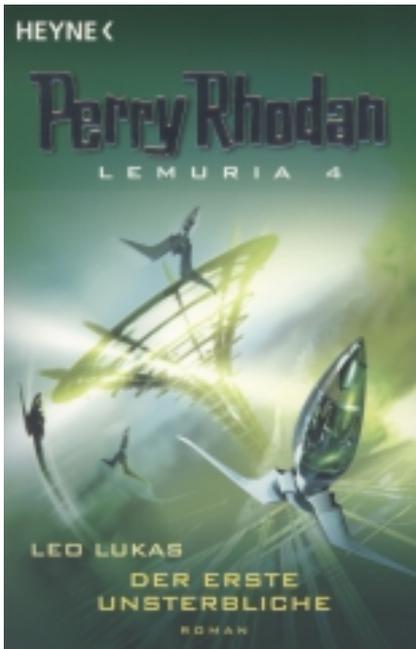
ATLAN 28 - Der Dunkelstern 4
"Kontakt auf Alarna"

07

PROC Gallery

»PRINCESS« von Thomas Rabenstein





LEMURIA 4

Der erste Unsterbliche

von Leo Lukas

Inhalt

Perry Rhodan empfängt die Nachricht, dass sich die ACHATI UMA im System von Akon befindet und beschließt, sofort dorthin zu fliegen. Da empfängt man ihn allerdings nicht gerade mit offenen Armen. Anstatt den Einflug zu erlauben, werden die Terraner außerhalb des Systems auf eine Parkposition geschickt. Aber nicht nur die PALENQUE, auch die LAS TOÓR und die HALUT Icho Tolots müssen draußen bleiben. Die Besatzung der LAS TOÓR erhält allerdings einen Spezialbefehl. Sie sollen sich gesammelt von Bord begeben. Proteste der Besatzung werden ignoriert.

Die Akonen werden getrennt voneinander befragt und anschließend, nachdem alle Informationen mit den bereits bekannten abgeglichen sind, in einem Sanatorium für Flottenangehörige kaltgestellt.

Perry Rhodan hingehen soll in seinem Schiff schmoren, bis es den Akonen genehm ist, Informationen preiszugeben. Natürlich gefiltert,

so dass letztendlich von den interessanten Informationen nichts übrig bleibt. Interessant ist hierbei in jedem Fall, dass von der Anwesenheit eines Unsterblichen an Bord der ACHATI UMA nichts bekannt ist. Offensichtlich wurde dieser Unsterbliche noch nicht gefunden. Aber durch die Aussagen der Besatzung der LAS TOÓR sind dies Informationen natürlich nun nicht mehr geheim.

In einer zweiten Handlung erfahren wir von den Abenteuern von Boryk an Bord eines anderen Generationenraumschiffes. Er folgt einer Legende seines Volkes, nach dem er zur Mannwerdung einen Berg erklimmen muss. Dabei trifft er auf Angehörige eines Volkes, das dem seinen ähnelt, aber fortschrittlicher zu sein scheint. Mit ihrer Hilfe gelingt es ihm, vom Himmel in die Hölle zu gelangen. Dort erfüllt er die Prophezeiung, indem er ein ganzes Dorf vergewaltigt und sich von ihm wie ein Herrscher feiern lässt. Anschließend schämt er sich gewaltig, aber er kann das Geschehene nicht mehr rückgängig machen.

Boryk entdeckt bald, dass er über Fähigkeiten verfügt, mit denen er anderen Menschen seinen Willen aufzwingen kann. Und er lernt auch, diese zu beherrschen. Als er in einem merkwürdigen Raum strandet, begegnet er einer Frau, die fast doppelt so groß ist wie er. Eine Riesin, sozusagen, die auf einem Diwan liegt und vollkommen verfettet wirkt. Sie will seine Fähigkeiten nutzen, um das Schiff weiterhin auf Kurs zu halten. Aber sie rechnet nicht mit den Fähigkeiten Boryks, der nicht nur suggestive Begabungen hat, sondern auch ein gewaltiges Einfühlungsvermögen entwickelt. Er schafft es, die Ängste der einstigen Kommandantin gegen sie selbst zu richten. Sie weiß, dass sie schuld am Tod aller

Besatzungsmitglieder ist, weil sie die Krankheit erst übertragen hat. Das Schiff ist genauso ihr Werk, wie ihre jetzigen Bewohner die aus ihrem eigenen Erbgut geklont sind. Und als Boryk sie als Mörderin bezeichnet und ihr klar macht, dass sie eigentlich ohnehin schon lange sterben wollte, legt sie tatsächlich den Zellaktivator ab, der ihr ein unsterbliches Leben ermöglicht. Es dauert nicht lange und sie zerfällt vor seinen Augen zu Staub.

Boryk kehrt mit dem Amulett, das er von der vermeintlichen Göttin erhalten hat, zu den Seinen zurück. Er heiratet Duani, die dem etwas fortschrittlicheren Volk der Flachländer entstammt und erzeugt eine neue Art von Verbindung zwischen den Bergbewohnern und den Flachländern. Er wird zu ihrem Anführer und weil er sich entschlossen hat, den Zellaktivator der Göttin anzulegen wird er, ohne es wirklich zu merken oder zu wollen, zu einem unsterblichen. Erst als Duani stirbt und er immer noch ein junger Mann ist, wird ihm so richtig klar, was diese Unsterblichkeit für ihn bedeutet. Ein Leben in Einsamkeit ...

Perry Rhodan lässt sich nicht einfach in die PALENQUE einsperren. Er lässt sich von dem Haluter an Bord einer geheimen Station abstrahlen, in der zwei Terraner Dienst tun. Er lässt sich von dort aus nach Akon abstrahlen und besucht die Hauptstadt. Dort sucht er einen Dron auf, dem er eine Menge Geld bietet, damit er eine Möglichkeit findet, in eines der Schiffe, nach Möglichkeit der ACHATI UMA, zu gelangen. Der Dron verspricht, ihm diese Unterstützung zu gewähren und beginnt die Suche nach einem Medienvertreter, der ebenfalls schon versucht, in das Schiff zu kommen und an dessen Stelle der für ihn Unbekannte treten kann.

Währenddessen versuchen Solina Tormas und Eniva ta Drorah aus dem Goldenen Käfig heraus, in den man sie gesperrt hat, für Unruhe zu sorgen. Sie teilen Aykalie von Taklir mit, dass sie die Informationen in ein Hist-Net eingespeist haben, in dem sie wie eine Bombe sicher ruhen, bis sie quasi explodieren und ihr Wissen verschleudern werden. Und dieses Wissen enthält natürlich alles, was Solina und Eniva wissen. Aykalie scheint das nicht einmal so unrecht, denn ihr wird ohnehin immer klarer, dass die Gesellschaft der Akonen auf einem Regime beruht, dem sie als Angehörige des Adels natürlich angehört. Ihr Vater ist der verantwortliche Admiral der Flotte, ihr Geliebter und ihr Ehemann sind ebenfalls in die Angelegenheit der Lemurer involviert und als Wissenschaftler dort eingesetzt. Von allen dreien profitiert sie, alle drei hintergeht sie, genauso, wie sie von den dreien hintergangen wird.

Erschreckt wird ihr klar, dass das ein Wesenszug der Akonen ist. Ihr Volk ist nicht so verbreitet in der Galaxis, es hat immer versteckt gelebt und es ist ein Wesenszug der Akonen, sich auch voreinander zu verstecken, manchmal sogar vor sich selbst. Sie ist insofern sogar der Meinung, dass die beiden Rebellen Recht haben. Und sie gibt die Information an Achab weiter, der sich mit ihrem Vater, dem Admiral, recht gut versteht. Sie deutet ihm gegenüber auch an, dass sie mit den beiden heimlich sympathisiert.

Rhodan schafft unterdessen anscheinend, was er sich vorgenommen hat. Plötzlich jedenfalls taucht er bei den Archen auf und gibt sich sofort zu erkennen. Um diplomatischen Verwicklungen vorzubeugen, kommt es zu einer Vereinbarung zwischen dem Admiral, die

von Achab auch so vorgeschlagen und angeraten wird. Mit dem Ergebnis, dass nicht nur die Terraner, sondern auch die Akonen von Bord des wissenschaftlichen Raumschiffs hinzugezogen werden. Gemeinsam werden die Archen genauer untersucht.

Eine weitere Nachricht trifft ein, die ebenfalls mit dem von Levian Paronn erwarteten geschehen übereinstimmt. Eine Welt, auf der umfangreiche Vorkommen von fünfdimensionalen Schwingquarzen vorkommen, verstummt, ein Schiff, das hinterher geschickt wird, wird gnadenlos vernichtet und antwortet ebenfalls nicht mehr. Nur die Besatzung weiß, dass sie von einem Haluter vernichtet wurde ...

Und als plötzlich noch eine Arche auftaucht, reagiert sogar der erste Unsterbliche verwirrt, der sich als kein geringerer als Achab ta Mentec entpuppt.

Die Arche, die da so plötzlich erschien, ist genau jene, in der sich Boryk befindet. Das weiß aber nicht einmal Paronn. Er weiß nur, dass alle, außer der Kommandantin, an einer Seuche gestorben sind. Sie besuchen das Schiff und finden die kleinen Menschlein. Boryk setzt seine Fähigkeiten ein, übernimmt die Akonen und ihnen viele ihrer Besitztümer ab. Dann verschwindet er durch einen Transmitter und trägt die Seuche nach Akon. Außerdem hat er – ohne es zu wissen – einen Speicher an sich gebracht, in dem sich die Geschichte des ersten Unsterblichen befindet. Nach langer Verfolgung, in der Boryk viele Akonen verseucht und weswegen auch viele dieser Wesen sterben müssen, kann Perry Rhodan ihn stellen. Aber als er ihn gerade so weit hat, dass er alles zurückgibt, was er in seinen Besitz gebracht hat, wird der Mutant beschossen und verliert einen Arm.

Außerdem werden gewisse Gegenstände vernichtet. Perry wird langsam wütend, sammelt alles ein und nimmt den Mutanten erst einmal mit an Bord der PALENQUE. Unterdessen erhält Tolot, der in der ACHATI UMA zurückgeblieben ist und im Quartier eines Haluters namens Icho Tolot verweilt, eine Nachricht von Paronn. Und diese schickt sie in ein System, in dem gerade sowieso merkwürdige Dinge passieren. Alle drei Schiffe, PALENQUE, HALUT und LAS TOÒR, fliegen gesammelt dorthin, Achab will später folgen, auch der Mann von Aykalie kommt mit an Bord. Sie selbst bleibt aber, wo sie ist, was Achab nicht unrecht ist. Wenn er losschlagen muss, dann muss er wenigstens keine falschen Rücksichten mehr nehmen.

Im Gorbas-System bahnt sich die Entscheidung an. Der Angriff der Haluter ist überraschend, aber Icho und Perry reagieren schnell und gnadenlos, so dass von den drei Angreifern nur einer übrig bleibt. Und dem schickt Icho auch noch eine Botschaft hinterher, die ihm von der Vergangenheit erzählt. Der Haluter, der an die 50.000 Jahre im Kälteschlaf verbrachte und aus ferner Vergangenheit stammt, hält die Nachricht für eine Fälschung und den Haluter ohnehin für einen Verräter. Niemand würde mit dem menschlichen Gewürm gemeinsame Sache machen, davon ist er überzeugt. Deshalb will er mit dem anderen 19 Gerechten – die durch die Angriffe immer weniger werden – den Kampf wieder aufnehmen. Immerhin warten 250.000 Klone darauf, im Sinne der ersten Schwingungsmacht weiterzumachen. Da macht es nicht einmal etwas aus, wenn von den 20 ursprünglichen Gerechten keiner mehr übrig bleiben würde.

Icho und Perry fliegen auf die Welt, allerdings getrennt, der Halu-

ter in seiner HALUT und der Terraner mit seinem Einsatzkommando in einem kleineren Raumfahrzeug. Beide kommen aber nicht so ohne weiteres ans Ziel. Perry wird bei der Landung auf der Welt, die mit einer wahnsinnigen, gigantischen Natur, die ungeheuer aggressiv ist, bewachsen ist, von Pflanzen angegriffen und auch von tierischen Angreifern attackiert. Boryk kann sie aber retten. Tolot hingegen hat einen anderen Schutzengel, der ihm auch die Koordinaten zufunkt, an die er fliegen muss. Der Schutzengel spricht ihn mit „Ichos“ an. Was dem Haluter einen entscheidenden Hinweis gibt, denn natürlich wird die vertrauliche Anrede des Vornamens bei Halutern allenfalls vom Elter gegenüber dem Kind angewendet. Und da er keinen Vater mehr hat, kann es nur eine ältere Ausgabe von ihm selbst sein. Auch die Stimme und die Auswertung durch den eigenen Rechner gibt ihm diese Information. Leider stürzt sein Schiff trotzdem ab. Aber er selbst kann aussteigen und zu den angegebenen Koordinaten fliegen.

Sie finden dort – als alle eingetroffen sind – einen Zeittransmitter, der sie in die Vergangenheit bringen kann. Icho Tolot will zu der Space-Jet, die plötzlich auftaucht, aber er kann nicht, denn ein Traktorstrahl schiebt ihn auf den Zeittransmitter zu. Haluter sind ein Genprodukt der Uleb, die die Zeitpolizei gegründet haben, um Vergehen gegen die Zeit zu ahnden. Der Versuch, ein Paradoxon herbeizuführen, ist Halutern insofern verhasst. Die Gerechten, die noch übrig geblieben sind, sind Ergebnis von Klonexperimenten, bei denen die Ulebs Kampftruppen gegründet haben, die gegen die Lemurer vorgehen sollten. 300 Millionen dieser Wesen haben daraufhin die Milchstrasse überfallen. Erst eine Waffe

der Lemurer konnte sie stoppen, eine Waffe, die ihre genetische Programmierung leicht veränderte. So, dass sie plötzlich nicht mehr der Meinung waren, die Lemurer töten zu müssen, sondern eine Wahl hatten. Für die Lemurer war es aber zu spät, nur Nachkommen wie Akonen oder später Arkoniden und Terraner überlebten letztendlich. Das Volk der Lemurer selbst ist aber vernichtet worden. Die Haluter zogen sich nach Halut zurück, beschränkten die Zahl ihrer selbst auf 100.000. Nur bei Todesfällen kam es seither zu neuen Geburten.

Und Tolot steht nun einer älteren Ausgabe seiner selbst gegenüber. Dass diese ältere Ausgabe ihn mit einem Traktorstrahl nach ihm greift, veranlasst nur einen Augenblick lang seine Gegenwehr. Dann wird ihm klar, was sein anderes Ich will. Und er geht freiwillig durch den Zeittransmitter, um sein Schicksal anzunehmen.

Der ältere Tolot verlässt die Space-Jet daraufhin, aber sie alle rechnen nicht mit Paronn, der sich entschlossen hat, sowohl die anderen Unsterblichen als auch seinen Freund Tolot zu betrügen. Er kennt nämlich die Geschichte des Haluters über die Station in dem System, in dem die LEMCHA OVIR gestrandet ist. Und er weiß um die Waffe gegen Haluter, die die Rettung für die Lemurer bedeuten würde. Deshalb hat er sich die Konstruktionsunterlagen besorgt und will mit ihnen nun selbst in die Vergangenheit, um die Lemurer zu retten. Da er eine Geisel nimmt, kann ihn kaum noch jemand daran hindern. Außer einem ...

Boryk lässt sich von Solina Tomas dazu verleiten, seine Macht noch einmal einzusetzen, aber das bekommt ihm schlecht. Paronn schießt sofort und trifft sein Bein,

das sofort verbrennt. Boryks Kräfte werden aber dadurch nur gesteigert. Er holt das Letzte aus sich heraus – und überwältigt Paronn, der daraufhin aufgibt. Tolot zerstört den Zeittransmitter, um weiteres Unheil zu verhindern.

Perry wußte um die Pläne des Lemurers, weil er Fragmente seines persönlichen Diarums entschlüsseln konnte. Aber auch er hätte es nicht verhindern können. Sowohl er als auch Tolot haben auf Boryk gehofft, der allein noch eine Rettung schaffen konnte.

Und Boryk? Der wollte nur seine Schuld sühnen, die er durch die Verseuchung Akons – die unbeabsichtigt erfolgte – auf sich geladen hat. Deshalb hat er seine Unterstützung als Mutant angeboten.

-rk-

Rezension von Ralf König

Auch Band 4 ist ein Roman, der sehr viel schönes in sich vereinigt. Der Autor Leo Lukas spielt seine Stärken aus. Er kann mit Worten umgehen, er kann Menschen und Situationen beschreiben – er ist offensichtlich ein ausgezeichneter Beobachter – und er kann sehr gut charakterisieren. Insofern ist seine Geschichte sehr unterhaltsam geraten, aber nicht ohne auch ein wenig nachdenklich zu machen.

Der Erste Unsterbliche erweist sich als relativ skrupellos, als Wesen, das über die vielen Jahrhunderte, die er im Dilatationsschiff verbrachte – jedenfalls bis er es zusammen mit dem Haluter Icho Tolot endgültig verließ – einige Erkenntnisse gewonnen hatte, die er gegen den Haluter und gegen alle Wesen in dieser Sterneninsel einzusetzen gedenkt. Er will die Waffe gegen Haluter, die im System der LEMCHA OVIR entdeckt wurde, mit in die Vergangenheit nehmen, um die Zukunft zu ändern. Die Zukunft, die gleichzeitig die

Gegenwart des Perry Rhodan darstellt. Wie das gehen soll, wird natürlich nicht erklärt, denn das Vorhaben geht glücklicherweise schief. Aber Perry Rhodan sollte sehr wohl wissen, dass es „geschieht, weil es geschah“. Das bedeutet, die Gegenwart des Residenten lässt sich nicht verändern. Zumindest dann nicht, wenn die Autoren ihre eigenen Erkenntnisse auch umsetzen und davon wollen wir einfach mal ausgehen. Dass das Vorhaben letztlich scheiterte, ist insofern auch nur folgerichtig. Auch für den älteren Levian Paronn sollte das Vorhaben unmöglich zu realisieren sein. Höchstens der Jüngere könnte das schaffen und somit eine Milchstrasse – oder besser *Apsuhol* – voller Lemurer schaffen. Aber so lange er die Unterlagen nicht erhält, ist das wohl eher auszuschließen.

Kleinere Kritikpunkte kann man ebenfalls finden – so wäre zum Beispiel doch sehr interessant, wieso Perrys Aufzeichnungen solche Probleme verursachen, als man sie in die Anlagen der Akonen übertragen will. Die Idee an sich ist gut und eigentlich nur konsequent. Sie hat aber einen Schönheitsfehler. Solina Tormas hat nämlich keine Probleme, sich mit einem subversiven terranischen Netzwerk zu verbinden, das sie als HistNet bezeichnet. Und sie schmuggelt Informationen nicht nur hinaus – sondern auch in die eigenen Systeme hinein. Da gibt es also keine Inkompatibilitäten? Und wenn doch – warum wird dann nicht die Akonin oder sonst jemand gefragt, der sich mit der Beseitigung dieser Kompatibilitäten auskennt, was die Integration der Muster doch beschleunigen würde? Ein kleiner Widerspruch, der aber verzeihlich ist.

Interessant ist, dass Paronn bestimmte Dinge nicht weiß. Zum

Beispiel, dass ein gewisser Boryk auftauchen wird. Anscheinend hat ihm Tolot doch nicht alles mitgeteilt. Vielleicht weil der jüngere Tolot schon ahnte, dass Paronn in Versuchung geraten könnte, ihn zu verraten? Auf jeden Fall entpuppt sich dies als Schlüssel zum Ende der Planungen des Ersten Unsterblichen.

Besonders hervorzuheben ist, dass es Lukas gelungen ist, die Akonen wirklich beeindruckend zu schildern. Nicht mehr nur als eindimensionale Bösewichter, sondern als ein vielschichtiges Volk mit Vergangenheit, das eben wegen dieser Vergangenheit so seine Probleme mit der Öffentlichkeit der Galaxis hat. Hoffentlich kann die Lemurer-Episode sie aus ihrem Elfenbeinturm herausholen. In dieser Form sind die Akonen jedenfalls eine Bereicherung für die Serie. Hoffentlich können auch andere Autoren in der Serie das Volk der Akonen ähnlich gelungen beschreiben.

Und nicht nur diese gewinnen dank Leo. Auch ein gewisser Haluter namens Icho Tolot ist zu einer Figur geworden, die man gerne öfter in den Romanen vorfinden würde. Und man fragt sich, wo er denn hin verschwunden ist, dieser faszinierende, sanfte Riese, der der Menschheit schon so sehr geholfen hat. Dieses Eremitendasein, das ihm zugemutet wird, hat er jedenfalls nicht verdient. Und nur groß und dekorativ in der Zentrale herumstehen, ist eine Rolle, die zu ihm ebenso wenig passt, wie zu Gucky diejenige als Teleportertaxi. Muss eigentlich immer erst ein österreichischer Kabarettist oder ein deutscher Bestsellerautor kommen, um gewisse Figuren wieder zu beleben (siehe auch Band 1935: Eschbach und Bully)?

Insgesamt kann man jedenfalls nur feststellen, dass der Roman ein

Ereignis ist, dass er Spaß macht und man ihn gerne liest. Im Vergleich zu seinem Vorgänger, war er für mich in einigen Bereichen weniger leicht zu lesen, deshalb komme ich in der abschließenden Bewertung auf ein **GUT**.

Lemuria ist ein Zyklus, der Freude macht und bereits nach den ersten vier Romanen seinen Vorgänger weit hinter sich gelassen hat. Er ist insofern auch bereits jetzt zumindest vergleichbar mit Andromeda, der die Tradition der Kurzzyklen in Taschenbuchform erst begründet hat.

Rezension von Tobias Schäfer

Mit diesem vierten Band des sechsbändigen LEMURIA-Zyklus' leistet Leo Lukas seinen Beitrag zu der bisher außerordentlich spannenden und unterhaltsamen Geschichte um Zukunft und Vergangenheit der Menschheit. Das wiener Multitalent wurde innerhalb der PERRY RHODAN-Fangemeinde schnell zu einem der beliebtesten Autoren, da er mit seiner überschwänglichen Art alte und festgefahrene Strukturen in der Serie öffnete und ihr nach langer Zeit wieder humorvolle Romane bescherte und immer noch beschert. Mit seiner zweiten Leidenschaft, seiner Arbeit als Kabarettist, ist er auch längst kein Unbekannter mehr. Und trotz diesem Hang zur Verbreitung seines Lachens bringt er immer wieder hochkarätige Romane ein, deren Humor hintergründig ist.

Perry Rhodan trifft mit den beiden Forschungs- und Prospektorraumschiffen vor dem Akon-System ein, dem Heimatsystem der Akonen. Die dritte entdeckte Sternenarche steht unter dem Hoheitsanspruch der Akonen, Rhodan ist der Zutritt ohne diplomatische Schwierigkeiten verwehrt. Über einen geheimen terranischen Stütz-

punkt dringt er unerkannt in das System ein und erkaufte sich eine Transmitterpassage zur Arche. Zeitgleich verschaffen ihm die kaltgestellten Akonen des zweiten Raumschiffs mit erpresserischen Methoden einen semioffiziellen Zugang, so dass es bei Rhodans Entdeckung einige Verwirrung gibt, die er mit gutmütiger Geschicklichkeit zur allgemeinen Zufriedenheit auflöst.

An Bord der Arche findet sich eine relativ fortschrittliche Lemurerzivilisation - kein Wunder, da der "Verkünder" Levian Paronn Kommandant dieses Schiffes ist. Doch ist er offensichtlich abwesend. Währenddessen wurde eine vierte Arche aufgebracht, deren Bewohner unterentwickelte Klone der unsterblichen Kommandantin sind, immun gegen jene unbekanntete Seuche, der schon die anderen Archenbewohner zum Opfer fielen. Dem Anführer der Klongesellschaft gelang mit parapsychischer Kraft die Ermordung der Kommandantin, seither trägt er ihren Zellaktivator.

In Zwischenspielen erhält der Leser Einblicke in Levian Paronns persönliches Tagebuch und erfährt dadurch, dass der "Verkünder" sich in unmittelbarer Nähe befindet und die ganze Sache geplant hat, dabei seiner Ansicht nach sogar die Freundschaft des "Hüters" Icho Tolot ausgenutzt hat, um die Menschheit vor der angeblich drohenden Vernichtung zu bewahren - was ja auch schon der Sinn des Archen-Projekts war.

Während also Rhodan die dritte Arche nach Paronn absucht, trifft dieser unerkannt mit anderen Akonen auf der vierten Arche ein und verängstigt den unsterblichen Mutanten derart, dass dieser sein Heil in der Flucht sucht. Dabei bringt er durch seine geistige Macht auch das Tagebuch Paronns an sich, der

sich später voller Eifer an der Jagd nach dem Mutanten beteiligt - vorzüglich wegen der von ihm ausgehenden Seuchengefahr für die Akonen. Denn wenn das Buch in Rhodans Hände fallen sollte, geriete sein gesamter Plan in Gefahr, schließlich ließ sich niemand, und schon gar nicht Rhodan, gern manipulieren.

Zu einem vorläufigen Showdown kommt es auf einem nahegelegenen Planeten, auf dem neben mehreren Tausend echten "Bestien" auch eine Zeitmaschine steht, durch die Paronn eine ultimative Waffe in die Vergangenheit schaffen und damit ein gigantisches Zeitparadoxon herbeiführen will, um den Exodus der Lemurer vor fünfzig Jahrtausenden zu verhindern. Er offenbart sich Rhodan, doch nicht nur dieser will ihn an der Tat hindern. Auch Tolots Doppelgänger taucht auf und lüftet sein Geheimnis..

»Sehr groß und weit ist das Universum und vorwiegend schrecklich leer, aber auch voll der Wunder.«

Ich habe Tage benötigt, um diesen Satz auszuformulieren. [...] Sehr groß und weit ist das Universum und vorwiegend schrecklich. Leer, aber auch voll der Wunder...« (Seite 11)

In diesem Beispiel wird Lukas' Wortgewandtheit auf Anhieb deutlich. Er spielt mit den Worten, würfelt sie durcheinander. In diesem kurzen Abschnitt skizziert er den Charakter Paronns aus dessen eigener Sicht, nachdem Andreas Brandhorst sich in seinem Roman an die Außenansicht durch den Chronisten gehalten hat, und vertieft diese Studie im Laufe des Romans durch weitere Tagebucheinträge, bringt Paronns Motivation näher, so dass man endlich seine Borniertheit nicht toleriert, aber verstehen kann, da es ihm um sein

quasi ausgestorbenes Volk geht. Er kann sich nach diesen Jahrtausenden nicht mit Terranern, Akonen oder anderen Lemurerabkömmlingen identifizieren und setzt deren Existenz aufs Spiel, ja sogar dem sicheren Untergang liefert er sie aus mit der Planung des gravierenden Paradoxons.

Anfangs erscheint die Einführung der vierten Arche um die zwergenhaften Klone überflüssig in ihrer Ausführlichkeit, scheint nur eine weitere Facette der unterschiedlichen Entwicklungen auf den Generationenschiffen zu sein. Der Ausbruch des infizierten Mutanten in die akonische Gesellschaft schien eigens der Rechtfertigung dieser Geschichte zu dienen, doch im Finale findet auch er seine wirkliche, nachvollziehbare und befriedigende Berechtigung, so dass man Lukas fast keine Wortschinderei vorwerfen kann. Fast.

In zwei Handlungssträngen findet sich rhodantypisches Beiwerk: Starke, ausführliche Beschreibungen von technischen Details wie die seitenlange Erläuterung zu verschiedenen Hyperkristallarten, wo es auch ein schlichtes "notwendig für die Technik" getan hätte; oder seriengeschichtliche Hintergrundinformationen zu den sogenannten Bestien, ihrer Entstehung und schließlich Vernichtung. Bisher konnten die Autoren des Minizyklus' sehr wohl auf diese typischen Ausschmückungen, die in der Heftserie einen wichtigen Teil übernehmen, verzichten, was sich wohlthuend auf die Geschichte ausgewirkt hat und meines Erachtens in dieser Zyklusform nur unnötiger Ballast ist, der serienfremde Leser wahrscheinlich mehr verwirrt als erleuchtet.

Man stößt hin und wieder auf "Austriazismen", die Lukas (wahrscheinlich unbewusst) aus seiner Heimatsprache übernimmt, die

aber leider nicht immer selbsterklärend sind. So konnte ich zum Beispiel in einem informativen Internetforum herausfinden, dass "Steht das dafür?" soviel bedeutet wie "Ist es das wert?".

Mit Hubert Haensel als Exposé-redakteur geht man bei diesem Zyklus tatsächlich neue Wege: Schon nach vier Romanen gibt es die Auflösung einer der großen Fragen, die sich so angesammelt haben. Man schindet nicht mehr Platz und Zeit mit belanglosem Nebengeplänkel, um alle Kracher ganz zum Schluss bringen zu können. Das hält die Spannung durch jeden Band. Jetzt sind nur noch wenige "große" Fragen offen: Wer Levian Paronn ist, wissen wir noch immer nicht. Also wo er herkommt, wie er an den Zellaktivator kam und was für eine Rolle er in einem größeren Spiel spielt. Immerhin ist jetzt klar, dass ein gewisser Haluter ihn mit den Informationen über die Zukunft versorgt hat.

Fazit: Insgesamt bietet dieser Roman wieder entspannenden Lese-genuß und bringt mehr Antworten als neue Fragen. Trotzdem ist er entgegen meiner Erwartungen der bisher schwächste Roman des Zyklus', was aber eine relative Aussage bleibt, da die ersten Bände und vor allem der direkte Vorgänger von Brandhorst einfach hervorragend sind. **GUT**

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins

<http://www.Buchwurm.info>

Rezension von Stefan Friedrich

»Sehr groß und weit ist das Universum und vorwiegend schrecklich leer, aber auch voll der Wunder.« Mit diesem poetischen Eintrag in das Diarium des Levian Paronn beginnt Leo Lukas seinen LEMURIA-Roman.

Im Mittelpunkt stehen die Ereignisse im Akon-System, wohin die dritte lemurische Sternearche ACHATI UMA geschleppt wurde. Doch ihr Kommandant, Levian Paronn, befindet sich längst nicht mehr an Bord. Er agiert als der Strippenzieher im Hintergrund, in dessen Spiel die anderen Protagonisten nur Marionetten sind - meint er zumindest. Paronn hat die Bühne bereitet und alle wesentlichen Personen haben ihre Plätze eingenommen. Er selbst verfolgt, wie sich im Verlauf des Romans herausstellt, in der Identität des Akonen Achab ta Mentec die Ereignisse aus nächster Nähe. Paronn selbst sorgt für die Entdeckung der ACHATI UMA, durch welche die folgenden Ereignisse in Gang kommen.

Weitere wichtige Protagonisten auf der Akon-Ebene sind Mechtan von Taklir, Admiral der Siebten Flotte, seine Enkelin Aykalie, die für das Energiekommando arbeitet, und ihr Mann Jars von Aburrit.

Rhodan trifft vor dem Akon-System mit Icho Tolot zusammen und man tauscht Informationen aus. In Dialog mit dem Haluter gibt Rhodan dann auch eine deutlich plausiblere Erklärung, warum er überhaupt in die Ochent-Wolke geflogen war, als es noch in Band 1 der Fall war.

Während die Terraner an der Systemgrenze festsitzen, wird die Besatzung der LAS-TOÓR in einem "Regenerationszentrum für Stabs-offiziere der Siebenten Flott" auf dem dritten Planeten kaltgestellt.

Perry Rhodan gelingt es über Umwege auf die ACHATI UMA zu gelangen und auch Envia ta Drorar und Solina Tormas verschaffen sich mit der Drohung umfangreiches Datenmaterial über die Archen im Hist-Net zu veröffentlichen, Zugang zum Schiff.

In einem weiteren Erzählstrang

schildert Leo Lukas die Geschehnisse um den Mutanten Boryk auf dem vermeintlichen Geisterschiff NEANN OCIS auf der die unheimliche Seuche gewütet hatte. Die Naahkin hatte später neue Bewohner, nur halb so große Lemurer, geklont. Von der Kommandantin der Arche, die diese auch entworfen hatte, erhält Boryk unter Zuhilfenahme seiner Suggestorfähigkeit ihren Zellaktivator.

Als die Arche viel später von den Akonen entdeckt wird, kommt es zur Flucht Boryks, der damit den Erreger der Seuche im Akon-System verbreitet.

Nach einigem hin und her wird Boryk wieder gestellt, aber schwer verletzt, als Paronn sein Diarium zerstört, das der Mutant ihm auf der NEANN OCIS abgenommen hatte. Aus den Bruchstücken des Diariums kann aber noch ein Bruchteil der Daten gerettet werden.

Die Handlung spitzt sich schließlich im Gorbas-System zu. Auf Gorbas-IV bauen die Akonen Schwingquarz-Vorkommen ab, aber eigentlich ist die Welt ein Arsenalplanet der Bestien. Die Bestie Garm Hessel, einer der Gerechten der Zeit, wurden vor 50 Tagen durch einen Impuls geweckt (wohl der Hyperimpuls, der bei der Entdeckung der NETHACK ACHTON ausgelöst wurde?). Auf dem Planeten befindet sich auch ein Zeittransmitter der Bestien. Der Vorstoß nach Gorbas-IV gelingt letztlich nur durch das Eingreifen von Icho Tolots „Zeitbruder“. Der Haluter geht durch den Zeittransmitter in die Vergangenheit und die Zeitschleife wird geschlossen.

Aber Levian Paronn will mehr als das. Er will die Vergangenheit ändern und den lemurisch-halutischen Krieg bereits in dessen Anfangsphase mit der Anti-Bestien-Waffe aus der alt-lemurischen Sta-

tion im Ichest-System zugunsten der Menschen entscheiden. Übrigens, dass Lukas die Station nun als alt-lemurisch bezeichnet und nicht alt-akonisch wie Andreas Brandhorst im Vorgängerband ergibt mehr Sinn.

Am Ende wird Paronn vom Mutanten Boryk aufgehalten, bevor er das Zeitparadoxon erzeugen kann, und Icho Tolot zerstört den Zeittransmitter.

Im Roman von Leo Lukas werden einige Rätsel des bisherigen Zyklus geschickt aufgelöst. So, wie die Informationen über später gestartete Sternennachen auf die NETHACK ACHTON gelangte. Levian Paronn selbst hat sie bei seinen regelmäßigen Besuchen zusammen mit dem Hüter mitgebracht.

Zu Beginn seines Romans geht Leo Lukas in Form eines Vortrag des Erkenntnistheoretikers Jars von Aburrir auf Zeitreisen ein und bringt dem Leser das komplexe Thema näher. Interessant, dass dabei Jars' Fakultätskollegen *Noioso*, *Boring* und *Uzun-Dalga* erwähnt werden. Die beiden Ersteren heißen aus dem Italienischen bzw. Englischen ins Deutsche übersetzt "langweilig". Letzterer jedoch "lang-wellig" (aus dem Türkischen). Gewollt oder ein Wortspiel? ;-)

Leo Lukas nimmt sich auch relativ viel Raum um dem Leser Einblicke in die akonische Gesellschaft des Jahres 1327 NGZ zu gewähren. Die Akonen leben in dezentralisierten Wohnungen, die auf mehrere Planeten verteilt sind. Die Zimmer sind durch Transmitter verbunden. Ein Konzept, das schon Peter Terrid in seinem Space Thriller „Eine Welt für Mörder“ aufgegriffen hatte. Die ein paar Handlungsjahre später einsetzende *Hyperimpedanz* dürfte die Akonen allerdings schwer getroffen haben.

Das Energiekommando spielt auf Drorah immer noch eine wichtige Rolle. Wer sich nicht regierungskonform verhält, wird zwar nicht deportiert oder exekutiert, aber doch, wie Solina Tormas, in Hinterwäldler-Regionen abgeschoben. Die Strukturen innerhalb der akonischen Flotte, speziell die Beschreibung des Mechtan von Taklir, erinnern stark an das Gehabe in der preußischen Armee.

Die Schilderung der Medienwelt Drorahs stellt eine Extrapolation dar, die allerdings sehr stark an die derzeitige bundesdeutsche Fernsehlandschaft angelehnt ist. Nicht umsonst ist der Name des akonischen Talkmasters *Dahlim Drschat* ein Anagramm von *Harald Schmidt*.

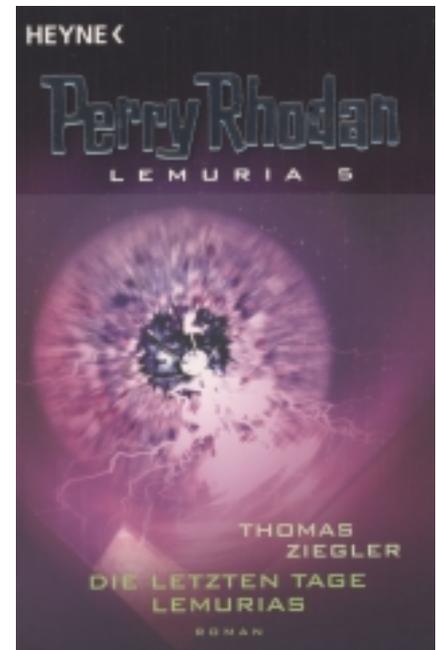
Auch das akonische Vergnügungsparadies Veehraatoru ist ein überspitztes Abbild von Las Vegas. Eine Reihung von glitzernden Fassade ohne wirklichen Inhalt. Dort trifft Perry übrigens auf eine Lichtskulptur von *Quart Homphé*, dem er in dem zwei Handlungsjahre später angesiedelten ODYSSEE-Zyklus begegnen wird.

Eine amüsante Anekdote sind die Kompatibilitätsprobleme bei der Datenübertragung von Perrys terranischem Pikosyn auf die akonischen Syntrons.

Erstaunlich ist auch, dass Icho Tolot durchaus an terranischer Musik Gefallen findet, wenn auch nur an ohrenbetäubend lautem Rock und Heavy Metal. ;-)

Fazit: Leo Lukas ist ein sehr unterhaltsamer und auch spannender Roman gelungen. Auch der typische Humor des Wahl-Wieners kommt wohldosiert zum Einsatz. Die Protagonisten sind einfühlsam charakterisiert und handeln nachvollziehbar und stimmig. Stilistisch gibt es, wie meist bei Leo Lukas, auch nichts auszusetzen. Der LEMURIA-Zyklus hat sich nach

dem überragenden Band von Andreas Brandhorst auch mit Leo Lukas' Roman auf sehr hohem Niveau gehalten. **SEHR GUT**



LEMURIA 5

Die letzten Tage Lemurias

von Thomas Ziegler

Inhalt

Angriff der Haluter – und die Lemurer können nichts dagegen tun. Mit ihren Paratronschildern und den Intervallkanonen sind sie der Halbraumtechnik dieser Zeit weit überlegen. Diese Erkenntnis gewinnt auch Thore Bardou, der der Kommandant einer kleinen Gruppe lemurischer Schlachtschiffe ist. Sie treffen mit den Bestien zusammen und werden beinahe von ihnen vernichtet – eine Tatsache, die das Ende all ihrer Hoffnungen wäre.

Im Krieg hat er bereits viele Menschen verloren, die für ihn wichtig waren. Während er eine wichtige Industriewelt verteidigen half, haben die Bestien eine weniger wichtige Agrarwelt vernichtet. Mit dem Schönheitsfehler, daß auf dieser Welt seine Familie war. Seine Frau und seine Kinder – für immer ver-

loren. Und da ist er bei weitem nicht der einzige im Verband.

Die IBODAN ist sein Schiff. Sie haben keine Chance gegen die Bestien. Und deshalb fliehen sie lieber, wenn sie ihnen begegnen, was gar nicht so einfach ist, wenn der Halbraumantrieb nicht geht. Es wird knapp, aber es gelingt und damit ist die letzte Hoffnung nicht vernichtet. Sie sollen eine Welt anfliegen, auf der sich Zeittransmitter befinden. Vielleicht können sie damit die Bestien schon besiegen, bevor sie überhaupt angreifen. Und seine Familie aus dem kalten Grab holen. Ein schöner Traum, der beinahe unter den Intervallkanonen der Bestien in Energie vergeht.

Und es wird nicht besser – kaum folgen sie einem Notruf, das das Flaggschiff der siebten Flotte ausstrahlt, schon tappen sie wiederum in eine Falle. Und diesmal haben sie keine Chance, denn die Reparatur ihres Antriebs würde 30 Minuten dauern. Viel zu lange. Die beiden Begleitschiffe werden deshalb weggeschickt und die IBODAN stellt sich den vier angreifenden Haluterschiffen.

Ein auftauchender Verband von 30 Kampfschiffen erscheint im letzten Augenblick und hilft ihnen, allerdings nicht ohne Opfer. Der kleine Verband um die IBODAN ist auf zwei Schiffe zusammengeschnitten und der Verband der Helfer auf 20 Einheiten. Darüber hinaus besteht der Admiral der kleinen Flotte darauf, dass Thore Bardon mit seinen zwei Einheiten in seine Flotte integriert wird, denn die Verteidigung von Tanta III ist wichtiger. Auf den Widerspruch des Kommandanten wird nicht gehört.

Unterdessen erscheint Icho Tolot in der Vergangenheit. Er muss sich erst orientieren, denn sein körperloser, entstofflichter Rücksturz in

die Vergangenheit kostet ihn zunächst alles Wissen. Als er wieder weiß, wer er ist, und weshalb er unterwegs ist, findet er sich in einem geschlossenen Raum wieder. Die Situation ist eine andere, als auf der Ausgangswelt im Gorbas-System. Tolot bemerkt, dass er nicht eine Zeitmaschine, sondern einen Zeittransmitter benutzt hat. Wo er gelandet ist, kann er aber noch nicht sagen. Das Wann hingegen ist einigermaßen klar. Die Lemurer, denen er begegnet, reagieren traumatisch auf den Haluter, was bedeutet, dass sie seinesgleichen und die Gefahr, die von den Bestien ausgeht, sehr wohl kennen. Es wird sich also um die Endphase des etwa einhundert Jahre währenden Krieges gegen die Bestien handeln.

Wie er weitermachen soll, weiß der Haluter aber nicht. Und so läuft er erst einmal weg und versteckt sich, denn töten möchte er nicht unbedingt. Wer weiß denn schon, welche Auswirkungen das auf die Zukunft haben könnte?

Als er in Sicherheit zu sein glaubt, greifen die Bestien an und er hat die Wahl, entweder Flucht oder Kampf. Er entscheidet sich gegen sein Planhirn und will gegen die Haluter kämpfen, denn ihm scheint klar, dass die Bestien den Zeittransmitter ohne langes Zögern gegen die Lemurer verwenden werden. Dass andernorts bereits ganz ähnliche Pläne geschmiedet werden, ahnt er allerdings nicht.

Levian Paronn ist der Technad von Tanta III. Er hat das Memo von Thore Bardon vor sich liegen und erkennt sofort die Chance, die sich ihm bietet. Dieser Levian Paronn hat bereits einen Zellaktivator erhalten, von einem Wesen mit einer schimmernden Aura, den er für den Zwölften Heroen Veraátho hält. Und er gedenkt, die Informationen über den Zeittransmitter zu

nutzen. Zwar sind ihm die theoretischen Erwägungen der Temporalphysik geläufig, aber er weiß nicht, dass es Gruppierungen gibt, die bereits sehr weit fortgeschritten sind in der Anwendung. Der Suen-Klub jedenfalls schein ein fertiges Exemplar eines Zeittransmitters bereits fertiggestellt zu haben.

Es erscheint logisch, diesen nun gegen die Bestien einzusetzen. Etwa dreißig Jahre vor Ausbruch des Krieges, denkt er sich, mit den Plänen für all die Waffen und Kriegsschiffe, die sie heute haben, das müsste die Rettung sein. Und so befiehlt er dem Admiral, ihm 20 Schiffe und Bardon als Kommandant der Einheiten zur Verfügung zu stellen. Mit dieser Gruppe will er den Vorstoß in die Vergangenheit wagen, wenn es den Zeittransmitter geben sollte.

Der Flug zum System des Suen-Klubs verläuft weitgehend ereignislos und so können sich die Besatzungsmitglieder ihrer Spannung und ihren Ängsten hingeben. Als sie über dem Planeten erscheinen, ist bereits eine Schlacht im vollen Gange. Bestien haben die Welt entdeckt und sind dabei, sie dem Erdboden gleich zu machen. Ob der Transmitter unter diesen Umständen noch existiert, ist fraglich. Aber das werden sie herausfinden müssen, denn Paronn befiehlt die Landung und ein Ablenkungsmanöver, um die Bestien vom Planeten wegzulocken. Und so zeigt sich ein Teil der Flotte den Bestien. Als sie angreifen, ergreifen sie die Flucht und locken so alle Bestien-schiffe aus dem System.

Aber auch auf dem Planeten sind welche zurückgeblieben.

Das merkt auch Tolot, der sich gegen eine der Bestien stellt und mit der Unterstützung lemurischer Soldaten, schaffen sie es auch, den Gegner trotz verhärtetem Metabolismus zu vernichten. Die Solda-

ten, obwohl sie kurzzeitig mit dem Haluter zusammengearbeitet haben, können sich aber nicht vorstellen, dass er wirklich die Seiten gewechselt hat. Und kaum ist die Bestie vernichtet, stellen sie sich wieder gegen den Haluter aus der Zukunft. Tolot erkennt, dass es wirklich nicht leicht werden wird, in dieser Zeit Verbündete zu finden.

Und so will er Taten sprechen lassen. Wiederum greift er eine der gegnerischen Bestien an und tötet sie. Erschreckt stellt er fest, dass er dieses töten sogar genießt. Ein Haluter in Drangwäsche – er erkennt, dass er das Erbe der kriegerischen Vorfahren immer noch in sich trägt. Aber er kann es kontrollieren.

Als er in eine Funkstation eindringt, trifft er auf Lemurer, die sich lieber selbst töten, als ihm in die Hände zu fallen. Und auf einem Bildschirm sieht er ein Gesicht, das ihm bekannt vorkommt. Er reagiert aber nicht darauf, denn im selben Augenblick erkennt er die Selbstzerstörung, die da läuft und flieht lieber aus der Station.

Paronn erreicht mit einem Gleiter den Planeten und stellt sich den Bestien entgegen. Aber sie verlieren die ersten beiden Gleiter bereits, während sie gegen eine einzige Bestie kämpfen. Offensichtlich müssen sie sich auch noch eine Weile mit der Gefahr befassen, denn die Mitglieder des Suen-Klubs melden sich nicht. Und so wenden sie sich auch gegen die Bestie in der Funkstation, die sie kurzfristig auf einem Bildschirm gesehen haben. Tolot gerät ins Fadenkreuz der Lemurer und da er nicht töten will, flüchtet er lieber. Er schafft es, zu entkommen, aber letztendlich bleibt ihm nun nur noch ein Ausweg. Da auch er inzwischen erkannt hat, dass der Planet unter einem unlöschbaren

Atombrand liegt, bleibt ihm nur noch eines. Er muss sich zum Zeittransmitter durchschlagen, in die Vergangenheit gehen, wo die Bestien noch nicht bekannt sind und bei der Herstellung der Archen helfen. Und er muss Paronn finden. Er ahnt nicht, dass der unsterbliche Lemurer ganz nahe ist.

Dafür ahnt dieser inzwischen, dass die Bestie in dem ungewöhnlichen roten Schutzanzug eventuell anders ist, als diejenigen, gegen die sie sonst gekämpft haben. Sie hat ihnen etwas zugerufen und in Richtung der Station gezeigt, wo sich der Zeittransmitter befindet. Leider ist das Gerufene mit Bordmitteln nicht entschlüsselbar. Und so lässt Paronn das Bordgehirn ihres Raumschiffes die Aufnahmen sichten. Er selbst dringt in den Stützpunkt ein und trifft auf Lemurer, die seinen Plänen eher ablehnend gegenüber stehen. Die eigene Rettung ist ihnen jedenfalls wichtiger, als temporale Spinnereien eines Technads. Widerstrebend erklärt er sich mit einer Rettungsmission einverstanden. Sie haben einen Tag Zeit bevor der Planet verbrannt ist. Und natürlich hat er mit seinen Bedenken Recht. Die erste Gruppe kann noch evakuiert werden, aber als die zweite abgeholt wird, wird das Schiff von Kommandant Thore Bardon vernichtet – mit vielen Lemurern an Bord. Und die Bestien beschränken sich nicht nur auf das Schiff, sie greifen auch den Stützpunkt an.

Nun kann nur noch Tolot helfen. Er greift ein und hilft dabei, die beiden Bestien zu besiegen. Danach ist er aber so geschwächt, dass ihn die Lemurer gefangen nehmen können. Nur Paronn erkennt, dass die Bestie ihnen geholfen hat und entschließt sich zögernd, dem Besucher aus der Zukunft zu vertrauen. Der erweist sich dieses Vertrauens als würdig

und verhilft ihnen zu einem Haluterschiff, einem leichten Kreuzer, einhundert Meter durchmessend. In diesen verladen sie den Zeittransmitter und fliegen nach Lemur.

Tolots Anwesenheit, und die Ankunft in einem Schiff der Bestien, lässt sich zwar kaum begründen, aber irgendwie schaffen sie es doch. Auf Lemur setzen sie den Zeittransmitter wieder zusammen und wollen ihn auch in Betrieb nehmen. Aber einer der Helfer um Paronn, der von Bestien bereits grauenhaft gefoltert wurde, kann dem Haluter nicht vertrauen. Und so verschwindet er erst einmal, um allein zu sein, seine Gedanken zu ordnen. Da übernimmt etwas seinen Körper. Er kann nur noch beobachten, wie er zum Verräter am lemurischen Volk wird. Und ihm wird zu spät klar, dass die Bestien ihn konditioniert haben. Er verrät das geplante Zeitexperiment.

Tolot ist es gelungen, Paronn seine Planungen auszureden und ihn auf die wirklich erlebten Vorkommnisse einzuschwören. Der Lemurer will es zwar nicht glauben, aber die Begründung des Haluters klingt durchaus plausibel. Er macht ihm klar, dass die Bestien aus einer anderen Galaxis kommen und von der Ersten Schwingungsmacht geschickt wurden. Diese Auftraggeber können die Haluter erheblich früher mit den notwendigen Anlagen wie Paratrons ausstatten und so würde das Experiment vor allem dem eigenen Volk schaden, weil es nicht die Zeit hätte, sich mit den Sonnentransmittern nach Karahol in Sicherheit zu bringen. Paronn stimmt zu, es mit den Sternennarchen zu versuchen. Ingeheim will er aber die von Tolot beschriebene Waffe gegen die Bestien aus der Zukunft holen.

Das Zeitexperiment gelingt, aber im letzten Augenblick, als die Be-

stien bereits angreifen. Und Tolot gerät in ihre Gewalt. Er kann sich mit Geschichten über die angeblich führende Rolle der Bestien in der Zukunft das Vertrauen seiner Vorfahren erschleichen, die mit der Zeitmaschine nun ihrerseits in die Vergangenheit reisen wollen, um Paronn aufzuhalten. Tolot erinnert sich an eine Episode aus Rhodans Erzählungen, in der Paronn ein Schiff der Bestien vernichtet hat. Er schmiedet deshalb einen Plan, der auch gelingt. Ein Schiff der Bestien erreicht daraufhin dank seiner Stealth-Viren mit erheblichen Schäden die Vergangenheit. Ein zweites kann er übernehmen und das Superschlachtschiff der Bestien ist lahmgelegt. Der Zeittransmitter selbst scheint noch zu existieren, aber er funktioniert vorläufig nicht. Und die Unterlagen über die Archen, die die Bestien erbeutet haben, kann Tolot ebenfalls an sich nehmen. Mit ihrer Hilfe kann er dann auch alle Archen anfliegen und zu dem Hüter werden, als der er in der Zeit, aus der er stammt, bekannt ist. Aber wer weiß, vielleicht verzichtet er ja darauf, an Bord der LEMCHA OVIR zu reisen und verändert die Vergangenheit damit? Die Möglichkeiten, die er nun hat, erscheinen ihm ungeheuer vielfältig.

-rk-

Rezension von Ralf König

Nun liegt er also hinter uns, der letzte Roman von Thomas Ziegler. Der Autor, der im wahren Leben Rainer Zubeil hieß, starb wenige Tage nach Vollendung des Manuskripts – wie es im Buch steht – an Herzversagen. Am 11. September 2004 war das, aber mit dem Erscheinen seines letzten Romans wird einem die Tatsache erst so richtig bewusst.

Band 5 der Lemuria-Serie ist ein geradlinig geschriebener Roman,

der leider den besonderen Humor und die Skurrilität seiner sonstigen Romane etwas vermissen lässt. Trotzdem ist er ein Lehrstück einer spannenden Geschichte, die unterhaltsam ist und über weite Strecken ein ungeheures Tempo hat.

Etwas merkwürdig muten allenfalls die Gedanken Tolots an, der die Bestien unbedingt aufhalten muss, weil sie sicher keine Skrupel hätten, den Zeittransmitter einzusetzen und gegen die lemurische Menschheit zu verwenden. Kaum nachvollziehbar angesichts der Tatsache, dass die Bestien ein Produkt der ersten Schwingungsmacht darstellen, das ausgesandt wurde, um Zeitverbrechen der Lemurer zu sühnen und zu verhindern. Ausgerechnet die Polizei soll ein Paradoxon herbeiführen wollen?

Die Gedanken über temporale Kausalität hingegen sind nachvollziehbar, an anderer Stelle sicher in ähnlicher Form schon so verbreitet worden und insofern auch glaubwürdig. Trotzdem vermisst man manchmal den Gedanken, der seit Tradom bei Zeitexperimenten eigentlich gegenwärtig sein müsste: Es geschieht, weil es geschah. Immerhin entspricht die Theorie des Levian Paronn in etwa dieser Gesinnung, denn er ist der Meinung, dass solche Zeitexperimente keinen Unterschied machen. Im eigenen Universum wird sich nichts verändern, allenfalls wird es ein neues Universum, einen Seitenzweig mit veränderten Bedingungen geben, von dem der Erzeuger allerdings wenig mitbekommt, höchstens in einer anderen, parallelen Ausprägung seiner selbst. Paronn formuliert dies als Theorie der Multiversen, scheint in dieser Zeit aber ein eher wenig anerkannter Wissenschaftler zu sein.

Bei genauem Nachdenken, gibt es sicher noch mehr Ungereimtheiten, so zum Beispiel auch die Frage, ob

der Zeittransmitter nun eine Gegenstation braucht, oder nicht. Laut Band 2, wo Paronn quasi vom Himmel fiel, wohl eher nicht. Andererseits materialisierte Tolot im Zeittransmitter und erst dadurch wurde auch seine Begegnung mit Paronn möglich. Was ist nun der Fall, eventuell beides?

Trotzdem werden die losen Fäden der vier Vorgängerromane hier zusammengefügt und logisch verknüpft, ergeben insofern ein schlüssiges Ganzes, was bei einer solchen Zeitschleife, die ja auch nicht linear präsentiert wird, wohl nicht ganz so einfach ist. Das Experiment ist gelungen und zurück bleibt eigentlich nur die Frage, wie denn nun Band 6 aussehen wird, denn für Hubert sind gar nicht mehr so viele Rätsel übrig geblieben. Einzig die Frage nach den 250.000 Klonbestien, die wohl Nachfolger der Zeitgerechten sein werden und insofern eine ungeheure Gefahr darstellen, ist noch übrig. Und natürlich wie Rhodan und der nun erheblich ältere Tolot – älter sogar als Atlan – mit dieser Gefahr denn fertig werden.

Wir dürfen uns jedenfalls überraschen lassen, wie der sechste Band das Geschehen auflöst. Hoffentlich wird es nicht wieder so, wie in der Vorgängerreihe „Odyssee“ sein, wo man den sechsten Band eigentlich besser weggelassen hätte. Aber angesichts der noch offenen Fragen, gibt es in jedem Fall noch einiges aufzulösen.

Band 5 jedenfalls hat eine Menge Qualitäten und verdient sich insofern ein **SEHR GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Seinen letzten Roman „Die letzten Tage Lemurias,, der als 5. Band der LEMURIA-Reihe vorliegt, hatte Thomas Ziegler wenige Tage vor seinem Tod fertig gestellt.

Geschildert werden Ereignisse, die in der Endphase des Großen Krieges der Lemurer gegen die Bestien angesiedelt sind. Im 97. Jahr des Krieges (6417 dha Tamar) sind die Menschen von dem zermürbenden Kampf gegen die Haluter gezeichnet. Pausenlos kommt es zu verheerenden Zusammenstößen mit den technisch überlegenen Bestien. Die meisten Angehörigen der Flotte haben Familie und Freunde bei Angriffen verloren. Durch die Zerstörung Zeuts kommt es auf Lemur zu einem dramatischen Klimawandel und eine Eiszeit zieht herauf. Die Evakuierung der Lemurer nach Karahohl (Andromeda) durch den Sonnensechseckstrahler läuft immer noch auf Hochtour.

In diese Epoche wird Icho Tolot durch den Zeitstrahler hineingeschleudert. Der Haluter aus der Zukunft versucht vergeblich die Lemurer, denen er in einer Geheimstation auf Torbutan im 87. Tamanium begegnet, von seiner Friedfertigkeit zu überzeugen. Der Zeitstrahler wurde vom Suenklub (Luna-Club) des Tamrats Markam unter Mithilfe von Regnal-Orton (auch bekannt als Faktor VII der MdI, siehe die Ereignisse um das „Zeitauge“, in PR 265) entwickelt. Eine sehr schöne Verknüpfung mit den im MdI-Zyklus geschilderten Ereignissen. A propos MdI-Zyklus. Icho Tolot ist fünf Jahre später in der Vergangenheit angekommen, als die CREST III bei ihrem Zeitsprung über Vario. Die Terraner, unter ihnen auch Icho Tolot, landeten im 92. Jahr des Krieges (49.988 v.Chr.), das dem Jahr 6412 dT entspricht (siehe PR 264).

Der Leser erfährt nun, wie der technische Administrator von Tanta III (Kahalo), Levian Paronn, auf den Zeitstrahler des Suenklubs aufmerksam wird und den

Plan fasst die Vergangenheit zu ändern. Fünf Jahre zuvor hatte Paronn in einer Tiefbunkeranlage auf Lemur seinen Zellaktivator und dessen Baupläne von einer lemurerähnlichen Lichtgestalt bekommen. Paronn glaubte dem Vehra-áto, dem zwölften Heroen der lemurischen Mythologie begegnet zu sein, aber wahrscheinlich war es eine Inkarnation von ES. „*Du wirst großes vollbringen, Levian Paronn [...] Weil von dir das Schicksal der Lemurer abhängt.*“, waren die Worte an Paronn.

Es ist wohl kein Zufall, dass Paronn seinen ZA genau in dem Jahr erhielt, als sich die Terraner um Perry Rhodan in der Vergangenheit aufhielten. Mal sehen, ob dieser Zusammenhang im letzten LEMURIA-Band aufgeklärt wird

Auf Torbutan trifft Tolot mit Levian Paronn zusammen und kann durch seine Friedfertigkeit ganz allmählich sein Vertrauen gewinnen. Der Haluter versorgt Paronn mit ausführlichen Informationen über die Zukunft. Unter anderem, dass die Bestien letztendlich durch eine Waffe der Lemurer befriedet wurden. Und vor allem, dass die Lemurer nicht vollständig ausgerottet wurden, sondern in Form der Terraner, Akonen, Arkoniden, Tefrodern und anderer Völkern überlebt haben.

Neben der Ziel die Zeitschleife zu schließen, versucht Tolot Paronn die Motivation zu vermitteln, dass in ferner Zukunft diese Völker ihr lemurisches Erbe vergessen haben und es deshalb wichtig ist mit den Sternenarchen Lemurer in die Zukunft zu retten. Das ist doch etwas sehr dünn. Die eigentliche Motivation Paronns ist aber, mit der Anti-Bestienwaffe in einem Zeitparadoxon die Haluter bereits beim ersten Kontakt mit dem lemurischen Tamanium auszulöschen.

Durch den konditionierten Lemu-

rer Merthon Velsat erfahren die Bestien vom Plan Paronns und die „Zeitgerechten“, unter dem Kommandeur der 4. Flotte Hork Nomass greifen daraufhin Lemur an. Sie bringen den Zeitstrahler in ihre Gewalt, aber zuvor kann Paronn in letzter Minute in das Jahr 4500 da Tamar geschickt werden. Tolot fällt jedoch den Bestien in die Hände und gibt sich als Zeitreisender aus einer Zukunft aus, in der die Bestien die Galaxis beherrschen und sogar das Joch der Ersten Schwingungsmacht abgeschüttelt haben.

Die Bestien zerstören bei ihrem Angriff auch *Matronis*, die Hauptstadt Lemurias und Icho Tolot erlebt mit, wie durch den Absturz eines lemurischen Schlachtschiffes der endgültige Untergang des Kontinents Lemuria verursacht wird.

Durch Tolots Mitwirken wird eine weitere Zeitschleife geschlossen. Das Bestienschiff, dem Paronn im Apsu-System begegnet war (siehe LEMURIA-Band 3), wird in die Vergangenheit geschickt, ist aber durch die Manipulation Tolot schwer beschädigt.

Aus den erbeuteten lemurischen Archiven haben die Bestien Informationen über Paronn und seine Sternenarchen gewonnen. Die Aufnahmen vom Start der Archen machen es möglich, den Kursvektor der Archen zu errechnen. Durch die Manipulationen Tolots, werden die Daten aber gelöscht, sodass die Bestien die Sternenarchen nicht finden und zerstören können.

Tolot flieht und sucht in der Folgezeit die verschiedenen Archen auf und wird zur legendären Gestalt des Hüters ...

Ein großartiger Roman. Das Einzige, was ein klein wenig gestört hat, war die Beschreibung der inneren Zwiegespräche von Tolots Ordinärhirn und Planhirn. Das hat doch zu sehr an die Beschreibung

Atlan und seines Extrasinns erinnert.

Thomas Ziegler gibt in seinem Roman einen faszinierenden Einblick in die Endphase des Großen Krieges der Bestien gegen die Lemurer. Es gelingt ihm hervorragend die Stimmung des vom Untergang gezeichneten lemurischen

Großen Tamaniums einzufangen. Die Auswirkungen des aussichtslosen Kampfes der technisch unterlegenen Lemurer gegen die Übermacht der Bestien wird anhand von Einzelschicksalen dem Leser nahe gebracht.

Erstmals erhält man auch Einblick in die Verhältnisse auf der

Gegenseite. Bisher war fast nichts über die Befindlichkeiten der Bestien bzw. Haluter in dieser Zeitepoche bekannt.

Fazit: Der Roman hat noch einmal klar gemacht, was für eine Lücke der Tod von Thomas Ziegler hinterlassen hat. **SEHR GUT**

607



Der erste Geburtstag – *Ein Chronist blickt zurück*

I. Ein Ende und ein Anfang

Die Geschichte vom Anfang der Webchronik beginnt paradoxerweise mit einem Ende. Es war im Februar 2004 als Thomas Rabenstein seine *Perry Rhodan-Webchronik* einstellte, da sich seine Interessen verschoben hatten. Von einem Tag auf den anderen – so schien es zumindest dem unbedarften Websurfer – wurde die Seite von Web genommen. Anstatt von über 300 Romanzusammenfassungen war nun eine Info-Seite zu sehen, auf welcher verkündet wurde, dass die Arbeit an der Chronik eingestellt sei, und Thomas ein anderes Projekt starten werde. Was daraus geworden ist, kann man unter folgender Adresse betrachten: <http://www.scifi-world.de>

Zum Glück musste der Surfer nicht lange warten, bis Thomas den Text auf der Seite variierte. Nach (am 11.2) wies er auf ein Nachfolgeprojekt unter der Domain *vurguzz.de* hin. Dort fand sich eine Seite, welche Zusammenfassungen ab Band 2200 präsentierte. Von einem gewissen Wolfgang Ruge, bei dem es sich, wie du sicher ahnst, um meine Wenigkeit handelte.

Wie kam es dazu, dass ausgereicht ich, als ein Schüler, der vor allem durch Inhaltsangaben in den Deutschklausuren Punkte verlor, dieses Projekt fortsetzte. Die Geschichte ist schnell erzählt. Ich hatte keine Erleuchtung, keine Erscheinung und mit Thomas begann der Email-Verkehr auch erst nach dem Ende seiner Chronik. Der Grund für das Projekt bzw. die Fortführung dessen, war ganz einfach. Die Arbeit in meiner vorherigen Webseite *Murphyweb.de* näherte sich dem Ende. Zum Einem war Murphys Law fast vollständig publik gemacht, zum anderen waren die Besucherzahlen nicht so berauschend, als dass weiterer Arbeitsaufwand gelohnt hatte. So registrierte ich mir die freie Domain *vurguzz.de*, mit dem Vorhaben eine Seite über den grünen Schnaps zu machen. Leider kam das Projekt nie so richtig in die Gänge. Als ich gerade überlegte, wie es denn nun weiter gehen sollte, kam das Ende von Thomas Seite. In einer spontanen Entscheidung bot ich Thomas an, die Chronik fortzuführen. Dieser nahm die Idee dankend auf, gab mir mit seinen bisherigen Romanen vom Sternenozean-

Zyklus und vielen wertvollen Tipps Starthilfe, und sorgte durch den Hinweis auf seiner Ex-Chronik für Besucher.

Nach ein paar Tagen in denen die Chronik langsam an Bekanntheit gewann, wurden auch ohne lange Reden alte Partnerschaften neu besiegelt. *Ralfs Phantastik Ecke* und das *Terracom* wurden zu Partnerseiten.

II. Die ersten Hindernisse

Das alles seine guten und schlechten Seiten hat, merkte ich ein paar Wochen nach dem Start. VPM schickte mir eine Email mit der Bitte, mir doch bitte eine andere Domain zu suchen, da die Marke Vurguzz ein Markenzeichen von VPM war. Dazu hatten Sie ihr gutes Recht, und an dieser Stelle möchte ich VPM noch einmal für das Entgegenkommen danken. Nach kurzem Email-Verkehr einigten wir uns auf ein Domain-Sharing. Ich reservierte die Domain *Zweikiesel.de* (in Anlehnung an den Spitznamen, den mir mein Lehrer in der 5. Klasse gegeben hatte, da er mich für recht intelligent hielt), und gab der Domain die neue URL <http://www.zweikiesel.de/prsite> Dass die Chronik heute nicht mehr unter *vurguzz.de* zu erreichen ist, liegt aber

nicht an VPM sondern an meinem damaligen Hoster *Global Interactive*. Dieser ging Pleite, oder auch nicht, keiner stieg durch bei den Auflösungserscheinungen einer Firma, welche als Star der Billighoster gegolten hatte. Woran es lag, dass der Hoster seinem Betrieb einstellte war mir auch recht egal. Fakt war: Ein neuer Provider musste her. Ich entschied mich für *All-Inkl.*, teilte mir dort mit einem Freund, ein Paket. Im Zuge des Umzugs, der dank *All-Inkl.* recht zügig vonstatten ging, entschloss ich mich, die Domain *vurguzz.de* nicht mehr mitzunehmen, da von dieser eh kaum noch Besucher kamen.

III. Das Ende der Einsamkeit

Die Chronik entwickelte sich gut. Die Besucherzahlen stiegen, und dadurch rückte auch meine Aufforderung sich doch mit einer Mitarbeit an der Chronik zu beteiligen immer öfter auf den Bildschirm, und damit vor die Augen eines PR-Fans.

Der erste neue Mitarbeiter kam aus Österreich. Nikolaus Kelis, bot mir an, die Romane ab Band 300 zusammenzufassen. Ohne lange zu überlegen, entschied ich mich, ab sofort nicht nur die Erstauflage in der Chronik zu präsentieren und das Angebot anzunehmen. Ab sofort waren wir zu zweit.

Als nächstes stieg Berend Koll in die Chronik ein. Ich fragte meinen Schulfreund vor der Musikstunde ob er sich eine Mitarbeit bei der Chronik vorstellen könne, und er sagte zu. Der arme Berend hatte allerdings großes Pech: Der erste Roman, den er zusammenfasste war „2221 – Die Sekte erwacht“ von H.G. Francis, welcher ja nicht gerade wenig Kritik über sich ergehen lassen musste. Als zweiten Roman durfte Berend Band 2223 „Die Gotteskriegerin“ von Michael Nagula zusammenfassen. Dann musste Berend wegen der Abiturprüfungen und dem Umzug in die Uni-Stadt Rostock

eine Pause einlegen. Mit Band 2257 „Der Mikrodieb“ von Arndt Ellmer stieg er wieder ein, und fasst seitdem regelmäßig Romane zusammen.

Desweiteren frage ich bei Rudolf Thiess an, ob ich seine Kolumne *Im Visier* veröffentlichen durfte, was dieser mir erlaubte, sodass die Chronik sich fortan nicht nur auf Romanzusammenfassungen beschränkte.

IV. Abitur und eine Menge Arbeit

Vielen wird aufgefallen sein, dass im Mai und Juni, dass Update-Tempo nicht ganz so hoch war. Die Erklärung ist schnell gegeben: Ich musste für das Abitur lernen, dieses Schreiben und Bestehen, und anschließend das Bestehen feiern. Danach galt es die Fahrprüfung zu bestehen. Danach hatte ich wieder Zeit, und galt es die Zeit bis zum Zivildienst zu genießen. Ich verpasste der Seite ein neues Layout, besuchte die Duisburger Sternennacht und schrieb einen Artikel über diese im *Terracom*. Auch die sich stapelnden Updates konnten abgearbeitet werden. Die Arbeit ging mir nie aus, was auch daran lag, das Thomas Rabenstein mir die Daten der alten Chronik zur Verfügung stellte.

V. Weitere Mitarbeiter und Gastautoren

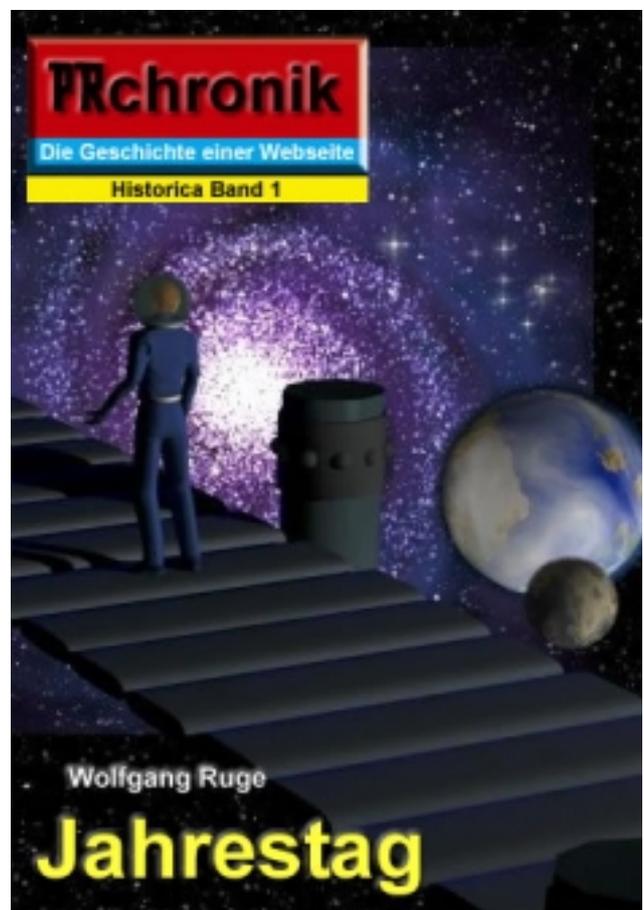
Mit Band 2238 „Die Friedensfahrer“ stieg Andreas Reichl als Chronist für die Erstauflage als Mitarbeiter ein. Mit Band 2253

„Kybb-Jäger“ von Frank Borsch stieg er aus zeitlichen Gründen aus der Chronik aus.

In den 50ern gab es ein Novum in der Chronik: Gastautoren fassten einen Roman zusammen. Band 2251, welcher auch von einem Gastautor geschrieben wurde, wurde von Ralf König, dem Webmaster der Phantastik-Ecke zusammengefasst. Band 2254 wurde von Jonas Hoffmann zusammengefasst, der bald darauf als fester Mitarbeiter in die Chronik einstieg. Band 2255 übernahm Dorgon-Autor Tobias Schäfer.

Außerdem stieg mit Ingo Brune ein Mitarbeiter ein, der die Bände ab Band 892 zusammenfassen wird. Die ersten beiden Bände fasste er zusammen, derzeit legt er eine Pause ein. Er wird seine Mitarbeit aber wieder fortsetzen.

Mit *Kritikasters Sprachnörleien* gab es eine zweite Kolumne in der Chronik. Und mit der Erlaubnis von Verena Themsen ihre Zusammenfassungen aus der *Perrypedia* zu verwenden



Grafik mit freundlicher Unterstützung von Lothar Bauer

den, hielten auch die Planetenromane Einzug in die Chronik. Die Einarbeitung dieser begann allerdings erst 2005, da vor Weihnachten an einem besonderen Update gewerkelt wurde.

VI. Weihnachtszeit

Von den folgenden Wochen gibt es nicht viel zu erzählen. Die Arbeit an der Chronik ging voran. Berend, Jonas und ich fassten die Erstauflage zusammen. Nikolaus arbeitete an den Bänden ab 300. Erst zu Weihnachten gab es wieder ein wenig Abwechslung. Wir entschlossen uns etwas besonderes für das Update am 24.12 einfallen zu lassen. Es handelte sich um Zusammenfassungen der Romane 100 und 1000 und nicht etwa, wie von einigen NGF-Foristen vermutet, um Nacktfotos Ascari da Vivos.

VII. Jahreswechsel und Geburtstag

Der Jahreswechsel verlief unspektakulär. Die fehlenden guten Wünsche für das neue Jahr lassen sich dadurch begründen, dass ich Silvester im Bett verbringen durfte. Der alltägliche Trott ging weiter, bis zum Februar, dann begannen die Vorbereitungen für das Geburtstagsupdate.

Schon länger hatte ich daran gedacht, eine Seite über die Mitarbeiter zu machen, der 1. Jahrestag bot eine gute Möglichkeit dazu diese online zu stellen. Außerdem bekam die Chronik eigene Domains und ist seitdem unter <http://www.prchronik.com> und <http://www.prchronik.info> zu erreichen. Die Endungen .de und .net werden folgen. Komplettiert wurde das Geburtstagsupdate durch die Zusammenfassung von Band 1800 durch Thomas Rabenstein.

VIII. Zukunftsmusik

Was haben wir für die nächsten Wochen, Monate und Jahre geplant. Mindestens drei Mitarbeiter der Chronik (Jonas, Berend und ich) wollen den *GarchingCon 6* besuchen. Die Einarbeitung der Daten von Thomas Rabenstein soll in diesem Jahr fertig gestellt werden. Die weiteren Ziele sind: Die Chronik weiter bekannt zu machen und neue Mitarbeiter zu gewinnen – insbesondere in den älteren Auflagen – damit das Fernziel die PERRY RHODAN-Serie komplett zusammengefasst zu haben, irgendwann erreicht werden kann. Aber das ist wirklich Zukunftsmusik.

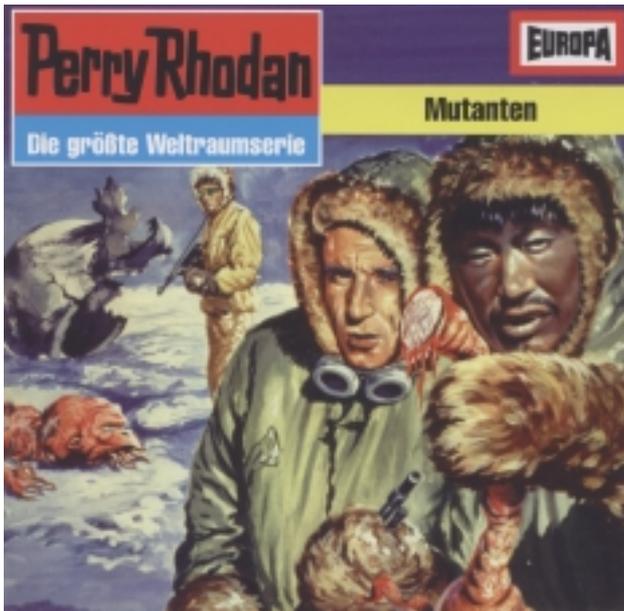
-wr-

007

PROC Gallery

»Kampfverband« von Jan-Christoph Kurth <http://www.laital.de/>





Perry Rhodan 3

Mutanten

Buch: H. G. Francis

Produktion und Regie: Heikedine Körting

Musik und Effekte: Tonstudio Europa

CD - BMG Ariola Miller, Quick.

Erscheinungsdatum: Januar 1999

ISBN: B000031VZH

Sprecher:

Perry Rhodan	.Uwe Friedrichsen
Erzähler	Peer Schmidt
Reginald Bull	.Rolf Jülich
Crest	Ernst von Klippstein
Thora	.Judy Winter
Dr. Manoli	.Henry Kielmann
Dr. Haggard	Gotfried Kramer
John Marshall	.Horst Stark
Tako Kakuta	.Gernot Endemann
Allan D. Mercant	Günther Ungeheuer
Hangler, Bankräuber Zentralbankdirektor	Victor Schwarz Helmut Hansen
1. Agent	Frank Ahrens
2. Agent	Hans Meinhardt
Pilot	Peter Lakenmacher

Inhalt

Ein Banküberfall endet für den Räuber in einem Fiasko. Kurz nachdem er die Bank betritt, steht die Polizei hinter ihm. Das ganze ist kein Zufall, denn John Marshall, ein Bankangestellter, kann die Gedanken des Kriminellen le-

sen, noch bevor er zum Zug kommt.

Währenddessen scheint die dritte Macht nicht mehr von den anderen Mächten behelligt zu werden. Der Schein trügt, denn die Mächte graben einen Tunnel unter den Stützpunkt der dritten Macht, der von einem Schutzschild umgeben ist, um unterirdisch eine Wasserstoff-

bombe zu zünden.

Zwar ahnt Rhodan etwas, aber genauere Informationen über das Vorhaben bekommt er erst durch Tako Kakuta, auch ein Mutant. Der Teleporter Kakuta warnt die Terraner und so wird mit Thoras Hilfe der neue Angriff verhindert.

Crest möchte Perry und Bully indoktrinieren, eine mechano-elektronische Lehrmethode mit der den beiden das gesamte Wissen der Arkoniden vermittelt werden soll. Ziel ist es Perry und die geeinte Menschheit auf ein zukünftiges Galaktisches Imperium vorzubereiten.

Störsender verhindern die Kommunikation der neuen Terraner und so bricht Rhodan nach der ersten Schulung auf, um Verbündete für seine Sache zu gewinnen. John Marshall erkennt Perry und schließt sich ihm an.

Für die zweite Schulung mit dem Indoktrinator begibt sich die kleine Scharr zum Mond. Crest will Rhodan und Bull in Ruhe indoktrinieren. Thora will zurück zur Erde und die Menschen zwingen ein Schiff für ihre Rückkehr zu bauen, Rhodan kann dies in letzter Sekunde verhindern und weist Thora zu recht. Von nun an hat Perry das Kommando. Doch während Rho-

dan und Bull auf dem Mond im Wrack des Arkoniden-Kreuzers nach verwertbaren Objekten suchen, sendet Thora eine Sonde aus, die Hilfe für die gestrandeten Arkoniden herbeiholen soll.

Doch die Hilfe ist für die Menschen eine Bedrohung, es kommt zu einem Angriff, der zwar abgewehrt werden kann, doch weitere Schiffe werden wohl folgen.

Kritik

Diese Folge ist eine Schlüsselfolge. Zum einen kommen das erste mal menschliche Mutanten vor, die ihren Beitrag zur dritten Macht leisten. Andererseits werden Perry und Bully mit Wissen ausgestattet, welches den Menschen von grossem Nutzen ist um ein gleichberechtigter Partner im Universum zu sein. Hiermit wird der Grundstein des Galaktischen Imperiums gelegt.

Der gemeinsame Kampf gegen einen außerirdischen Feind führt zu einer Einigung der Menschen, auch dies ist ein Schritt in Richtung einer politisch geeinten Erde, zu Terra. Die übrigen Mächte sehen ein, daß sie alleine keine Chancen gegen Aggressoren aus dem All haben, die Macht um Rhodan wird zu einer Schutzmacht. Die Welt stellt ihre Angriffe ein und bittet die ersten Terraner sogar als gleichberechtigtes Mitglied an einen grünen Tisch.

Auch beim menschlichen geht es voran, Thora scheint nun Perry immer mehr zu trauen und Perry seinerseits gesteht sich seiner Liebe zur Arkonidin ein.

Ein Highlight der ersten drei Folgen, stimmig mit viel Handlung. Der Ton ist sehr klar und fast an der Erstveröffentlichung aus den 80', lediglich zwei Musiksequenzen sind neu eingespielt.

-jum-

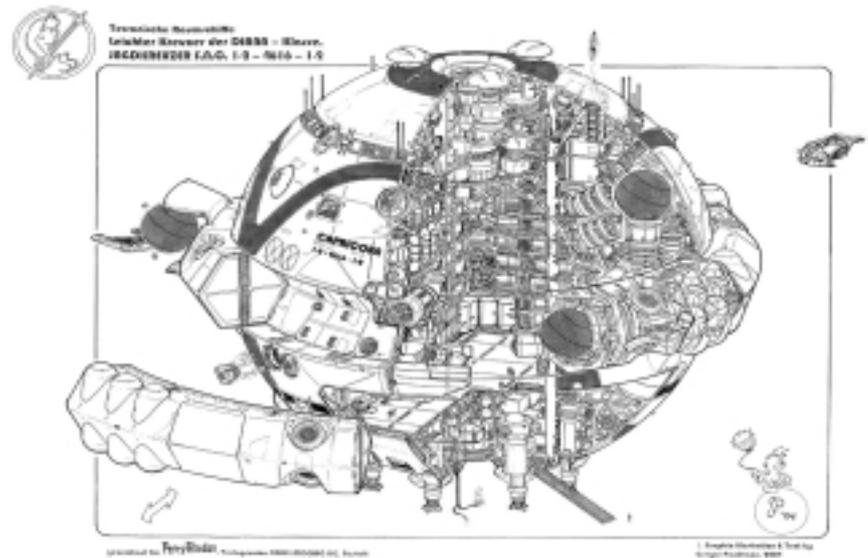
Erstellung eines 3D-Modells eines Leichten Kreuzers der DIANA-Klasse

Ein Werkstattbericht - Teil 3 von Heiko Popp

Im ersten beiden Teilen des Werkstattberichts wurde die Grundzelle der DIANA-Klasse inklusive des Ringwulsts und des Roll-On-Roll-Off-Hangars konstruiert. Ebenso wurden Elemente an den Polen und NUG-Ladeluken an den Seiten eingefügt.

9. Die Luken der Landebeine und die Bodenschleusen

Bevor es an die Landebeine geht, werden noch schnell in die vorbereiteten Löcher der Ladeluken die Ladeluken selbst eingesetzt. Dazu wurden einfach zwei Zylinder mit leicht unterschiedlichen Größen verwendet. Der größere Zylinder ist mit einer Streifentextur belegt, um dem Ganzen den Eindruck zu geben, dass um die Luke herum ein schwarz-gelber Streifen läuft. Zu dieser Technik folgt genaueres im letzten Teil, wenn es um die



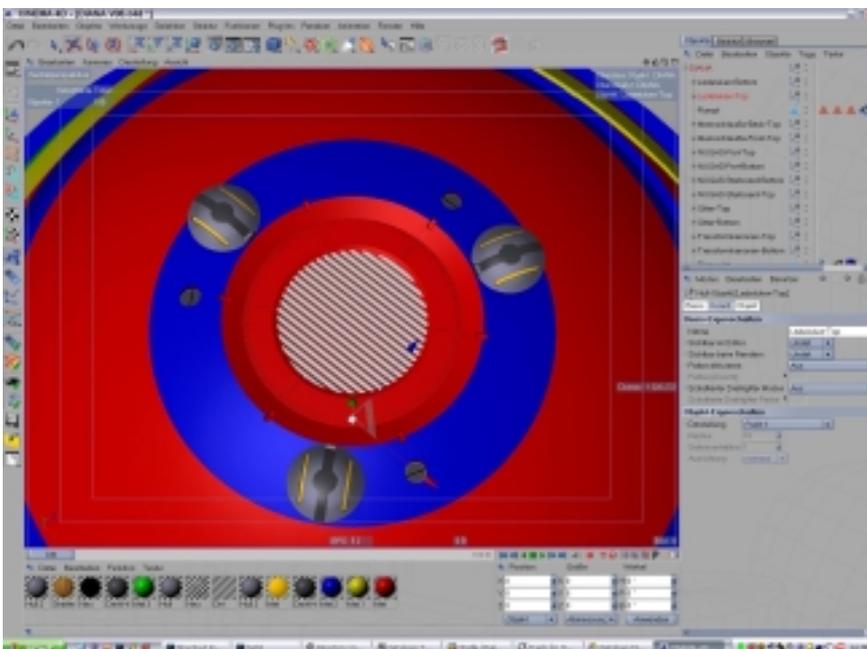
Texturen geht. Zuletzt wird in die Mitte der beiden Zylinder noch ein Quader gelegt, damit das Gebilde den Eindruck vermittelt, es würde aus zwei Hälften bestehen, die sich öffnen könnten.

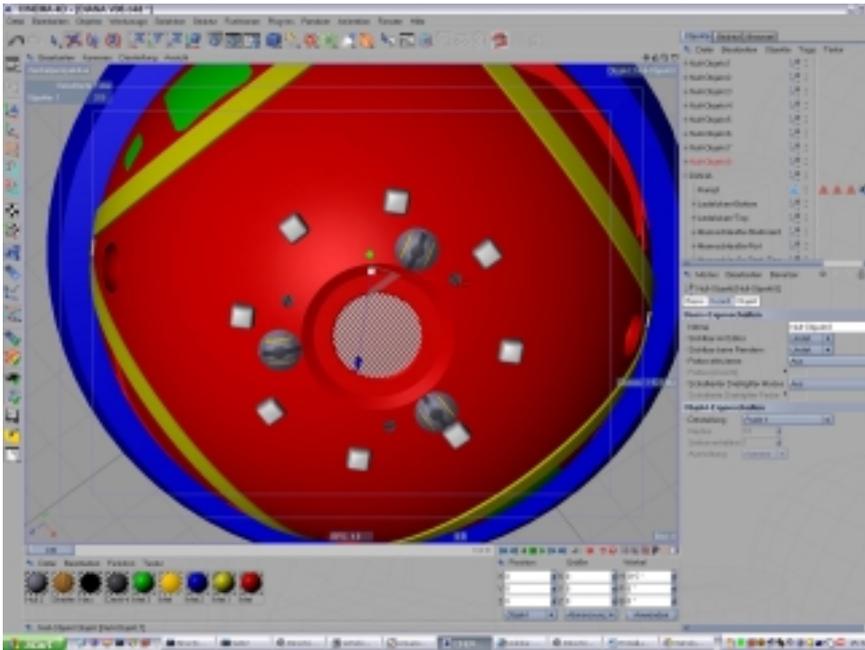
Der Übersichtlichkeit halber werden die Einzelobjekte wieder gruppiert und die Gruppe mit einem sprechenden Namen versehen. Bei

der DIANA-Klasse sind die Landebeine nicht fest außen am Rumpf verankert, sondern befinden sich während des Fluges innerhalb der Zelle und gelangen beim Landevorgang durch entsprechende Luken nach außen. Die Luken werden genauso wie alle anderen Luken und Tore bisher über die Kombination von booleschen Operationen mit Schneiden und für die Luken selbst durch boolesche Operationen mit Schnittmengen erstellt.

Als Objekte müssen diesmal der Rumpf und Würfel mit abgerundeten Kanten erhalten.

Der erste Würfel wird erstellt und so am Rumpf positioniert, dass er nicht mit den am unteren Pol befindlichen Transformkanonen kollidiert, aber auch nicht zu weit nach außen rutscht. Der Würfel muss natürlich wieder ein gutes Stück in das Innere der Zelle ragen, damit beim Schneiden auch ein entsprechend tiefes Loch entstehen kann. Dazu wird der Würfel

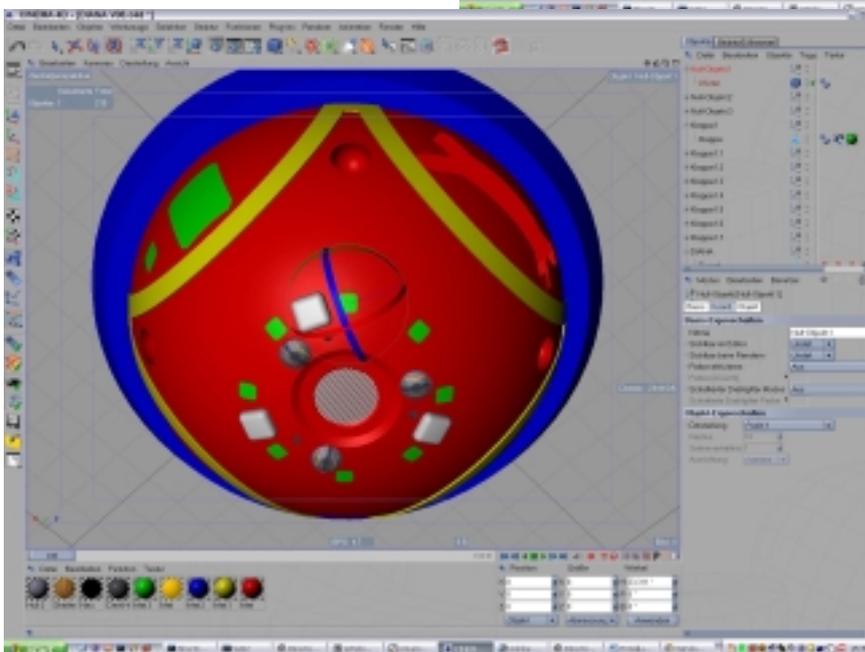
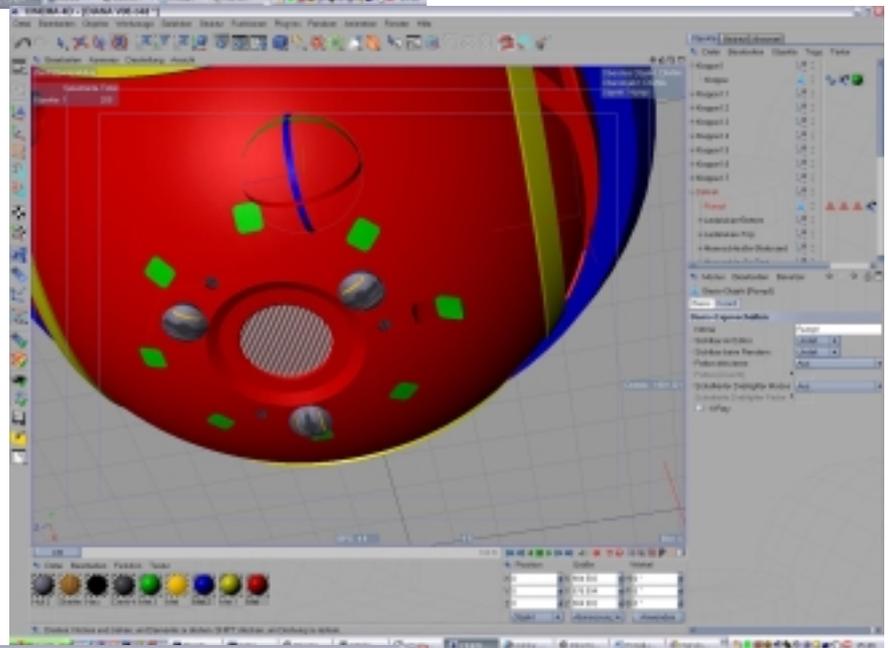




was Tiefe versehen. Da die Luken Laut Gregors Vorstellung nicht einfach seitlich im Rumpf verschwinden sollen, sondern nach außen aufklappen sollen, wird bei jeder Klappe die Objekt-Achse an den äußeren Rand verschoben. Hierzu wird einfach in den Modus „Objekt-Achse bearbeiten“ gewechselt, und die Achse per Hand so weit nach außen geschoben, bis sie auf der äußeren Kante zu liegen kommt. Dies hat zur Folge, dass nun beim drehen des Objektes um seine Achse das Objekt nicht um seine Mitte dreht, sondern um genau diese außen liegende Achse,

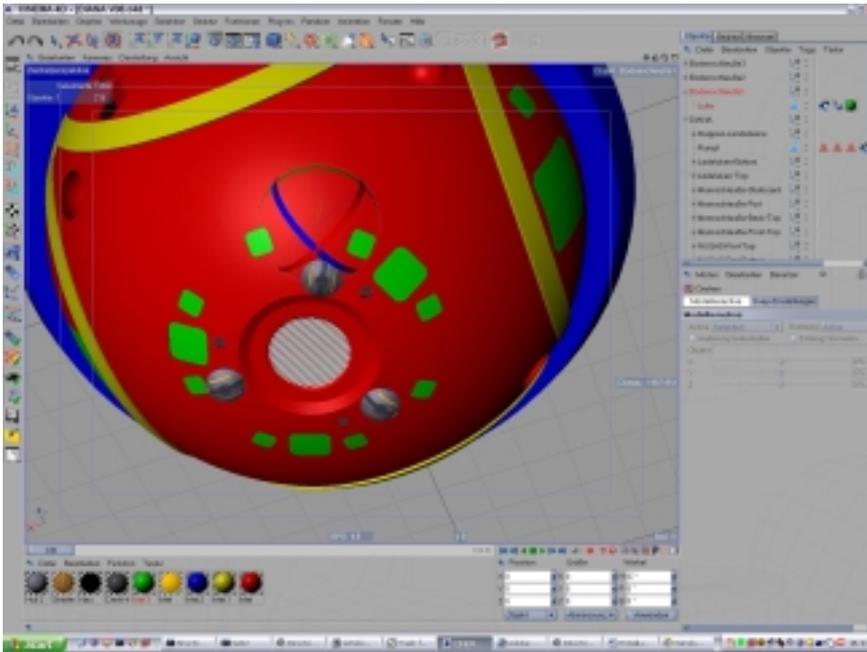
noch etwas um die Y-Achse verlängert. Der Würfel wird wieder in ein Null-Objekt eingelagert und von diesem Null-Objekt werden sieben Kopien erzeugt, da das Schiff ja acht Landebeine hat. Die sieben Kopien werden dann in 45°-Schritten um die Y-Achse gedreht.

Nun werden wieder Kopien des Rumpfes und der Würfel erzeugt. Mit dem ersten Satz werden die Löcher in den Rumpf geschnitten. Mit dem zweiten Satz der Würfel und des kopierten Rumpfes werden wieder die Luken erzeugt und mit dem Plugin „MakeThicker“ mit et-



was den Eindruck vermittelt, dass diese Seite fest mit dem Rumpf verbunden ist.

Bei den drei Bodenschleusen hat der Zeichner ein nicht unerhebliches Problem bezüglich der Verteilung eingebaut. Die Zeichnung gibt unmissverständlich an, dass die Schleusen nicht höher liegen als die Klappen für die Landebeine. Nun ist eine gleichmäßige Verteilung von drei Objekten in einer Anordnung von acht anderen Objekten nicht möglich. Was tun? Die Bodenschleusen weiter nach Unten ziehen, damit sie nicht mit den Lu-



ken der Landebeine überlappen ist auch nicht möglich, da man dann zwangsläufig in Konflikt mit den Transformkanonen und dem Ausschnitt für den Prallfeldgenerator gerät. Da Gregor eh kein Freund übertriebener Symmetrie ist, habe ich mich entschlossen, die Bodenschleusen zwischen den Luken der Landebeine anzubringen und die Verteilung ungleichmäßig zu gestalten.

Die Erstellung der Schleusentore läuft genau nach dem längst bekannten Prinzip ab, das bisher für alle anderen Öffnungen angewendet wurde. Die Schleusen werden später nach Oben in den Rumpf verschoben werden, da der Weg zur Seite und nach Unten nicht zur Verfügung steht.

10. Die Landebeine

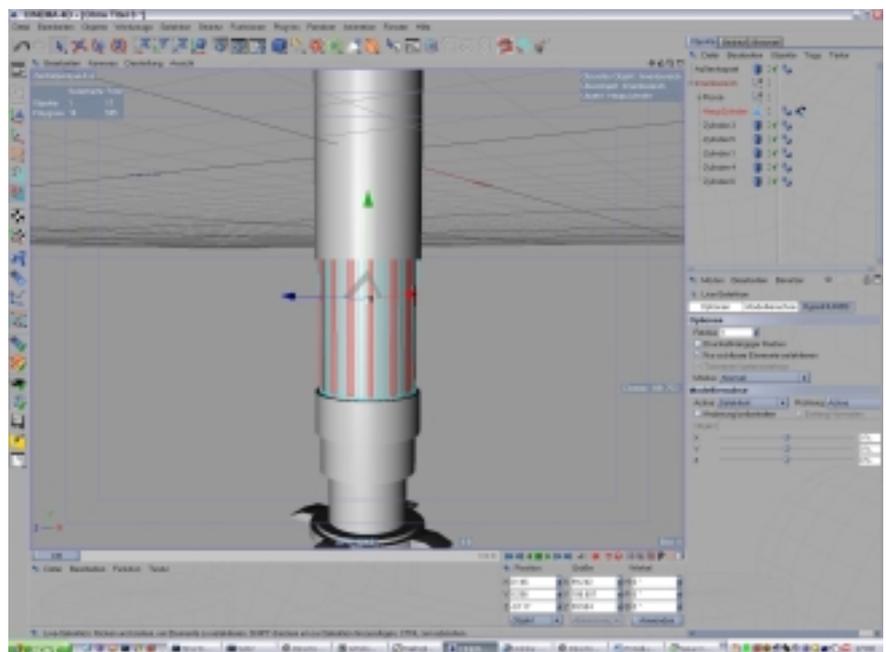
Die Landebeine selbst bestehen hauptsächlich aus einfachen Zylinderobjekten, die unterschiedlich groß skaliert werden und ineinander geschoben werden. der Fuß besteht aus einem flachen Zylinder, an den vier Keile gesetzt werden. Diese Keile wurden aus leicht abgerundeten Würfeln erzeugt, die

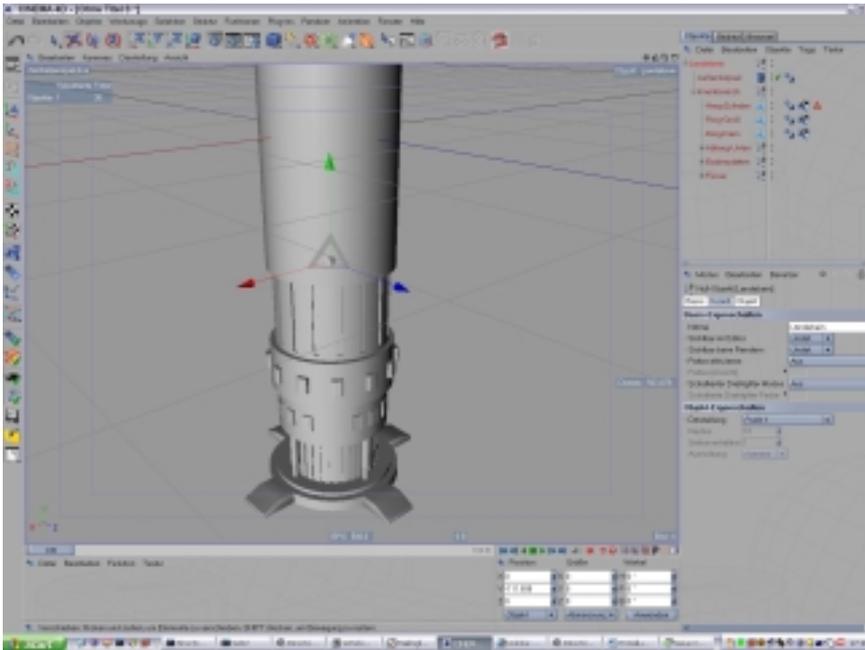
dann von einem parametrischen Objekt in ein echtes Polygonobjekt gewandelt wurden. Bei diesem Objekt wurden dann alle Punkte einer der beiden oberen Seiten ausgewählt und ein Stück nach innen verschoben, damit eine Schräge entstand. Die Achse des Objekts wurde an das der Schräge gegenüber liegende Ende des Objekts verschoben, damit der Keil zum Einfahren des Landebeins in das Schiff nach Oben geklappt werden kann um nicht mit dem Rand der Luke zusammen zu stoßen. Dadurch kann das gesamte Landebein

etwas dicker gemacht werden.

Der mittlere Zylinder im Hauptteil des Landebeins wurde in drei Höhensegmente unterteilt, weil dort ein paar kleinere Einkerbungen entstehen sollen. Da die Teilung in drei Segmente in gleichen Abständen erfolgt, wurden die Punkte die den oberen und unteren Abschluss des mittleren Segments bilden selektiert und nach oben, bzw. unten verschoben, um das mittlere Segment größer zu machen und oben und unten nur ein kleines Segment zu erhalten. Danach werden wieder einzelne Polygone des mittleren Segments selektiert und nach Innen extrudiert.

Um dem Landebein noch etwas mehr Struktur und Details zu verpassen werden auch bei anderen Zylinder-Segmenten Polygone selektiert und mit den Funktionen „Innen extrudieren“, „Extrudieren“ und „Bevel“ kleine Erhebungen und Dellen erzeugt. Hierbei kann es manchmal notwendig sein, das Glätten-Tag des Objektes zu bearbeiten, bzw. den Wert, ab dem das Objekte geglättet wird zu reduzieren, da sonst die Erhebungen nicht scharfkantig hervorstehten, sondern als unförmiger Hügel herausstehen.





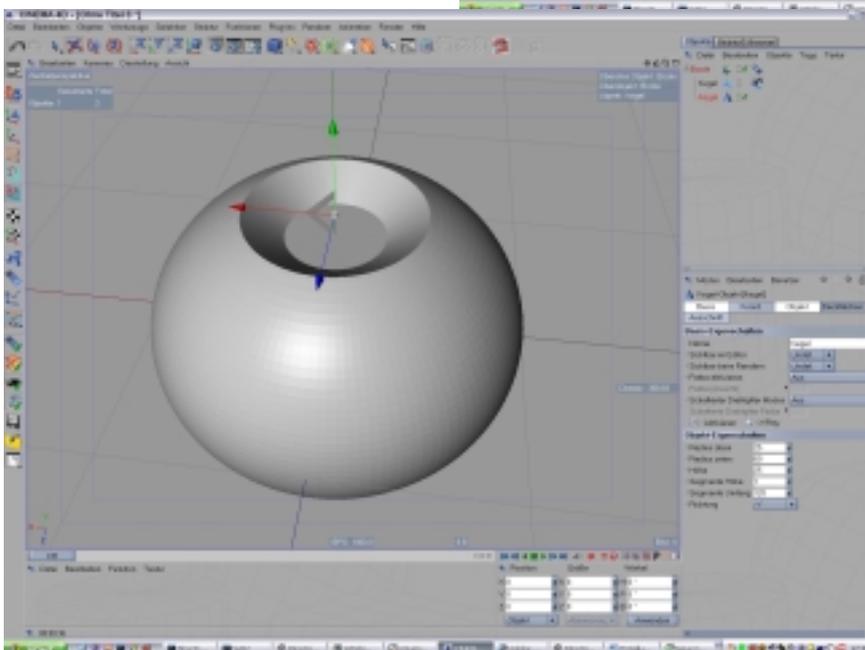
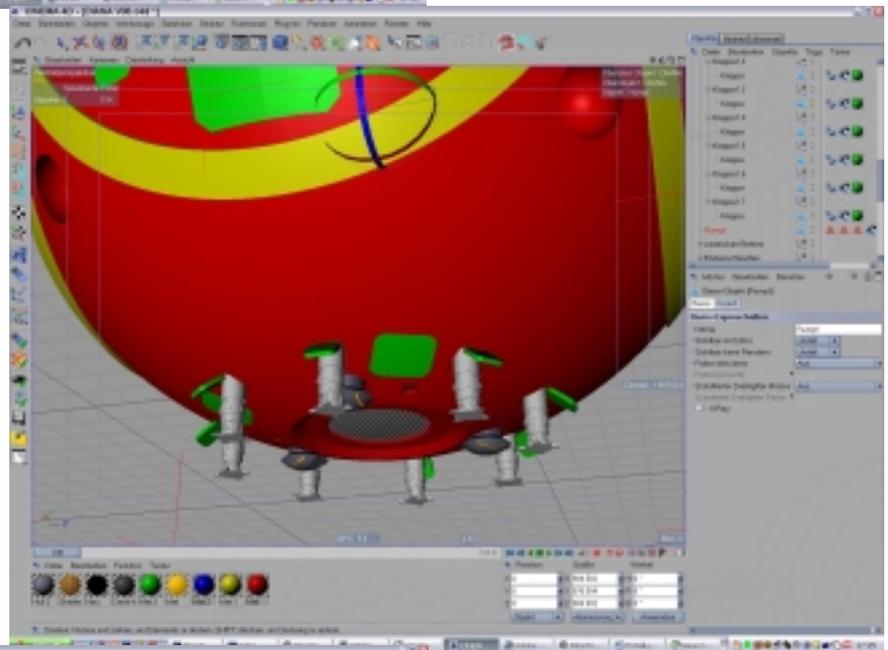
11. Die seitlichen Geschütze

Als Grundlage für die Kombigeschütze wird wieder eine Kugel verwendet, die leicht abgeplattet wird, damit das Geschütz später nicht so weit aus dem Rumpf hervor tritt. Mit Hilfe eines Kegelstumpfes wird ein Ausschnitt aus der Kugel geschnitten, wo später einmal die Abstrahlvorrichtungen untergebracht werden.

Da die Glättungsfunktion hier zu schwach ist und man die einzelnen Facetten der Kugel gut ausmachen kann, wird beim „Glätten“-Tag der Winkel so weit herauf gesetzt, bis

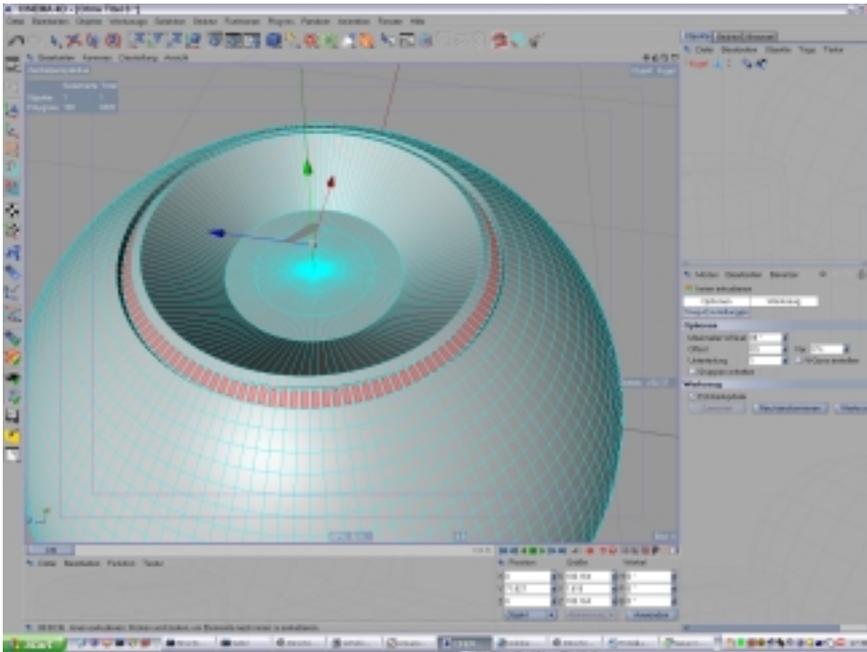
Zum Abschluß werden noch ein paar Zylinder als zusätzliche Stauch-Elemente an den Fuß angebracht.

Das in einem separaten Projekt erzeugte Landebein wird nun in die Zwischenablage kopiert und im DIANA-Projekt wieder eingefügt. Dort wird das Landebein in die richtige Position gebracht und entsprechend skaliert, damit es den Platz im Schacht optimal ausnützt. Nun wird das einzelne Landebein wieder in ein Null-Objekt gepackt und siebenmal kopiert und wiederum um jeweils 45° weiter gedreht.



die Kugel wieder sauber glatt aussieht, der herausgeschnittene Ausschnitt aber nach wie vor scharfkantig ist. Wird der Winkel zu klein gewählt, bleiben die Facetten auf der Kugel, wird er zu groß gewählt, verwandelt sich der scharfe Einschnitt in eine flache Delle.

Um dem Ganzen wieder etwas mehr Struktur zu geben, wird eine Polygonreihe ausgewählt, mit einem negativen Wert extrudiert, dann nach Innen extrudiert und dann wieder mit einem positiven Wert wieder extrudiert. Dadurch entsteht ein Einschnitt, der mit einer Viel-



so entstandene Objekt wird in die Szene mit der DIANA kopiert und exakt in die für die Geschütze geschnittenen Löscher im Rumpf eingesetzt.

12. Die Klappen für die Rettungskapseln

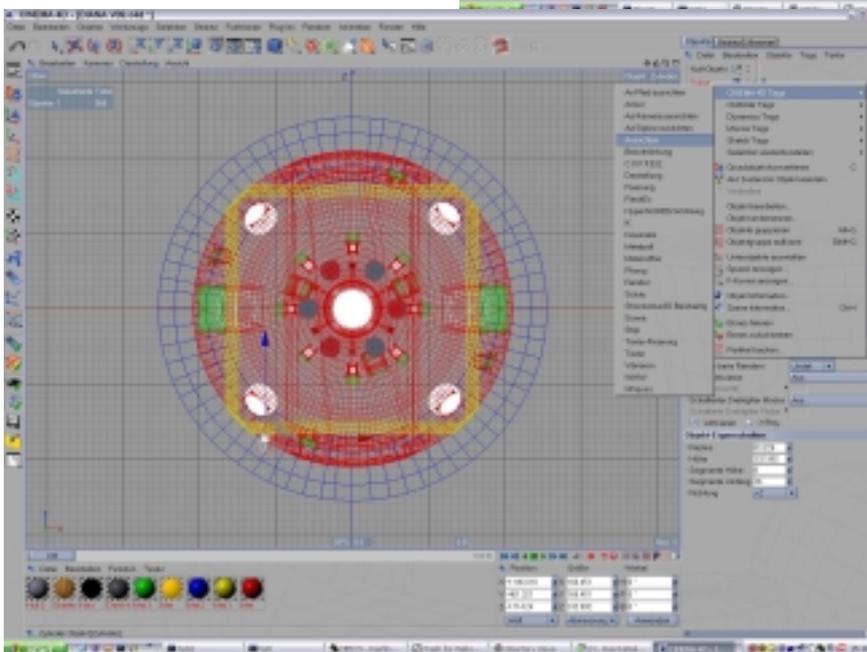
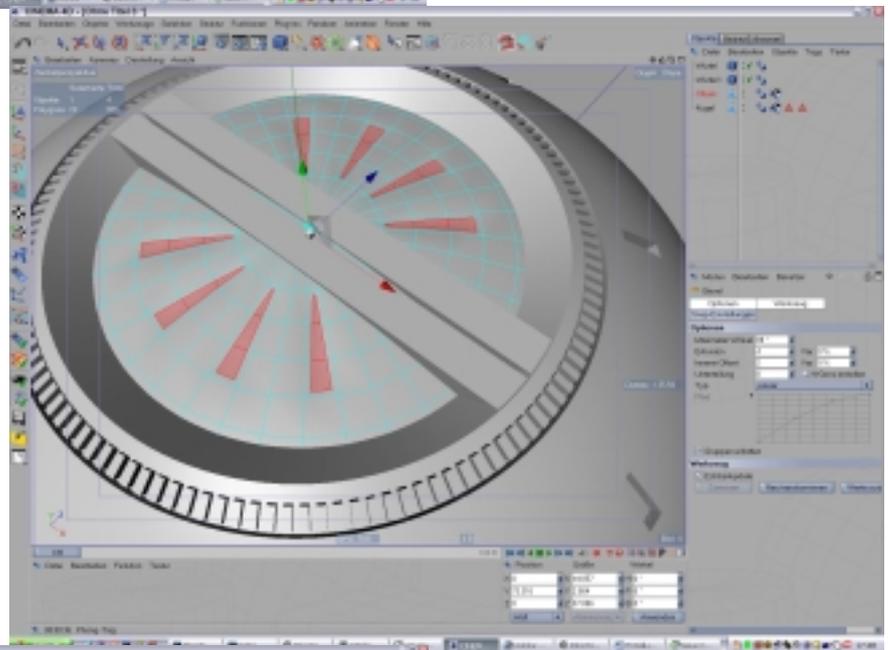
Noch einmal steht ein Satz mit Luken an, die in den Rumpf geschnitten werden müssen. Die Luken für die Rettungskapseln. Über deren Anzahl gab es etwas Verwirrung. Gregor meinte, es sollten so um die 16 sein. Eine genauere Be-

zahl von kleinen Würfeln gefüllt ist.

Es werden noch weitere Polygone im Anstand von 90° angewählt und mit negativem Wert extrudiert, um weitere Einkerbungen zu erhalten.

In den Ausschnitt wird eine weitere, stark abgeplattete Kugel gesetzt. Bei dieser Kugel werden ebenfalls wieder einzelne Polygone selektiert, extrudiert und gebevelt, um dem Ganzen etwas Struktur zu geben. Zum Abschluß werden noch zwei Quader eingesetzt.

Alle diese Objekte werden nun wieder gruppiert und benannt. Das

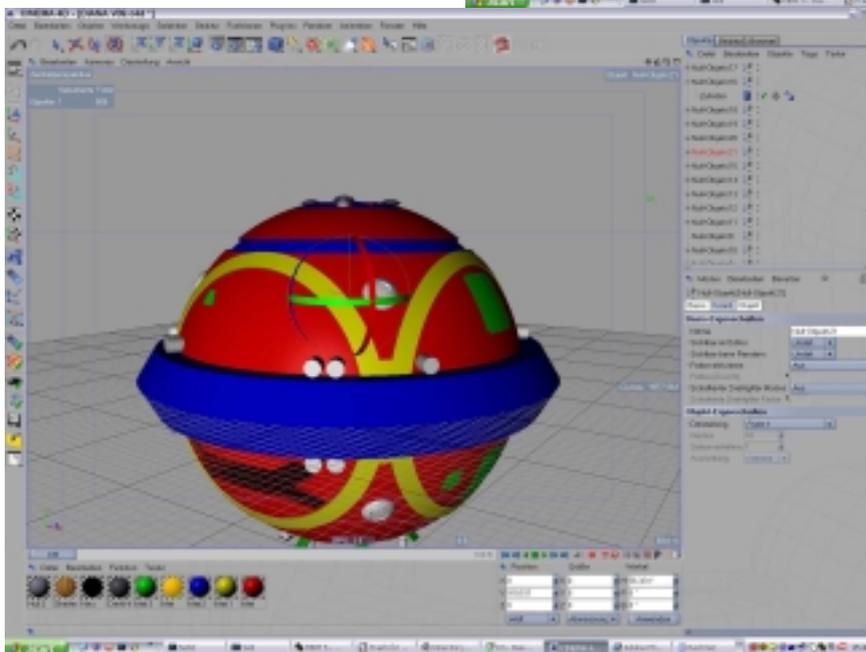
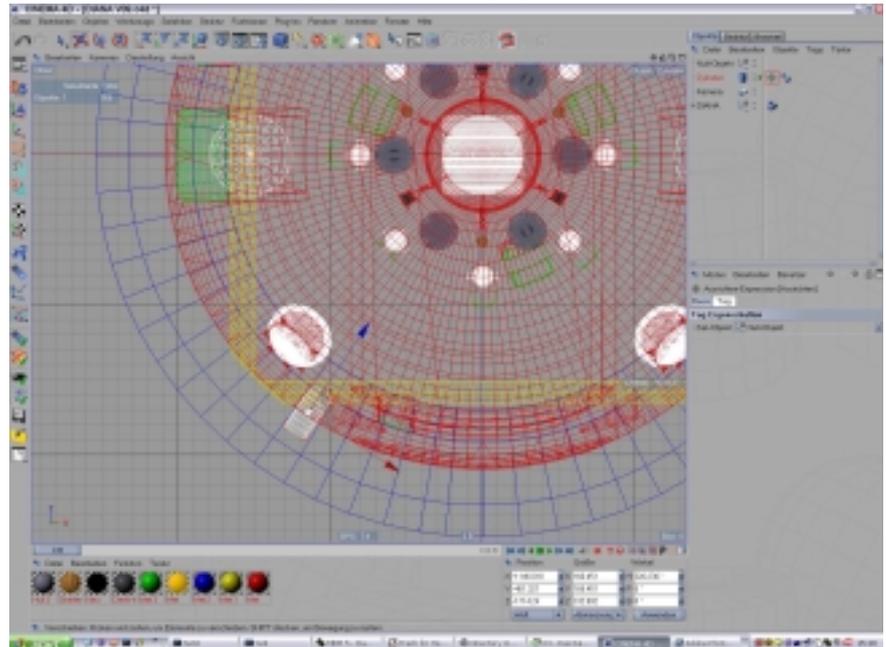


trachtung der Zeichnung warf dann aber bei mir die Frage auf, ob die Luken ungleichmäßig über den Rumpf verteilt sind, denn eine symmetrische Hochrechnung anhand der auf der Zeichnung sichtbaren Luken ergab eine größere Anzahl. Ich entschloss mich, die Mindestanzahl der sichtbaren Luken zu verwirklichen. Das bedeutet 8 Luken unterhalb des Ringwulstes (jeweils vier oberhalb des Hangartors) und 12 Luken oberhalb des Ringwulstes, da auf der linken Seite in einem der seitlichen Segmente noch eine Luke angedeutet ist.

Eigentlich wollte ich dort auch zwei Luken nebeneinander machen, aber dann wären es wesentlich mehr als die von Gregor genannten 16 Luken geworden.

Das Schneiden der Luken und Hangars für die Kapseln geht technisch wieder genauso wie bei den anderen Luken von sich. Als Grundobjekt zum ausschneiden wurde diesmal ein Zylinder verwendet, der eine Ausrichtung entlang seiner Z-Achse hat.

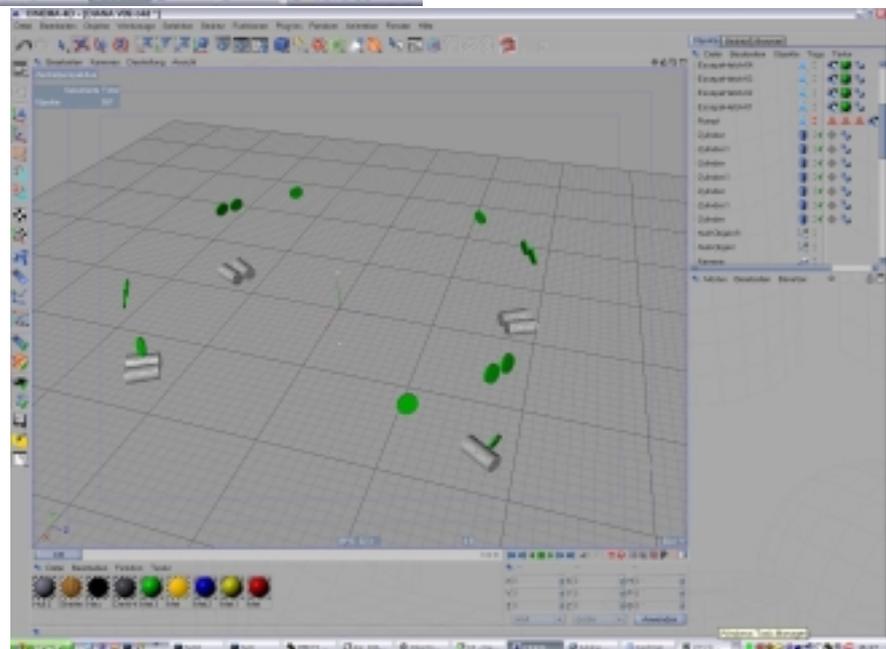
Der Grund warum die Ausrichtung entlang der Z-Achse verlaufen muss ist der, dass die in CINEMA 4D verwendete Ausrichten-Funk

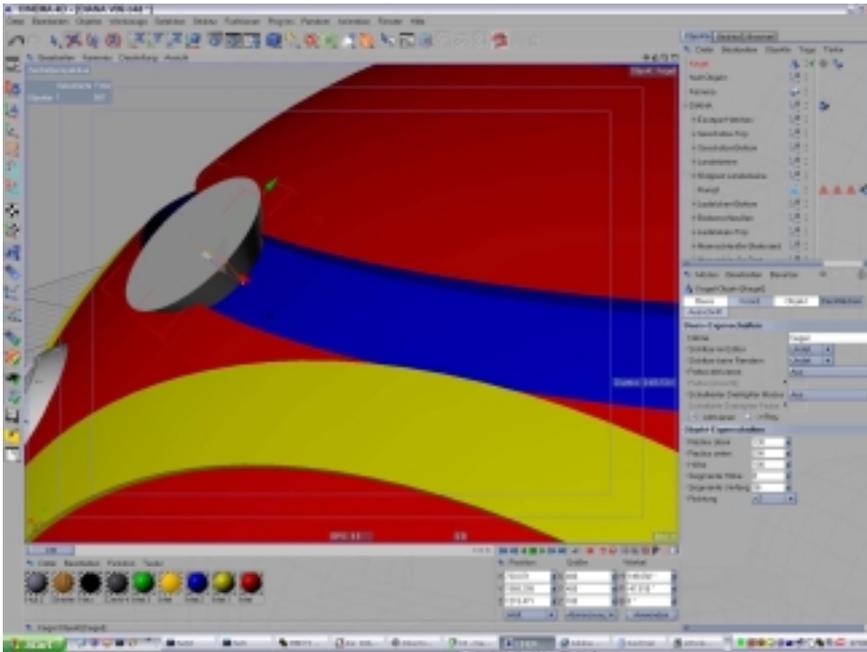


Der Zylinder wird nun wieder in ein Null-Objekt gepackt und elfmal kopiert. Diese Kopien werden dann entsprechend der Anordnung auf der RZ am Rumpf verteilt. Gleiches wird mit den Zylindern unterhalb des Ringwulstes gemacht, außer dass es hier nur um acht Zylinder geht.

Diese Gruppen werden nun wieder aus dem Rumpf geschnitten und anhand von vorher angefertigten Kopien der Objekte werden dann wieder die Luken selbst erstellt. Beim Arbeiten ist es immer nützlich, momentan nicht benötigte

tion immer auf die Z-Achse eines Objektes ansetzt. Der Zylinder wird an die entsprechende Position der Außenhülle gebracht. Es wird ein Null-Objekt im Zentrum des Schiffes erzeugt und auf exakt die selbe Höhe gebracht, wie der Zylinder. Nun wird der Zylinder mit einem Ausrichten-Tag versehen, bei dessen Ziel das eben erzeugte Null-Objekt angegeben wird. Dies hat zur Folge, dass der Zylinder automatisch so ausgerichtet wird, dass eines seiner Enden genau in die Mitte des Schiffes zeigt und nicht mehr mühsam von Hand nachgerichtet werden muss.





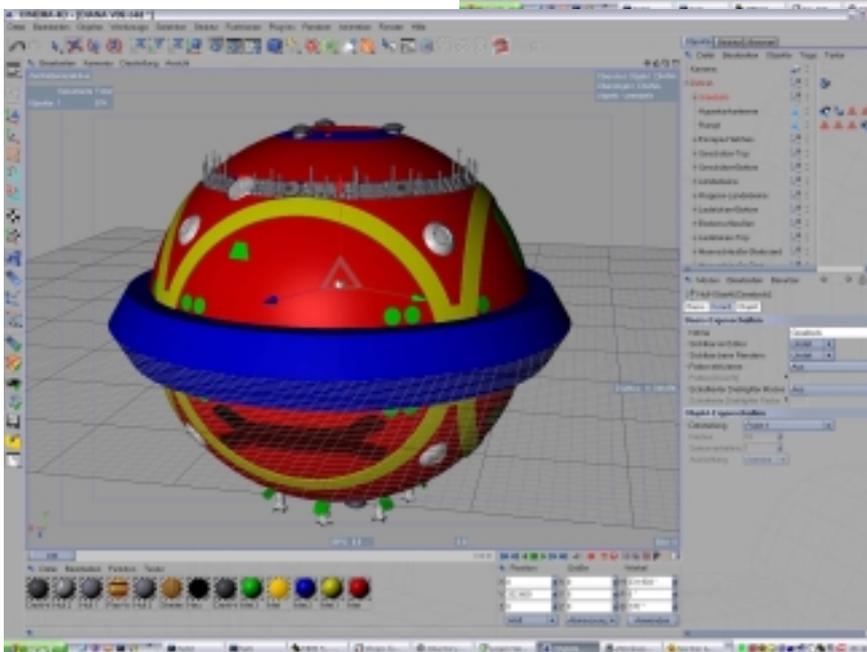
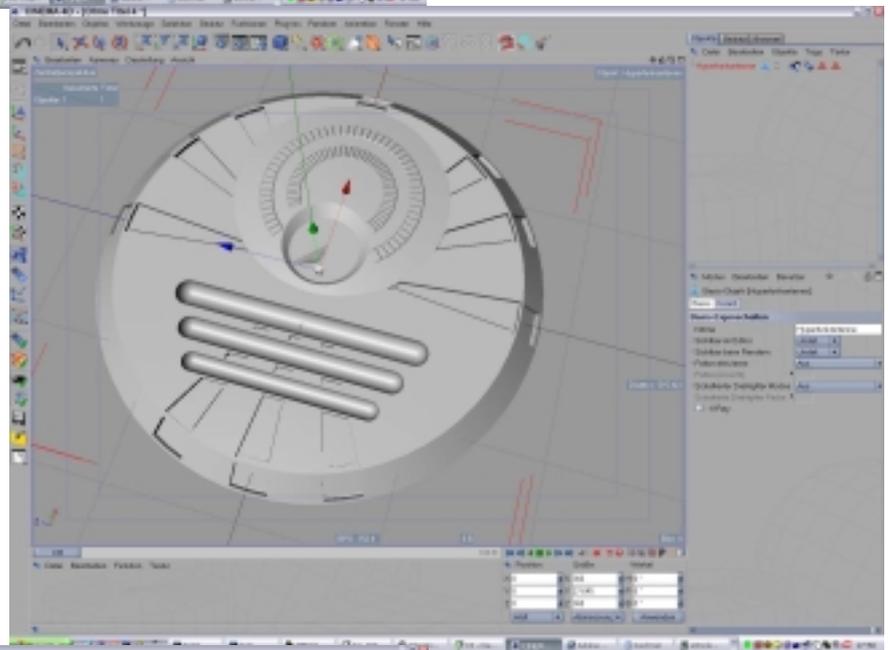
Wiederum kommt ein Kegestumpf zum Einsatz, der so in Position gebracht wird, dass seine kleine Fläche genau mit der hinteren Wand des Einschnitts im Rumpf abschließt um einen sauberen Ausschnitt ohne Stufen zu bekommen.

Die Antenne selbst wird wieder in einem separaten Projekt erstellt. Hier wird ebenfalls ein Kegestumpf als Grundobjekt verwendet, auf das eine extrem abgeplattete Kugel gesetzt wird, aus der wiederum ein Segment mit einem anderen Kegestumpf herausgeschnitten wurde. Um dem Ganzen etwas

Teile des Modells über die Sichtbarkeits-Eigenschaften auszublenden. Das erhöht die Übersichtlichkeit und die Arbeitsgeschwindigkeit beträchtlich.

13. Die Hyperfunkantenne

Die Hyperfunkantenne ist am Rumpf in dem Einschnitt in der oberen Hälfte zu finden. Allerdings ist sie größer als die anderen dort befindlichen Apparaturen, weshalb auch hier noch einmal nachgeschnitten werden muss.



Struktur zu geben, wurden wieder diverse Extrude- und Bevel-Operationen durchgeführt. Die drei länglichen Rillen wurden mit Hilfe von drei Würfel-Objekten mit gerundeten Kanten herausgeschnitten.

Die Antenne wird in das DIANA-Projekt kopiert, skaliert und an die richtige Stelle manövriert und dort ausgerichtet.

Die restlichen Kleingeräte in diesem Ausschnitt werden nun erstellt. Der Ausschnitt wird einfach mit diversen Kombinationen aus Würfeln, Zylindern und Ölfass-Objekten je nach Wunsch und Lau-

ne aufgefüllt. Die Antennen werden aus sehr langen und dünnen Zylindern mit gerundeten Abschlusskanten erzeugt. Die Antennen sind etwas dicker als die auf der RZ befindlichen. Das hat den Grund, dass es beim Rendern und vor allem bei Animationen, bei denen die Bildauflösung nicht so

hoch ist, durch die Kantenglättung zu unschönen Flackereffekten kommen kann, wenn ein Objekt wie eine Antenne zu dünn ist.

Nach den Kleingeräten wurden auch noch die zwei Öffnungen für die Startvorrichtungen der Raumtorpedos in die obere Hälfte geschnitten. Das Verfahren hierzu ist

identisch wie das, das für die Ladeluken der Transformkanonen verwendet wurde.

Im nächsten Teil:

Die Ausarbeitung des Ringwulstes und des Hangars.

Links zu allen gezeigten Screenshots in guter Auflösung:

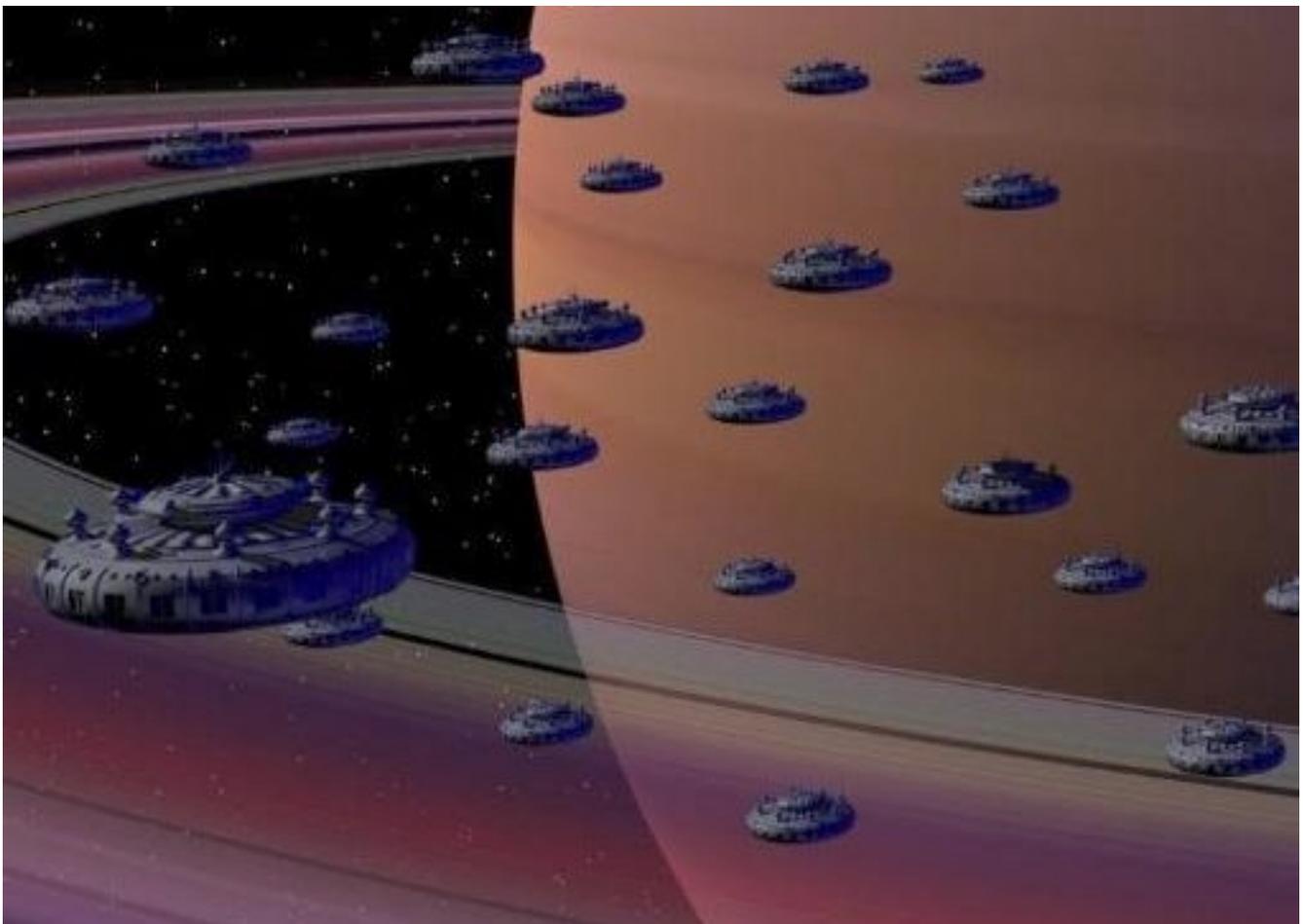
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-32.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-33.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-34.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-35.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-36.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-37.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-38.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-39.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-40.jpg>

<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-41.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-42.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-43.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-44.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-45.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-46.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-47.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-48.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-49.jpg>

007

PROC Gallery

»Flottenaufmarsch« von Heiko Popp





Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

ein Monat ist vergangen und es ist nicht viel passiert. Leider hat sich die Veröffentlichung der Hefte wieder einmal nach hinten verschoben, so dass Heft 125 »Etustar« im Moment aktuell ist. Woran liegt es? Ganz einfach: Zu wenig Personal! Ganz konkret: Wir suchen Entlastung für Alex Nofftz, sprich einen Job als zweiter Korrekturleser und Layouter für die acht verschiedenen Formate. Anschließend müßte derjenige die Hefte noch hochladen und in die Homepage einbinden. Wie immer der Hinweis bzw. die Bitte: Wer Lust hat, sich dieser Sache anzunehmen und Alex etwas unter die Arme zu geifen, meldet sich per Mail unter aurec@dorgon.de! Wir würden uns über etwas Unterstützung sehr freuen.

Heft 125 »Etustar« ist ein sehr abwechslungsreicher Roman. Er hat zwei Handlungsstränge. Einmal verfolgen wir die Abenteuer von Gal'Arn, Jonathan Andrews und Elyn auf Etustar. Der Ritter der Tiefe, sein Schüler und die Alyske versuchen die Einwohner Etustars für ihre Sache zu gewinnen. Dabei treffen sie auf einen illustren Haufen an B- und C-Prominenz, der mitten im Krieg eine billige Reality-Serie dreht. Doch es steckt mehr dahinter.

Zum anderen wird die Handlung auf Beschryr weiter geführt. Es wird geklärt, wer der Mutant Parder ist und ein finsternes Wesen wird wiedergeboren. Verbunden

mit seiner Wiedergeburt ist unendliches, brutales Leid auf der Welt Beschryr.

Ähnlich wie der vorangegangene Roman, ist »Etustar« an einigen Stellen sehr hart geschrieben. Eigentlich geht es um eine ganz bestimmte Stelle, die ziemlich schrecklich und grausam ist. Sie ist aus der Sichtweise des »Rückkehrers« beschrieben und wirkt daher noch umso schlimmer, da er sich an diesem Leid weidet. Und das ist auch der Sinn und Hintergrund der Szene. Sie zeigt, wie dieses finstere Wesen denkt, fühlt und was seine Beweggründe sind.

Die Hefte 126 und 127 werden wieder im »Grünen Universum« spielen und die Gefährten Atlan, Alaska, Tolot, Denise Joorn und all die anderen in das »Kreuz der Galaxien« führen, wo sie die Alysker kennenlernen werden, jenem Volk, dem auch Elyn angehört. Die Alysker werden eine wichtige Rolle spielen, insbesondere der Alysker Eorthor, der Vater von Elyn. Auf dem Weg dorthin werden sie dem illustren Doppelkopfwesen Roggle begegnen.

Danach folgen Romane von Jürgen Freier, Michael Berg und Jens Hirseland, die wieder in Cartwheel angesiedelt sind. In diesen vier Heften werden die Macht-

verhältnisse in Cartwheel neu verteilt werden.

Demnächst müßten Ralf Königs Manuskripte für die Hefte 132 und 133 eintrudeln, die in den estartischen Galaxien spielen werden.

Ansonsten gibt es nicht viel zu berichten. Ich wünsche Euch weiterhin viel Spaß beim Lesen der Serie!

Nils Hirseland

607



Der letzte Auftrag

Eine Story von Thomas Köhl
Teil 2

6. Im Vorannebel

Anfangs konnten wir mit den Wörtern Derasch und und Belschab nichts anfangen. In den Sternenkarten existierten keine solche Sektoren.

»Vielleicht sind das keine Begriffe in Interkosmo, sondern in einer anderen, älteren Sprache?«, tippte Sharleena und nahm sich das arkonidische Archiv der KOJOTE vor. Spät abends klopfte sie aufgeregt an meine Kabinentür.

»Derasch bezeichnet einen etwa 100 Lichtjahre durchmessenden Sternenhaufen in der Eastside der Galaxis.«

»Und wie bist du dahinter gekommen?«

Sie lächelte überlegen und klopfte sich auf die Brust. »Kannst du dich an den Geschichtsunterricht erinnern?«

»Vage, vage. Das liegt schon sehr lange zurück.«

»Vor bald dreitausend Jahren verschmolzen Terraner und Arkoniden für immerhin zweihundert Jahren zum Vereinten Imperium. Ebenso die terranischen und arkonidischen Sternenkarten. Und so wurde aus Derasch der Follaufnebel. Ein Jahrhundert später durchforstete Explorer 2341 die kleine Wolke, fand keine Spuren intelligenten Lebens, keine bedeutenden Rohstoffe. Danach wurde Follauf links liegen gelassen.«

Elektrisiert schreckte ich hoch. Holte mich die Vergangenheit schneller ein als ich dachte?

»Was ist mit dir los? Du siehst blass aus.«

»Es ist nichts weiter. Und Belschab?«

»Das Wort Belschab ist der arkonidischen Urmythologie entliehen. Es bezeichnet die Wächter der Unterwelt, so die ungefähre Übersetzung. Es liegt kein Bildmaterial vor, aber sie werden beschrieben als große echsenähnliche Monster mit furchteinflößenden Reißern und sechs Hörnern.«

Waren die Dwooran zurückgekehrt? Mir wurde übel.

»Eine solche Beschreibung stimmt mich so richtig fröhlich. Vielleicht De-gas Kontakt?«

Sharleena grinste schief. »Ich vermute, wir werden es rechtzeitig erfahren.«

*

Sofort kontaktierte ich Bull und schilderte die neuesten Erkenntnisse. Seine Antwort war ein kurzes »Verdammt.«

»Sie haben eine Möglichkeit gefunden, zumindest für einige Zeit Karman zu verlassen. Dessen bin ich mir völlig sicher.«

»Und es gibt keine andere Möglichkeit?«

»Ich weiß es nicht. Ich weiß nicht einmal, was auf Karman genau vor sich geht.«

Nur Ryzzelhynn konnte die passenden Antworten liefern.

Ryzzelhynn

*

Vergangenheit

»Dwoooooor.«

Der eisige Todesschrei durchschnitt den Nebel und schreckte die noch lebenden Dwooran für Momente aus der Lethargie. Wieder einer weniger, registrierte Dwooran-Dah verbittert. Seine übergeordneten Sinne durchstreiften den Nebel, in besseren Zeiten als Todeswolke gefürchtet, nach weiteren milde vor sich hinglimmenden Lichtpunkten.

112.

»Wie kannst du deine Schuld nur so leicht ertragen?«, klagte Dwooran-Fer. Immer wieder die alte Leier. Trotzdem verknüpfte er seinen glitzernden Astralleib mit Dah. Wenn sie überlebten, dann nur zusammen mit Dah. Er war seit Jahrtausenden der vitalste und gleichzeitig gierigste aller Dwooran. Selbst die schier unendliche Verbannung trübte sein Lebenslicht nur unmerklich.

»Wer konnte schon ahnen, dass uns diese Zwerge in die Falle lockten«, verteidigte sich Dah. Wie immer, seit Jahrtausenden. Aber noch lebten er und seine unersättlichen Artgenossen. Und seit die Zwergenmaschine überraschend ihren Dienst einstellte, war das große Sterben gestoppt.

An seine Stelle trat langsames, beständiges Siechtum. Alle paar Jahrhunderte

erloschen die Lebensspeicher eines Dwooran und damit seine Existenzgrundlage.

Dah war sich der Situation durchaus bewusst. Er konnte noch Äonen von seinen Vitalreserven zehren. Aber irgendwann waren sie erschöpft. Gemächlich bettete er sich in das Kollektiv und verfiel in schweren Dämmer-schlaf.

Die Jahrtausende vergingen ereignislos und selbst Dahs Schein litt unter den Entbehrungen. Die einst so grelle Aura war matt geworden. Trotzdem überstrahlte er den kläglichen Rest mit spielerischer Leichtigkeit.

Acht Artgenossen.

Er sehnte sich nach frischen, lebendigen Kreaturen, die ihre Vitalenergie den Dwooran opferten. Aus dem Himmel senkte sich plötzlich ein Raumschiff. Es drehte einige Runden um den Planeten, bis es sich auf dem Zentralkontinent, am Rande der großen Wüsten, niederließ.

»Ich wußte es, ich wußte es«, triumpfierte Dah. Er sprühte vor Energie und berührte in wildem Zickzack jeden seiner Artgenossen.

»Könnt ihr sie spüren? Es müssen hunderte, wenn nicht tausend sein. Endlich können wir wieder satt werden.«

Der Nebel hob sich aus der kleinen Bodensenke am Nordrand des Kontinents und schwebte nach Süden. Sie vergaßen jede Zurückhaltung und beschleunigten den Nebel auf Höchstwerte. Der Geruch wilden, lebendigen Fleisches ließ ihre Glitzerleiber erzittern und schraubte die Gier in unermessliche Höhen.

Endlich, endlich in warme, weiche Körper eintauchen und ihren Lebensatem aufsaugen. Hinter dem Gebirge tauchte der in der Morgensonne stählern glitzernde Kugelkoloss auf.

»Diese Unwissenden versuchen uns mit einem Schutzschirm fernzuhalten«, spottete Dah. Hochgeputzt passierten die Dwooran ohne jedes Problem den Schild und dahinter die Außenhülle.

Schlachtfest ...

*

Dah genoss den Sieg in vollen Zügen. Er labte sich an den zitternden, dünnhäutigen Humanoiden und entzog ihnen genussvoll die Lebensenergien.

Diese Humanoiden waren im Universum weit verbreitet. Die ersten Dwooran teilten sich in Zwillinge und beschleunigten so das Fressen. Energisch ermahnte Dah sie zur Zurückhaltung.

»Ich weiß um die Versuchung, aber wir dürfen unsere Kräfte nicht verzetteln. Wir müssen materialisieren, sonst kommen wir nie von diesem Planeten weg.«

»Diese Humanoiden werden nicht ausreichen. Wir bräuchten noch Tausende«, entgegnete Fer mit euphorischem Unterton. »Wenigstens haben wir die Syntronik blockiert. Die überlichtschnellen Felder reagieren auch nach den Jahrtausenden auf unsere Aura.«

»Wir werden sehen«, knurrte Dah.

*

»Ihr Terraner haltet euch immer für die Herren des Universums, dabei seit ihr nicht mehr als ein Haufen viertelgebildeter Affenabkömmlinge.«

Vor mir zappelte ein bis zum Bauchnabel reichendes humanoides Männchen und gestikulierte wild mit den Armen. Die Gesichtszüge waren eindeutig menschenähnlich. Das breite fleischige Gesicht umrahmte ein hellroter, gelockter, schütterer Haarkranz. Sie hingen wirr über die handgroßen Ohren und fielen ungeordnet auf die buckelige Schulter. Es weckte mehr mein Mitleid als meinen Zorn. Eine lange, knollige Nase über den breiten Lippen komplettierte das außergewöhnliche Äußere. Der Wicht trug knallbunte, togaähnliche Kleidung. Sie fiel faltig bis zu den Füßen und verdeckte die unteren Extremitäten.

Graue Augen konterkarierten den eher amüsanten Gesamteindruck. Sie waren hellwach und belauerten mich angespannt.

Wohin hatte mich ES geschickt? Ich zückte den Strahler und rammte ihn meinem Gegenüber in den voluminösen, leicht kugeligen Bauch.

»Wer bist du, verdammt? Ich habe zu viel erlebt um über deine Späßchen lachen zu können«, knurrte ich ungehalten.

Wir beide waren allein in einer Art Maschinenhalle. Mir unbekannte Türme und Röhren brummt leise vor sich hin und zogen sich endlose Gänge entlang.

Der Zwerg raupte die strubbeligen

Haare. Blitzschnell griff er nach dem Strahler und riss ihn mir aus der Hand. Die Waffe segelte zu Boden und mit einem flinken Fußtritt beförderte er sie in die Ecke.

»Du kommst wohl gerade aus dem Tiefenland?«

Ich war sprachlos. Dann tippte er auf meine Brust.

»Und dieser Vitalenergiespeicher hinter deinen Rippen entstammt wohl ebenfalls dem Raum unter dem Universum.«

»Die TIEFE existiert nicht mehr. Der *Frostrubin* ist an seinen Platz im Universum zurückgekehrt, die Tiefenvölker wurden gerettet.«

»Ich weiß«, nickte der Unbekannte nachdenklich. »Die universellen Stoßwellen waren nicht zu übersehen.«

Wir betrachteten uns schweigsam. Mich wunderte gar nichts mehr und mein Gegenüber brütete vor sich hin.

»Man nennt mich *Ryzzelhyinn*«, eröffnete er nach einigen Minuten. »Und du, Michael Sardon, musst wohl der Gesandte sein.«

»Was denn noch alles?«, schrie ich auf. »Ich bin nicht mehr als ein einfacher Mensch.«

Ryzzelhyinn lachte lauthals und entblößte zwei blitzende weiße Zahnreihen.

»Nun gut, einfacher Mann. Dann werde ich dir etwas zeigen.«

*

»Da, an der Decke.«

Ryzzelhyinn und ich standen in der Kommandozentrale eines Raumschiffes. Der Panoramaschirm zeigte die Oberfläche eines wüstenähnlichen Planeten. Um uns herum arbeiteten terranische Raumfahrer. Sie waren aufgeregt. Etwas stimmte hier nicht.

»Wir sind auf der Planetenoberfläche gelandet. Niemand kann uns hören oder sehen.«

Eine Glitzerwolke schwebte über den Köpfen. Meine zusammengekniffenen Augen schmerzten. Dem Rest in der Zentrale erging es wesentlich schlechter. Sie krümmten sich vor Schmerzen, einige übergaben sich und rangen mit dem Bewusstsein.

Die Besatzung feuerte zur Decke. Die Wolke streckte sich in die Länge und zerriss. Acht funkelnde Einzelteile entstanden. Ohne Vorwarnung stoben die einzelnen Leuchtpunkte auseinander

und jagten kreuz und quer durch die Zentrale. Der mentale Druck wurde schier unerträglich.

Die Lichtsplitter versenkten sich in den Körpern von sieben Besatzungsmitgliedern. Schwere Krämpfe schüttelten ihre Körper. Sie mutierten zu staubigen Mumien, zerbrachen in einzelne Stücke und selbst diese Fragmente verfielen weiter.

Zu Staub.

Ich erkannte die verwaschenen Umrisse eines echsenähnlichen Wesens. Seine Artgenossen teilten sich in drei, vier leuchtende Fragmente und verschwanden durch die Schiffswände. Andere fuhren blitzschnell in die restliche in der Zentrale verbliebene Besatzung. Sie töteten lautlos. Mit jedem Menschen erstrahlten ihre Umrisse heller.

Jetzt erkannte ich noch deutlicher die echsenähnliche Grundgestalt. Schuppige, nackte Panzerhaut, spitzer Schädel mit fünf hornartigen Aufsätzen an den Schläfen. Darunter dreieckige, düstere Augenhöhlen und ein breiter, lippenloser mit spitzen Reißern bestückter Mund. Das fremde Wesen überragte mich um eine Kopflänge und belauerte mich. Sein Körper ruhte auf zwei Säulenbeinen mit drei krallenartigen fußähnlichen Fortsätzen.

Vorsichtig streckte ich die Hand aus und fuhr durch den muskulösen Leib. Er war völlig immateriell. Als Antwort fuhr er die krallenartige Pranke aus und fegte über mein Gesicht. Ich spürte keinen Lufthauch. Er setzte langsam einen Schritt nach vorne und ohne Vorwarnung verwandelte sich die Echse in die bekannte flimmernde Lichtgestalt zurück und drang in mich ein.

*

Dah hatte ihn beim ersten Eintritt in die Zentrale sofort gerochen, obwohl er sich hinter einem Schirm versteckte. Rein äußerlich war er nichts Ungewöhnliches, aber seine Vitalenergie übertrug, verdeckt von nahrhaften Schwingungen, den Geruch des Feindes. Des *wahren* Feindes.

Dieser Gestank stellte vor Urzeiten die Falle auf und verbannte sämtliche Dwooran in diese Einöde. Willige Helfer der Zwerge, Ritterwerkzeuge, Todesengel. Dah wünschte sich eine Kralle um den Fremden in tausend Stücke zu zerfetzen. Er war so aufge-

bracht, dass er jede Vorsicht fahren ließ und in den Humanoiden eindrang. Wie erwartet, konnte er keine Vitalenergie absaugen. Diese kleine Maschine in seiner Brust verströmte diesen fast unerträglichen Gestank.

»Ich werde dich zermalmen«, drang Dah in die Gedankenwelt des Fremden ein. Er konnte sie nur fragmentartig erkennen.

»Du hättest es längst getan, wenn du könntest«, antwortete der Fremde. Er hieß Michael Sardon, soviel erfuhr Dah allein durch mentalen Kontakt.

»Und du kannst mir glauben, dass ich einen Weg finden werde euch Parasiten auszulöschen«, fuhr dieser Sardon fort.

Dah verfluchte das launige Schicksal. Endlich spülte es ein Schiff auf diesen Planeten und dann beherbergte es einen Immunen. Aber je länger Dah nachdachte, desto weniger glaubte er an eine Strafaktion oder gar Rückkehr der Ordnungsmächte. Dafür war die ganze Landung viel zu unkoordiniert. Wahre Ordnungsmächte gingen energischer zu Werke. Diese bittere Lektion hatte Dah für alle Zeiten gelernt.

Die Dwooran waren so hoch gestiegen, kratzten an den Sphären der hohen Mächte und büßten bitter für ihre Hybris.

»Wir werden sehen. Du kannst den Planeten nicht verlassen und wirst uns für alle Zeiten Gesellschaft leisten. Oder du hilfst uns Dwooran bei der Navigation des Schiffes und entlässt uns im Weltall.«

Die Antwort kam prompt.

»Lieber sterbe ich.«

Dah zog sich aus dem Körper zurück, durchdrang die Schiffshülle und scheuchte mit grellen Zornesblitzen die vor Lebensenergie strotzenden Dwooran aus der NEMORA.

»Du bleibst vorläufig hier, Fer und blockierst weiter die Syntronik.«

Die restlichen Dwooran formten sich zu einem wild pulsierenden Nebel und zogen sich über das Gebirge in die Nebelsenke zurück.

Dah konnte warten.

*

»Niemand kann seiner Bestimmung entgehen. Auch du nicht Michael Sardon. Die Dwooran müssen aus diesem Universum für alle Zeiten verschwinden.«

Wir entmaterialisierten noch einmal

und entstanden wieder in einer langgezogenen Maschinenhalle. Leises stetiges Brummen erfüllte den Saal. Temperaturen knapp über dem Nullpunkt ließen mich frösteln. Ich war von dem Kontakt mit den Dwooran überwältigt. Es gab wohl keine bössere Brut als diese Schemen. Ich hatte durch den Kontakt mit Dah einiges von der Geschichte der Dwooran und ihrer abgrundtiefen Bösartigkeit erfahren.

»Wo bitte liegt das Problem?«

»All die Jahrtausende sandte ich ungezählte Hilfsbotschaften in die Weiten Himmel und wurde jedesmal enttäuscht. Keine Antwort. Nichts. Und mit der Zeit wuchs in mir ein Verdacht: Wahrscheinlich wollten sie die Dwooran nicht ausrotten. Vielleicht liegt ihnen einiges daran, ein paar Restexemplare zu behalten. Man weiß ja nie, vielleicht werden sie eines Tages von den hohen Mächten gebraucht.«

Diese Möglichkeit elektrisierte mich. Ich traute den Kosmokraten jede Untat zu.

»Und ES?«

Ryzzelhynn lachte hell auf.

»Dem Herrn von WANDERER waren die Hände gebunden. ER durfte keinen seiner Unsterblichen nach Karman schicken oder sonst wie tätig werden. Aber er versprach mir, sich des Problems anzunehmen.«

Der Gnom stockte kurz und blickte mich mit funkelnden Augen an. Ich fühlte Wärme und erblickte hinter weit geöffneten Pupillen das lodernde Feuer der Jahrtausende.

»Deshalb führte dein Weg nach Karman. Niemand kann seiner Bestimmung entgehen. Auch du nicht, Michael Sardon. Nur die wenigsten werden gefragt, ob sie dies oder jenes wirklich machen wollen.«

»In diesem Sternensektor geschehen sonderbarste Dinge, mein Freund. Universelle Kräfte drehen an den Gewalten des Universums und wollen wahrhaft kosmische Dinge erzwingen.«

Ein gelbes, leicht knisterndes Feld legte sich auf meine Haut und hob mich zur Decke. Mir wurde noch kälter, meine Sinne schwanden.

»Ich werde dich konservieren. Deine Zeit ist noch nicht reif. Die SIEGEL sind erst in einigen Jahrhunderten einsatzbereit«, waren seine letzten Worte

bevor mich die Umnachtung übermannte.

*

Eines schönen Tages holte er mich wieder aus dem Kühlfach hervor. Ich hätte ihn liebend gern erwürgt. Mit mir wurde umgesprungen wie mit einem Stück Dreck.

»Jetzt ist nicht der richtige Zeitpunkt für deine kleinkarierten Empfindlichkeiten. Ich habe dir viel Leiden erspart. Ein Kugelraumer ist im Orbit aufgetaucht. Die Dwooran werden sich während des Sinkfluges auf die Besatzung stürzen«, wiegelte Ryzzelhynn meine Fragen ab.

»Du wirst mit dem Schiff verschwinden.«

Das klang eindeutig. Ich stand in einer weitläufigen Maschinenhalle, Ryzzelhynn nannte es einen Sammler.

»Wir schreiben jetzt das Jahr 1186 NGZ und die Milchstraße erholt sich langsam von der Knechtschaft durch MONOS. Das ist jetzt deine Gelegenheit. Ich habe die Syntronik des Arkonidenraumers entsprechend verändert. Die Besatzung ist längst tot.«

»Und die Dwooran?«

»Die lass nur meine Sorge sein«, versprach Ryzzelhynn.

Szenenwechsel.

Trotz diverser Verfremdungen, einiger eindeutiger technischer Verbesserungen und Umorganisationen in der Zentrale war ich sicher im Arkonidenschiff zu sein. Um mich herum verstreut lagen Dutzende staubbedeckte Uniformen. Ich schluckte.

Der Hauptbildschirm zeigte Karmans Kontinente. Sie wurden rasch kleiner. Ich entfernte mich also. Plötzlich flimmerte der Schirm, das ursprüngliche Bild verblasste und machte einer anderen, gewohnten Fratze Platz.

»Ich habe die Dwooran aus dem Schiff vertrieben. Sie sind mit der Einverleibung der Besatzung ziemlich mächtig geworden. Du wirst das Schiff alleine fliegen müssen. In den Lageräumen liegen fünf SIEGEL. Du musst sie beim Verlassen des Nebels ausschleusen. Dann kann niemand mehr den Planeten betreten.«

Ryzzelhynn kratzte sich am Hals und machte eine wegwerfende Geste.

»Du wirst das hinkriegen. In den Da-

tenbänken des Schiffes lagert ein Algorithmus. In unregelmäßigen Abständen öffnet sich ein Tunnel durch den Nebel. Versuche nicht, ihn zu benutzen. Verschwinde und vergiss nicht, was du gesehen hast.«

»Ich werde es niemals vergessen«, erklärte ich verbittert. Die Verbindung brach zusammen oder wurde unterbrochen. Jetzt war ich endgültig alleine. Ich fühlte mich wie ein geprügelter, rüddiger, aussätziger Kojote. Mir gefiel der Ausdruck und so taufte ich das Schiff spontan auf den Namen KOJOTE.

Ich verließ problemlos den Planeten. Jetzt wußte ich, wofür mich ES benötigte. Als Transporteur des SIEGELS. Das Sonnensystem lag innerhalb eines galaktischen Nebels. Ich durchstieß den Nebel bis sich plötzlich die Ladeluken öffneten. Die SIEGEL schleusten sich aus. Ein gewaltiger Impuls durchlief das Sonnensystem. Die interstellare Wolke begann zu rotieren und erhitzte sich. Die Ortungssignale des Planeten erloschen. Jetzt war Ryzzelhynn mit den Dwooran alleine.

7. Verfolger; 1302 NGZ

Während des Fluges sortierte ich meine Gedanken. Wie kam Dega Soon nach Karman und vor allem, wie konnte er ein Zusammentreffen mit den Dwooran überleben? Ich wußte es nicht. Vielleicht war ich auch auf der vollkommen falschen Fährte. Ich drehte mich gedanklich im Kreis und wandte mich der Realität zu.

»Die nähere Umgebung Follaufs ist so leergefegt wie Horans Gehirn«, stichelte Sharleena trocken.

»Lieber ein leeres Gehirn als einen Eisblock als Herz«, kam prompt die Entgegnung. Horan hatte in der Vergangenheit Sharleena des Öfteren seine Zuneigung gestanden. Aber in dieser Hinsicht war meine erste Pilotin tatsächlich kalt wie Eis und ließ Horan Tak mehrmals übel abblitzen. Trotzdem gab er die Hoffnung, sehr zu Sharleenas Ärger, nicht auf.

»Bohr dir doch einen Nagel durchs Knie«, giftete sie zurück.

»Der nächste Kommentar kostet euch einen Monatssold«, fuhr ich genervt dazwischen.

Nichts lief so wie ich es mir vorstellte.

Seldinger verbunkerte sich seit Tagen in seiner Kabine, Fat Freddy dezimierte unsere Vorräte und die Merz-Gang, nun ja, wie soll ich es ausdrücken? Sie würden selbst unserer Bordkatze Nelson das Futter aus dem Napf stehlen, wenn sie es nur gewinnbringend verschauern konnten.

Doch als die beiden plötzlich in der Zentrale standen, jeder mit zwei Strahlern bewaffnet, dämmerte mir, dass sie noch für ganz andere Dinge gut waren. »Was soll das?«, herrschte ich die beiden ungehalten an. »Ich bin nicht in der Stimmung für solche Scherze.«

Anstatt einer Antwort feuerte Merten in meine Richtung. Ich sprang vom Kommandantensessel auf und stürzte mich zu Boden. Die Salve schlug im Kommandopult ein und hinterließ ein dampfendes, verschmortes Einschussloch.

»Wir übernehmen das Kommando und fordern die Übergabe der Zentralcodes.«

Ich rappelte mich übertrieben langsam auf, um Zeit zu gewinnen. Jeden der Merzens umhüllte eine feine, leicht verschwommene Aura. Diese Verräter trugen also Schutzschirme. Aus den Augenwinkeln beobachtete ich, wie die Zentralbesatzung den Blickkontakt zu mir suchte. Sie waren bereit ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben zurückzuschlagen. Ich schüttelte fast unmerklich den Kopf und verfluchte in Gedanken Dareen, die mir diese Höllenbrut untergejubelt hatte.

»Und was wollt ihr damit? Gegen den Willen meiner Besatzung kommt ihr kein Lichtjahr aus diesem Sternensektor heraus.«

Langsam streckte ich den Merzbrüdern meine leeren Handflächen entgegen.

»Gebt mir eure Waffen und ich werde diesen Vorfall vergessen«, log ich ungehemmt. Natürlich würde ich die beiden höchstpersönlich erwürgen oder auf einer unwirtlichen Schwerkrathölle aussetzen.

»Ich glaube, du verkennst die Lage. Nicht wir werden die KOJOTE übernehmen, sondern die.«, erwiderte Merten, der das Sprechen übernahm, und deutete auf den Zentralschirm. Im selben Moment schlugen die Taster Alarm.

»Ein Raumschiff fällt aus dem Hyperraum und kommt mit extrem hohen Werten auf uns zu. Die ersten Scans

zeigen abgeplattete Polflächen.«, interpretierte Horan eigentümlich heiser die ermittelten Messwerte.

»Akonen«, zischte ich zornig. »Sie haben euch beide wohl umgedreht.«

Merten Merz lachte freudlos.

»Wir verrotteten sechs elende Monate in dem verdammten Lager auf Devils Island. Und niemand hat sich um uns gekümmert, kein Ligadienst, niemand. Die Liga hat uns verheizt. Und als es um unsere Befreiung ging, mochte sich niemand die Hände schmutzig machen.«

»Trotzdem habt ihr eure Heimat, die terranischen Ideale verraten. Oder ...« Ein schrecklicher Gedanke durchzuckte mich.

»Oder haben sie euch etwas eingepflanzt?«, setzte ich instinktiv nach.

Erschrocken blickten sich die Merzbrüder an. Für einen winzigen Moment verloren sie die Fassung. Meine Vermutung war offensichtlich richtig.

»Wir werden angefunkelt. Es sind Akonen. Sie fordern die Übergabe des Schiffes«, meldete Sharleena ohne jede Erregung.

»Ein vierhundert Meter durchmessender Kugelraumer. Sie schleusen Beiboote aus«, ergänzte Horan.

»Das Enterkommando.«

*

Insgesamt zwölf akonische Beiboote umschwirrten die KOJOTE wie Moten das Licht. Das akonische Schlachtschiff verharrte außerhalb der Reichweite unserer Transformkanonen. Sie gingen auf Nummer sicher.

»Ich warte auf deine Entscheidung, Sardon!«, erinnerte mich Merten kalt.

»Entweder die Zugangscodes, oder deine hübsche Zentrale verwandelt sich in eine Leichenhalle.«

Unerträgliche Spannung lag über der Zentrale. Wir waren schon des Öfteren in ähnlich ausweglosen Situationen und entsprechend vorbereitet.

»Ihr wart es also, die den Akonen ständig unseren Standort preisgaben. Sie haben uns seit dem Solsystem verfolgt.«

»Natürlich. Das Forum Raglund benötigt das Howalgonium sicher dringender als die Terraner. Und als uns eine Ironie des Schicksals auf die KOJOTE spülte, war der Rest ein Kinderspiel. Und jetzt gib mir die Codes!«

Ich verzog keine Miene.

»Nein.«

»Du hast es nicht anders gewollt.«, knurrte Merten grimmig und fixierte Sharleena mit dem Strahler.

»Sag auf Wiedersehen, Sharleena.«, ätzte der Verräter.

»Fahr zur Hölle.«, giftete meine erste Pilotin zurück.

Mit lautem Geschrei sprang Horan auf und warf sich Merten entgegen. Der Plophoser riss den Strahler und feuerte in die Decke. Glühende Metallsplinter prasselten als Funkenregen nieder und brannten sich in den Bodenbelag. Horan fiel wie ein gefällter Baum und blieb reglos liegen.

Das war unsere Chance!

»Jetzt!«, brüllte ich meine Besatzung an. Mit schnellem Griff holten acht von ihnen die unter den Steuerpulten verborgenen Handstrahler heraus und eröffneten das Feuer auf die Merzens.

»Sie tragen Schutzschirm. Höchste Feuerkraft.«

Binnen Sekunden erstrahlten die Schilde der Plophoser wie Miniatursonnen. Die meiste Feuerkraft konzentrierte sich auf Merten. Sein Schirm flackerte irrlichtern, dann schlugen die ersten Wirkungstreffer durch und der Plophoser kippte um.

Sein Bruder war zäher. Er versuchte sich den Weg zum Turbolift freizuschließen. Als sich die Lifttür endlich öffnete, versagte sein Schirm und der Plophoser endete als dampfender Gewebeklumpen.

Meine Sorge galt Horan. Ich stürzte zu ihm, drehte den reglosen Körper auf den Rücken und schreckte zurück. Ein faustgroßer Einschuss hatte seine Brust zerfetzt. Er musste sofort tot gewesen sein. Sharleena sprang auf und kniete sich neben mich.

»Dieser ... dieser verdammte Idiot«, stammelte sie kreidebleich. Sie fuhr mit dem Handrücken über ihre feuchten Augen und wischte Tränen aus dem erbleichten Gesicht.

»Ich habe ihn so schlecht behandelt und er rettet mir das Leben.«

Bedächtig schloss sie Horans gebrochene Augen, umfasste den Kopf und drückte ihn sanft gegen ihre Brust.

»Das werde ich mir nie verzeihen.«

Sanft legte ich meine Hand auf Sharleenas Schulter.

»Ich weiß, ich verlange fast unmögliches von dir. Nur mit deiner Hilfe können wir diese Akonen aus dem Universum blasen. Es wird Horan

nicht mehr zurückholen, aber sein Tod darf nicht ungesühnt bleiben.«

Die Zentralbesatzung hielt den Atem an. Jedem war bewusst, dass wir uns nur mit Sharleenas außergewöhnlichen Fähigkeiten aus der akonischen Umklammerung lösen konnten. Meine Pilotin richtete sich auf und ging wortlos zu ihrem Platz zurück.

»Machen wir sie fertig«, willigte Sharleena gedehnt ein.

*

Die Akonen warteten weiterhin ab. Sie konnten noch nicht wissen, dass wir ihre Helfer erledigt hatten. Ich ließ die dampfenden Überbleibsel der Plophoser entfernen und Horan Taks sterbliche Überreste in einem Lagerraum aufbahnen.

Langsam zog sich eine Blutspur durch das gesamte Unternehmen. Und wenn der Kampf mit den Akonen verloren ging, endete die KOJOTE als stahlumantelte Leichenhalle.

»Wir haben nur eine Chance, wenn wir direkt auf das akonische Mutterschiff zusteuern«, legte ich die Taktik fest. »Das vermindert die Feuerkraft der Beiboote, denn sie werden es nicht riskieren auf ihre eigenen Leute zu schießen.«

»Dafür fliegen wir direkt in ihre Breitseite. Das ist Irrsinn«, kam es aus dem Hintergrund.

Ich widersprach energisch.

»Wenn wir fliehen oder vor Ort verharren, ziehen wir das komplette Wirkungsfeld auf uns. Mit ein bisschen Glück nützt uns das Überraschungsmoment und wir sind im Hyperraum bevor sie verstanden haben, was mit ihnen geschehen ist.«

Der Plan war mehr als lausig.

»Dann los!«

Die KOJOTE beschleunigte mit Höchstwerten, der vierfach gestaffelte Paratronschild fuhr hoch.

Wie Bluthunde hetzten die Beiboote hinter uns her. Die Transformkanonen streuten einen gewaltigen Feuerwall zwischen uns und die Beiboote. Erste Treffer schlugen im Schirm ein und erschütterten die KOJOTE. Sie kamen nur von den Beiboote, das Mutterschiff blieb passiv.

»Zehn Prozent Lichtgeschwindigkeit«, verkündete Sharleena kühl.

Mit flinken Fingern flog meine erste Pilotin über die Oberfläche des Steuer-

pults und versetzte die KOJOTE in Rotation um die Längsachse. Damit konnte Veran an den Waffensystemen unsere Offensivkräfte effektiver ausnutzen. Und als ebenso wichtiger Nebeneffekt verteilten sich die Einschläge gleichmäßiger auf den Schutzschirmen. Dann legte der akonische Raum los und deckte uns mit schweren Salven ein.

»Schirme an der Belastungsgrenze«, brüllte Veran aus dem Hintergrund. »Noch so ein paar Einschläge und wir sind gewesen.«

»Feuert was die Magazine hergeben.« Ein helles Klingen durchlief die KOJOTE. Danach folgte eine schwere Erschütterung, die uns kräftig durchschüttelte. Die Gurte des Kontursesels zogen sich straffer und hinterließen tiefe, blutige Andenken.

»Treffer im unteren Bugsegment. Der Paratron ist kurz vor dem Kollaps.«

»Ein weiterer Einschlag und wir sind erledigt«, fürchtete Veran, während Sharleena weiterhin eisern Kurs hielt. Unsere nächste Salve durchschlug die Verteidigung des gegnerischen Schiffes.

»Wir haben sie erwischt«, interpretierte ich die eingehenden Energieechos. Da geschah das Unerwartete. Die Akonen setzten zur Flucht an. Der Akonenraumer blähte sich auf und verging als Minisonne. Die licht-schnelle Druckwelle vernichtete die meisten Beiboote. Der Rest verlor den Mut und flüchtete mit Irrsinnswerten in den Hyperraum.

»Das war knapp, verdammt knapp«, kommentierte Sharleena.

»Dann nichts wie weg. Wir haben eine Mission zu erfüllen.«

*

»Und hier sollen wir durch?«, zweifelte Sharleena. Eine weitere Entladung schüttelte die KOJOTE kräftig durch.

»Abwarten. Man muss nur zur richtigen Zeit am perfekten Ort sein.«

Die Stunden verstrichen ungenutzt. Wir mussten die nächste Passage abwarten.

»Etwas geschieht. Die Wolke zieht sich auseinander. Nein, es bildet sich eine Lücke.«

»Sehr gut. Wenn der Leerraum auf über einhundert Kilometer angewachsen ist, fliegen wir durch.«

»Da durch?«, zweifelte Fat Freddy

und deutete auf den Hauptschirm.

Tatsächlich bildete sich zwischen den rotierenden, zuckenden feuerroten Plasmamassen des Follaufnebels eine Röhre oder Walze. Zunächst unscheinbar, dann immer deutlicher. Ein Leer- raum zwischen den hereinbrechenden Urgewalten. Ich kannte den Effekt und war entsprechend gelassen.

»102 Kilometer und stabil.«

»Dann hinein ins Vergnügen.«

Die KOJOTE nahm langsam Fahrt auf und kroch durch den entstandenen Tunnel. Ringsherum brannte der Him- mel. Es wirkte als umwirbelten die KOJOTE glühende Kohlebrocken.

»Wir müssen uns beeilen. Der Effekt hält nur wenige Minuten.«

»Ich bin jedesmal über deine recht- zeitige Aufklärung begeistert. Geht das nicht eine Spur früher?«, schimpfte Sharleena. Ihr ganzes Talent war gefordert. Sie schwitzte aus allen Poren.

»Ich war lange nicht mehr hier«, ent- schuldigte ich mich.

Der Tunnel fiel ohne Vorwarnung zu- sammen und wir bekamen ein paar saftige Entladungen verpasst. Dann wurde es ruhig. Kein beständiges Zer- ren am Schiff, keine aufbrausenden Naturgewalten. Nur permanentes, mil- des, rötliches Hintergrundleuchten.

Und vor uns ein unscheinbares Son- nensystem.

»Willkommen im Auge des Sturms. Das System nennt sich Last Hope, die Sonne Hope und der innerste Planet ist Karman.«

»Erklär uns lieber, wie wir aus dem Gefängnis wieder herauskommen«, forderte Sharleena.

Ich lächelte verhalten, erhob mich und postierte mich vor dem Hauptschirm.

»Die Schleuse folgt einem ausgeklü- geltem Algorithmus. Der Ort und die Zeit ist ohne die entsprechenden For- mel nicht vorhersagbar. Grob gesagt, wird alle 70 Stunden für wenige Minu- ten ein Ausgang sichtbar. Keine Angst. Seht euch lieber das an.«

Karman füllte den Schirm voll aus.

»Ihr müsst hier im Orbit kreisen, bis ich meine Aufgabe erledigt habe. Dort unten leben Wesen, die nach eurem frischen Fleisch förmlich gieren.«

»Und du bist immun dagegen?«

»Ja.«

»Ich würde dich am liebsten erwürg- en.«

»Ich weiß«, entgegnete ich kurz. Mir

wurde bewusst, dass ich das Vertrauen in mich gehörig strapazierte. Ich schleuste mich mit einer Space Jet aus, flog einen engen Bogen und tauchte in tiefere Schichten der Atmosphäre Kar- mans ein.

Plötzlich hörte ich ihr mentales, for- derndes Wispern. Sie waren also noch da und erwarteten mich. Mit jedem Kilometer, den sich die Space Jet dem Boden zusenkte wurde ihr forderndes Zeren bewusster und ungemein stär- ker. Mein Zellaktivator pochte und feuerte brennende Impulssalven bis in die Haarspitzen.

Meine Hände zitterten leicht, die Keh- le schnürte sich zu. Jetzt gab es kein Zurück mehr. Die Vitalvampire forder- ten mich zur letzten Schlacht. Jetzt wurden alle alten Rechnungen begli- chen. Oder ich würde Karman nicht mehr lebend verlassen.

8. Finale

Der Tag der Abrechnung war gekom- men. Ich ortete ein Raumschiff. Den Daten nach war es die GOLDEN HIND. Das Howalgonium war also tatsächlich auf Karman angelangt. Nur von der Besatzung war keine Spur zu entdecken.

Ich landete am östlichen Rand des kleinen, mittleren Kontinents. Irgend- wo unter mir im Sand mussten die Sammler verborgen sein.

»Das wird so nicht funktionieren«, vernahm ich plötzlich eine helle krächzende Stimme hinter mir. Ich schreckte hoch, stieß mir am Rand der Öffnung den Schädel blutig und griff nach dem Strahler. Schnell sprang ich zur Seite weg und rollte hinter das Pult.

»Steck dein Spielzeug weg, du klein- hirngesteuerter terranischer Wicht. Ei- gentlich gehört dir der Hals umge- dreht, aber meine gute Erziehung hin- dert mich daran, ein wenig Verstand in deinen hohlen Schädel hineinzuprüg- eln.«

»Ryzzelhyynn, verdammt!«, knurrte ich ungehalten.

»Ich habe dir doch gesagt, du sollst nicht mehr hier auftauchen.«

»Was ist passiert? Wieso ist das Siegel geöffnet worden?«

Der Zwerg raufte sich die strubbeligen Haare.

»Die Dwooran schafften es, einen der

Sammler zu manipulieren. Der Sammler spuckte das in ihm gespeicherte Sextagonium aus. Durch die Manipulationen konnte einer von ihnen dauer- haft materialisieren und ein gestrande- tes Schiff steuern. Außerdem reichte die restliche Menge aus kurzzeitig ein Loch in den Nebel zu sprengen.«

»Und Kontakt zu Dega Soon aufneh- men«, vermutete ich.

Kurzerhand machte sich Ryzzelhyynn an den Schaltungen zu schaffen.

»Das Howalgonium der GOLDEN HIND wird direkt in die Sammler ge- pumpt.«

»Was planen sie?«, stocherte ich nach.

»Sie wollen aus den Sammlern einen Nullzeitdeformator bauen. Aber noch widerstehen die Sicherungen.«

Ohne Vorwarnung erschienen vor mir drei Lichtgestalten. Dwooran! Sie wa- ren stark geworden. Ihre Echsenkörper waren eindeutig zu erkennen. Die mittlere Gestalt sprang mich an. Seine Pranke fuhr quer über meine Brust und zerfetzte meine Uniform. Über- rascht schreckte ich zurück und fiel den beiden anderen in die Arme. Sie fassten mich an der Schulter und pressten mir ihre Krallen ins Fleisch. Ich trat ihnen in die Eingeweide, er- reichte aber keine Reaktion.

»Es wird Zeit zu verschwinden«, zischte Ryzzelhyynn, packte mich und verschwand mit mir.

*

Vor uns breitete sich die atemberau- bende nächtliche Silhouette einer mir unbekanntem Großstadt aus. Sie musste gewaltig sein, denn in jeder Richtung in die ich mich wandte strömte mir überwältigender Lichter- glanz entgegen. Alles wirkte so echt, so real. Ich glaubte, den nie versiegen- den Lärm, das brodelnde, ungezügelter Leben der Mammutstadt mit Händen greifen zu können.

Sieben mindestens 300 Meter breite, mit einer Länge von fast 1000 Metern den Himmel stützende walzenähnliche Bauten umrahmten uns. Ich erkannte auf den ersten Blick, dass diese gewal- tigen Türme mit ihrer rötlichen Außenhaut nicht auf diesen Planeten gehörten. Sie stachen zu extrem von den mehr geduckten, fast igluförmigen Gebäuden der weiteren Umgebung ab.

»Das ist Kworkwon. Das Herz des Orkwoonenreiches. Es umspannte sie-

ben Galaxien und war doch dem Untergang geweiht.« Ryzzelhynns nüchtern, fast sachlicher Tonfall wollte mir nicht gefallen.

»Wir befinden uns mehr als 70 Jahrtausende deiner Zeitrechnung in der Vergangenheit.«

»Warum tust du das? Warum zeigst du mir das?«

Am Ende des Platzes zogen panzerähnliche Fahrzeuge auf und richteten ihre Fesselfelder in den kupferrot erleuchteten Himmel. Einige Uniformierte, aus der Entfernung entfernt an Wölfe erinnernde Lebewesen marschierten nervös vor den Panzern auf und ab und diskutierten lebhaft in kleinen Grüppchen.

»Wir können nur beobachten, aber nicht aktiv eingreifen. Wir sind bessere Zeitgänger. Jetzt pass auf!«, forderte Ryzzelhynn. Er ließ meine Frage unbeantwortet. Aus dem am nächsten gelegenen Turm fuhr ein grellroter Strahl vor den Panzern zu Boden und eine Gestalt erschien.

»Bin ich nicht gut.«

Es war mein kleinwüchsiger Begleiter. Die knallige Kleidung und der Haarschopf waren selbst auf diese Distanz unverkennbar. Weitere Strahlen zuckten durch die Nacht und plötzlich standen Hunderte dieser Wichte zwischen den Säulen.

»Sehen dir jedenfalls sehr ähnlich«, bemerkte ich. Ich konnte mir eine Spitze nicht verkneifen. »Die armen Schweine.«

Der Gnom trat mir mit voller Wucht gegen das Schienbein.

»Werde nur nicht frech. Sieh hin und genieße meinen großen Auftritt.«

Er seufzte schwer.

»Sie verehrten uns wie Götter. Nimm dir mal ein Beispiel!«

Tatsächlich warfen sich die armen Wesen vor den Doppellängern meines Begleiters zu Boden und streckten die oberen Extremitäten in seine Richtung. Er sprach zu den verängstigten Wesen ein paar Sätze. Ich verstand die Laute perfekt.

»Die hohen Mächte haben Euer verzweifelt Flehen und Rufen erhört und Euch diese Sammler geschickt. Ich weiß, kein Volk des großen Clusters musste wie das der Orkwonen und ihrer 17 Stämme solche verheerenden Opfer ertragen. Eure Planeten sind entvölkert, die Galaxien bar jeden Lebens. Doch das wird mit der heutigen

Nacht enden.«

»Wirf mal einen Blick in den Himmel.«

Ich folgte Ryzzelhynns ausgestrecktem linken Zeigefinger und erkannte einen, vom Sternenhintergrund abgesetzten, kleinen verwaschenen Lichtfleck, der stetig an Größe zunahm. Ohne Vorwarnung erschütterte ein kurzer Stoß die Erde und dumpfes Dröhnen quälte meine Ohren.

Die so genannten Sammler traten in Aktion.

Während sich die Wolke immer schneller senkte und die Stadt mit jedem Meter Sinkflug heller ausleuchtete, spannte sich zwischen den Sammlern ein unscheinbares energetisches Feld. Feingeflochtene Spinnweben. Zart und zerbrechlich.

»Erkennst du nun, was der Milchstraße bevorsteht, wenn die Dwooran sich jemals wieder in die Himmel erheben?«

Die glitzernde, funkelnde Wolke füllte das Firmament mit gleißender, fast unerträglicher Helligkeit. Dagegen waren die Erscheinungen an Bord der NEMORA ein laues Lüftchen. Selbst als immaterieller Zeitgänger spürte ich die drohende, kalte Aura. Doch dieses Gebilde war mehr als nur ein kosmischer Schmarotzer. Es steckten noch tiefere Wahrheiten dahinter.

»Wovor fürchten sich die hohen Mächte, dass sie mit einem Hilfsvolk eingreifen?«

Unschlüssig geworden stierte Ryzzelhynn in die Ferne und versuchte meine Frage zu ignorieren.

»Rück schon raus mit der Sprache«, ließ ich nicht locker.

»Die hohen Mächte haben die Gefahr viel zu lange unterschätzt. Selbst als die Dwooran zwei große Galaxien teilweise entvölkerten, reagierten sie nicht darauf. Bis das Problem eine neue Dimension erreichte.«

»Mach es nicht so spannend.«

Die flimmernde, pulsierende Todeswolke schwebte wenige Meter über den Häusern. Erste Blitze schlugen aus der Wolke und äscherten wuchtigere Gebäude kurzerhand ein. Ich hatte keine Ahnung wie diese, im Vergleich zu den ausladenden Dimensionen der Dwooran doch Recht spärlich bemessenen Sammler hier noch entscheidend eingreifen konnten.

Ryzzelhynns Stimme gefror zu Eis. Sie klang hart, bitter und anklagend.

»Die hohen Mächte zögerten so lange mit dem Gegenschlag, bis die Wolke kurz vor der KRITISCHEN MASSE stand. Die Dwooran mussten sich nur mehr ein paar Millionen Individuen einverleiben. Dann war die KRITISCHE MASSE erreicht und überschritten. Als Reaktion darauf musste das Kosmonukleotid einen *goldenen Messenger* gebären.«

Mir graute vor der letzten Konsequenz. Ryzzelhynn sprach das Unfassbare, Udenkbare aus.

»Die Geburt einer Superintelligenz!«

*

Der Vorhang hob sich für den letzten Akt!

Die Wolke aus vergeistigten Dwooran mitsamt ihrer einverleibten Völker zerteilte sich in ungezählte kleinere ausgefrante Herde und fuhr zwischen die Häuser. Das große Sterben begann. Und es sah danach aus, als sollten diese kosmischen Parasiten endgültig die Oberhand gewinnen. Ich beobachtete, wie einige der Dwooran materialisierten. In ihrer körperlichen Gestalt zerstörten sie Schutzschirmgeneratoren oder ähnliches.

Die perfekten Killer.

Blitzschnell wechselten sie die Ebenen, je nachdem wo sie effektiver vorankamen.

Die Sammler dröhnten immer lauter, die permanenten Erschütterungen bemerkte ich nicht einmal mehr. Ich war gefesselt vom Todeskampf der Orkwonen und verfluchte meine Untätigkeit. Vielleicht wurde ich nun Zeuge der Geburt einer negativen Superintelligenz.

Da wendete sich das Blatt. Urplötzlich öffnete sich der Himmel und ein seltsam grünlicher Materiestrom ergoss sich über die Sammler. Und es schien, als verleihe der Strom den kosmischen Maschinen frische Kräfte.

»Sie hätten fast Erfolg gehabt. Das ist das Howalgonium der GOLDEN HIND, Sardon. Das erste mal konnte wir die Dwooran nicht besiegen. Aber jetzt erfüllt sich ihr Schicksal«, offenbarte Ryzzelhynn mit schwerer Zunge.

»Du meinst, dieser Strahl kommt aus der Zukunft?« Mir schauderte vor den Konsequenzen. Wurde hier ein Zeitparadoxon heraufbeschworen? Und wenn ja, änderte es mein Leben?

Ryzzelhynn erahnte wohl meine Fra-

gen.

»Gib dich keinen allzu übertriebenen Hoffnungen hin! Ich kann nur in diesem engen Rahmen einwirken. Und glaube mir, es kostet mich viel Energie eine solche Zeitbrücke zu bauen und zu stabilisieren. Es ist eine Ironie. Die Dwooran glaubten, mit dem Howalgonium könnten sie sich von dem Planeten befreien. In Wirklichkeit beschworen sie ihren endgültigen Untergang.«

Die Wolken erhoben sich plötzlich von der Großstadt und rasten mit irrwitzigem Tempo zu den Sammlern. Ich musste mich korrigieren. Sie wurden von den Sammlern angezogen, flatterten wild, flogen kurzerhand in das spinnwebenartige Netz und vergingen mit einem grellen Lichtblitz. Die Dwooran konnten sich dem Netz nicht entziehen und strömten in Massen aus der Stadt zu den Sammlern. Aber die Dwooran gaben sich nicht so leicht geschlagen.

Da flog mit überirdischem Tempo ein gewaltiger, greller Wust zu den Sammlern. Kurz vor dem Netz platzte er auseinander und Abertausende kleine irrlichternde Fetzen regneten auf die am Boden postierten Orkwonen und Zwerge nieder. Und verschlangen sie! Bis auf Ryzzelhynns vergangenes Ebenbild, den Sekundenbruchteile zuvor der Strahl eines Sammlers erfasste.

Jetzt endlich saugten die Sammler, gestärkt durch den Materiestrom, jede noch so kleine Dwooranwolke auf. Die Sammler zerrten sämtliche Lichtfetzen in ihren Bann, bis die letzte unselige Erscheinung in einem grellen Blitz zerstob. Kein Dwooran war entkommen, der Sieg vollständig. Da erst bemerkte ich eine matt bläulich schimmernde kugelige Erscheinung oberhalb der Sammler.

»Das ist die Essenz. Die Sammler befreien die gefangenen Seelen und entließen sie in die Freiheit. Einzig die Dwooran blieben im Sieb hängen und sammelten sich in der Blase.«

Das Werk war vollbracht. In die Sammler kam Bewegung. Sie hoben vom Boden ab und ließen gewaltige kraterähnliche Abdrücke im weichen Boden zurück. Direkt vor der Blase vereinigten sie sich an den Längsseiten zu einem einheitlichen, gewellten Ring. Der bläuliche Schirm strahlte noch intensiver. Die Blase samt An-

hang beschleunigte und verschwand binnen Sekunden aus dem Blickfeld.

»Auf die Technik der Porleyter war schon immer Verlass«, schloss Ryzzelhynn und verschwand mit mir an der Hand.

*

»Die Sammler beförderten jetzt jeden Dwooran, Stück für Stück, in eine andere unschädliche Daseinsform. Wir versenkten die Sammler auf dem Planeten im Follaufnebel. Die Position war mir von den Porleytern verraten worden. Ich taufte den Planeten auf den Namen Karman. Das Wort bedeutet in meiner Sprache soviel wie Hoffnung, aber auch Entscheidung.« Plötzlich schwebten wir frei im Welt- raum. Vor uns breitete sich die Milch- straße aus. Jeder Sternenfahrer, der je seine Heimatgalaxis verlassen hatte, erkannte sie unter Tausend anderen Sternennebeln anhand typischer, unverwechselbarer Charakteristika. Wir durchschnitten das glitzernde, majes- tätische Spiralband, kreuzten unbeschadet Meteorhagel und kollabierende weiße Zwerge, bis sich unsere Reise verlangsamte.

Der Follaufnebel, diese respektein- flößende Barriere aus heißen, wabern- den, interstellaren Gasen baute sich vor uns auf. Wir durchquerten sie wie weiche Butter und landeten schließlich am Ausgangspunkt der Reise.

»Die Konfrontation mit dem Tod deiner Artgenossen hat dich wohl et- was mitgenommen«, vermutete ich blindlings.

Ryzzelhynns Blicke verloren sich in der Ewigkeit.

»Natürlich schmerzt es bis in jede Fa- ser meines Körpers, was glaubst du denn. Aber noch viel mehr schmerzte mich die Tatsache, dass ich ihnen nicht folgen konnte, noch nicht folgen durfte, solange nur einer dieser Ech- senschädel hier herumgeistert. Hier werden sich unsere Wege trennen.«

Augenzwinkernd fügte er hinzu: »Ver- suche erst gar nicht über das Zeitpara- doxon nachzudenken. Hauptsache in dieser Zeitschleife gibt es keine Dwooran mehr.«

Neben uns tauchte plötzlich Seldinger auf. Ich hatte keine Ahnung was er hier, 70.000 Jahre in der Vergangen- heit trieb.

»Der Kreis schließt sich«, murmelte

er. Da löste sich aus Seldingers Körper eine grelle Lichtgestalt. Seldinger brach zusammen und das Wesen hüllte Ryzzelhynn ein.

»Du hast ES viel Freude bereitet. Ich soll dir ausrichten, dass du von nun an deinen eigenen Weg gehen sollst. Ich werde Ryzzelhynn nach Hause brin- gen.«

Im selben Moment fiel die Szenerie in vollkommene Schwärze zusammen und mein überstrapaziertes Bewusst- sein kapitulierte.

9. Epilog

Zurück im Solsystem erzählte ich Bull vom Ende der Dwooran.

»Das Howalgonium kann ich dann wohl für alle Zeiten abschreiben«, re- sümierte er.

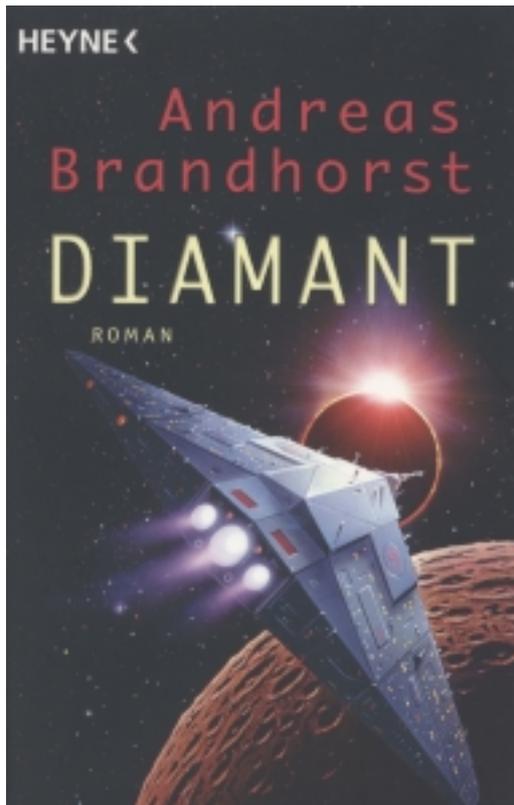
Dann blickte er mich lächelnd an.

»Planst du für die nächste Zukunft ir- gendwas bestimmtes?«

Dabei legte er seine Hand auf meine Schulter.

»Oh, nein. Diesmal wickelst du mich nicht um den Finger.«

»Es wäre nur ein klitzekleiner Auftrag. Im Denorsystem tummeln sich ...«



Andreas Brandhorst DIAMANT

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Mit dem Kantaki-Universum hat Andreas Brandhorst eine neue Space-Opera begonnen, die ihren Namen (nach modernem Verständnis) wirklich verdient.

Die Menschheit hat sich in einem Spiralarm der Milchstraße ausgebreitet und viele Welten besiedelt, was nur durch überlichtschnelle Raumfahrt möglich ist. In dieser Zeit sind nur zwei Varianten für diese Art der Fortbewegung bekannt: Die Sprungschiffe der Horgh reißen das vierdimensionale Gefüge auf und überspringen die Distanz gewaltsam. Dabei entstehen brutale Schockwellen, die unverträglich für das menschliche Nervensystem sind. Die Kantaki dagegen setzen eine Gabe ein, durch die übergeordnete Strukturen des Plurials außerhalb unseres Universums erfasst werden können - ihre Piloten erkennen im Transraum zwischen den alles verbindenden Fäden jene, die das Schiff sicher an das gewünschte Ziel führen.

Noch ist die Menschheit nicht in der Lage, eigenständige Interstellarrreisen zu unternehmen. Seit tausenden von Jahren bieten die Kantaki fortgeschrittenen Zivilisationen ihre Fährdienste an, gegen variable Bezahlung. Sie sind sehr feinfühlig, weise und tief sinnige Geschöpfe, die auch mal den ungewöhnlichen Preis einer ehrlichen Träne von einem Heuchler und Betrüger für den Transfer fordern.

Die Kantaki leben und handeln nach dem Sakralen Kodex. Hierbei handelt es sich nicht um eine Religion, sondern um eine ständig im Fluss befindliche Weisheit, die die Kantaki aus ihren Meditationen im Plurial gewinnen. Ihre grundlegenden Erkenntnisse des Lebens fassen die Entwicklung des Kosmos in mehrere Stufen zusammen:

1. Die Ära der Geburt
2. Die Ära des Wachstums
3. Die Ära der Reife
4. Die Ära des Verstehens
5. Die Ära der Vergeistigung, mit

der sich der Zyklus schließt: Der Materie gewordene Geist kehrt zur Sphäre des Geistigen zurück.

Der Sakrale Kodex hat ein hochgestecktes Ziel: Die Ära des Verstehens zu verlängern. Für die Kantaki steht der Kodex über allen anderen Belangen. Verstößt eine Person oder ein Volk dagegen, verweigern sie den Betreffenden jegliche Dienste - was Isolation bedeutet. Ein schwer wiegendes Verbrechen stellt die Manipulation der Zeit dar. Zwar stehen die Kantaki (durch ihre eigentümlichen Schiffe und ihre geistigen Fähigkeiten) weitgehend außerhalb des normalen Zeitablaufs, haben also eine sehr hohe Lebenserwartung - aber Manipulationen, also Sprünge in der Zeit oder überlichtschnelle Raumfahrt mit ihrer Hilfe, gefährden den Sakralen Kodex. Deshalb kam es zu einem tausendjährigen Krieg gegen die Temporalen, die schließlich bezwungen und isoliert werden konnten.

Valdorian, der Sohn eines mächtigen Wirtschaftsmagnaten, findet die Liebe seines Lebens in Lidia, einer jungen Frau aus der einfachen Gesellschaft. Er bietet ihr ein Leben unbeschränkten Reichtums und Macht an seiner Seite, doch ihr sehnlichster Wunsch ist die Ausbildung zu einer Kantaki-Pilotin. Sie hat die Gabe und den Willen, und selbst Valdorians fürstliches Geschenk eines kognitiven Kristalls, dessen Gegenpart er behält, macht sie nicht schwanken. So trennen sich die Wege der Beiden schon in ihrer Jugend - Lidia nimmt den Pilotennamen "Diamant" an und lebt außerhalb des "normalen" Zeitablaufs, Valdorian dagegen übernimmt die Herrschaft über das Wirtschaftsimperium und altert. Kurz vor seinem Tod versucht er, Diamant über die Kristalle zu beeinflussen, um sich in die Kantaki-Welt und damit sein Leben zu retten. Ein verzweifelter Wettlauf gegen die Zeit beginnt, während die Temporalen ihr Gefängnis in der Zeit zu überwinden trachten und über den einen kognitiven Kristall einen wirkungsvollen Handlanger in Valdorian haben, einen Schlüssel zu neuem Einfluss...

Die Gesellschaft der von Brandhorst entworfenen Zukunft ist eine ziemlich deutliche Extrapolation unserer kapitalistischen Weltanschauung. Aus den Bedürfnissen der interstellaren Menschen und den Ansprüchen der Kantaki für ihre Dienste lässt Brandhorst eine wirtschaftlich kontrollierte Politik entstehen, die sich schließlich in zwei mächtigen konkurrierenden Zusammenschlüssen verschiedenster Gesellschaften verfestigt. Das Konsortium mit Valdorian an der Spitze beherrscht den größeren Teil der von Menschen besiedelten Galaxis und streckt nun die Finger nach der Allianz aus, ihrem Geg-

ner. Der persönliche Konflikt Valdorians, sein hohes Alter und seine unerfüllte Liebe werden in dieser Zeit zum beherrschenden Faktor seiner Handlungen. Er entfesselt den Krieg mit der Allianz, sein Interesse gilt aber nur seinem privaten Ziel: Diamant zu finden.

Die Entwicklung Valdorians Charakter ist fließend und nachvollziehbar, auch wenn man sich nicht so schnell mit seinen Maßnahmen abfinden kann. Diamant bringt es auf den Punkt, als sie Valdorian rücksichtslosen Egoismus vorwirft. Die Perspektive wechselt regelmäßig zwischen Diamant und Valdorian, so dass hier beide Entwicklungen im Vergleich stehen. Mit Einblick in Valdorians Gedanken wird klar, dass er sich keines Fehlers und vor allem nicht seiner Einstellung dem Leben gegenüber bewusst ist. Für ihn zählt nur die Macht, das "Schachspiel des Lebens" von außen zu kontrollieren, keine Figur des Schachbretts zu sein. Und so entwickelt sich beim Leser ein gewisses Mitgefühl, als es als Folge vieler Resurrektionen zur genetischen Destabilisierung kommt und Valdorian unglaublich schnell altert. Jetzt tritt erst recht alles andere in den Hintergrund, und doch kommen manchmal Gedanken an die Oberfläche, die Sympathie wecken: Er bemerkt, dass sein Sekretär ein Mensch mit Gefühlen und einer Familie ist und schämt sich, weil er ihn und seine Fähigkeiten stets benutzt hat wie einen Gegenstand.

Diamants Geschichte ist ebenso gut dargestellt. Sie studierte das verschwundene Volk der außerirdischen Xurr, die mit ihren lebenden Raumschiffen einen dritten Weg des Überlichtflugs gefunden hatten, ihre Geheimnisse jedoch mit in die Vergessenheit nahmen. Mit Hilfe ihres erweiterten Lebens außerhalb des Zeitstroms, als Kantaki-Pilotin, sieht sie die Möglichkeit, viele Wunder zu sehen und viel zu lernen. In Valdorian sieht sie einen Mann, der von der Gesellschaft und vor allem von seinem Vater fehlgeleitet wird. Zeitweise hofft sie auf den individuellen Valdorian, denn sie erkennt manchmal einen anderen Menschen in ihm. Schließlich muss sie sich entscheiden, und ihr tragischer Lebenslauf nimmt seinen Gang: Während sie außerhalb der Zeit steht und jung bleibt, gehen die Veränderungen der Welt weiter, Freunde sterben - ihre Einsamkeit nimmt mit jedem Jahr zu. Normalerweise hat ein menschlicher Pilot einen Partner, einen Konfident. Diese Möglichkeit lehnte Valdorian ab, doch durch seine Manipulationen mit dem Kristall kann Diamant nicht endgültig loslassen und verschließt sich neuen Bekanntschaften.

Brandhorst hat eine schlüssige Welt geschaffen, interessant und voller Geheimnisse, die auf ihre Lüftung warten. Die Fremdartigkeit der Kantaki zeichnet er durch ihre Weltanschauung, ihr Aussehen ist dabei nebensächlich und be-



schränkt sich auf wenige Andeutungen. Die anderen Außerirdischen, die Akuhashi oder Horgh, erhalten in diesem ersten Band kaum Farbe, sie bleiben Randfiguren. Eindrucksvoll gestaltet Brandhorst dieses Universum und ermöglicht dem Leser den Zutritt, denn die Geschichte um Valdorian und Diamant bietet verschiedene Blickwinkel auf die Welt und die Philosophien. Wenn der Sakrale Kodex manchmal zu abgehoben erscheint, drückt von der anderen Seite die kalte, reale Macht der Wirtschaftspolitik. Diamants Begeisterung findet ihre Berechtigung in den Erlebnissen, den Geheimnissen des Plurials, sie versteht nicht intellektuell, wie die Kantaki ihren Kodex leben, sondern durch Gefühle und ihre Erfahrungen im Transraum und im direkten Kontakt mit den Kantaki. Valdorian, der keinen Einblick in diese Ebene hat, verweigert sich auch das Verständnis für die Zusammenhänge, so dass die tragische Trennung der Beiden unausweichlich ist. Und trotz Valdorians egozentrischem Blick bangt der Leser mit ihm, denn seine Gegner gehen auch nicht gerade zimperlich vor.

"Diamant" ist der Auftakt einer Reihe von Romanen, die Brandhorst im Kantaki-Universum spielen lassen will. Anscheinend wird es eine zusammenhängende Geschichte, denn das Ende, das durchaus für diesen Band befriedi-

gend wirkt, lässt deutlich den Roten Faden in der Luft hängen - ich bin gespannt auf "Der Metamorph", der im Januar 2005 erschienen ist. Brandhorst schafft es trotz des offensichtlichen Seriencharakters, einen in sich schlüssigen Roman zu schreiben und zwischen die spannenden Ereignisse unauffällig Details des Universums einzuflechten, um den Boden für die kommenden Geschichten zu bereiten. Einige Wiederholungen im Text, die Erklärungen für verschiedene Aspekte (meist für das Universum) lieferten, habe ich als störend empfunden. Hier hätte man etwas straffer schreiben oder den Rotstift anlegen sollen. Insgesamt bietet der Roman gute Unterhaltung und entwickelt faszinierende Möglichkeiten für die Fantasie.

Über den Autor

Andreas Brandhorst wurde 1956 in Norddeutschland geboren und schrieb bereits früh für deutsche Verlage. Zuletzt arbeitete er hauptsächlich als Übersetzer (zum Beispiel für Star Wars-Romane), um sich und seiner Familie das Leben zu finanzieren. Mit dem Auszug seiner Kinder erhielt er wieder den Freiraum, den er für die Romanarbeit benötigt. Er lebt und arbeitet in Norditalien; mit "Diamant" startet er eine Reihe von Romanen, die im Kantaki-Universum angesiedelt sein sollen.



Weitere Informationen unter
<http://www.kantaki.de/>

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

Andreas Brandhorst
DIAMANT
Heyne Taschenbuch 2004
Originalausgabe
589 Seiten
ISBN 3-453-87901-5
8,95 Euro



Sternenfaust 1
Ein neuer Captain
 von Alfred Bekker

Die Serie

Sternenfaust ist eine neue SF-Serie, die ab 15. Februar 2005 im Bastei-Verlag alle vierzehn Tage erscheinen wird. *Sternenfaust* ist Space Opera pur, die die glücklose Serie *Bad Earth* beim Bastei-Verlag ablösen soll. Der zyklische Charakter von *Bad Earth* wurde nicht von allen Lesern für gut befunden, deshalb soll mit *Sternenfaust* ein neues und gleichzeitig altes Konzept wieder belebt werden: eine Serie mit einzelnen Romanen, die aber durch einen roten Faden (vor allem den Serienhintergrund betreffend) verknüpft werden. Ob das gelingt, lässt sich nach einem Band allerdings kaum beurteilen.

Das Umfeld

Spannungsfeld der Serie ist der Kampf zwischen den Menschen

auf der eine Seite und den Kridan auf der anderen Seite. Die Menschheit hat sich über einen Radius von inzwischen 50 Lichtjahren um das Sonnensystem ausgebreitet. Kolonien der Menschheit gibt es viele in diesem Raumsektor. Besonders weit vorgewagt haben sich die Siedler des Allister Systems, die an die 56 Lichtjahre vom Sonnensystem entfernt sind. Auf das System erheben aber auch die Kridan Anspruch. Das ist allerdings nicht der

Auslöser des Krieges zwischen der Menschheit und den Kridan. Da die Insektoïden einer religiösen Staatsform verpflichtet sind, gibt es bei ihnen sowohl eine Kriegerkaste, als auch eine Priesterkaste. So lange es einen obersten Priester gibt, einen so genannten Raisa, können die Krieger im Namen der Priester einen heiligen Krieg führen, und zwar gegen jeden. Nur wenn es gerade keinen Raisa gibt, dürfen sie nicht kämpfen. Vor Jahren kam es zur Schlacht im Trident-System, bei dem die Krieger der Kridan nicht unbedingt die unterlegene Macht stellten. Trotzdem beendeten sie den Kampf und zogen sich überraschend zurück, was von vielen Menschen heute als Sieg über die Kridan gefeiert wird. Grund für den Rückzug war der Tod des aktuellen Raisa. Aber nicht nur Commander Dana Frost ist klar, dass es sich bei dem Sieg nur um einen scheinbaren handelt.

Andererseits gibt es Kräfte in der Regierung, die den Krieg vor allem wirtschaftlich sehen. Und da es schon lange keinen Kampf mehr

gegeben hat, wollen sie die Flotte lieber heute als morgen reduzieren. Die Militärs haben aber etwas dagegen, denn sie wissen um die Gefährlichkeit des Gegners. Letztendlich ist die Situation in beiden Reichen also durchaus vergleichbar.

Die Handlung

In Band 1 wird Dana Frost zum neuen Captain der STERNENFAUST ernannt. Ihr Vorgänger kommt bei einer Maschinenexplosion ums Leben. Ihr neuer erster Offizier ist allerdings der Meinung, dass er den Posten als Captain hätte erhalten sollen. Und so ist das Verhältnis zwischen beiden nicht ohne Spannung. Als Lieutenant Commander Tong aber seinen Verdacht äußert, dass der frühere Captain des Schiffes ermordet wurde, stellt sich Frost nicht gegen ihn, sondern lässt ihn Nachforschungen anstellen, um herauszufinden, was wirklich gespielt wird.

Kurz nach ihrer Ernennung, ist sie also bereits mitten in der ersten Krise.

Sie wird mit einer heiklen Mission betraut. Mitglieder der Regierung beabsichtigten, die Allister-Kolonie an die Kridan zu übergeben und zwangsräumen zu lassen. Als Gegenleistung wollen sie einen Frieden zwischen Menschen und Kridan aushandeln. Als die Absichten des Politikers ruchbar werden, gibt es aber so massiven Widerstand, dass die Pläne schnell wieder in der Schublade verschwinden – wo sie auch schnell wieder hervorgeholt werden können. Alternativ wird ein Botschafter in das System geschickt, der einen Frieden mit den Kridan aushandeln soll – allerdings ohne das Allister System aufzugeben. Die *Sternenfaust* soll die Eskorte spielen und einen Geheimdienstoffizier mitnehmen, der mit solchen Situationen Erfahrung hat.

Leider gehen einige Dinge schief. Die Kolonie auf dem Planeten erweist sich als ernsthafter Gegner. Die Siedler sind sehr reaktionär und als Dana mit einer Gruppe auf dem Planeten landet, um mit dem dortigen Anführer zu verhandeln, kommt es zu Gewaltakten gegen die Besatzung der Sternenfaust. Zwei Wachen bei den Beibooten werden ermordet, das Landungsboot 1 wird entführt. Dana und ihre Gruppe können nur entkommen, weil ein Sergeant geistesgegenwärtig den Anführer gefangen nimmt und als Geisel mit sich zerrt, bis sie von zwei weiteren Landungsbooten befreit werden können. Währenddessen müssen sie aber nicht nur gegen die Siedler, sondern auch gegen die Flora und Fauna des Planeten kämpfen, die sich als sehr unwirtlich erweist.

Auf den anderen Planeten treffen sie nicht nur auf Vertreter der Christophorer, einer religiösen Vereinigung, sondern auch der Handelsgilde, die mit den Kridan einen schwunghaften Handel von Merilium betreibt. Was die Menschen nicht wissen, dieses Material wird bei der Inthronisation des neuen Raisa benötigt. Wenn die Kridan in hohen Mengen kaufen, ist das ein Indiz dafür, dass eine Ernennung kurz bevor steht. Und da die Krieger der Kridan auch nur den Kampf wollen, intrigieren sie in ihren eigenen Reihen ebenfalls mit dem Ziel, dass die Verhandlungen im Allister-System scheitern sollen. Denn dann dürfen sie kämpfen und nur das wollen sie schließlich.

Auf dem Planeten, auf dem die Verhandlungen schließlich stattfinden sollen, finden die Menschen einen Sprengkörper, den sie mit Hilfe ihres Agenten entschärfen. Aber der hat nichts anderes zu tun, als die Erfolgsmeldung über einen ungesicherten Kanal zu verkünden. Und so bekommen auch die Kri-

dan mit, was läuft, und verlassen fluchtartig den Planeten der Menschen. Allerdings war die Aktion von den Kridan genau so eingefädelt, Brendup hatte entsprechende Anweisungen.

Es kommt zu Kämpfen, in deren Verlauf eines der Menschenschiffe vernichtet wird. Dana Frost kann aber die anderen Schiffe der Kridan abschütteln und zur Flucht zwingen. Woraufhin sich der erste Offizier fragt, ob er auch so spontan gehandelt hätte – und ebenso spontan erkennt, dass Frost vielleicht doch keine Fehlbesetzung ist.

Erst danach stellen sie fest, dass Brendup, der Geheimagent, in Wahrheit ein Doppelagent ist. Er wurde von den Kridan konditioniert und mit einem Speicherchip versehen, in dem sich nun eine Reihe von Geheimnissen der Menschheit befinden. Diesen Chip wollten die Kridan eigentlich haben, aber sie müssen nun auf ihn verzichten.

Aber auch die Menschen kommen nicht an die Informationen heran. Brendup stirbt, als der Chip sich selbst zerstört. Wenig überraschend, entpuppt sich der Agent auch als Mörder des alten Captains der STERNENFAUST. Als die Siedler sehen, wie toll die STERNENFAUST sie verteidigt hat, laufen sie sofort wieder zu den Menschen über. Kurz danach erfahren sie, dass der neue Raisa inthronisiert ist. Sie hoffen, dass die Menschheit mit ihm in neue Verhandlungen treten kann. Ohne zu ahnen, dass dies der Auftakt zu einer Fortsetzung des Krieges sein wird ...

Ende gut, alles gut.

Kommentar

Eine neue Science Fiction-Serie ist natürlich immer ein freudiges Ereignis, die Nummer 1 einer solchen Reihe in Händen zu halten,

insofern etwas besonderes. Auch der vorliegende Roman von Alfred Bekker erzeugt eine gewisse Spannung, die der Inhalt der Geschichte aber nicht ganz befriedigen kann.

Der Roman ist durchaus routiniert geschrieben. Inhaltlich erinnert die Geschichte an ein Crossover zwischen Special Force One, einer Action-Serie des Verlages, an der Alfred Bekker ebenfalls beteiligt ist, und Star Trek, mit einigen Elementen von Ren Dhark. Die Mischung könnte also durchaus stimmen. Allerdings ist das Ergebnis etwas sehr Action-lastig geworden, der verkürzte Militär-Slang einer Science Fiction Serie mit modernem Anspruch nicht würdig. Im Gegensatz dazu steht aber wiederum das Ende, das wie ein erzwungenes Happy End wirkt und eine eigentlich spannende Geschichte unnötig rasch abwürgt. Warum man dem ersten Band nicht wenigstens einen zweiten spendiert hat, der ihn dann etwas runder abschließt, ist jedenfalls nicht ganz nachvollziehbar.

Unmengen von unnötigen Amerikanismen, trüben das Lesevergnügen dann aber doch ein klein wenig. Das Space Corps mag man noch verzeihen – schließlich hat der große Bruder Perry Rhodan auch mit einer Space Force angefangen. Allerdings war das in den sechziger Jahren! Aber ein Spacedock muss nun wirklich nicht sein. Den ersten Offizier ständig mit I.O. abzukürzen, unterstützt den Lesefluss auch nicht im Geringsten.

Und dass die Sonnensysteme allesamt amerikanische Namen haben müssen – Trident-System, Allister-System – ist nun wirklich nicht nötig. Komischerweise heißt das Raumschiff von Frost aber STERNENFAUST. Wie passt denn das da hinein?

Die USA im Weltraum – wo sind

eigentlich all die anderen Völker hin verschwunden, fragt man sich doch, wenn man die Geschichte des ersten Bandes so Revue passieren lässt. Wenigstens der erste Offizier hört auf den Namen Tong. Aber sonst entspricht das Verhalten aller Beteiligten – wenn auch nicht unbedingt die Namen – fast genau demjenigen der Vereinigten Föderation der Planeten – die sich ebenfalls stark an den USA orientiert. Schade eigentlich, denn dadurch kommen einige der ansonsten durchaus gelungenen Figuren doch etwas platt weg. Frost regt sich zum Beispiel beständig über die Qualität des Kaffees auf, den sie dem Bordautomaten entnimmt – mittlerweile doch sehr klischeehaft.

Die Handlung selbst ist in einigen Bereichen denn doch auch sehr militaristisch geraten und angesichts der Situation, kann man wohl kaum damit rechnen, dass sich das in den weiteren Bänden der Serie ändern wird. Der Ausgang ist auch nicht sehr überraschend geraten und der Gesinnungswandel der Siedler im Allister-System kommt doch auch etwas plötzlich. Als ob Fanatiker sich so schnell eines anderen besinnen würden.

Wie schon in *Bad Earth*, so fällt auch in *Sternenfaust* Band 1 auf, dass der Autor mit Situationen, bei denen es um kriminalistische Recherchen geht, so besonders gut nicht umgehen kann. Entsprechend aufgesetzt wirken auch einige der Passagen. Letzten Endes schafft Alfred Bekker es aber doch, sinnvolle Begründungen abzuliefern. Schlau zum Beispiel im Falle der Kommandantin, als sich Tong gerade darüber aufregen will, dass sie keine weiteren Nachforschungen bezüglich des vermeintlichen Mordes an ihrem Vorgänger bei den Behörden beantragen will. Sie macht ihm klar, dass das Flotten-

kommando solche ohnehin nicht unterstützen wird und da sie selbst Nachforschungen anordnen kann, wenn sie nur weit genug vom Sonnensystem weg sind, ist die Entscheidung wirklich gut begründet. Das sind allerdings seltene Lichtblicke, in manch anderen Bereichen hat man nicht den Eindruck, dass Logik besonders wichtig ist. Das kann man auch an dem Logikbug erkennen, der auf Seite 6 und 7 vorkommt. Da gibt es ein Schiff namens NEW CALIFORNIA, das erst am Ende der Schlacht im Trident-System ankommt (Seite 6), aber dann plötzlich doch schwere Beschädigungen aufweist, die es sich in der Schlacht geholt hat (Seite 7). Naja, da hätte das Lektorat schon ein klein wenig besser aufpassen können.

Mal abgesehen davon, dass der Band mal wieder – wie auch bei *Bad Earth* hin und wieder der Fall – vor Druckfehlern strotzt. Man sollte einen Hefroman nicht unbedingt wie ein Produkt zweiter Klasse behandeln, wenn man es wie ein Produkt erster Klasse vermarktet (und bepreist).

Fazit

Unterm Strich muss man dem Produkt leider einige Schwächen bescheinigen, die auch die Frage aufkommen lassen, was denn an *Sternenfaust* nun so revolutionär anders ist, dass dafür *Bad Earth* aus dem gleichen Zielgruppensegment gestrichen werden musste. Ob das wirklich eine weise Entscheidung war, kann nur die Zeit entscheiden. Erste Stimmen im Forum der Serie sind ermutigend, die Kunden scheinen die neue Serie überwiegend anzunehmen, teilweise sogar sehr gut zu finden. Das immerhin ist erfreulich. Vielleicht kann *Sternenfaust* seine Nische finden, auch wenn das Konzept nicht absolut überzeugend ist.

Der Auftakt der Reihe war insofern alles andere als berauschend, aber auch nicht gerade schlecht. Ein **NICHT ÜBEL** hat sich der Roman jedenfalls verdient, wenn die Geschichte für einen Serienauftakt auch etwas sehr dünn war. Immerhin bemüht man sich um einen Hintergrund, der auch durchgängig gehalten werden soll. Da bleibt ja noch Hoffnung.

Die Exposés der Serie kommen übrigens – laut Redax im *Sternenfaust*-Forum – von den Autoren selbst, allerdings wird die Redaktion die Handlungsvorschläge der Autoren in den Serienkontext einpassen. Das bedeutet, wenn ein Autor einen Band beisteuert, dann wird der Sternenkrieg im Hintergrund genau so weit fortgeschritten sein, wie es angesichts des zeitlichen Hintergrundes auch sein muss. Auf jeden Fall wird so klar, dass ein roter Faden für die Reihe nicht angedacht ist. In dieser Hinsicht ist *Bad Earth* in jedem Fall die bessere Alternative gewesen – aber das hat Bastei ja auch von vorneherein für *Sternenfaust* so angekündigt.

Ebenfalls interessant – auf der Homepage der Serie gibt es die Information, dass im Jahre 2012 ein Komet abgewehrt werden konnte, der andernfalls die Erde getroffen hätte. *Sternenfaust* spielt also wohl in einem Paralleluniversum von Maddrax – sozusagen, wie die Serie gewesen wäre, wenn der Komet abgewehrt hätte können.

Weitere Informationen:

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

-rk-



STARGATE ATLANTIS

Am 23. Februar wurde der Pilotfilm des *Stargate*-Spin-Offs *Atlantis* im Fernsehen gezeigt. Grund genug für eine Rezension und Vorstellung der neuen Serie und der Charaktere.

Hintergrund

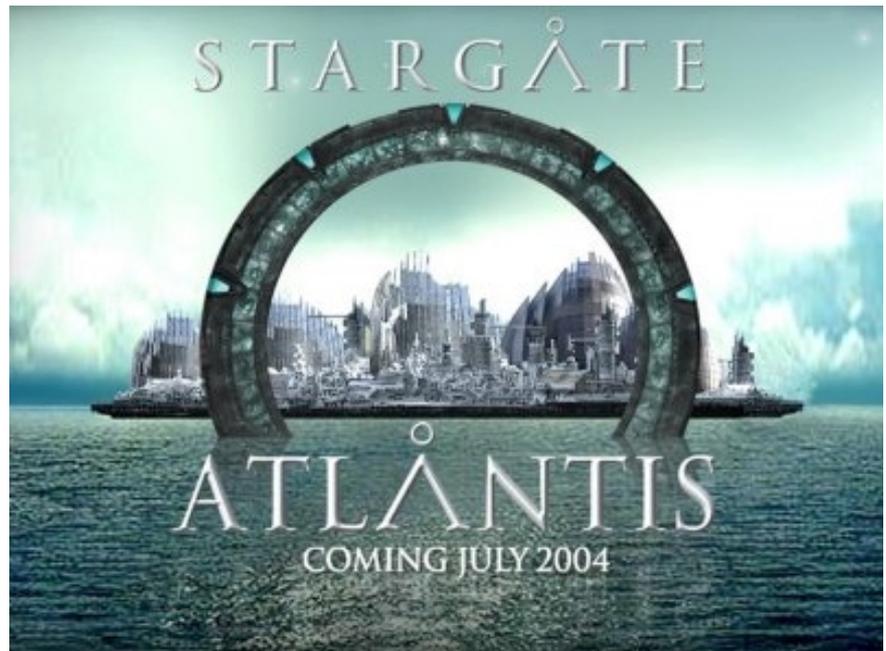
Die *Stargate-Atlantis* Serie schließt an die ersten Folgen der 8. Staffel von *Stargate SG1* an.

SG-1 hat einiges über die sog. Antiker, den Erbauern der Stargates, herausgefunden. Ein anderes Team untersucht in der Antarktis eine Station der Antiker. Es wird ein neues Stargate-Team gebildet, welches in die »Pegasus«-Galaxis, eine kleine Galaxis in der Lokalen Gruppe, ausgesandt werden soll, um die verlorene Stadt Atlantis wiederzufinden...

Die Charaktere und Schauspieler

Major John Sheppard

Ein begabter Militär Pilot, Mitte 30, stationiert am Luftwaffenstützpunkt McMurdoch, weil er nur dort die Flugerlaubnis besitzt. Sheppard hatte einmal einen direk-



ten Befehl missachtet, um mit seinem Hubschrauber zwei Rangers zu retten, die hinter feindlichen Linien verloren waren. Er sieht ziemlich jung aus, ist aber dennoch ein Genie in Sachen Mathematik. Er hat einen trockenen Sinn für Humor und mag es sich zu verstellen, damit ihn die anderen nicht so sehen, wie er wirklich ist. Die meiste Zeit ist er ein perfekter Gentleman, der immer versucht charmant zu sein, aber wenn er in den Kampf geschickt wird, kann er zum Tier werden.

Gespielt wird der Major von *Joe Flanigan*, der in einigen Serien, wie *Providence*, *Sisters* und *Profiler* mitgewirkt hat.

Dr. Elizabeth Weir

Torri Higginson (spielt Dr. Elizabeth Weir, eine brillante Wissenschaftlerin und anerkannte Spezialistin auf dem Gebiet der internationalen Diplomatie, die das Stargate-Atlantis-Team auf der waghalsigen Expedition zur weit entfernten Pegasus-Galaxis anführt. Sie wurde ursprünglich von dem intriganten US-Vizepräsidenten Kinsey (Ronny Cox) als Leiterin des SGC installiert, weil sie als Zivilistin dem Militär kritisch gegenübersteht und dort in seinem Sinne wirken sollte. Doch schnell zeigte sich, dass Dr. Elizabeth Weir einen ganz eigenen Kopf hat.

Im Fernsehen spielte Torri Higginson die Hauptrolle in der Serie „*The City*“, für die sie mit dem *Gemini Award* in der Kategorie „Beste Darstellerin“ ausgezeichnet wurde. Erste Erfahrungen mit dem Sci-Fi-Genre machte sie in William Shatners „*TekWar*“-Reihe, in der sie ebenfalls eine der Hauptrollen übernahm.

Weitere tragende Rollen hatte sie in der mit dem Emmy ausgezeichneten Mini-Serie „*Stephen Kings Sturm des Jahrhunderts*“ und in den TV-Movies „*Family Of Cops*“





III" mit Charles Bronson, „Szenen einer Familie“ mit Anjelica Huston und Sam Neill und „Nichts als die Wahrheit“ mit Jane Seymour.

Außerdem war sie in der Showcase-Serie „Bliss“, in der es um Wünsche und Leidenschaften von Frauen geht und als Gaststar in Serien wie „The Outer Limits – Die unbekannte Dimension“, „Highlander“, „The Raven“, „PSI Factor – Es geschieht jeden Tag“ und „Nick Knight – Der Vampircop“ zu sehen.

Im Kino war sie u.a. in Anthony Minghellas mit neun Oscars und zwei Golden Globes ausgezeichneten Epos „Der Englische Patient“ zu sehen.

Teyla Emmagan

Sie wird als schön und geistreich beschrieben und ist eine Eingeborene von einem anderen Planeten, welcher vom Team in der ersten Episode besucht wird. Sie hat ihre gesamte Familie an die Wraith verloren. Trotz ihres jungen Alters ist sie zu einer Führerin unter ihrem Volk geworden. Sie teilt die Bemühung des Teams, um die gemeinsamen Feinde, die Wraith, zu besiegen. Sie zeigt sich selbst sehr früh als überraschend starke Kämpferin und zeigt einen ungeheuren Lebenswillen, ganz egal, wie schlecht die Situation auch ist. Auch besitzt sie unschätzbare

Wissen über viele Völker, die das Team auf seinen Reisen besuchen wird. Die Produzenten suchten eine Schauspielerin, die einen ethischen Part übernehmen kann. Ihr Alter wird zwischen 20 und 25 Jahren angegeben.

Unter anderem hatte Rachel TV-Auftritte in "E.R.", "Charmed", "Touched By An Angel", und eine Hauptrolle als Lisette in Anne Rice' Miniserie "Feast Of All Saints". Außerdem war sie regelmäßig in der kanadischen Hit-Serie "Street Legal" zu sehen. Andere Gastauftritte beinhalten "Sleepwalkers", "In The House", "Dogs" und "The Damon Wayans Show". Filmauftritte beinhalten "The Impostor", und die Independent-Filme "The Aviary", "House" und der für einen Genie nominierte Film "Joe's Mean To Josephine".

Dr. Rodney McKay

McKay, mitte 40, ist ein brillanter kanadischer Wissenschaftler, der eine sehr gute Arbeit geleistet hat, die moderne Technologie mit der Technologie der Antiker zu verbinden, und ist im großen Teil für Entdeckungen verantwortlich, die die Stargate Atlantis-Mission ermöglicht haben. Jedoch stört es McKay, dass er nicht das seltene Gen besitzt, das ihm erlauben würde, physisch mit der Technologie der Antiker zu interagieren. Er begleitet auch Dr. Weir und Major Sheppard auf ihrer riskanten Reise in eine andere Galaxie, in der Atlantis jetzt liegt.

David Hewlett wurde am 18. April 1968 in Redhill, Surrey, England geboren und taucht in Stargate Atlantis in seiner bereits aus „Stargate SG-1“ bekannten Rolle als Dr. Rodney McKay wieder auf. Er spielt einen cleveren, schlagfertigen und ein wenig chaotischen Astrophysiker mit einem manchmal ein wenig ärgerlichen Hang zur Arroganz. Doch neben Samantha Carter kennt er die Technologie des Stargates am besten, was ihn unverzichtbar für das Projekt macht.

Im Kino war David Hewlett u.a. in den Vincenzo-Natali-Filmen „Cube“, „Cypher“ und „Nothing“, der im letzten Jahr auf dem Fantasy Film Festival gezeigt wurde, zu



sehen, sowie in John Boormans "Die Zeit der bunten Vögel" (mit Uma Thurman) und den Independent Movies "Scanners II", "Sunset Motel" und "Pin".

Dr. Carson Beckett

Der schottische Doktor Carson Beckett wird in der zweistündigen Premierenepisode "Aufbruch in eine neue Welt" eingeführt und wird sich mit dem internationalen Atlantis Team auf den Weg in die verlorene Stadt machen. Beckett hat ein seltenes Antiker-Gen besitzt, welches ihm erlaubt mit der Technologie der Antiker zu interagieren.

Dr. Carson Beckett, gespielt von Schauspieler Paul McGillion. Paul wurde in Paisley, Schottland geboren, als sechstes von sieben Kindern. In den letzten 15 Jahren hat er intensiv im Film, TV und Theaterbusiness gearbeitet.

In Fernsehserien wie "Davinci's Inquest", "Cold Squad", "Smallville", "Stargate SG1", "The Twilight Zone", und "The X-Files" war er in Rollen zu sehen. Des weiteren war er als Hauptrolle in Theaterstücken wie "The Foreigners", "Piano", "Savage in Limbo", "El Salvador" zu sehen, und "Jessie" nominierte "Reservations for Two" welches McGillion ebenfalls produzierte und die Regie führte und zu großartigen Bewertungen verhalf.



Lt. Aiden Ford

Sein Charakter, Lt. Aiden Ford, ist ein standfester Militärkerl, der es gerne drauf ankommen lässt und nichts unversucht lässt, wenn seine Kollegen und Freunde in Gefahr sind. So hilft er mehrmals Major John Sheppard (Joe Flanigan), seinem Vorgesetzten aus der Pat-sche als es im Kampf gegen die Wraith schlecht aussieht und als die Stadt von den Genii unter Kontrolle gebracht wurde, spielt er als Leiter des Rettungsteam eine große und wichtige Rolle.

Stargate Atlantis Schauspieler Rainbow Sun Fracks, der in der Spin-Off zu Stargate SG-1 die Rolle des Lt. Aiden Ford spielt, wurde am 3. Dezember 1979 in Toronto (Kanada) geboren und war bereits in der Serie "Twice In a Lifetime" und in Filmen wie "One Heart Broken Into Song" und "Love Come Down" zu sehen. Er schreibt

Songs und produziert die Rap/Hip-Hop Gruppe "The Oddities".

Die Serie

Folge 1 : Aufbruch in eine neue Welt

Gastschauspieler: General Jack O'Neill (Richard Dean Anderson), Dr. Daniel Jackson (Michael Shanks), Col. Marshall Sumner (Robert Patrick), Dr. Carson Beckett (Paul McGillion), Peter Grodin (Craig Veroni), Female Wraith (Andee Frizzell), Bates (Dean Marshall), Stackhouse (Boyan Vukelic), SGC Technician (David Milchard), Halling (Christopher Heyerdahl), Jinto (Reece Thompson), Toran (Stefano Colacitti), Wex (Casey Dubois), Holgrammatic Female Ancient (Melia McClure), Sgt. Siler (Dan Shea), Scientists (Bro Gilbert, Peter Grasso), Male Ancient (Aaron Dudley), Female Ancient (Ona Grauer), Atlantis Technician (Edmond Wong), Male Wraith (James Lafazan), Wraith Warrior (Dan Payne)

Story von: Brad Wright, Robert C. Cooper

Regie: Martin Wood

Ein Forschungsteam um Dr. Weir untersucht die Antiker-Station in der Antarktis. Sie versuchen kor-

rekte Daten für die Heimatwelt der Antiker herauszubekommen, um durch ein Stargate dort hindurch zu gelangen. Unterstützt werden sie dabei von Daniel Jackson, der auch prompt herausfindet, dass statt sieben Kode-Teile, acht für die Koordinaten des Stargates benötigt werden.

General Jack O'Neill reist mit Major Sheppard zur Station. Ihr Flug wird dabei von einer Kampfdrohne der Antiker bedroht. Diese Drohne wurde aus Versehen von Dr. Beckett aktiviert. Sheppard, der nur ein normaler Pilot ist und nichts von dem Stargate-Projekt weiß, beweist sein Talent als Pilot. O'Neill nimmt ihn mit zur Station und es stellt sich heraus, dass Sheppard auch genetische Veranlagungen der Antiker hat und somit ihre Technik bedienen kann. O'Neill gibt sein Okay zu einer Expedition, nachdem Daniel Jackson die Koordinaten herausgefunden hat. Dr. Weir stellt ihr Team zusammen. Neben den beiden exzentrischen Wissenschaftlern Beckett und McKay ist auch Sheppard mit dabei. Die militärische Leitung hat Col. Sumner.

Das neue Stargate Team bricht mit einer großen Truppe auf und kann mit Hilfe einer Energiequelle der Antiker die Verbindung zur Pegasus-Galaxis herstellen. Jedoch reicht diese Energiequelle nur für

den Hinweg. Dort angekommen landen sie prompt in Atlantis. Die Stadt befindet sich unter dem Meeresspiegel, d.h die Legende hat gestimmt. Doch die Antiker sind längst ausgestorben, nur noch eine Holographie deutet auf ihre alte Kultur hin. Immerhin findet McKay heraus, dass die Antiker auf einen mächtigen Feind gestossen sind und ihnen unterlegen sind.

Das Team erforscht Atlantis und Sheppard macht sich mit der Technik vertraut.

Es treten jedoch neue Probleme auf, denn die Energiequellen in Atlantis reichen nicht mehr lange aus, um die Stadt vor dem Wasser zu schützen. Col. Sumner bildet ein Team, darunter auch Sheppard und der forsche Leutnant Aiden Ford, welches einen Planeten ansteuert. Dort treffen sie auf ein Volk, welches sich auf diesem Planeten vor den »Wraith« versteckt. Sheppard bricht schnell das Eis und schließt Freundschaft mit der Anführerin – Teyla. Sie erzählt ihm die Geschichte ihres Volkes. Sie sind Gejagte. Die Wraiths überfallen sie regelmäßig, wenn ihr Volk angewachsen ist. Sumner und sein Team untersuchen derweil den Planeten nach Energiequellen für Atlantis. Dann dringen drei Raumschiffe durch das Stargate auf den Planeten ein – es sind die Wraiths!

Folge 2 – Aufbruch in eine neue Welt Teil 2

Die drei Wraith-Jäger greifen das Dorf von Teylas Volk an. Dabei wird Teyla, wie auch Sumner und einige andere von einem Strahl erfasst und verschwindet. Es gelingt dem Stargate-Team ein Schiff abzuschließen. Sheppard entdeckt die Überreste eines Wraith. Die Hand bewegt sich noch. Die anderen beiden Jäger verschwinden durch das Stargate. Leutnant Ford kann sich die Koordinaten, die im Stargate eingegeben wurden, merken.

Sheppard bringt die Bevölkerung nach Atlantis. Dr. Weir ist damit nicht so ganz einverstanden, insbesondere, da Atlantis immer destabilischer wird. Doch plötzlich, als der Schutzschirm vor dem Wasser zusammen bricht, taucht Atlantis aus dem Wasser auf. Damit ist die Bedrohung vorbei. Weir erlaubt Sheppard die Flüchtlinge in Atlantis zu lassen, untersagt ihm jedoch, Sumner und die anderen zu befreien. Erst als Sheppard sich mit einem Jäger vertraut macht, erlaubt sie ihm, ein Team zusammen zu stellen.

Derweil findet Beckett heraus, dass die Wraiths sich genetisch regenerieren können und so nicht an Alterschwäche sterben können.

Sheppard bricht mit Leutnant Ford und einigen anderen Soldaten auf. Das andere Stargate befindet sich im Orbit eines Planeten. Dank eines Tarnfeldes kann sich das Raumschiff unbemerkt anschleichen. In der Stadt der Wraiths werden Teyla, Col. Sumner und die anderen gefangen gehalten. Die Wraiths sind übel aussehende, humanoide Kreaturen mit einem großen Gebiss und einer schleimigen Haut. Sumner wird zu einer Anführerin gebracht, die mehr über ihn herausfinden will. Sumner gelingt es, ihrer Suggestion zu widerstehen,



doch er findet heraus, dass die Wraiths die Menschen fressen! Sie bezeichnen die Welten als ihre Weide. Die Wraith-Anführerin will die Koordinaten der Erde haben, um neues Weidegebiet zu erschliessen. Sie foltert Sumner und saugt ihn aus. Sheppard kommt zu spät und erlöst den Colonel von dessen Leid. Dank Fords Hilfe können sie die Anführerin töten, doch es kommen plötzlich immer mehr Wraiths, die erweckt worden sind. Zusammen mit Teyla und den anderen können sie halsbrecherisch wieder nach Atlantis entkommen.

Sheppard wird zum neuen Oberkommandeur des Militärs in Atlantis ernannt und Teyla erklärt ihm ihre Freundschaft und die ihres Volkes...

Fazit

Ein gelungener Auftakt der neuen Serie. Obwohl ich mit sehr viel Skepsis dem gegenüber stand, hat sich *Stargate Atlantis* als gute Serie bis jetzt erwiesen. Die Schauspieler sind gut ausgewählt, insbesondere Flannigan macht einen guten Eindruck. Dass Richard Dean An-



derson und Michael Shanks mitgespielt haben, hat dem Start natürlich auch sehr gut getan. Die beiden sind dann auch in der Lage gewesen, insbesondere Anderson mit Flannigan, die neuen Charaktere gut einzuführen.

In der aktuellen Staffel werden auch einige bekannte Gesichter auftauchen. Nicht nur Don S. Davis alias General Hammond, sondern auch Stars wie Robert Davi (Schurke bei James Bond), Colm Meany (Chief O'Brian aus Star Trek) und auch Leonor Varela

(Cleopatra TV Serie und Blade II).

Die Handlung ist gut und die Idee, irgendwo in eine weit entfernte Galaxis zu stranden, ist natürlich perfekt. Auf jeden Fall hat die Serie mein Interesse geweckt und hat viel Potential. Ich bin auf die nächsten Folgen gespannt ...

-nh-

607



FILM-ECKE



Star Wars Episode III – Die Rache der Sith

Am 8. März 2005 erscheint der nächste Trailer zum langerwarteten Star Wars Finale! Registrierte Benutzer des SW-Hyperspace können bereits am 8. März in das Vergnügen des 2 ½ Minuten langen Trailers kommen, für alle anderen wird der Trailer am 11. März zum Download zur Verfügung stehen und sicherlich auch auf PRO7 und VIVA laufen.

Meister-Komponist John Williams hat Anfang Februar in der Abbey Road in London mit dem Londoner Symphonie-Orchester die Filmmusik für den dritten Teil aufgenommen.

Es gibt noch einige kleine Details zu dem Film.

- George Lucas wird einen kleinen Auftritt haben.
- Rick McCallum will sich nach Kritik an der deutschen Synchronstimme von Darth Vader im Teaser Trailer darum kümmern.
- Lucas hebt besonders die Darstellung von Imperatore Palpa-



tine Darsteller Ian McDiarmid hervor.

- In Episode III wird derjenige den letzten Dialog haben, der in Episode IV am selben Platz den ersten Dialog

hat...

- Der Soundtrack von Episode III wird, neben neuen Themen, einen Mix aus allen fünf Filmen haben. Natürlich wird das Luke Skywalker und Prinzessin Leia Thema bei der Geburt der Zwillinge gespielt werden, das Rebellenthema erklingen, Duel of the Fates, Across the Stars und die düsteren Klänge der Sith und des Imperialen Marsches.

Am 19. Mai 2005 wird Star Wars Episode III – Die Rache der Sith weltweit in den Kinos starten.

Quelle: <http://www.starwars-union.de/>

Star Trek ENTERPRISE am Ende!

Traurige Nachrichten für alle Star Trek Fans. Die Serie endet in den USA mit der aktuellen Staffel. Der Sender UPN setzt ENTERPRISE ab! Damit reagiert UPN auf die – dem Sender nach – schlechten Quoten. Mit der Absetzung von



ENTERPRISE endet die Film und TV-Präsenz von Star Trek nun endgültig, nachdem es ja auch vorläufig keine Kinofilme mehr geben wird. Paramount hat erklärt, dass es die nächsten zwei Jahre keine Star Trek Serie mehr geben wird.

Der Macher von Babylon 5, J.

Michael Straczynski, hat bereits angeboten, eine Star Trek Serie zu machen, doch offensichtlich hat Paramount daran vorerst kein Interesse.



Für die letzten Folgen werden noch einmal einige bekannte Gesichter auftreten, so z.B. Jonathan Frakes (Riker) und Marina Sirtis (Deanna Troi). Für die Rolle eines „charismatischen Führers“ wurde Peter Weller (Robocop) engagiert. Die deutschen Fans werden auch noch Auftritte von Brent Spiner als Doktor Soong erleben.

Doch schon kocht wieder die Gerüchteküche nach dem Ende der ENTERPRISE – Serie! Offensichtlich plant Paramount für das Jahr 2007 nun doch einen Star Trek XI-Film! Dieses Prequel soll zwischen der ENTERPRISE Serie und der klassischen Star Trek Raumschiff ENTERPRISE Serie spielen. Rick Berman produziert und schreibt

das Drehbuch. Nach dem Tode von Jerry Goldsmith soll nun Dennis McCarthy (Next Generation und Star Trek VII) die Musik komponieren. Sehr überraschend ist eine Aussage seitens William Shatners, der Gespräche mit Paramount bezüglich eines Auftritts in

Star Trek XI hat. Regie soll Cilff Bole führen.

Quelle: <http://www.dailytrek.de/>
<http://www.treknews.de/>



Kampfstern Galactica - Staffel 2 mit 20 Folgen

NBC Universal hat die zweite Staffel von Battlestar Galactica auf 20 Folgen verlängert, nachdem die erste Staffel nur 13 Folgen hatte. So berichtet zumindest die Online Radioshow „Subject2Discussion“ auf LV Rocks.



Die erfolgreiche Serie wurde letzte Woche, nach gerade einmal 5 Folgen, die in den USA ausgestrahlt wurden, für eine zweite Staffel bestätigt. Die Serie zeichnet sich durch die aktuell höchsten Quoten auf dem SciFi-Channel aus und zieht jede Woche konstant



Die neuen Zylonen sind deutlich reizvoller ...

über 3 Millionen Zuschauer an. Damit schlägt sie die bisherigen Erfolgsserien Stargate: SG-1 und Stargate: Atlantis. Die Zuschauerzahlen sind zwar auf einem ähnlichen Niveau von Enterprise, allerdings ist der SciFi-Channel ein PayTV-Kabelsender und spricht damit von Natur aus weniger Zuschauer an.

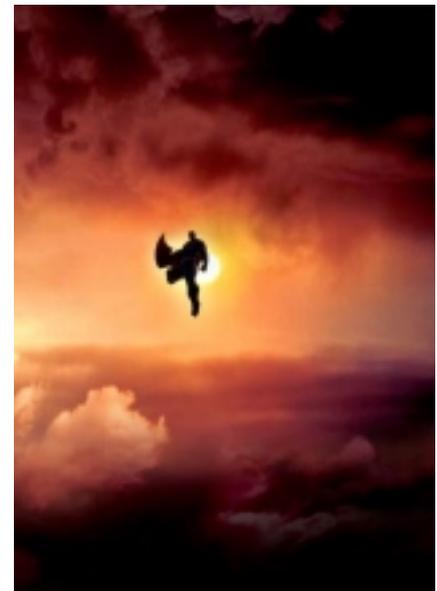
Zudem sollen dem Bericht zu Folge alle Hauptcharaktere, auch Edward James Olmos (Commander Adama) und Mary McDonnell (Präsident Roslin), in der zweiten Staffel dabei sein. Was allen, die das Finale der ersten Staffel kennen, gefallen dürfte.

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



Superman 5 - Neuer Titel

Der neue Superman-Film hat einen neuen Titel bekommen! Aus "Superman Returns" wurde nun "Superman: The Red Sun". Mal sehen ob dies nun der endgültige Titel ist, oder ob noch ein neuer gefunden wird, ehe der Film in die Kinos kommt.

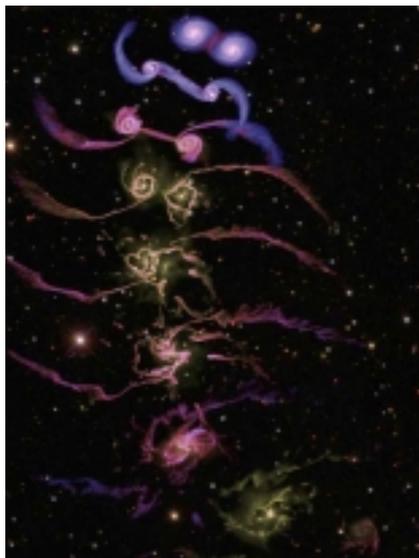


Es hat sich auch einiges in der Besatzungsliste getan bzw. es gibt wieder einmal Gerüchte. So soll Jude Law General Zod spielen, Famke Janssen Supermans biologische Mutter und Daniel Day-Lewis seinen biologischen Vater Jor'El.

Quelle: <http://www.filmforce.net/>

-nh-

Astro News



Phasen der Verschmelzung zweier Galaxien mit zentralen Schwarzen Löchern. Von oben nach unten zeigen die Bilder der Sequenz das Gas zweier kollidierender Spiralgalaxien. Der gesamte Prozess der Galaxienverschmelzung dauert etwa 2 Milliarden Jahre. Bild: Max-Planck-Institut für Astrophysik

In der Frühphase des Universums besaßen viele Galaxien extrem leuchtkräftige Kerne, so genannte Quasare. Seit längerem hatte man bereits vermutet, dass die Leuchtkraft der Quasare durch supermassereiche Schwarze Löcher im Zentrum der Galaxien erzeugt wird. Zudem steht die Masse dieser Schwarzen Löcher in enger Beziehung zur Geschwindigkeitsverteilung der Sterne in der kugelförmigen Zentralregion der jeweiligen Wirtsgalaxie. Auch das legt einen gemeinsamen Entstehungsprozess nahe.

Die jüngste Entdeckung supermassereicher Schwarzer Löcher im Zentrum von Galaxien gibt den Forschern neue Rätsel auf. So ist nicht klar, wieso die Masse Schwarzer Löcher mit der Grösse der kugelförmigen Zentralregion einer Galaxie korreliert ist. Sind Schwarze Löcher also nur eine interessante Randerscheinung bei der Entstehung von

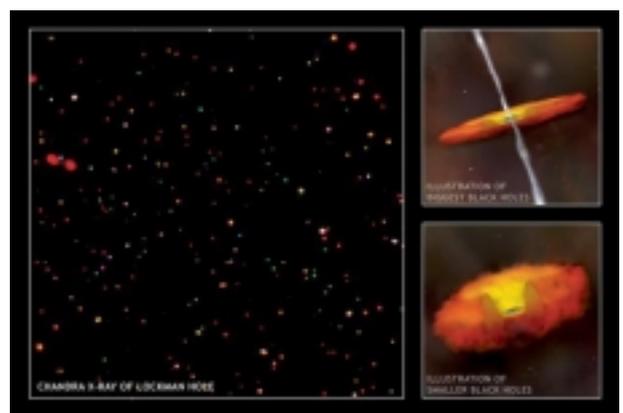
Galaxien oder bestimmen sie diesen Prozess gar in ganz entscheidender Weise?

Quelle: <http://www.astronews.com/>

Große Schwarze Löcher müssen hungern

Wer sich sein Essen nicht einteilt, dem kann es passieren, dass er irgendwann auf Diät gesetzt wird. Astronomen konnten nun mit Hilfe des Chandra-Röntgenteleskops zeigen, dass es Schwarzen Löchern ähnlich geht: Die Schwarzkraftfallen mit dem größten Appetit erreichen irgendwann eine maximale Größe, während bescheidenere Schwarze Löcher immer weiter wachsen.

Völlerei hat für die Schwarzen Löcher ihren Preis. Aus kosmischer Sicht verbrauchten die meisten die Nahrungsvorräte in ihrer Umgebung ziemlich rasch. Seit nun mehreren Milliarden Jahren müssen sie nun dafür eine strenge Diät einhalten und hungern. Ihre kleineren Verwandten mit nur 10 bis 100 Millionen Sonnenmassen begnügen sich dagegen mit kleineren Portionen und wachsen immer noch weiter.



Quelle: <http://www.astronews.com/>

Kollidierende Galaxien wecken Schwarze Löcher

In nahezu jeder Galaxie verbirgt sich im Zentrum ein extrem massereiches Schwarzes Loch. Doch wie sind diese gewaltigen Schwarzkraftfallen entstanden und wie beeinflussen sie die Entwicklung der Galaxie und umgekehrt? Ein Forscherteam konnte jetzt mit aufwendigen Computersimulationen erstmals zeigen, welcher Zusammenhang zwischen Quasaren, Schwarzen Löchern und der Entwicklung von Galaxien besteht.

Riesendiamanten im All

In der Milchstraße könnte es Planeten geben, deren Inneres aus kilometerdicken Diamantschichten besteht. Genauso wie die Erde, der Mars und die Venus hauptsächlich

aus Silizium-Sauerstoff-Verbindungen aufgebaut sind, müssten nach einer These amerikanischer Astronomen auch Planeten existieren, die aus Kohlenstoffverbindungen wie beispielsweise Diamant bestehen. In kleinerem Maßstab gibt es solche Himmelskörper sogar in unserem Sonnensystem: Eine bestimmte Meteoritenform, die so genannten kohligen Chondriten, enthalten ebenfalls ungewöhnlich viel Kohlenstoff – unter anderem in Form winziger Diamanten.

Gute Kandidaten für solche Kohlenstoffplaneten wären die Planeten, die den Pulsar PSR 1257+12 umkreisen. Sie könnten sich beim Zerfall eines Sterns gebildet haben, der während seines Alterungsprozesses Kohlenstoff produziert hat. Auch Planeten in der Nähe des Milchstraßenzentrums könnten kohlenstoffhaltig sein, denn dort sind die Sterne im Durchschnitt kohlenstoffreicher als unsere Sonne.

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

Stern auf Abwegen

Auch unter Sternen gibt es Ausreißer: Amerikanische Astronomen haben erstmals ein Exemplar entdeckt, das sich vom Zentrum der Milchstraße aus aufgemacht hat, unsere Galaxie zu verlassen. Seine hohe Fluggeschwindigkeit von mehr als 2,4 Millionen Kilometern pro Stunde und seine Flugbahn deuten jedoch darauf hin, dass der Stern diese Reise nicht freiwillig angetreten hat. Vielmehr scheint er bei einem Beinahe-Zusammenstoß mit dem Schwarzen Loch im Zentrum der Milchstraße so stark beschleunigt worden zu sein, dass er vom Zentrum wegkatapultiert wurde.

Der Ausreißer hört auf den etwas Namen SDSS J090745.0+24507 und war ursprünglich Teil eines Doppelsternsystems. Beim Passier-

en des Schwarzen Lochs Sagittarius A* wurden die Weggefährten jedoch getrennt: Während die hohe Gravitation des Schwarzen Lochs den einen Partner in eine Umlaufbahn zwang, beschleunigte sie den anderen und schleuderte ihn schließlich in die Tiefen des Weltalls.

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

Start des Spitzer-Weltraumteleskops

Das Weltraumteleskop führte zum Zeitpunkt seines Starts am 25. August 2003 die Bezeichnung SIRTIF (= Space Infrared Telescope Facility). Erst danach wurde es zu Ehren des amerikanischen Wissenschaftlers Lyman Spitzer Jr. (1914-1997), der unter anderem eine treibende Kraft bei der Realisierung des Hubble-Weltraumteleskops war, umbenannt.

Während seiner 2,5 Jahre langen Missionszeit wird Spitzer Bilder des Universums im Infrarot Spektrum in einem Wellenlängenbereich von 3 bis 180 Mikrometer aufzeichnen. Anders als bei einem Observatorium auf der Erde, wo ein Großteil der Infrarotstrahlung durch die Erdatmosphäre abgeblockt werden würde, ist ein Beobachtungsposten in einer Umlaufbahn um die Erde die bessere Wahl.

Durch die hochsensitiven Instrumente lassen sich Regionen ausspähen die optischen Teleskopen, aufgrund von dichten Staub- und Gaswolken, verschlossen beileben.



Denn anders als das sichtbare Licht, kann die Infrarotstrahlung diese Wolken durchdringen und so Bilder von dem Zentrum einer Galaxie oder einem gerade entstehenden Planetensystem aufzeichnen.

Quelle: <http://www.raumfahrer.net/>

12 neue Planeten entdeckt

Drei Teams entdeckten 12 bislang unbekannte Welten und die Anzahl der bekannten Planeten steigt damit auf 145.

Noch vor einer Dekade kannte man gerade einmal 9 Planeten und zwar die neun Planeten unseres eigenen Sonnensystems. Doch 1995 gelang es durch eine verbesserte Technik die ersten handfesten Beweise für einen extrasolaren Planeten um einen anderen Stern zu entdecken.

Inzwischen wurden dutzende weiterer Planeten entdeckt, auch wenn bislang kein Erdähnlicher Planet darunter ist, da mit den gegenwärtigen Entdeckungsmethoden meist nur große Gasriesen wie Jupiter oder Saturn aufgespürt werden können. Doch dies wird sich spätestens ändern wenn der Terrestrial Planet Finder (TPF) im nächsten Jahrzehnt startet.

Unter den jetzt neu entdeckten Planeten befinden sich sechs neue Gasgiganten die von einem europäischen Forscherteam entdeckt wurden und zu denen zwei Saturn-ähnliche Planeten gehören, des weiteren 3 so genannte hot Jupiters, die sehr dicht um ihre Sonne kreisen und ein Planet von der 4,5-fachen Masse von Jupiter.

Quelle: <http://www.extrasolar-planets.com>

-1b-

607

NEBULAR Band 8

Welt der grausamen Zwerge

von Thomas Rabenstein

Homepage: <http://www.scifi-world.de/>

Im achten Roman der NEBULAR-Fanserie wird wieder in das Solsystem umgeblendet: Der Multimilliardär Hugh Fosset will mit seinem Privatraumschiff PRINCESS die Anomalie in der Neptun-Atmosphäre untersuchen. Er hofft, dass es sich um die ATLANTIKA handelt, Vasinas Flaggschiff. Zusammen mit Samuel McCord stößt er mit einem Beiboot in die Neptunatmosphäre vor, wird aber von Maya Ivanova in einer HAWK verfolgt. Sie entdecken eine Plattform mit einem Tachyonentor und werden durch das Tor auf die *Welt der grausamen Zwerge* verschlagen ...

Maya Ivanova erwacht wieder in einem Verließ mit Paafnas, einem freundlichen Alien, der sie mit den Verhältnissen auf dem Planeten vertraut macht. Das Gefangenenlager wird von den Treugolen, den abgründig bösen Zwergen und ehemaligen Wächtern des Portals mit ihrem Anführer Knockmerg, betrieben. Die Zwerge dienen dem *Herrn der Welt*, der wie ein Mensch aussieht.

Die Gefangenen werden tagsüber in die Sanddünen geschickt, um Kristalle auszusieben. Ein Fluchtversuch von Ivanova und Fosset misslingt und der Herr der Welt löscht die Tachyonenaura ihrer Körperzellen, so dass eine Rückkehr ins Solsystem vorerst aussichtslos ist.

Am Ende kehrt Samuel McCord vom Neptun mit der EAGLE zur PRINCESS zurück und berichtet, dass es sich bei der Anomalie nur um eine Methaneisscholle handele und die anderen alle umgekommen seien. Im Testament Fossets wird



McCord zum Erben bestimmt. Doch Petrow, der neue Kommandant der BLUE MOON, schöpft Verdacht und will McCord im Auge behalten...

In diesem Roman greift Thomas Rabenstein tief in die Mottenkiste. Altbekannte Klischees die schon aus vielen SF- und Abenteuerromanen bekannt sind, werden patchworkartig zusammengestellt. Angefangen bei dem *natürlich* unfassbar reichen Multimilliardär Hugh Fosset, der sich *natürlich* ein Privatraumschiff leisten kann und unbedingt die Anomalie in der Neptunatmosphäre untersuchen will. Weiter geht es mit den Tachyonentoren, über die man viele Planeten erreichen kann - *Stargate* lässt grüßen.

Dann das Gefangenenlager mit den ach so bösen Wärtern, in dem Fall die grausamen Zwerge, die *natürlich* auch schreckenerregend aussehen.

Natürlich trifft Ivanova auch sofort auf einen hilfreichen Mitinsassen, der den Neuankömmling mit Informationen über die Gegebenheiten auf dem Planeten ver-

sorgt. Ähnliches konnte man beispielsweise erst im 3. Band von PERRY RHODAN - ODYSSEE "Das Energieriff" von Hans Kneifel lesen. Dort mussten die Gefangenen Korallen abliefern um ihre Rationen zu erhalten, hier sind es Kristalle. Der Fluchtversuch Ivanovas scheitert *natürlich* und die Lage ist aussichtsloser als zuvor.

Und *natürlich* schöpft Petrow auch sofort Verdacht gegenüber dem zurückgekehrten McCord.

Also alles Versatzstücke, die genau so oder in ähnlicher Form schon bekannt sind. Und doch liest sich der Roman unterhaltsam und flüssig. Denn Thomas Rabenstein versteht es die Elemente zu einem interessanten Ganzen zusammenzusetzen und die Geschichte spannend zu erzählen. Und auch wenn die Handlung größtenteils vorhersehbar ist, sind auch ein paar unerwartete Wendungen eingebaut.

Fazit: Die Story des achten NEBULAR-Bands ist zwar nicht sonderlich originell, aber gut und unterhaltsam erzählt. **NICHT ÜBEL.**

-sf-

607